

Jeu(x) PC et RocketLauncher

Table des matières

I.	Configurer RocketLauncher	2
1)	Configuration de PCLauncher	2
2)	Installation du nouveau système	3
3)	La Database.....	4
4)	Rocket launcher	4
5)	PC launcher	5

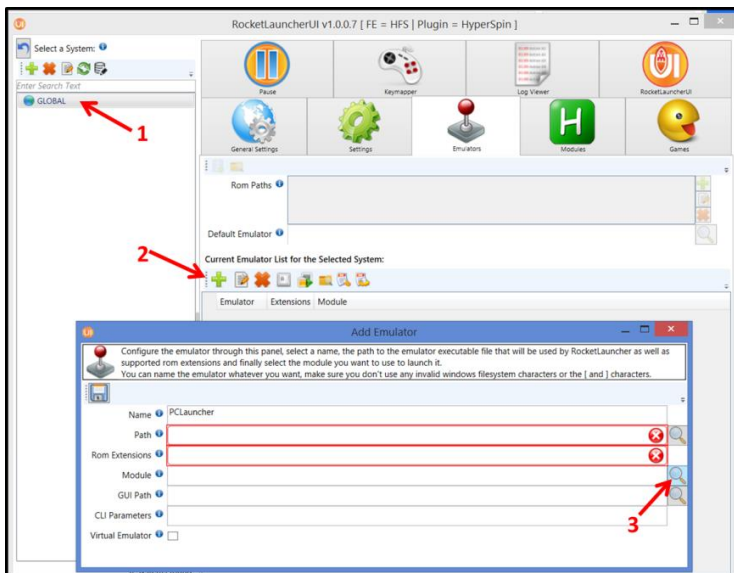
I. Configurer RocketLauncher

Si vous avez téléchargé le « [Pack Jeux PC HFSBoxSP](#) », vous avez juste à déplacer le contenu des dossiers (nom des dossiers correspondent à l'emplacement), sinon suivez les étapes ci-dessous.

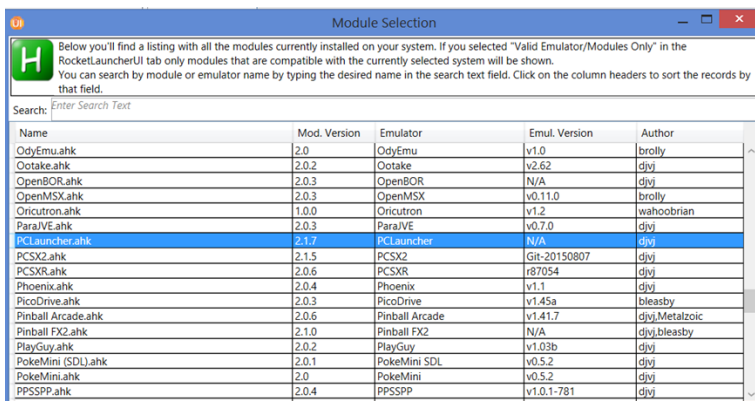
1) Configuration de PCLauncher

Première chose à faire pour lancer un programme extérieur sans wheel, il faut installer « **PCLauncher** ».

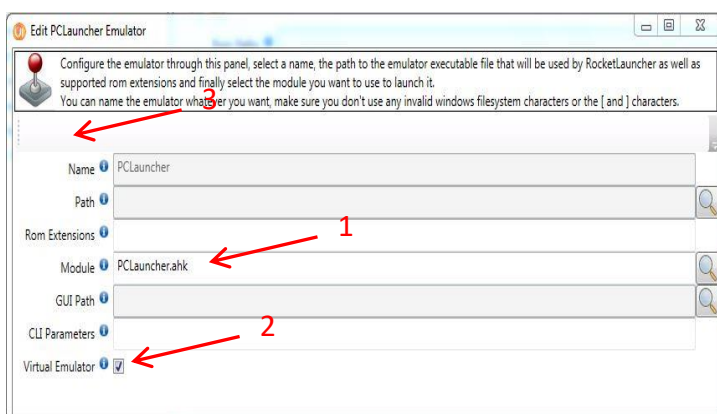
Lancer « **RocketLauncherUI** » qui se trouve dans « **/HFSBoxSP/RocketLauncher/** »



- Sélectionner « **GLOBAL** » (1),
- Emulators,
- Cliquer sur + (2), la fenêtre « **Add Emulator** » apparaît.
- Renseigner le nom, « **PCLauncher** »
- Pour associer un module, cliquer sur la loupe (3).



Recherchez la ligne « **PCLauncher** » puis vous double cliquez.



Dans la fenêtre « **Add Emulator** »,

Module : cliquer sur la loupe à droite et allez rechercher le fichier « **PCLauncher.ahk** » créé et enregistré précédemment sous : « **/HFSBoxSP/RocketLauncher/Modules/PC Launcher/** » (1)

- Activez la case à cocher « **Virtual Emulator** » (2)

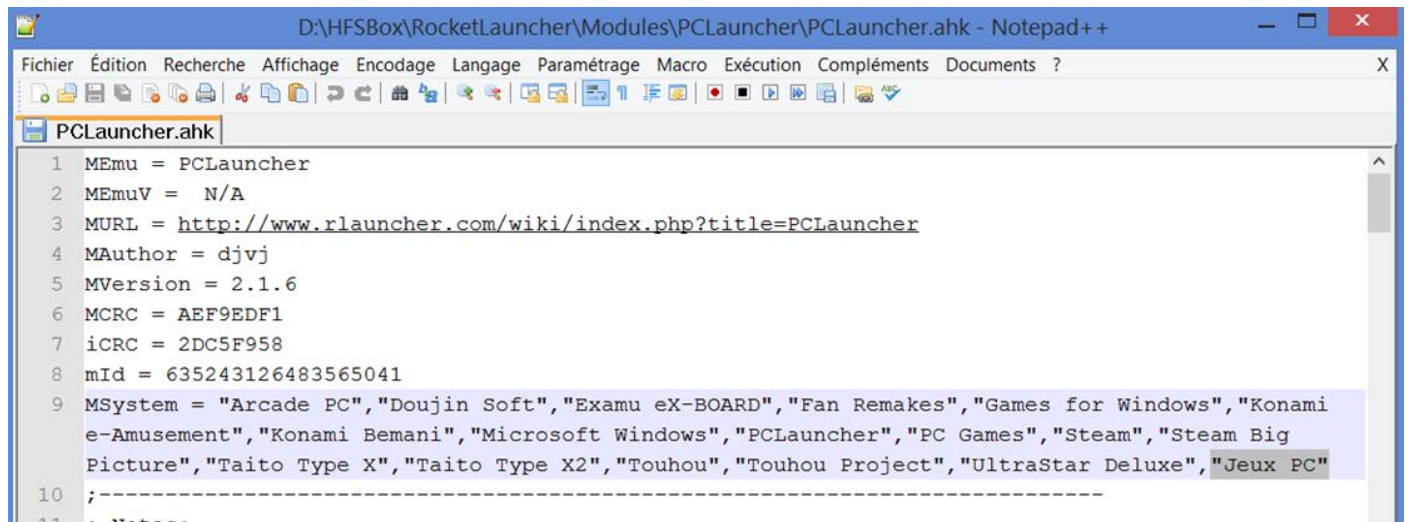
- Cliquez sur la disquette pour sauvegarder (3)

Seul certains systèmes permettent par défaut d'utiliser le module PCLauncher.

Les systèmes de base sont "Arcade PC", "Doujin Soft", "Examu eX-BOARD", "Fan Remakes", "Games for Windows", "Konami e-Amusement", "Konami Bemani", "Microsoft Windows", "PCLauncher", "PC Games", "Steam", "Steam Big Picture", "Taito Type X", "Taito Type X2", "Touhou", "Touhou Project".

On va rajouter dans le module « **PCLauncher** », le nouveau système « **Jeux PC** »

Pour y remédier, ouvrir le fichier « **PCLauncher.ahk** » qui se trouve dans le répertoire « **\HFSBoxSP\RocketLauncher\Modules\PCLauncher** ».



```
D:\HFSBox\RocketLauncher\Modules\PCLauncher\PCLauncher.ahk - Notepad++
Fichier Édition Recherche Affichage Encodage Langage Paramétrage Macro Exécution Compléments Documents ?
PCLauncher.ahk
1 MEmu = PCLauncher
2 MEmuV = N/A
3 MURL = http://www.rlauncher.com/wiki/index.php?title=PCLauncher
4 MAuthor = djvj
5 MVersion = 2.1.6
6 MCRC = AEF9EDF1
7 iCRC = 2DC5F958
8 mId = 635243126483565041
9 MSystem = "Arcade PC","Doujin Soft","Examu eX-BOARD","Fan Remakes","Games for Windows","Konami
e-Amusement","Konami Bemani","Microsoft Windows","PCLauncher","PC Games","Steam","Steam Big
Picture","Taito Type X","Taito Type X2","Touhou","Touhou Project","UltraStar Deluxe","Jeux PC"
10 ;-----
11 ; Notes
```

Comme on peut le voir sur la vue ci-dessus, rajoutez "**Jeux PC**" à la variable « **MSystem** ».

Fermez le fichier, le système "**Jeux PC**" peut maintenant appeler le module « **PCLauncher** »

2) Installation du nouveau système

Se reporter au tuto : [HyperHQ.pdf](#)

3) La Database



```
<?xml version="1.0"?>
<menu>
  <header>
    <listname>Jeux PC</listname>
    <lastlistupdate>04/01/2017</lastlistupdate>
    <listversion>HyperT00ls 2017-01-04_13-13-10</listversion>
    <exportversion>Generated by HyperT00ls v1.3.0.8</exportversion>
  </header>
  <game name="ChickenInvaders" index="true" image="">
    <description>Chicken Invaders</description>
    <cloneof></cloneof>
    <cr></cr>
    <manufacturer>InterAction Software</manufacturer>
    <year>2000</year>
    <enabled>Yes</enabled>
  </game>
  <game name="ChickenInvaders2" index="true" image="">
    <description>Chicken Invaders 2</description>
    <cloneof></cloneof>
    <cr></cr>
    <manufacturer></manufacturer>
    <year>2002</year>
    <enabled>Yes</enabled>
  </game>
  <game name="Ci3" index="true" image="">
    <description>Chicken Invaders 3</description>
    <cloneof></cloneof>
    <cr></cr>
    <manufacturer></manufacturer>
    <year></year>
    <enabled>Yes</enabled>
  </game>
  <game name="Ci4" index="true" image="">
    <description>Chicken Invaders 4</description>
    <cloneof></cloneof>
    <cr></cr>
    <manufacturer></manufacturer>
    <year></year>
    <enabled>Yes</enabled>
  </game>
  <game name="Ci5" index="true" image="">
    <description>Chicken Invaders 5</description>
    <cloneof></cloneof>
    <cr></cr>
    <manufacturer></manufacturer>
    <year></year>
    <enabled>Yes</enabled>
  </game>
  <game name="Arkanoïd 4000" index="true" image="">
    <description>Arkanoïd 4000</description>
    <cloneof></cloneof>
    <cr></cr>
    <manufacturer></manufacturer>
    <year></year>
    <enabled>Yes</enabled>
  </game>
  <game name="pacMan" index="true" image="">
    <description>Pac Man 3D</description>
    <cloneof></cloneof>
    <cr></cr>
    <manufacturer></manufacturer>
    <year></year>
    <enabled>Yes</enabled>
  </game>
</menu>
```

On va ajouter la base correspondant à ces jeux bien que, habituellement, on utilise plutôt un logiciel comme Rom2xml pour faire le boulot.

La base de données qui est dans le fichier xml System.xml du dossier : « \HFSBoxSP\Databases\Systeme ».

Dans le cas présent, cela donne le fichier "Jeux PC.xml" dans le dossier « \HFSBoxSP\Databases\Jeux PC\ »

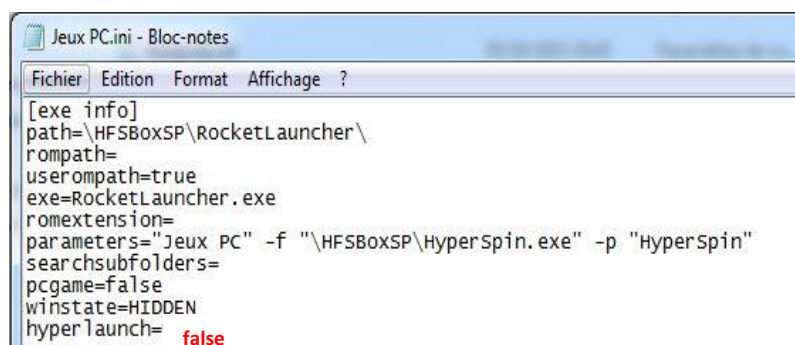
On voit bien les jeux définis dans les balises « **Game** »

4) Rocket launcher

Maintenant, il faut lancer les jeux PC, à l'aide de « **PCLauncher** » qui est lui-même lancé par RocketLauncher).

On va donc faire la première étape en ouvrant le fichier Systeme.ini du dossier « \HFSBoxSP\Settings », donc ici le fichier "jeux PC.ini" du dossier « \HFSBoxSP\Settings\Jeux PC »

Dans le début de fichier, le path doit pointer sur le répertoire où se situe rocketLauncher :

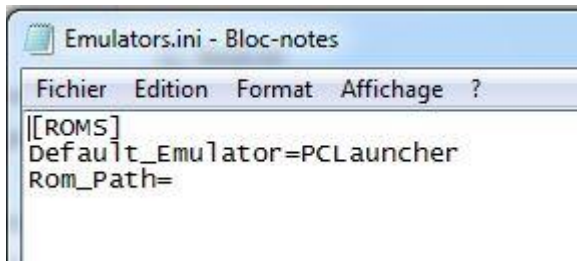


```
[exe info]
path=\HFSBoxSP\RocketLauncher\
rompath=
userompath=true
exe=RocketLauncher.exe
romextension=
parameters="Jeux PC" -f "\HFSBoxSP\Hyperspin.exe" -p "Hyperspin"
searchsubfolders=
pcgame=false
winstat=HIDDEN
hyperlaunch=false
```

path=\HFSBoxSP\RocketLauncher\
exe=RocketLauncher.exe
parameters="Jeux PC" -f
"\HFSBoxSP\HyperSpin.exe" -p
"HyperSpin"
pcgame=false
hyperlaunch=false

Puis sauvegardez.

Maintenant, lorsque l'on clique sur un jeu, RocketLauncher est lancé avec le paramètres "Jeux PC" qui doit indiquer qu'on lance le module PCLauncher.



Pour ce faire, éditez/créez le fichier Emulators.ini du dossier, soit ici le dossier :
« \HFSBoxSP\RocketLauncher\Settings\Jeux PC\ »

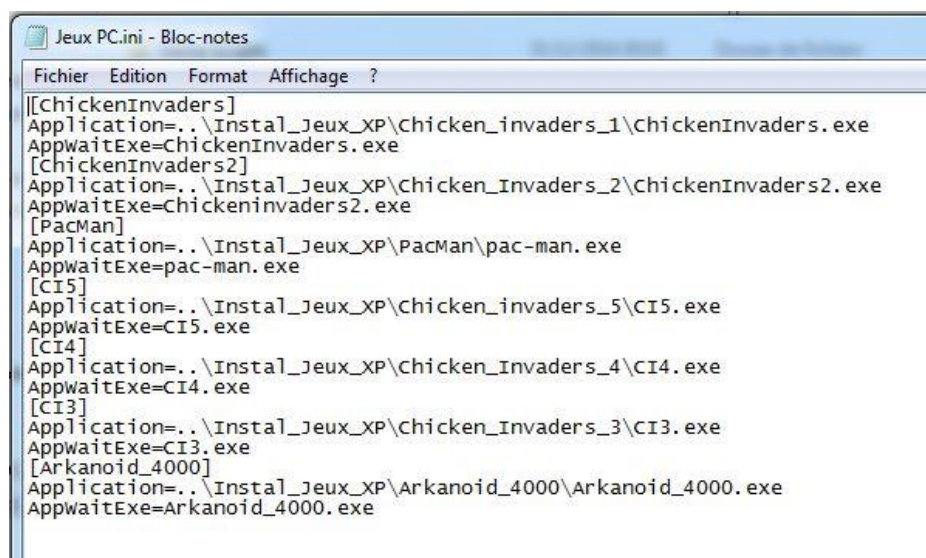
Et Indiquez « **PCLauncher** » comme émulateur par défaut, sauvegarder et quitter.

5) PC launcher

Il ne reste plus qu'à configurer « **PCLauncher** ».

Ça se passe dans le dossier « \HFSBoxSP\RocketLauncher\Modules\PCLauncher ».

Copiez ou créez le fichier "**Jeux PC.ini**" et configurez-le d'une manière similaire à celui-ci :



On retrouve les jeux définis dans la base de données « **xml** » qui pointent vers un exécutable.

Il ne reste plus qu'à faire le test !

Lancez « **HyperSpin** » pour vérifier.