

Test de la Dingoo A320

Soumis par robocop
10-05-2009

Depuis quelques semaines les fans de consoles portables ont découvert une petite dernière : la console Dingoo. Certes, ce n'était pas la première à proposer des émulateurs comme principal atout mais la Dingoo vous en donne beaucoup plus à en juger par ses caractéristiques: lecture DIVX, lecture des photos, des Ebooks, lecteur audio MP3, radio FM, écran TFT de 2,8 pouces de 16 Mo de couleurs, émulateurs NES, SNES, Sega Genesis, GBA, Neo-Geo, CPS1, CPS2 mais aussi GB, Wonderswan avec 32Mo de RAM en standard avec 4GO de stockage en interne et le support de 16Go en externe.

De plus un kit de développement est disponible gratuitement et permet de développer ses propres jeux, on peut modifier les thèmes, installer Linux et changer le firmware en le modifiant. On peut trouver dès aujourd'hui des firmwares non-officiels overclockés et des codecs vidéos plus récents. Vous l'aviez deviné la Dingoo A320 est une console de fans et de hardcore gamers , en un mot une console de bidouilleurs et ça on aime sur Metagames...

Les caractéristiques

La console est plate un peu comme la partie basse de la Nintendo DS, l'écran est de taille similaire à la DS.

A l'avant ont trouve les hauts-parleurs, la prise USB mini , le slot miniSD et la sortie TV.

Elle possède six boutons placés de la même façon : les traditionnels A, B, X, Y et deux boutons à l'arrière de la console les gachettes L et R.

Sur le côté droit, le bouton marche/arrêt doit être maintenu enfoncé pour éteindre la console. En revanche pas de mode veille pour l'instant. Dans les émulateurs cette touche sert à entrer dans le menu et la console sait mettre en veille l'écran. Il s'agit donc d'une simple question de programmation. La prise casque stéréo est aussi sur le côté droit de la Dingoo.

Sur le côté gauche deux petits trous, un pour la fonction RESET et un pour le micro.

La Dingoo A320 laisse une agréable impression de qualité et se prend bien en main. La console est bien isolée et résiste sans broncher aux parasites d'un téléphone portable qui sonne à quelques centimètres. La batterie est intégrée et ne peut être enlevée.

Qu'y a t'il dans la boîte?

Ouvrons la boîte. L'emballage de la console est de petite dimension et contient les accessoires suivants:

Une console Dingoo A320 : à ce jour elle existe uniquement en noir ou en blanc et il n'y a actuellement aucune différence technique entre ces deux modèles. Un modèle rose

serait prévu dans l'avenir.

Un petit manuel en anglais qui comporte une douzaine de feuillets rédigés en anglais correct et qui explique les points les plus importants dont la connexion TV et la mise à jour du firmware

Un câble USB standard pour la liaison au PC. Attention si vous utilisez un câble USB auquel il manque des broches, la liaison peut ne pas se faire.

Des écouteurs stéréo tout à fait classiques

Un câble AV (audio-vidéo) composite standard avec prises CINCH (rouge-blanc-jaune)

Un chargeur électrique USB fonctionnant de 100V à 240V (50-60HZ) avec une puissance de 120mA et 5V en sortie ce qui signifie qu'un seul chargeur est nécessaire en 110V ou 220V, un adaptateur est fourni pour les prises françaises.

La Dingoo est livrée avec une batterie pré chargée qui vous permettra de l'utiliser immédiatement sans la connecter sur le secteur. La batterie est de technologie Li-Ion à 3.7V 1700mAH (6.29WH) ce qui lui permet de tenir une vingtaine d'heures en lecture MP3, et un peu plus de 7 heures en mode émulation.

La vidéo

L'écran est plus que net et très lumineux. La luminosité se règle d'ailleurs dans les menus, la taille est confortable bien que l'écran soit plus petit que celui de la PSP mais équivalent à celui de la DS. Aucune rémanence ni bug sur l'écran, l'écran est très lumineux même en plein jour.

La technologie utilisée est LTPS-TFT ce qui signifie (Low Temperature PolySilicon LCD) ce qui en termes non techniques signifie que l'écran LCD est rapide et de qualité, sa taille est de 2.8 pouces pour un affichage de 16 millions de couleurs et une résolution de 320 X 240.
A titre de comparaison la NDS fait 256 X 192 points et la PSP a une résolution de 480x272 en 16/9 ou 320x240 en 4:3 et enfin 640x480 pour la NDSi.

La sortie TV est valide sur tous les jeux testés et aussi sur les DIVX. En fait tous les menus sont affichés à l'écran. C'est une très bonne chose car ce n'est pas souvent le cas sur les consoles portables, les consoles DS, DS Lite et DSi ne disposent pas d'une sortie TV et sur la PSP il a fallu attendre pour avoir une sortie TV mais qui ne fonctionne pas en standard avec les jeux sauf avec un firmware modifié.

A gauche une bande-annonce et à droite 7 Days le jeu

Le lecteur vidéo lit les vidéos au format DIVX sans transformation mais aussi les formats FLV, WMV, ASF, RM (Realplayer), AVI, MPEG, MP4, et RMVB.

Un test assez complet a été fait sur ce site (http://science.schattenkind.net/dingoo/Dingoo_a320_eng.htm) et la Dingoo s'en sort très bien.

Les menus de la console

L'interface est simple et ressemble à celle de la PSP et elle est entièrement modifiable, on trouve déjà des skins et des thèmes avec icônes modifiées. Nous allons explorer les menus dans le détail.

Les jeux

Le menu 3D est celui des programmes/jeux natifs et "Interesting Game" est pour les émulateurs. Les menus ont été renommés depuis sur les nouveaux firmwares.

Lecteur MP3

La lecture des fichiers audio se fait avec les formats MP3, WMA, WAV, APE, FLAC avec affichage des paroles et un égaliseur sonore, la lecture de la musique est possible en tâche de fond mais bien sûr le son sera coupé lors du lancement du jeu.

Le son est superbe et la Dingoo possède une fonction son 3D (effet surround) étonnante pour sa petite taille. Il n'y a qu'à écouter la démo livrée avec la console pour s'en rendre compte.

Les vidéos

L'affichage du temps écoulé/restant peut être supprimé. on peut paramétrer la taille de l'écran et valider ou non le "Continue Play" qui permet de reprendre après l'arrêt.

La radio FM

La Dingo A320 a une Radio FM incorporée qui fonctionne de 76 Mhz à 108 Mhz et qui ne nécessite aucune antenne ni le branchement d'un casque: il y a un scan manuel/automatique des radios permettant de stocker 40 canaux avec fonctionnement en arrière plan comme le MP3.

Le son est excellent et lors de la première utilisation il faudra spécifier Europe dans les menus pour que la recherche soit correcte.

On peut aussi enregistrer la radio lors de l'écoute si un titre nous plait.

Enregistreur vocal

Un enregistreur digital au format MP3 ou WAV est disponible sur la Dingo pour en faire un dictaphone par exemple.

Affichage des photos

La visualisation d'images utilise les formats JPG, BMP GIF, PNG, avec zoom, rotation et diaporama.

Lecture des Ebook

La lecture des fichiers texte est une fonction sympathique si vous voulez lire des fichiers avec votre Dingoo comme antisèche. La console a des fonctions évoluées (marque-page, lecture auto, taille d'écriture et lecture du texte en mode vocal. Attention! N'oubliez pas de sauvegarder le texte avec le jeu de caractère ISO8859 sous peine de voir disparaître les caractères accentués.

Lecture des fichiers flash

La lecture des fichiers FLASH est possible ce qui permettra de jouer à certains jeux flash du net ou lire des animations amusantes ou ses propres créations sans avoir besoin d'utiliser le Kit de développement.

Connexion TV

On peut choisir le standard PAL ou NTSC et le format 4:3 ou 16:9

Clef USB avec antivirus

Une fois le câble USB connecté la console affiche deux lettres une pour le stockage interne et une autre pour la carte miniSD.

Une option est disponible dans le menu qui permet d'éviter que les virus viennent se mettre sur votre console. Mais rassurez-vous un débriker de console est déjà opérationnel.

Browser

Ce n'est pas un navigateur WEB mais un explorateur de fichiers qui vous permet de faire du ménage sur votre Dingoo (copier/coller/effacer...)

Paramétrage de la console

La console est livrée en Chinois il faut donc aller dans le dernier menu à droite (System Set) et valider la langue anglaise. Voici comment pour ceux qui l'ont reçu. Sélectionnez ci-dessous les étapes une à une.

Le menu permet de régler le thème choisi, l'économiseur d'écran, le haut-parleur, l'anti-virus

Les jeux inclus

Quelques jeux sont inclus :

7 Days (un remake de Resident Evil)

Block Breaker(un jeu de casse-brique)

Candys House (un jeu de casse tête coloré)

Decollation Warrior (beat them all)

Linkemup (un jeu
de casse tête aussi coloré que le précédent)

Le célèbre Puzzle
Bobble (en chinois mais jouable)

Un Dingo snake (le serpent)

Un
Tetris standard

Ultimate Drift (un jeu de voitures très réussi)

Hell Strikers III (beat them all), Overlord Fighters un shooter à
la 1942 et enfin un RPG en chinois

Tous ne sont pas en 3D bien sur et ne
sont pas fournis avec la console mais on peut en trouver gratuitement
sur le site du fabricant.Certains utilisent même le son 3D avec brio
et les graphismes 3D sont surprenants surtout dans Hell Strikers III.

Le hardware

Toute la console est basée globalement sur une seule puce afin de réduire les coûts de fabrication: le Jz4732 qui est une version modifiée du JZ4740 destiné à l'exportation de la société chinoise Ingenic. D'après la documentation technique (<http://www.ingenic.cn/eng/productServ/App/JZ4740/pfCustomPage.aspx> ou <http://www.rockbox.org/twiki/bin/view/Main/IngenicJz47xx>) cette puce comprends un processeur 32 bits avec une CPU architecture MIPS cadencée à 400MHz ce qui la place au niveau d'une PSP. La puissance est donc au rendez-vous ce qui autorise la lecture des DIVX et d'une manière plus globale les émulateurs et la 3D. Le JZ4740 possède encore d'autres fonctions mais celles-ci ne sont pas toutes utilisées sur la A320.

Fait intéressant ce chipset permet le fonctionnement de la Dingoo sous Linux et sous Windows CE. Pour des raisons évidentes de coût de licence, la console fonctionne sur du Linux mais dissimulé sous une interface ressemblant fortement à celle de la PSP. Un programmeur a d'ailleurs déjà réussi à faire booter la Dingoo sous Linux.

Test des émulateurs

Le test de tous les émulateurs de la console est vraiment trop long, je me suis concentré sur l'émulateur NES

La liste des émulateurs de base est celle-ci : émulateurs NES, SNES, Sega Genesis, GBA, Neo-Geo, CPS1, CPS2 mais aussi GB, Wonderswan. Il sont tous de très bonne facture et feront l'objet d'autres tests.

Rassurez-vous d'autres émulateurs sont déjà en développement : émulateur PC-Engine, un autre émulateur pour Master System/Game Gear. Le fameux SNES9x est en cours de portage et un autre émulateur Atari/Amiga/MAME.

J'ai donc testé pour vous cent jeux NES. Bien sur je ne suis pas allé jusqu'au bout du jeu....mais sur les 100 jeux suivants et pas des moindres seuls quelques un ont posé problème: Duck Hunt et Hogan's Alley n'ont pas pu fonctionner à

cause du gun nécessaire. FF3 a eu quelques bugs d'affichage ainsi que Kiwi Craze. Ce 98% n'est vraiment pas mal. Bien sur au fil du temps un liste de compatibilité verra le jour sur un WIKI. Je vous laisse tester les autres roms ou ce fera l'objet d'un autre test notamment sur l'émulateur Megadrive.

Voici néanmoins ma liste :

Abadox (U).nes
Adventures of Lolo 2 (U).nes
Adventures of Lolo 3 (U).nes
Adventures of Lolo (U) [!].nes
Base Wars (U).nes
Batman (U).nes
Battle Chess (U).nes
Battletoads (U).nes
Bill & Ted's Excellent Video Game Adventure
Bionic Commando (U) [!].nes
Blades of Steel (U).nes
Blaster Master (U).nes
Bomberman (U).nes
Boy and His Blob, A - Trouble on Blobolonia
Bubble Bobble (U).nes
Casino Kid (U).nes
Castlevania (U) (PRG0) [!].nes
Castlevania II - Simon's Quest (U) [!].nes
Castlevania III - Dracula's Curse (U)
Caveman Games (U).nes
Contra (U) [!].nes
Crystalis (U).nes
Deja Vu (U).nes
Double Dragon II - The Revenge (U).nes
Double Dribble (U) (PRG1) [!].nes
Dr. Mario (JU).nes
Dragon Warrior (U) (PRG1).nes
Dragon Warrior III (U).nes
Dragon Warrior IV (U).nes
Duck Hunt (JUE) [!].nes
Duck Tales (U).nes
Excitebike (JU) [!].nes
Faxanadu (U).nes
Final Fantasy (U) [!].nes
Golgo 13 - Top Secret Episode (U).nes
Gradius (U).nes
Hogan's Alley (JU) [!].nes
Hudson's Adventure Island (U).nes
Hudson's Adventure Island II (U).nes
Ice Climber (U) [!].nes
Ice Hockey (U) [!].nes
Ironsword - Wizards & Warriors II (U).nes
Jackie Chan's Action Kung Fu (U).nes
Jaws (U) [!].nes

Journey to Silius (U).nes
Kid Icarus (UE).nes
Kirby's Adventure (U) (PRG0) [!].nes
Kiwi Kraze (U).nes
Little Nemo - The Dream Master (U).nes
Maniac Mansion (U).nes
Mappy-Land (U).nes
Mega Man 2 (U).nes
Mega Man 3 (U) [!].nes
Mega Man 4 (U).nes
Mega Man 5 (U).nes
Mega Man 6 (U).nes
Mega Man (U).nes
Metal Gear (U).nes
Metroid (U) [!].nes
Micro Machines (U).nes
Mike Tyson's Punch-Out!! (U) (PRG1).nes
Ninja Gaiden 2 - The Dark Sword of Chaos
Ninja Gaiden (U) [!].nes
North & South (U).nes
Paperboy (U).nes
Pirates! (U).nes
R.C. Pro-Am (U) (PRG1).nes
Rampage (U).nes
River City Ransom (U).nes
Robin Hood - Prince of Thieves (U).nes
Robocop (U).nes
Rygar (U).nes
Shadowgate (U).nes
Snake Rattle'n Roll (U).nes
Snake's Revenge (U).nes
Spy Hunter (U).nes
Startropics (U).nes
Super C (U) [!].nes
Super Mario Bros. 3 (U) (PRG1) [!].nes
Super Mario Bros. 2 (U) (PRG0) [!].nes
Super Mario Bros. (E).nes
Tecmo Bowl (U) (PRG1).nes
Tecmo Super Bowl (U).nes
Teenage Mutant Ninja Turtles (U) [!].nes
Teenage Mutant Ninja Turtles II - The Arcade
Tetris (U) [!].nes
The Bugs Bunny Birthday Blowout (U).nes
The Goonies II (U).nes
The Guardian Legend (U).nes
The Legend of Zelda (U) (PRG0) [!].nes
The Magic of Scheherazade (U).nes
Three Stooges (U).nes
Tombs and Treasure (U).nes
Ultima - Quest of the Avatar (U).nes
Who Framed Roger Rabbit (U).nes
Willow (U).nes
Wizards & Warriors (U).nes
Wrath of the Black Manta (U).nes
Yo! Noid (U).nes
Zelda II - The Adventure of Link (U) [!].nes

Le prix

Le prix de la console peut varier si on l'achète en France ou en Chine. Mais à 98 euros acheté en France c'est tout de même moins cher qu'une GP2X WIZ (180€) ou la Pandora (250€). Les consoles Nintendo et Sony sont bien entendu beaucoup plus chères mais la Dingoo ne joue pas dans la même catégorie, du moins pour l'instant. Le prix n'est pas très élevé au vu des caractéristiques et il faut signaler que le fabricant a décidé de jouer le jeu et de mettre des mémoires plus rapides (266 au lieu de 133) sur les derniers modèles, ce qui est à signaler. Le prix devient intéressant si on intègre les 4Go de RAM, la radio FM et toutes les caractéristiques.

L'avenir

L'avenir de toute nouvelle console doit inquiéter le joueur. En effet il peut se demander si sa Dingoo va durer. Je pense qu'il a toutes les raisons de ne pas se faire de soucis. En effet contrairement aux autres consoles portables comme la GIZMONDO, la GP2X WIZ ou même la PANDORA, elle bénéficie de quelques atouts majeurs dès le départ.

Tout d'abord la Dingoo A320 existe, ce qui n'est déjà pas si mal. La Dingoo est disponible sur le net et cela sans effet d'annonce et même en France sur Metashop (<http://www.metashop-fr.com>).

Ensuite la Dingoo est une plateforme multi-émulation ce qui lui assure un catalogue non négligeable sachant que le catalogue GBA est d'environ 2800 jeux, le catalogue SNES comporte plus de 3000 jeux, en ajoutant plus de 500 pour la Gameboy, plus de 1000 pour la NES, une centaine pour MVS et CPS1/CPS2 et encore 1000 sur Megadrive en enfin 100 sur Wonderswan. Cela totalise plus de 85000 jeux et encore ce ne sont que des approximations. Pour toute erreur sur les chiffres vous pouvez me contacter sur agent222@free.fr et je rectifierais.

Troisième point fort, les caractéristiques de la Dingoo en font une console moderne : radio FM, lecteur DIVX, MP3, connexion sur une TV, lecture des Ebook et le tout pour un prix attractif puisque la Dingoo est moins chère que ses consœurs PSP ou DS.

Mais une console n'est rien sans des jeux, l'avantage de la console est de pouvoir compter sur l'aide d'un développeur qui n'est autre que le fabricant : la société Dingoo Games (<http://www.dingoo.com.cn>) qui est ni plus ni moins qu'un développeur de jeux 2D et 3D pour téléphones mobiles. La société existe depuis 2006 et développe aussi sur système Symbian, Brew, et Windows CE. Ils ont été récompensés pour leur premier jeu 3D game, Hell Striker, avec un prix du jeu le plus attendu en Chine en 2008 et ont été nominés au concours "International Mobile Gaming Awards" en 2009.

La société Dingoo Games n'est pas toute seule à développer puisqu'elle peut compter sur la communauté des développeurs amateurs. En effet Dingoo Games met à disposition un SDK en téléchargement gratuit et qu'une petite communauté commence à se former sur les sites suivants

<http://www.dingoo-digital.com>

<http://dingoo-scene.blogspot.com>

Encore un atout, la Dingoo est une console 100% chinoise, elle est fabriquée en Chine bien sûr mais la R&D est en Chine aussi et la puce est un produit 100% chinois. Aucune royalty à verser à qui que ce soit c'est intéressant car cela permet d'avoir un prix plus bas. Le public potentiel de cette console est immense puisqu'il s'agit de la Chine. Sony et Nintendo sont rappelés des sociétés japonaises et donc pas forcément les bienvenues en Chine. Rassurez-vous le fabricant de la Dingoo vise aussi le marché international.

Dernier point qui ne trompe pas, il existe déjà un clone!

Les défauts

Peu de défauts à mon humble avis pour la Dingoo A320, on remarquera néanmoins l'absence d'un joystick qui aurait permis un meilleur contrôle, notamment pour les émulations à venir PSX ou N64. Il faudra alors compter sur une modification hardware. Certains bricoleurs sont déjà au travail.

Pas de bluetooth ou de Wifi non plus et donc pas de connection réseau avec une deuxième console mais d'un autre côté peu de jeux NES ou anciens avaient une option réseau. Seul les nouveaux jeux auraient pu en profiter, peut être une modification via le port USB le permettra dans l'avenir?

Les défauts des premiers firmwares ont été corrigés (bugs d'affichage) et il est encore trop tôt pour en trouver d'autres. Les joueurs que nous sommes sont habitués aux bugs mais les émulateurs sont très performants.

A ce jour pas d'accessoires sur le marché mais rassurez-vous cela est prévu.

Dernier point le choix d'un slot miniSD n'est pas forcément le plus adéquat mais on trouve des adaptateurs microsd/miniSD qui permettront d'utiliser des cartes microSDHC.

Résumé

En résumé, ce n'est pas la console de monsieur tout le monde, c'est néanmoins une console puissante, moderne, rapide, soutenue par un développeur et une communauté, on retrouve tous les ingrédients du succès. Maintenant seul l'avenir nous dira mais moi j'ai envie d'y croire.

