

SD-BOOT - Lancement d'images Gamecube via SDCard !

Soumis par redrum
07-12-2007

Enorme surprise de la part d'Emu_Kidid qui a sorti la première version publique du très attendu SDBoot.

"Un programme vous permettant de lancer des programmes homebrew ainsi que vos propres copies de sauvegarde via SDgecko.

Utilisation:

Mettre les fichiers .GCM dans un dossier nommé GCGAMES à la racine de la carte SD.

Lancer le .dol de la manière dont vous voulez

Insérer la carte SD dans le slot B

Sélectionner un fichier et jouer!

Compatibilité:

Voir ici: http://wiki.scorpei.com/index.php/SD-Boot_compatibility_list

Nécessaire:

- Une Gamecube/ Wii

et un ou plus des objets suivants

- PSO+BBA (Gamecube seulement)

- Action Replay + SD CARD

- SD Media Launcher

- Puce

Notes:

Il y a encore beaucoup à corriger dans ce programme, mais c'est un simple départ.

Une fois que Emu_Kidid aura pu se procurer une carte SD de plus grande capacité, il pourra corriger certains problèmes rapportés.

Comment ça marche (pas très technique):

Interception d'une commande dvdread, la transformer en une recherche vers le secteur 0 et lecture des données depuis la carte SD.

Source:

Les sources sont peu claires.. mais oui c'est inclus.

Il y a des morceaux de code empruntés d'un peu partout et les remerciements devraient être là où nécessaire.

Merci à:

le code sd de gc-linux pour les méthodes simples d'utilisation du lecteur sd gecko

brakk3n pour le fond d'écran

Tout le monde à tehskeen pour les émulateurs et leur sources

les devs de libOGC pour libOGC"

Téléchargement:

sdboot0.1.rar

sd-boot-PAL.rar (version plus ancienne pour les utilisateurs PAL ayant un problème)

Merci à Dante pour l'info! =)