

# Test/tuto IEDGE

Soumis par robocop  
07-03-2010

## TEST IEDGE

Le iEDGE est bien entendu le successeur du EDGE et le i signifie tout naturellement que celui-ci fonctionne sur DSI et DSIXL. Pour ceux qui ne connaissent pas encore le EDGE est un produit dérivé du CYCLO EVOLUTION. Or le fabricant du CYCLO EVOLUTION a décidé de ne pas sortir un modèle compatible DSI. On peut donc dire que le iEDGE devrait combler les attentes des fans de CYCLO mais a-t'il de quoi lutter?

Soyons clair ce n'est pas un clone du CYCLO et le système du CYCLO ne fonctionne pas sur l'iEDGE, serait-ce le même fabricant? Je vous laisse juger.

Alors pourquoi vous parler de ce linker?

Le iEDGE est compatible DS, DS LITE et aussi DSI (et DSI XL) mais il se distingue de ses concurrents par une approche technique particulière. Il est livré sans logiciel pré installé mais pour mieux comprendre je vous ai traduit le contenu de la documentation du iEDGE

« La DSI a un firmware complètement upgradable ce qui signifie qu'il est possible que dans le futur une mise à jour soit diffusée qui bloque le iEDGE et les autres produits concurrents. Pour cette raison il est vital que lors de la diffusion de la mise à jour du firmware vous n'installiez pas cette mise à jour jusqu'à ce que la Team iEDGE ait vérifié que la mise à jour est sûre et puisse être installée.

Le site web affiche la version de firmware la plus récente supportée. N'installez pas un firmware plus récent (par exemple un numéro de version plus élevé) que celle listée. Si une telle version est diffusée, un nouveau fichier de boot (bootstrap) sera diffusé pour combattre la mise à jour. Dans ce cas vous devrez installer le nouveau bootstrap avant d'installer la nouvelle mise à jour du firmware DSI. En cas d'échec votre iEDGE sera bloqué par la DSI. Si ceci arrive vous aurez besoin d'une DS Lite ou d'une DSI avec un firmware plus ancien pour réussir à mettre à jour le bootstrap.

### Installation initiale

Pour satisfaire aux lois du copyright, la Team iEDGE a pris une approche 100% légale pour le produit iEDGE Nous avons conçu notre produit de telle façon que l'utilisateur puisse mélanger les données de la ROM avec les données du fichier de boot (bootstrap) pour générer un fichier contenant les données désirées. De cette façon le iEDGE peut être distribué légalement, ce qui signifie que les clients et distributeurs ne prennent plus le risque de voir saisir le produit par les douanes. Cette création de fichier ne doit être faite qu'une seule fois dans un usage normal, ou dans le cas d'une mise à jour du firmware DSI. La documentation du programme indique la ROM nécessaire »

Bien vu le concept est intéressant bien que déjà vu dans le passé. Même si Nintendo n'a pas pu prouver lors du procès en France que la séquence de démarrage a été copiée on n'est jamais assez prudent. En effet Nintendo n'a rien pu faire car il aurait dû alors expliquer le fonctionnement du boot et diffuser son code pour prouver la ressemblance. C'était inacceptable aussi bien au niveau commercial que pour une société japonaise diffuser des informations confidentielles à des étrangers.

Lors du procès Nintendo contre les distributeurs (Paris-Tribunal Correctionnel-Chambre 31) l'expert de Nintendo que nous appellerons Mr P., monsieur d'un certain âge, a même déclaré à peu de choses près :

« J'ai eu accès à des documents confidentiels fournis par Nintendo confirmant que le linker est identifié et authentifié comme une carte bancaire. Une communication se fait et le logo Nintendo apparaît qui prouve que le linker est reconnu....il y a une mesure de protection...Cette chaîne de caractères s'affiche sur l'écran dans un ovale. L'ovale est dans la console et la chaîne dans la cartouche »

### Ovale et logo Nintendo

Nintendo n'a visiblement rien communiqué à l'expert et les spécialistes des linkers savent bien que les programmes de la DS ne sont pas si protégés que cela puisque l'on peut faire ses propres backups avec un homebrew ou un dispositif matériel . Nous passerons bien volontiers sur l'ovale....que nous garderons pour le rugby.

### Support des cartes microSDHC

Bien entendu comme tous les linkers récents le iEDGE supporte les cartes de forte capacité jusqu'à 32Go. Il ne sera pas forcément utile de posséder une carte rapide de classe 6 si vous vous contentez de 4Go mais au delà c'est fortement conseillé, et le linker n'est pas en cause, c'est juste une question de bon sens lorsque le nombre de fichiers est important.

### Fonctionnement avec ressort

C'est l'éternel débat entre les partisans du linker à ressort et ses adversaires. Je ne trancherais pas car mon avis ne doit pas vous influencer et il y a des avantages et des inconvénients de chaque côté. Le iEDGE n'a pas de ressort et le mécanisme ne tombera pas en panne c'est tout ce que je peux vous dire.

### Le packaging

Le iEDGE est livré dans une boîte originale et esthétique (à mon goût) en forme de triangle tout comme son prédécesseur le EDGE. Une simple étiquette « i compatible » apposée sur le dessus permet de différencier les modèles.

Un bracelet en tissu élastique est livré avec et permet de fermer la boîte. C'est original et vous pouvez au choix porter l'élastique cet été au poignet ou le donner à la petite soeur.

La boîte est composée de couches de carton d'emballage noir et d'un fond et d'un couvercle rigide, c'est donc très solide. Elle contient le linker iEDGE et un lecteur de cartes microSDHC équipé d'une LED rouge.

### Le produit

Tout comme le EDGE le produit a l'air solide. Si la fiabilité est la même que pour le EDGE on pourra dormir sur nos deux oreilles.

La coque ressemble fortement à celle du CYCLO bien sur. L'autocollant bleu et noir est de bonne qualité et le linker n'est pas trop épais pour entrer dans le slot. La carte microSD ne dépasse pas trop du slot, donc pas de risque de perte ou d'accrochage.

Aucune vis n'est apparente mais en décollant le sticker trois vis apparaissent ce qui permet de démonter le iEDGE. Pas mal pour ceux qui veulent changer la coque! La coque est donc fermement maintenue et ne risque pas de casser.

On peut aussi voir à l'intérieur un composant Proasic ACTEL A3P250, le même composant que la puce Argon et la mémoire. La fabrication est propre et on peut même identifier les connecteurs JTAG.

### Couleur du linker

Le couleur d'un linker n'est pas le critère le plus important puisque celui-ci est dans votre console la plupart du temps

mais il faut signaler que le IEDGE est blanc ce qui commence à se faire rare de nos jours, la plupart de ses concurrents étant gris ou noir sauf un seul. Peut être la couleur blanche a un coût plus élevé lors de production plastique? Qui sait? En tout les cas ce critère compte pour certains acheteurs.

Donc si votre console est blanche le IEDGE sera coordonné. Pour la petite histoire il y quelques temps il existait des coques de rechange (noire, transparente et rose) pour certains linkers fournis en standard sur un modèle mais désormais c'est fini. A quand un linker rouge, rose, bleu ou jaune ou des coques sympa ?

## Installation

Puisqu'il n'y a pas de boot sur le linker il faut le fabriquer soi-même à partir d'une rom  
Pour cela il faut télécharger une ROM pour fabriquer son propre fichier bupdate.bin.  
Mais une fois fait on devra effacer la rom et conserver le fichier ainsi créé. Pour des raisons de rapidité et de facilité rien n'empêche de télécharger directement ce fichier bupdate.bin.

On peut même court-circuiter les étapes et utiliser la méthode de BITONIO6, membre de Metagames

Son fichier est iEDGE\_Bootstrap\_Creator\_For\_DSi\_1.4+OS\_V1.8.zip

- Insérez une microSD "VIDE" dans votre PC dans le petit lecteur USB fourni  
Formatez la microSD en FAT ou FAT32 car la carte doit être vide

- Exécutez le programme "iEDGE Bootstrap Updater V-1[Embed].exe"
- Une fois ce programme ouvert, sélectionnez la lettre correspondant à votre lecteur
- Cliquez sur "update" pour créer le "bootstrap" sur votre microSD
- Débranchez le lecteur USB et retirez la carte
- Mettez la carte microSD avec le fichier de bootstrap fraîchement créé dans votre iEDGE
- Mettez le iEDGE dans votre DS/DSi
- Branchez le chargeur secteur de votre console par précaution
- Allumez votre DS/DSi et ne touchez plus à rien
- Une petite lumière rouge devrait s'allumer et clignoter, ce qui indique que votre iEDGE se met à jour. La lumière rouge va clignoter de plus en plus vite et va s'éteindre. Une fois éteinte votre iEDGE est mis à jour
- Appuyez sur n'importe quel bouton de votre DS/DSi (une fois la led éteinte)
- Vous pouvez éteindre votre DS/DSi
- Branchez votre microSD au PC, supprimez le fichier "bupdate.bin" de la carte microSD
- Installez le kernel/OS du iEDG en copiant le dossier "EDGE" et le fichier "IEDGE.DAT"

Le linker devrait donc démarrer ainsi:

Vu au lancement de la console

## Le menu

Pour les habitués du CYCLO ou du R4 rien de nouveau le menu ne possède que trois icônes. C'est sobre, simple à comprendre et à utiliser. L'icône de gauche sert à lancer les jeux et homebrews, l'icône du milieu est réservée à Moonshell et celle de droite aux réglages.

## Les homebrews

Tous les homebrews que j'ai testé ont fonctionné sans aucun problème.

## Download Play

Il s'agit de la possibilité de partager un jeu avec un joueur via la liaison WIFI et cela même si celui-ci ne possède ni la cartouche originale ni un linker. Le « download play » fonctionne, même s'il est mentionné dans la documentation sous le nom Game Sharing. Pokemon Diamant a été testé avec succès avec une deuxième console tout comme Mario Kart.

## Support Moonshell

La version 1.71 est téléchargeable sur le site du fabricant et 100% fonctionnelle. Je n'ai pas encore testé la version 2.0.

## Code triche

Sur le site du fabricant on trouve un éditeur de codes triches compatible Action Replay. Il s'agit en fait du freeware R4CCE version 0.86. Sur la carte microSD un dossier cheat existe avec un fichier cheats.dat comprenant des centaines de codes préétablis. Il ne reste plus qu'à ajouter vos propres codes et de valider l'option dans le menu principal « Settings ».

## Skins

Toujours sur le site du iEDGE le logiciel Skin Editor DS Lite version 1.2 permet de personnaliser son iEDGE, il est disponible bien sûr entre autres langues dont le tagalog...

## Support veille

Le support du mode veille est présent pour les jeux NDS et donc si vous fermez le capot pour faire une pause votre partie ne sera pas finie pour autant.

## Mise à jour autonome

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le iEDGE est autonome en terme de mise à jour. Il ne nécessite pas de matériel supplémentaire pour se programmer. Si une version supérieure de firmware Nintendo bloquant à nouveau les linkers DSI/DSIXL voit le jour, il suffira de copier le fichier à la racine de la carte microSD et d'insérer le linker dans une console. En fait le produit se servira uniquement de l'alimentation électrique de la console pour lancer le flashage, bien joué et pas besoin de produit en plus. Economie pour le fabricant et pour l'utilisateur cela peut éviter les problèmes en cas de perte du petit accessoire indispensable (câble ou firmware writer).

## Suivi

A ce jour il est un peu tôt car tout produit nouveau a des mises à jours récentes mais les fabricants du EDGE suivent toujours les mises à jours du CYCLO. On verra à l'usage.

## Fonction PASSME

Le iEDGE fait office de PASSME. Pour les nouveaux venus dans le monde des linkers, le PASSME était à l'époque un produit inventé par Natrium qui permettait de lancer un linker en SLOT2 en utilisant un jeu original. Ce produit précurseur est devenu ensuite inutile car le boot a été encodé dans un PASSCARD ou SUPERKEY et une troisième étape a vu l'incorporation du boot dans un linker pur SLOT1 qui de plus ne nécessitait aucune modification des roms.

Faire office de PASSME ou PASSCARD permet simplement aux utilisateurs d'anciens linkers de continuer comme avant....mais l'intérêt est désormais plus que limité.

## Le menu

Le menu est entièrement tactile et un double clic suffit pour lancer les fichiers .nds. Il ressemble comme deux gouttes d'eau à celui du CYCLO qui lui-même ressemblait à celui du R4.

## Rapidité du chargement

Le iEDGE est rapide et met 4 secondes environ pour charger un jeu. Je vous prépare un comparatif des linkers ou les indications de temps de chargement seront précisées pour la plupart des linkers actuels.

## Jeux DSI

Le produit n'est pas capable non plus de lancer les jeux pur DSI, c'est à dire ceux qui ne sont compatibles qu'avec la DSI comme Monster Finder et Hair Salon. Il y en a à ce jour deux à ne pas confondre avec les jeux hybrides qui sont au

nombre de 40. Ces 2 jeux ne se lanceront sur aucun des linkers actuels de toute façon et il est étonnant que personne n'ai encore réussi à trouver comment les lancer?

Les jeux mixtes DSI/DS sont tout de même plus fréquents. En effet il est plus rentable pour un éditeur de sortir un jeu qui fonctionne sur toutes les consoles que seulement sur DSI, le parc installé de DSI/DSI XL étant trop faible actuellement.

### Compatibilité jeux

La dernière mise à jour du fabricant s'arrête à la ROM 4708 et au vu de la rapidité des sorties on est déjà à la 4755. Bien entendu le linker est parfaitement compatible avec les jeux protégés comme Zelda mais pour certains titres comme Sonic All Stars Racing Europe (4745) il faudra tout de même passer par un patch jusqu'à la sortie d'un nouveau firmware.

James Cameron's Avatar: The Game fonctionne sans patch ce qui est bien.

Estpolis et Alice in Wonderland fonctionnent ainsi que tous les derniers jeux testés. J'ai d'ailleurs trouvé ces deux derniers jeux très sympas et surtout le rpg Estpolis. Vivement la sortie en France ou en import US!

### Consommation d'énergie

Le iEDGE consomme peu et pour le vérifier il suffit de laisser la console allumée avec le jeu original et de comparer l'autonomie avec celle obtenue avec le linker iEDGE. La différence entre les deux est faible et varie selon le jeu. Les variations sont trop faibles et le temps est révolu où les linkers consommaient beaucoup mais consommer moins d'énergie est toujours intéressant au niveau écologique et pour le joueur aussi.

### Menu RESET

Comme tout linker moderne qui se respecte il est possible de revenir au menu en appuyant simultanément sur les touches A B X Y L et R pour éviter d'actionner l'interrupteur ce qui peut l'user et aussi pour gagner du temps.

### Auto DLDI patching

Il faut d'abord expliquer ce qu'est le DLDI. DLDI signifie Dynamic Linked Device Interface pour Libfat. La traduction mot à mot donne Interface de Périphérique Liée Dynamiquement. C'est en fait une sorte de norme qui permet aux homebrews de disposer d'une programmation standard pour les accès à la carte mémoire. De ce fait pas besoin de coder une version spécifique à chaque linker mais une seule version avec un espace alloué DLDI dans lequel vient se greffer le patch qui peut être différent selon les linkers.

Soit on utilise un logiciel qui va modifier le fichier .nds homebrew pour vous ou bien le linker implémente la fonction automatiquement. C'est le cas avec le iEDGE

### Mode ralenti

Le mode ralenti est implémenté ce qui peut servir dans les jeux de Shoot-them UP ou dans les passages difficiles dans certains jeux où le saut doit se faire au millimètre près.

Même si certains d'entre vous vont crier au scandale, cela me sert surtout dans les jeux avec Sonic ou le petit hérisson est un peu trop rapide à mon goût.

### Les inconvénients

#### Lancement GBA direct

A ce jour le support natif des programmes GBA n'est pas présent et le EZ3EN1 n'est pas géré directement. Il faudra donc attendre ou utiliser GBAEXPLOADER pour gérer les fichiers .GBA.

#### RTS (Real Time Save)

Tout produit a ses inconvénients, sur le iEDGE la sauvegarde en temps réel n'est pas encore implémentée mais le produit est récent et la Team est réactive (voir plus bas). Pour rappel cette fonction vous permet de sauvegarder à n'importe quel endroit du jeu comme le ferait un émulateur sur PC.

### Menu français

Le menu n'est pas encore traduit en français mais la Team contactée par mail m'a affirmé vouloir sortir une nouvelle

système d'exploitation qui utilisera le français. Le fait de l'avoir oublié est un peu étrange ou fait exprès?

Même si l'ordre change selon les sources les langues les plus parlées statistiquement dans le monde sont les langues chinoises évidemment au vu de la population puis l'arabe, l'hindi, l'anglais, l'espagnol, le russe et le français. A la place du français on a une langue parlée aux Philippines : le TAGALOG mais aucune trace d'hindi, d'arabe ou de russe.

Copier/coller

Aucune fonction copier/coller pour l'instant. Cette fonction peu répandue permet de gérer les fichiers directement sur la carte sans passer par le PC ou un homebrew quelconque. Mais cet inconvénient peut aussi être un avantage lorsque le produit est destiné aux enfants. Ne pas avoir de gestion de fichiers évite l'effacement malencontreux d'un fichier système ou autre.

Et le prix?

Le produit vaut 30 euros dans les boutiques françaises chez notre sponsor Metashop ce qui le place en dessous des autres linkers ce qui en fait une bonne affaire en ces temps de crise.

Résumé

Les nouveaux linkers se font rares et c'est peut être mieux ainsi, le marché est saturé de clones et de faux produits. Le iEDGE est une mise à jour du EDGE qui est un produit fiable, avec le iEDGE le fabricant s'installe dans la continuité. Le CYCLO est peut être en fin de vie puisque la Team a annoncé qu'ils ne supporteraient pas la DSI et que les mises à jour se font rares. Le iEDGE sera t'il le remplaçant du CYCLO? Nous le verrons bientôt une fois corrigé les quelques fonctions manquantes.

Attention! Fake!

Alors que le iEDGE est un vrai produit connu, le EDGEi est un fake issu d'un revendeur chinois qui a tout pompé, emballage, logo et même le look du site. Ne vous trompez pas lors de vos achats.

Le vrai site est <http://www.edge-ds.cn/>

Le site des FAKE est <http://www.edgei-ds.cn>