

E·MULEZ

n°1 juillet/août 2004



L'ATARI ST sur votre PC et votre XBOX

Les jeux **PLAYSTATION**
sur **XBOX** : c'est possible !

Les jeux **NES** et **GameBoy**
sur votre **GameBoy Advance** !

Peer2Peer

Récupérez des jeux
sur Internet

139

JEUX COMPLETS

- 2 jeux XBOX
- 4 jeux PC
- 68 jeux GameBoy Advance
- 54 jeux ATARI ST
- 8 programmes éducatifs ATARI ST
- 1 jeu PS2
- 1 jeu Dreamcast
- 1 jeu Palm

dont :

- AfterBurner (PC)
- Retro Fighter (PC)
- Cauldron (GBA)
- Beats of Rage (PS2, Palm, Dreamcast)
- Defender of the Crown (ST)
- L'Aigle d'or 2 (ST)
- Le Manoir de Mortevielle (ST)
- Maupiti Island (ST)
- Vroom (ST)
- Pinball Magic (ST)
- Disc (ST)
- Mach 3 (ST)
- Sapiens (ST)
- Quadrel (ST)
- Tennis Cup (ST)

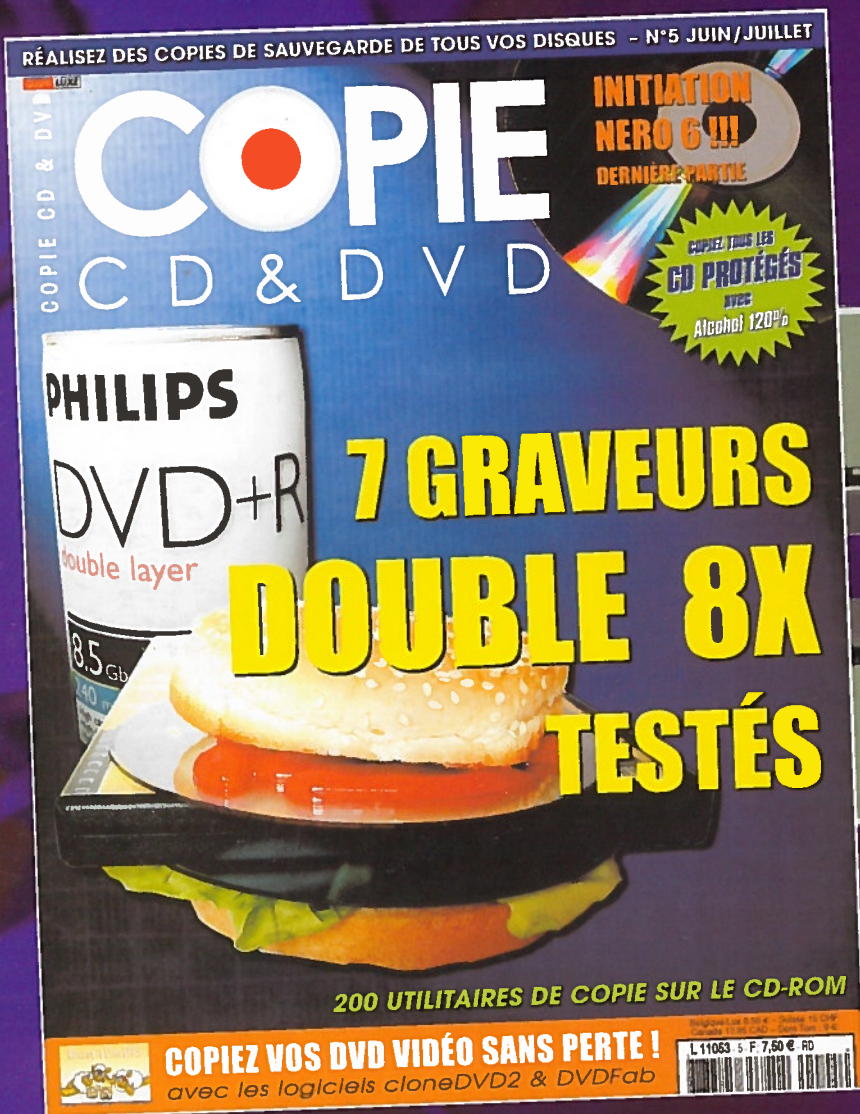
17 tests de vieux hits !

dont ceux de Another World,
Speedball 2, Double Dragon, Maniac Mansion
et F19 !



Le PREMIER magazine

100 % copie !!!



Vite
Abonnez-vous !!!

+ de 170 logiciels de copie

Windows 98, Me, NT, 2000 et XP

BON DE COMMANDE

Bon de commande **accompagné de votre règlement** (chèques belges, français, luxembourgeois et suisse acceptés) à retourner à :
Copie CD & DVD - commande de magazine - 80, route de Luxembourg - L-3515 Dudelange - Grand-Duché de Luxembourg

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Pays :

☐ Abonnement 1 an - 5 numéros France 35 € / Luxembourg/Belgique 37 € / Suisse 65 CHF - 44,60 € / DOM-TOM 43 €

anciens numeros

☐ ancien(s) numéro(s) Copie CD & DVD : n°1 ___ n°2 ___ n°3 ___ n°4 ___ n°5 ___ (par numéro commandé - frais d'envoi inclus : France : 9 € - Belgique Luxembourg : 10 € - Suisse : 15 CHF/10,50 € - DOM TOM 11 €)

☐ cochez cette case si vous avez besoin d'une facture



80, route de Luxembourg
L-3515 Dudelange
Grand-Duché de Luxembourg
www.emulezmag.com

Rédaction

Directeur de la rédaction :
Eric « Master » von Ascheberg
Rédacteur en chef :
Cedric « Toxic » Gasperini
Conseiller technique :
Jean-Christophe Dreyfus
Rédaction : 3d_Jc, John Doe, Clark Kent,
Dupond et Dupont, et l'Incommensurable
Michaël « Britney » Plerlovisi
Photos : D. R (Dominique Rocheteau ?)
et Peter Parker

Direction artistique

Concept graphique et mise en page :
Thierry « Chifoumi » Caplat
Dessins : Julien Charles

CD-Rom

Chef de projet :
Vincent « EasyCD » Pouilley
Concept : Eric von Ascheberg & Cedric
Gasperini

Internet (www.gamezmag.com)

Webmaître : Yann « Seul au monde »
Jugan

Direction générale

Directeur de la publication :
Vincent Pouilley

IPL

Gamez est édité par Image Publication
Luxembourg, Société Anonyme au
capital de 31 000 € - RC B75439.

L'envoi de tout texte, photo ou vidéo
implique l'acceptation par l'auteur de
leur libre publication dans le journal. Les
documents ne sont pas retournés. La loi
du 11 mars 57 n'autorisant, aux termes
des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que
« des copies ou reproductions strictement
réservées à l'usage du copiste ». Textes,
photos et vidéos : copyright 2004
IPL (sauf mention contraire).
Imprimé en Union Européenne.

AEmedia

PUBLICITÉ

Publicité AE Média

(01 41 58 57 86 - pub@aemedia.biz)
38, rue Garibaldi
93100 Montreuil
Tél. : 01 41 58 57 86
Fax : 01 41 58 57 70

Diffusion ventes au numéro

Directeur de la Diffusion :
Olivier Le Potvin
Tél. : 01 41 58 57 71
Fax : 01 41 58 57 70
(olivier.lepotvin@aemedia.biz)

AE Média, SARL au capital de
7630 euros. RCS Paris B 441 634 888
Siège : 11, avenue Jeanne Marlin,
06000 Nice.

Le retour des morts vivants



Ca commence toujours avec un gros con qui fait brûler des substances toxiques dans un incinérateur. La fumée qui s'en échappe se transforme en pluie, la pluie tombe sur le cimetière informatique du coin et voilà que des ordinateurs, des consoles et des jeux morts et enterrés reviennent à la vie. Leurs petites puces électroniques sortent de terre en couinant. Ils envahissent alors les pages des magazines et contaminent ceux qui les lisent par le virus *Nostalgia*.

Bon, là, en l'occurrence, le gros con du début, c'est moi. Alors un peu de respect, s'il vous plaît. Parce que ce virus que nous nous apprêtons à vous transmettre n'est ni dangereux ni mortel. Enfin, si, il est « moooooortel », mais dans le langage jeune, comme on dit.

Nous avons donc ressuscité de vieux jeux, de vieilles consoles et de vieux ordinateurs pour votre plus grand bonheur. Et nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à nous lire que nous en avons pris à redécouvrir ces merveilles des années passées.

En prime, nous vous offrons près de 150 jeux gratuits sur notre CD-Rom, et ce pour PC, Xbox, PS2, Dreamcast, GBA et Atari ST ! Le rêve !

Cedric Gasperini, ressusciteur 7° dan.

p 4 Histoire de l'informatique

D'où vient l'informatique ? Nous avons commencé à trouver un semblant de réponse grâce à nos recherches archéologiques.



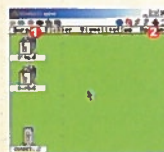
p 6 Dossier Atari ST



Un dossier géant sur la machine la plus populaire de la fin des années 80. Tout, tout, tout, vous saurez tout sur le ST.

p 18 Emulation Atari ST

Avoir un Atari ST sur son PC et sur sa Xbox, c'est possible. Et on vous le prouve.



p 22 Tests jeux

Quel bonheur de retrouver des jeux d'anthologie, des petites merveilles que l'on avait mises dans un coin de sa mémoire mais que l'on n'avait pas tout à fait oubliées !



p 36 Emulation Playstation sur Xbox



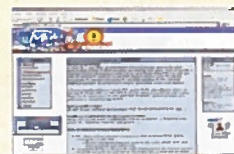
Jouez aux jeux Playstation sur votre Xbox ! L'occasion de transférer le plus épais catalogue de jeux sur la plus performante des consoles.

p 40 Emulation GBA



Des émulateurs sur Game Boy Advance ? Oui, ça existe. Et c'est extrêmement facile à utiliser. La preuve avec ce premier dossier sur la NES et la Game Boy.

p 45 Peer2Peer



L'émulation, c'est bien beau, mais si vous n'avez pas de lecteur de disquette ou simplement si vous n'avez pas envie de vous prendre la tête avec vos originaux, vous pouvez récupérer vos vieux jeux sur Internet. La méthode, c'est ici.

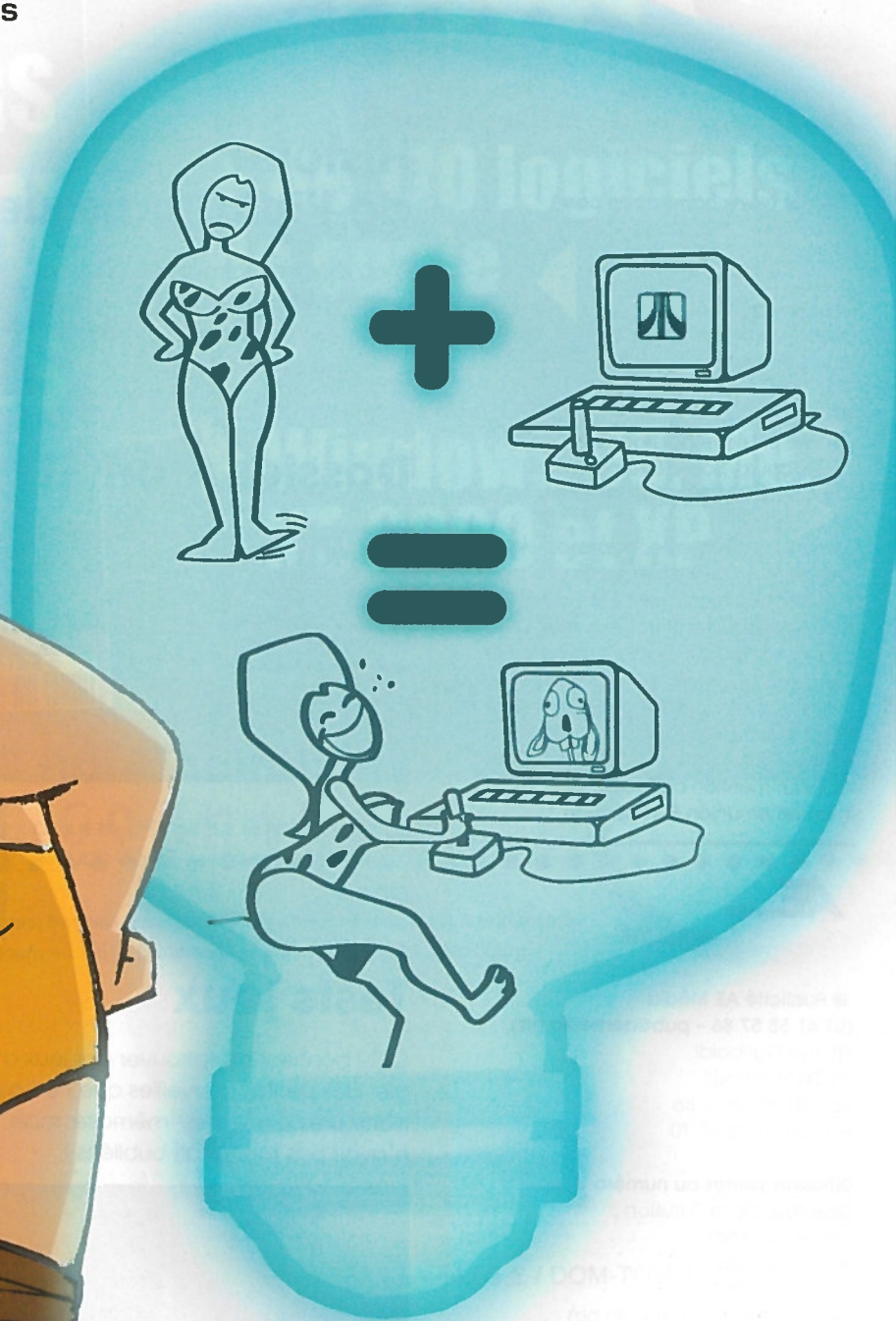
p 46 Pages CD-Rom

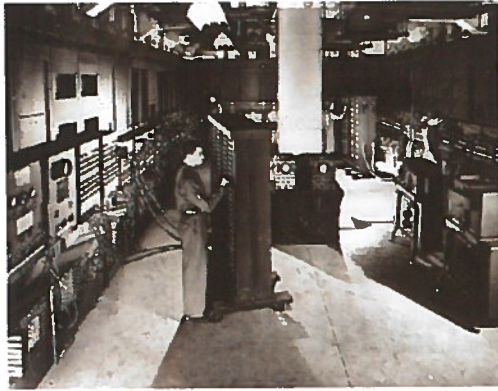
A ce niveau-là, ça ne s'appelle plus un CD-Rom mais une mine d'or. Planquez-le, c'est du massif. 139 jeux complets, tous les programmes nécessaires... que demander de plus ?



L'invention de l'ordinateur

On pense souvent – à tort – que l'ordinateur est le fruit d'une longue étude, de savants calculs et de nuits blanches, de la part d'énergumènes en blouse blanche bien décidés à ce que le futur soit plein de *Terminators* et de *Skynets*. La vérité est enfin rétablie dans cette page et nous rendons à Groumpf ce qui appartient à Groumpf.



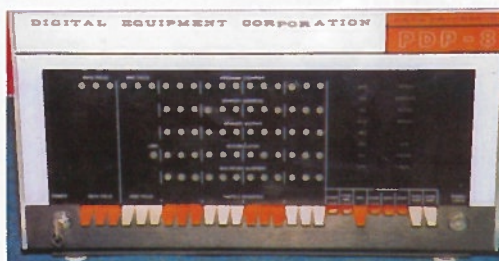
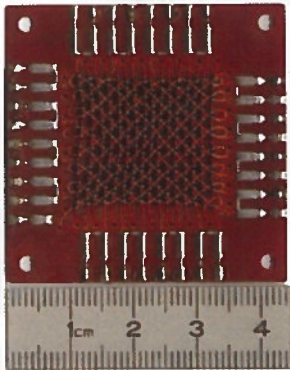


Le groaème jour après la pleine lune (*Mooa* dans le langage de l'époque) Groumpf, de la tribu des *Raaaaar Grrrrr Préééé* (qui peut être littéralement traduit par « ceux-qui-habitent-près-de-la-rivière-et-si-tu-en-approches-on-va-te-défoncer-la-tronche »), s'amuse à frapper un lapin avec un rocher. Sa compagne, Groumpfette, le regarde tendrement avec des yeux amoureux. Mais il faut avouer qu'elle s'emmerde ferme. C'est bien beau d'admirer son homme lui créer un tableau abstrait à coup de silice, mais il lui interdit d'y participer sous prétexte que... que bon, c'est lui l'homme et, si elle ne lui obéit pas, il arrêtera de la traîner par les cheveux.

Il faut préciser qu'à l'époque, traîner une femme par les cheveux était considéré comme la preuve ultime d'amour.

Enfin pas tout à fait, la preuve ultime était de ramener des testicules de mammoth mais le mammoth se faisait rare ces temps-ci – on suppose que ce rite amoureux est à l'origine de la disparition de l'espèce –, et puis traîner sa femme par les cheveux, c'est quand même vachement plus facile – vous avez déjà essayé de marchander avec un mammoth, vous, surtout quand il s'agit de la partie la plus précieuse de son anatomie ?

Groumpf se rendait bien compte que sa Groumpfette aurait préféré prendre le thé (qui à l'époque se résumait en une infusion de tripes de yack) avec ses copines tout en blablatant sur la dernière collection



automne-hiver en peau d'ours de Paco Oumpfa...

Une idée lumineuse

C'est alors que Groumpf eut une idée de génie : il décida de construire pour sa Groumpfette un ordinateur capable de jouer un petit programme d'écrabouillage de lapins virtuels.

Ainsi, elle pourrait elle aussi s'amuser, même lorsqu'il n'y aurait pas assez de lapins pour deux. A la même époque, il eut aussi l'idée de jeu sur un yéti qui joue au *base-ball* avec un pingouin, mais, persuadé que c'était vraiment trop con et qu'il faudrait être sacrément malade pour apprécier ça (*N.D.L.R. : tu dis ça simplement parce que tu n'as jamais réussi à envoyer le pingouin à la*

distance maximale, gros nul !), il préféra laisser tomber.

Groumpf se lança alors dans une étude complète de sa future machine. Pour commencer, il dessina des croquis de son futur jeu et imagina même, en plus de lapins, d'y inclure toutes sortes d'animaux – les plus grands spécialistes de la préhistoire pensent qu'il s'agit là de la première apparition des fresques. Pour la petite histoire, Groumpf abandonna finalement son projet. Tout d'abord parce qu'il nécessitait un processeur, de la Ram ainsi qu'un disque dur, et que Groumpf était per-



suadé que ce serait extrêmement difficile à trouver ; mais aussi parce que Groumpfette, lassée que son homme peinturlure les murs avec ses croquis, s'en alla abîmer sa poilue beauté dans les bras de Rak-kar, jeune chasseur musclé de dix ans son cadet.

Mais il se murmure, dans les hautes sphères du pouvoir, que les plans de la machine de Groumpf furent retrouvés et servirent de base à la construction du premier ordinateur. Si, si. Juré, craché. Pflout.



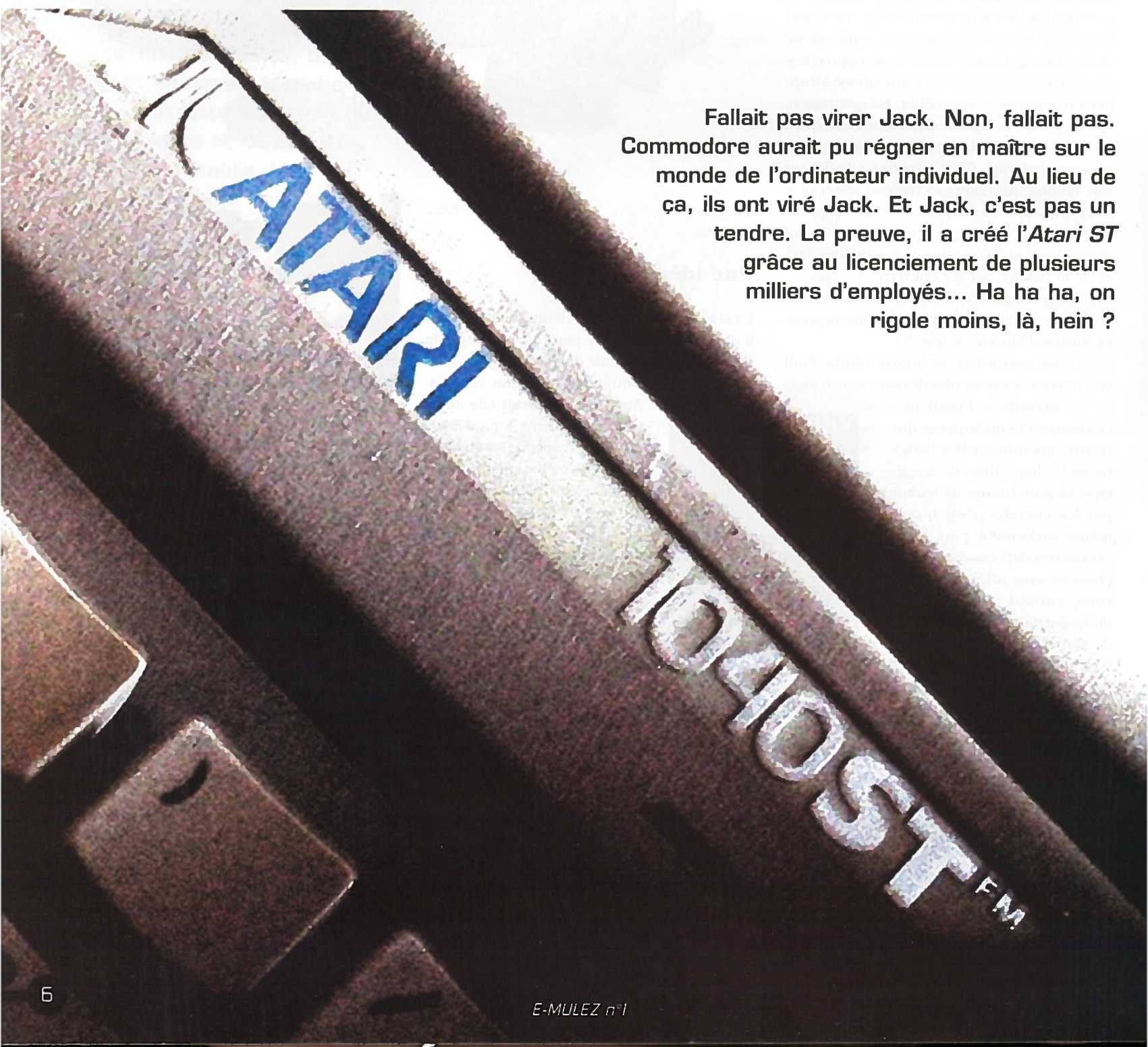
Dans notre prochain numéro, Jules César invente la manette de jeu.

Chapitre un :

l'histoire

où l'on apprend que virer une pièce maîtresse de son entreprise, c'est mal.

Fallait pas virer Jack. Non, fallait pas. Commodore aurait pu régner en maître sur le monde de l'ordinateur individuel. Au lieu de ça, ils ont viré Jack. Et Jack, c'est pas un tendre. La preuve, il a créé l'*Atari ST* grâce au licenciement de plusieurs milliers d'employés... Ha ha ha, on rigole moins, là, hein ?



C'est en 1972 que Nolan Bushnell fonde la compagnie Atari. Outre le fait que cela ne nous rajeunisse guère, Atari doit son succès à la commercialisation du jeu *Pong*, d'abord en borne d'arcade, puis en console de jeux familiale.

En 1976, Atari réalise un chiffre d'affaires de 20 millions de dollars. Et croyez-moi, 20 millions de l'époque, c'est énorme. Cela n'empêche nullement la Warner Communications de racheter Atari. Viendront dans les années suivantes les consoles *Atari 400* et *Atari 800* (dont la version la plus célèbre est l'*Atari 800XL* qui sort en 1983).

Mais comme racheter une entreprise qui cartonne n'est pas forcément synonyme de réussite, en 1984, la Warner perd beaucoup d'argent (2 millions de dollars... chaque jour !) par la faute d'Atari : en face, Commodore explose le marché avec son *C64* - qui sera à l'honneur d'un prochain numéro, d'ailleurs...



Nolan Bushnell

—Moulinex a des leçons à recevoir ! La seconde décision de Jack est de se lancer dans la conception d'une machine bon mar-

ché et grand public capable de rivaliser avec les meilleurs ordinateurs.

Côté processeur, c'est le *Motorola 68000* qui est choisi.

Côté *O/S* (*Operating System* ou système d'exploitation si vous préférez), Microsoft manque de peu de vendre son *Windows 1.0*, mais c'est Digital Research qui remporte le marché avec son *TOS* (*Tramiel Operating System* rebaptisé par la suite *The Operating System*), simplement parce qu'il est prêt avant et que Jack est hyper-pressé.

Success Story

C'est lors du CES (Consumer Electronic Show) de janvier 1985 que l'*Atari ST* est dévoilé. *ST* pour *Sixteen/Thirty-two*, ou 16/32 pour les



Vengeaaaaance !

Jack Tramiel, fondateur de Commodore, qui a été « gentiment » forcé de quitter son poste de P.D.G. l'année précédente, achète alors Atari. Il faut dire que le père est assez riche, hein... Il n'est pas parti de chez Commodore avec son petit carton dans lequel on retrouve deux ou trois cartes postales, un rouleau de *scotch*, une photo du dernier séminaire à Courchevel et une cravate rouge à pois offerte par les collègues pour son départ. Non, non, non. Il est parti avec un carton, certes, mais rempli de billets qui représentent ses indemnités... et le carton, il est énorme. Toujours est-il qu'une fois Atari acheté, Jack restructure toute la compagnie : hop, on dégraisse 3500 employés sur les 5000 existants



ATARI

Jack Tramiel



La révolution en un seul bloc.

anglophobes. Simplement parce que le processeur est de 16 bits et que le *bus* est de 32 bits. Le résultat est immédiat : l'*Atari ST* cartonne. Il faut dire que son prix est modique (environ 10 000 F de l'époque, puis le prix baissera rapidement à 7000 F) comparé aux prix des *Macintosh* (plus de 20 000 F pour des caractéristiques moindres).

Ses capacités en font une machine autant destinée aux loisirs familiaux qu'aux exigences professionnelles. Par exemple, son port midi en fait un outil idéal pour les musiciens (Jean-Michel Jarre, pour ne citer que lui, l'utilisera longtemps) et les publications s'en servent pour leur PAO (la maquette).

Dans les mois qui suivent sa sortie sur le marché, disques durs, imprimantes laser et tout un tas d'autres accessoires fleurissent. Au final, ce sont plus de huit millions d'*Atari ST* qui seront vendus dans le monde, dont 600 000 en France.

Jack est content.

Il peut repartir vers de nouvelles aventures.



Chapitre deux :

la machine

où l'on apprend que finalement, ça a un peu évolué, un ordinateur...



L'Atari ST s'est largement inspiré des ordinateurs *Macintosh* et il a été d'ailleurs surnommé le « *Macintosh killer* » puisqu'il était voué à le remplacer, tout simplement. Si l'histoire ne s'est pas exactement passée ainsi, il n'empêche que l'Atari ST a connu un beau succès.

La machine fut à l'origine vendue avec un système d'exploitation (O/S) sur une disquette. Ce système n'était d'ailleurs pas totalement fini. Le tir fut rapidement corrigé.

C'est en Allemagne que l'Atari ST sortit en premier, et où il rencontra son plus grand succès.

Si les caractéristiques d'un ordinateur vous gonflent ; si pour vous la Ram c'est un « E » qui manque à deux morceaux de bois destinés à faire avancer une barque ; si vous êtes persuadé que le MHz est le bruit que fait Michaël en dormant, passez cette page. Mais pour les autres... voilà qui vaut largement le détour !

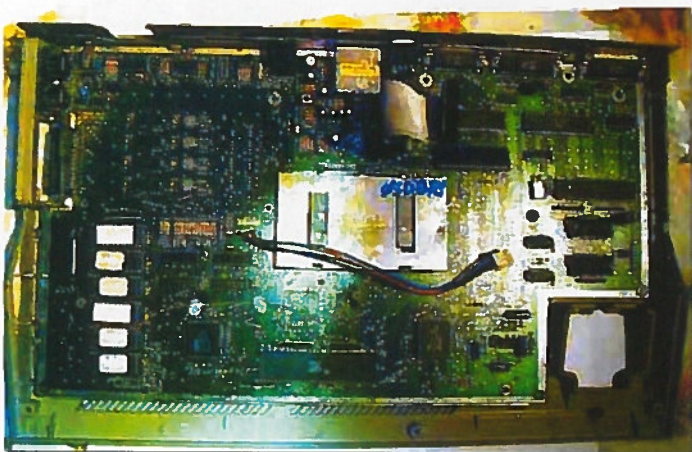
Le processeur est un *Motorola 68000*. Il est aidé de plusieurs circuits gérant les organes de la bête et ses nombreuses entrées-sorties. Un *Motorola 68901* s'occupe des interruptions internes, un circuit vidéo des trois modes graphiques (320 x 200 en 16 couleurs parmi 512, 640 x 200 en 4 couleurs parmi 512 et 640 x 400 en monochrome, ce dernier mode n'étant accessible que sur un moniteur spécialisé).

La version *520 ST* offrait 512 Ko de Ram et la version *1040 ST*... 1024 Ko. Plus tard, la version *520 STM* sera fournie avec 1 Mo et en 1989, les versions *Ste* offriront même la possibilité de mettre jusqu'à 4 Mo de Ram ! Toujours est-il que le succès de l'Atari ST vient aussi de ses nombreuses interfaces : une prise imprimante parallèle, une Péritel RGB, 2 *joystick*, un port cartouche 128 Ko, un extension disque dur, un série RS-232, 2 prises midi, un lecteur de disquettes.

Là où le *520 ST* fait la différence, c'est auprès des musiciens professionnels. Tous les modèles, même

ceux de base, proposent des prises midi *In* et midi *Out* de série. Ils permettent de relier les Atari ST à des instruments midi, et de les diriger avec des programmes (*CuBase* par exemple).

Nom	Atari 520 ST/ST+/STM
Année	1985
CPU	Motorola MC68000
Cadence	8 MHz
Mémoire vive	512 Ko (ST/STM), 1 Mo (ST+)
Mémoire morte	192 Ko
Modes texte	40 ou 80 colonnes x 25 lignes
Modes graphiques	320 x 200, 640 x 200, 640 x 400 points
Couleurs	16 (320 x 200), 4 (640 x 200) et monochrome (640 x 400) avec un moniteur spécifique
Son	Yamaha YF-2192 3 voix, 8 octaves
O/S	TOS/GEM
Prix	10 000 F (France, 1985) puis réductions régulières jusqu'à 3000 F





Chapitre trois :

les jeux

où l'on apprend que l'ordinateur, c'est vachement bien pour jouer.

Parler de l'*Atari ST* sans parler des jeux reviendrait à parler d'un *hot-dog* sans parler de la saucisse – je n'ai trouvé que ça comme comparaison, désolé... Si le jeu vidéo existait bien avant la machine, c'est évident, il a quand même connu un formidable essor à cette période.

Pas de doute. Si l'*Atari ST* a connu la gloire, c'est en grande partie grâce à ses jeux. Ses capacités techniques ont permis aux développeurs d'atteindre un nouveau palier en matière de création de jeux. Plus beaux, plus fluides, plus animés, plus recherchés... Le monde du jeu a vécu une véritable révolution. N'en déplaise également à nos amis les éditeurs, le piratage a été le vecteur principal du succès de la machine. En effet, chacun y a été de son petit échange de jeux. Les

disquettes s'échangeaient dans les cours de récré comme les images Panini à une époque désormais – et malheureusement – révolue. Résultat, chacun voulait avoir la nouveauté en premier, chacun voulait avoir son petit jeu à échanger et, finalement, chacun achetait un ou deux jeux – davantage pour les plus nantis d'entre nous – par mois. Pour l'anecdote, et pour preuve que oui, pirater c'est mal, ce fut également le vecteur principal de l'arrêt du développement des jeux sur Atari : à l'époque où l'*Atari ST* aurait éventuellement pu survivre un ou deux ans encore, sur un marché qui se tournait de plus

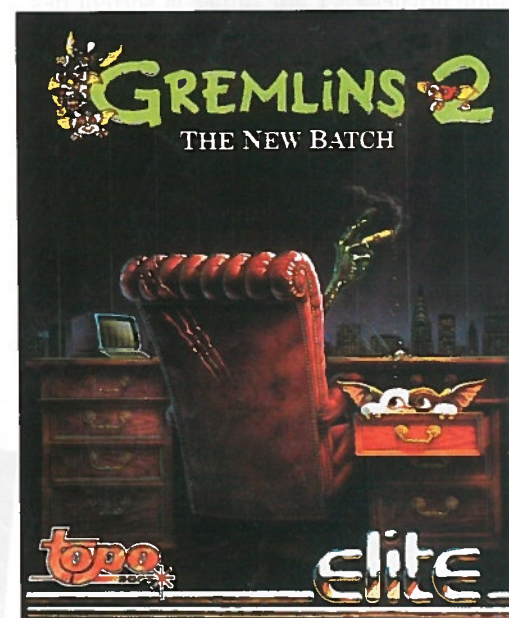


en plus vers le PC, le développement de jeux sur cette plate-forme est devenu totalement non rentable. Le piratage était tel que les ventes étaient très inférieures aux échanges... Mais cela est un autre débat.

Des titres cultes

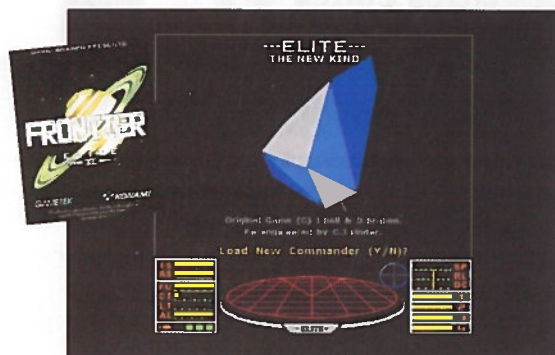
Toujours est-il que, comme c'est aujourd'hui le cas sur les consoles, les premiers jeux *Atari ST* ne sont pas forcément extraordinaires d'un point de vue graphisme. Les premiers titres apparaissent à la fin 1985 et sont vraiment basiques : *Nethack*, principalement en caractère ASCII ou *Colonial Conquest*, inspiré du jeu de plateaux *Risk* en sont le parfait exemple.

En fait, ces années-là sont toujours dominées par le *Commodore 64* et l'*Amstrad CPC*. C'est véritablement en 1987 que l'on voit





Un graphisme... euh... épuré...



l'Atari ST se démocratiser et devenir une machine privilégiée. Cette année-là sortent des hits tels que *Barbarian* (Psygnosis), *Defender of the Crown* (Cinemaware), *Dungeon Master* (FTL), *International Karate+* (System 3), *Le manoir de Mortevielle* (Lankhor) ou le cultissime *Maniac Mansion* (Lucas Arts). La machine est en marche et plus rien ne peut l'arrêter.

L'année suivante, *BattleChess* (Electronic Arts), *Capitaine Blood* (Cryo), *Rick Dangerous* (Firebird) et bien d'autres encore sont acclamés par les critiques.

Finalement, c'est en 1989 que l'Atari ST explose littéralement au niveau des jeux. Les graphismes s'affinent, la jouabilité s'améliore, on retrouve alors les bases mêmes du Jeu Vidéo (avec majuscules s'il vous plaît) qui servent encore aujourd'hui aux développeurs. *Les voyageurs du temps* (Delphine), *Nord et Sud* (Infogrames), *Populous* (Electronic Arts),

Prince of Persia (Broderbund) n'en sont que quelques exemples.

Une mort brutale

Malheureusement, c'est en 1992, donc bien trop peu de temps après, que l'Atari ST agonise. En 1993, il sera presque totalement exclu des plates-formes de développement. Le PC arrive en effet, en force avec des produits compétitifs et abordables. 1993, c'est aussi le raz-de-marée *Doom* sur PC...



Reste que l'Atari ST aura offert de bien belles et de bien bonnes choses. Des titres sont encore exploités sur PC de nos jours (*Sim City*, *Prince of Persia*).



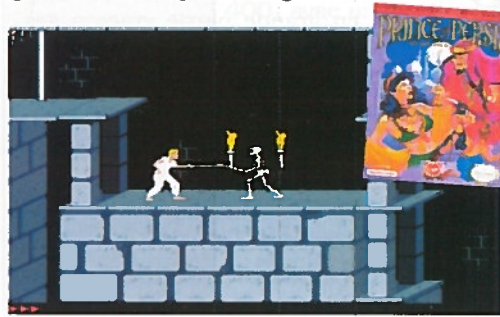
Avec 600 000 unités vendues en France, l'Atari ST a marqué toute une génération de joueurs. C'est aussi à cette période que se sont démocratisés les après-midi jeux vidéo. Je le sais, j'y étais. Les joueurs se retrouvaient chez les uns ou chez les autres et passaient leur temps devant l'écran d'ordinateur à résoudre telle ou telle énigme, à s'affronter sur un jeu de foot... Haaaaaa (soupon nostalgique)... tout cela au grand dam des mères, bien entendu, qui auraient préféré voir leur progéniture profiter du soleil...

Mais maaaaaaan ! On jouuuuuu ! Laissez-nous !

Mais dehors il fait beau, j'aimerais bien que vous preniez l'air un peu au lieu de vous abrutir devant cet ordinateur...

Ouaaaaaais, on terminiiiiine... alleeeeeez...

Ils sont des souvenirs fugaces qui vous reviennent parfois... et des situations qui, malgré tout, n'ont pas changé... !



Chapitre quatre :

exemple de jeux

où l'on apprend que ça nous rajeunit pas tout ça...

Quelques exemples de jeux parmi les plus connus... Oui il en manque. De *Vroom* à *Rick Dangerous* en passant par *Ikari Warriors*, *Lemmings* ou *Operation Wolf*, c'est un recueil de 200 pages que nous aurions pu faire sur tous les *hits* de l'*Atari ST*. Il vous faudra vous contenter de ceux-ci... pour le moment ! Et n'hésitez pas à nous écrire (par *e-mail*, par lettre, par pigeon voyageur, par télépathie) pour nous demander de parler des jeux qui vous ont marqué !

Another World

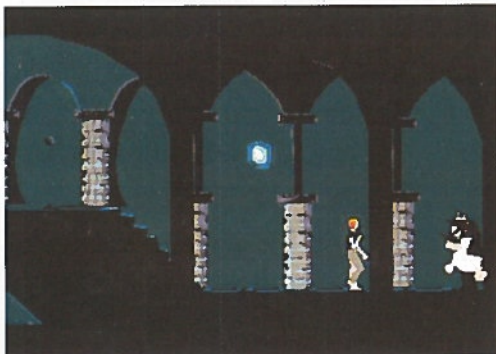
Editeur/Développeur : Delphine Software

Année : 1990

Genre : action

Résumé : Lester Chaklin, jeune professeur en physique nucléaire, se rend un soir d'orage dans son laboratoire et fait des essais d'accélération de particules. Quand la foudre frappe l'installation, il est projeté dans un autre monde au bord de la destruction et peuplé d'aliens hargneux...

Avis : premier jeu à proposer des polygones mélangés à de la 2D, *Another World* fut une véritable révolution et un tremplin pour son développeur, Eric Chahi. Un monde fascinant, une histoire prenante, une fluidité exceptionnelle et une jouabilité merveilleuse furent la recette du succès.



Note globale : ★★★★★

Civilization

Editeur/Développeur : Microprose

Année : 1991

Genre : stratégie



Résumé : inspiré du jeu de plateaux du même nom, *Civilization* vous place à la tête d'une... civilisation, forcément, avec ce que cela représente : créer des villes, des armées, progresser dans les sciences... De l'âge de bronze jusqu'au nucléaire, il vous faudra vaincre vos ennemis, par la force ou par l'intelligence.

Avis : l'un des plus grands jeux de tous les temps. Sans doute inégalé, sans doute inégalable. Il fut un énorme succès, et est encore aujourd'hui décliné (sa mouture la plus récente est *Civilization III* sorti en 2002 chez Infogrames). Immanquable. A tel point qu'en écrivant ce dossier, je n'ai pas pu résister au plaisir d'en refaire une partie...

Note globale : ★★★★★

L'Arche du Capitaine Blood

Editeur/Développeur : Infogrames

Année : 1988

Genre : aventure

Résumé : programmeur de jeux vidéo, le capitaine Blood se retrouve un jour coincé dans sa création. Cloné cinq fois, il se transformera en machine s'il n'arrive pas à récupérer le

fluide corporel de chacun de ses clones à travers la galaxie...

Avis : grand classique, le *Capitaine Blood* a bénéficié du talent de Philip Ulrich, son créateur, et de celui de Jean-Michel Jarre qui en signe la musique. Enorme succès, il a donné suite à deux jeux, *Commander Blood* en 1994 et *Big Bug Bang* en 1996, tous deux de piètre qualité.



Note globale : ★★★★★

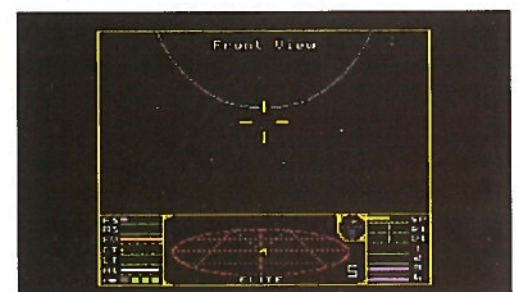
Elite

Editeur/Développeur : Infogrames

Année : 1988

Genre : simulation

Résumé : l'univers est infini. Vous êtes pilote de votre vaisseau et devez parcourir l'espa-



ce de planète en planète pour commercer, remplir des contrats, afin d'augmenter les capacités de votre appareil.

Avis : premier jeu – et pas loin d'être le seul – à laisser une totale liberté de mouvement, *Elite* a eu un impact fort sur toute une génération et continue encore aujourd'hui d'inspirer les développeurs. Incontournable.

A noter que sa suite, *Elite 2 : Frontier*, sortie en 1993, fut tout aussi réussie.

Note globale : ★★★★★

Elvira

Editeur/Développeur : Accolade

Année : 1990

Genre : aventure



Résumé : dans le château de la célèbre Elvira, icône gothique connue outre-Atlantique, des monstres ont pris place. A vous, héros intrépide, de défaire les créatures et de résoudre les énigmes.

Avis : jeu d'aventure à l'ambiance *heroic fantasy*, son succès a été en partie dû aux combats en temps réel, à la dizaine de façons de mourir possibles et aux différentes possibilités pour terminer le jeu. Si je n'ai personnellement jamais accroché, j'en connais qui ont passé des nuits entières dessus.

Note globale : ★★★★★



Indiana Jones et la dernière croisade

Editeur/Développeur : Lucas Arts

Année : 1989

Genre : aventure

Résumé : le jeu, totalement inspiré du film du même nom, met en scène le plus célèbre des aventuriers à la recherche... du Graal.

Avis : inutile de présenter plus l'histoire... Qui ne la connaît pas ? Et d'ailleurs, qui n'a pas joué à cette merveille ? Un graphisme époustoufflant, un scénario forcément excellent, des énigmes passionnantes, et surtout, le style Lucas reconnaissable entre mille,



notamment grâce à son interface. Que demander de plus ?

Note globale : ★★★★★

Kick Off

Editeur/Développeur : Anco

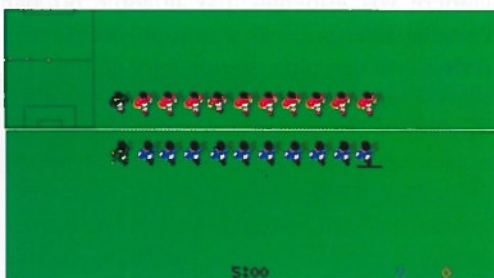
Année : 1989

Genre : sport



Résumé : un jeu de foot développé par le célèbre Dino Dini.

Avis : *Kick Off* a connu plusieurs suites réussies (*Kick Off 2*) ou non (*Kick Off 2002*). La possibilité de paramétrer ses équipes, de jouer un championnat ou toute autre compétition sont des atouts qui paraissent aujourd'hui normaux mais qui, à l'époque, étaient rares. Avec la vue de dessus du terrain et surtout, la balle qui ne colle pas aux pieds... On n'a sans doute jamais fait mieux... à part le numéro 2. A noter que le jeu *Player Manager* reprenait la jouabilité exceptionnelle de *Kick Off* en y ajoutant une dimension de gestion d'équipe. Une merveille.



Note globale : ★★★★★

Loom

Editeur/Développeur :

Lucas Arts

Année : 1989

Genre : aventure

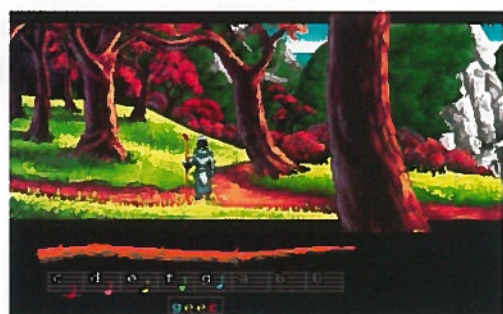


Résumé : Bobbin Threadbare, jeune gars – enfin, extraterrestre – de la tribu des tisserands, doit recoudre son monde au bord

de la destruction. Pour l'aider, il devra découvrir les notes de musique magiques et les sorts qui les activent.

Avis : si le jeu est peu connu du grand public, il garde une place privilégiée dans le cœur de tous les *gamers*. Dans le mien aussi puisque c'est, à mon souvenir, le tout premier jeu que j'ai terminé – sans aide, en plus... Une aventure toute tendre, pleine d'évasion et de poésie, un personnage attachant et une intrigue fabuleuse. Si seulement les développeurs actuels pouvaient en prendre de la graine...

Note globale : ★★★★★



Maniac Mansion

Editeur/Développeur :

Lucas Arts

Année : 1987

Genre : aventure



Résumé : le Dr Fred passe son temps à faire d'étranges expériences depuis qu'une météorite s'est écrasée, il y a vingt ans, près de son manoir. Seul hic, il a kidnappé la fiancée de Dave. Dave et ses amis vont donc tenter de la sauver.

Avis : eh oui... encore un jeu Lucas Arts... et ce n'est pas fini... Il faut dire qu'à l'époque, il régnait en maître sur le jeu d'aventures, et que le genre était particulièrement prisé. En tout cas, c'est le premier réalisé par les studios Lucas. Les plus anciens lui vouent un culte sans bornes et il a même inspiré une série télévisée (USA, 1990 à 1993). Drôle, complexe, il a introduit le moteur de programmation SCUMM (*Script Utility for Maniac Mansion*) propre aux jeux Lucas, qui privilégie la souris comme mode de fonctionnement et qui réserve la partie inférieure de l'écran aux actions disponibles. Le jeu en lui-même





doit donc être considéré comme le pionnier et respecté en tant que tel. Il faut également savoir que le génialissime *Day of the Tentacle* en est la suite.

Note globale : ★★☆☆☆

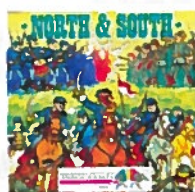
Nord et Sud

Editeur/Développeur :

Infogrammes

Année : 1989

Genre : stratégie



Résumé : en pleine guerre de Sécession (1861-1865) aux Etats-Unis, les Nordistes et les Sudistes s'affrontent pour le contrôle des Etats et du chemin de fer qui les traverse. L'atmosphère y est guillerette puisque c'est celle du caporal Blutch, du sergent Chesterfield et de la bande dessinée de laquelle ils sont issus, à savoir *Les Tuniques bleues*.



Avis : simple, efficace et ô combien plaisant, *Nord et Sud* jouit d'une popularité énorme encore aujourd'hui. Il est extrêmement facile à prendre en mains et s'adresse à un large public. Bon, il faut bien avouer qu'il est rapide à terminer, qu'il est un poil répétitif, mais qu'importe, on s'y amuse réellement. Que l'on soit ou non amateur de la B.D. – ex-

cellente par ailleurs à mon humble avis –, on ne peut que se laisser prendre... au jeu !

Note globale : ★★☆☆☆

Operation Stealth

Editeur/Développeur :

Delphine Software

Année : 1990

Genre : aventure



Résumé : le Stealth, avion furtif, a été volé. John Glames, espion de la CIA, se lance sur la piste des ravisseurs. L'enquête vous emmènera au Santa Paragua, dirigé par un dictateur, et où vous vous trouverez confronté à des agents du KGB, à des tueurs, à une personne qui se fait passer pour vous et à une mystérieuse organisation terroriste appelée Spyder.



Avis : doté de graphismes superbes et d'un scénario riche en rebondissements, *Operation Stealth* est devenu une référence en cette année 1990. Un excellent mélange de réflexion et d'action qui garde encore aujourd'hui une saveur exquise. A noter qu'aux USA, le jeu a été distribué par Interplay, propriétaire de la licence *James Bond*, et est donc tout naturellement devenu *James Bond – The Stealth Affair*.



Note globale : ★★☆☆☆

Populous

Editeur/Développeur :

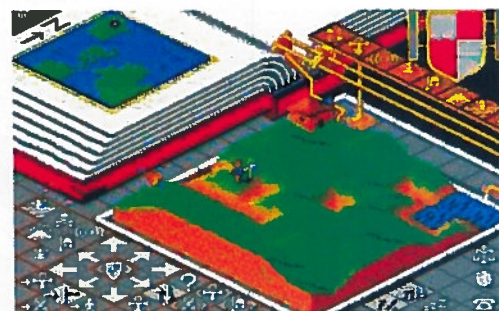
Electronic Arts

Année : 1989

Genre : stratégie



Résumé : devenez un dieu. Au sens propre du terme. Gérez votre peuple, son évolution, et plus sa croyance sera forte, plus vous aurez



de pouvoir. Il vous faudra bien entendu écraser les divinités rivales...

Avis : de temps à autre, une météorite tombe dans l'univers du jeu vidéo. Ce fut le cas pour *Populous*, grâce auquel l'un des développeurs, Peter Molyneux, est devenu célèbre. Suivront *PowerMonger* en 1990, puis *Populous II* en 1993, dans la même veine et avec un succès presque équivalent. *Populous III* (sans Molyneux) est sorti sur PC en 1998 mais n'a pas réussi à raviver la flamme, même si la qualité était là.

Note globale : ★★☆☆☆

Prince of Persia

Editeur/Développeur :

Broderbund

Année : 1989

Genre : action



Résumé : dans la Perse des mille et une nuits, un méchant vizir enlève la fiancée d'un jeune prince. Entre pièges, combats à l'épée, escalades et sauts, le héros va avoir fort à faire pour retrouver son amour, le tout bien entendu en moins d'une heure...

Avis : révolutionnaire au niveau de l'animation, *Prince of Persia* est devenu un incontournable. Il sera suivi de *Prince of Persia 2* en 1993, tout aussi réussi, puis *Prince of Persia 3D* sur PC en 1996, nettement moins passionnant, et enfin l'excellent *Prince of Persia : The Sands of Time*, sorti l'année dernière.

Note globale : ★★☆☆☆

Player Manager

Editeur/Développeur :

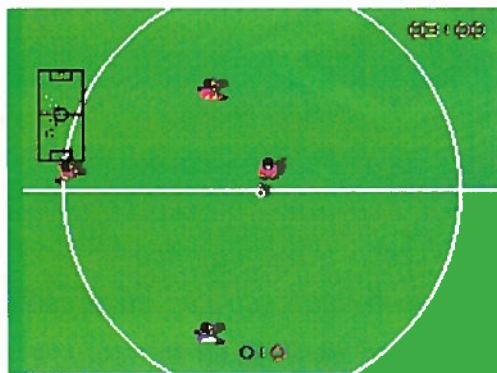
Anco

Année : 1990

Genre : sport



Résumé : gérez une équipe de football, effectuez des transferts, créez vos propres joueurs



et tentez de remporter les championnats et les coupes.

Avis : prenez le développeur de *Kick Off*, Dino Dini, et créez le jeu du parfait gestionnaire d'un club de foot. Si son succès a été moindre, voire anecdotique comparé aux monstres que nous vous présentons ici, il n'empêche que *Player Manager* est une merveille inégalée encore aujourd'hui. La jouabilité de *Kick Off* (puisque vous jouez les matchs) alliée à un jeu très complet de gestion, c'est un pur bonheur.

Note globale : ★★★★★

The Secret of the Monkey Island

Editeur/Développeur : Lucas Arts
Année : 1990
Genre : aventure



Résumé : vous incarnez Guybrush Threepwood, sorte de Gaston Lagaffe, qui est bien décidé à devenir un pirate, un vrai, et à aller sauver le gouverneur de Monkey Island, la belle mais froide Elaine Marley. Cette dernière a été enlevée par le terrible pirate LeChuck...

Avis : monstrueux succès, jeu magnifique au scénario hors du commun, la série *Monkey Island* tout entière (*LeChuck's revenge*, 1992, *The Curse of Monkey Island*, 1998, et *Escape from Monkey Island*, 2000) est la preuve que Lucas Arts a longtemps régné en maître sur le jeu d'aventure. Totalement incontournable.

Note globale : ★★★★★



Sensible Soccer

Editeur/Développeur : Renegade
Année : 1992
Genre : sport



Résumé : jouez avec l'une des 168 équipes nationales, internationales ou fictives, et participez à une coupe ou un championnat.

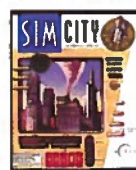
Avis : clone de *Kick Off*, *Sensible Soccer*, comme ses suites (*Sensible World of Soccer*, 1994, *Sensible Soccer '98*, 1998, etc.), reste, dans le cœur de bon nombre de joueurs, à une place primordiale. Même s'il n'a ni le charme ni le génie de son mentor, il reste un incontournable pour tous les fans de foot.



Note globale : ★★★★★

Sim City

Editeur/Développeur : Maxis
Année : 1990
Genre : gestion

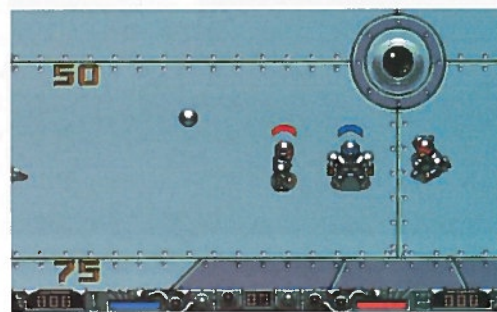


Résumé : construisez et gérez votre ville, avec tout ce que cela implique : bâtiments, administration, budget, tout en faisant face aux exigences des citoyens et aux événements naturels qui peuvent survenir.

Avis : voilà un autre titre qui a révolutionné le jeu vidéo. Suivront *Sim City 2000* (1993), sans doute le plus connu et celui qui a rencontré le plus de succès, *Sim City 3000* (1999) puis, récemment, *Sim City 4* (2003). Une recette qui fonctionne encore.

Note globale : ★★★★★

Speedball



Editeur/Développeur : Bitmap Brothers
Année : 1989
Genre : sport

Résumé : un jeu brutal dans lequel vous devez envoyer une boule de fer dans le but de l'équipe d'en face, tout en frappant vos adversaires...

Avis : inspiré du film *Rollerball*, *Speedball* (et sa suite sortie l'année d'après) a longtemps été un incontournable, toutes machines confondues. D'une jouabilité moyenne mais d'un *fun* absolu, il a défoulé toute une génération de joueurs.

Note globale : ★★★★★

Voyageur du temps

Editeur/Développeur : Delphine Software
Année : 1989
Genre : aventure



Résumé : vous nettoyez tranquillement les fenêtres d'un *building* immense, en cette bonne année 1989. Sous les quolibets d'un patron hargneux, vous rêvez d'aventure... Qu'à cela ne tienne... En 4315, les Terriens ont construit un bouclier pour sauver la Terre d'une invasion des aliens. Ces derniers voyagent donc dans le temps pour mieux le contourner...

Avis : graphismes sublimes, scénario vraiment bien fait, *Les voyageurs du temps* en a malheureusement rebuté plus d'un par sa difficulté. Malheureusement car il était vraiment très très bien réalisé. Une merveille.

Note globale : ★★★★★



Chapitre cinq :

la presse

où l'on apprend que la presse informatique s'est véritablement dégradée

Qui dit nouvel ordinateur dit forcément horde de publications qui se lancent sur le marché. Qu'elles soient de bonne ou de piètre composition, elles ont eu le mérite d'exister et de passionner des milliers de lecteurs. Tour d'horizon.

L'Atari ST a permis à bon nombre de magazines de jeux vidéo non seulement de voir le jour, mais surtout de sortir de l'ombre. Destinés originellement à un groupe restreint d'individus, ils sont devenus des références en la matière et ont vu leurs ventes littéralement exploser.

Tilt en est le parfait exemple : un titre culte qui s'est malheureusement éteint en janvier 1994 au bout de 122 numéros...

Gen 4, ensuite, devenu lui aussi un titre culte et qui, malheureusement cette fois-ci continue à sortir – Méchant, moi ? Vous avez vu ce que c'est devenu... ? Gen 4 voit le jour fin 1987 et commence par un guide de tous les jeux vidéo Amiga, Atari ST, Nintendo et Sega... Au fil du temps, l'Atari prendra une place considérable dans les colonnes du ma-

gazine.

Joystick, enfin, qui a commencé comme hebdo en novembre 1988 et n'est devenu mensuel que fin 1989 après une cinquantaine de numéros. Lui aussi survit encore plus qu'il ne vit.

A nos chers disparus

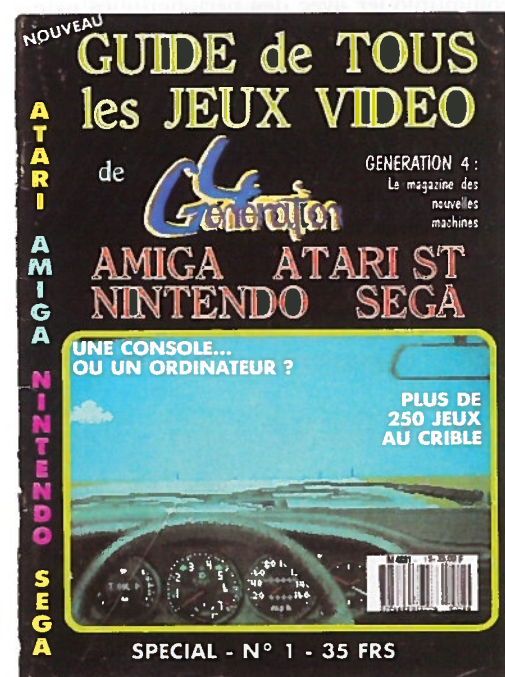
Bien entendu, des magazines dédiés ont été créés. Ils ont disparu en même temps que la fin de règne de l'Atari ST mais ont tout de même connu quelques belles années de gloire avec des chiffres de vente mirobolants. Parmi eux, on peut citer Atari Magazine, créé par Atari France. Si sa partie jeux était quelque peu restreinte – mais avait le mérite d'exister –, Atari Magazine proposait des rubriques variées sur la programmation, la musique, le langage informatique et le graphisme. Nombre d'informaticiens actuels ont tapoté de leurs petits doigts fébriles les exemples de programmes fournis dans ses pages. Démarré à l'été 87, le magazine s'éteindra à l'été 92, après 36 numéros.

Atari 1ST fut également du lot. Il proposera dans ses pages essentiellement des reportages et des tests de logiciels d'application. Un magazine plus pointu, même si sa partie jeux était importante.

Mais le plus connu fut sans nul doute ST Magazine. Sa première parution date de mai 1985 et il continuera à sortir jusqu'en septembre 1998 ! Très complet, il traitera de tout. Musique, graphisme, dessin, émulation PC, Amiga, programmation, initiation pour débutants, utilitaires, applications pour

professionnels et jeux, bien entendu.

« Ce fut vraiment un magazine de passionnés. Les premiers numéros sont sortis alors qu'il n'y avait pas encore d'Atari ST en France ! Les trois premiers n'ont d'ailleurs pas été distribués mais vendus à la criée par nos soins » nous confie Godefroy Guidicelli, rédacteur en chef de l'époque. « Dès que ST Magazine a été sur le marché, les ventes ont été importantes : il s'agissait vraiment d'une machine révolutionnaire que tous attendaient. » Aujourd'hui encore, quelques sombres publications parlent parfois de l'Atari ST. Mais elles sont réservées à un cercle très restreint



Chapitre six :

la musique

où l'on apprend que l'Atari ST sait aussi faire
« tagada tsoin tsoin bidibidibop »

L'une des raisons du succès de l'Atari ST a été incontestablement ses capacités musicales. L'industrie s'est littéralement ruée sur la machine... Explications...

Midi. Quatre lettres magiques qui ont fait de l'Atari ST une machine indispensable pour les musiciens.

Le midi peut s'apparenter à un réseau qui ne concernerait que les instruments et les périphériques musicaux.

L'avantage est simplement de faire travailler la machine plutôt que l'homme, de pouvoir créer des *samples* sans difficulté, de programmer des instructions envoyées aux périphériques. Par exemple, l'Atari ST envoie le début de la note à un synthétiseur, puis la fin de la note (donc sa durée également). On obtient ainsi des mélodies complètes qui tiennent dans quelques kilo-octets seulement. De plus, l'Atari ST est équipé de deux prises midi : une *In* et une *Out*. Cette dernière occupe les fonctions que l'on vient de voir : communiquer avec des périphériques extérieurs. La prise *In*, elle, permet d'enregistrer ses morceaux. Vous jouez une mélodie sur une guitare, par exemple, et elle est enregistrée sur l'ordinateur.

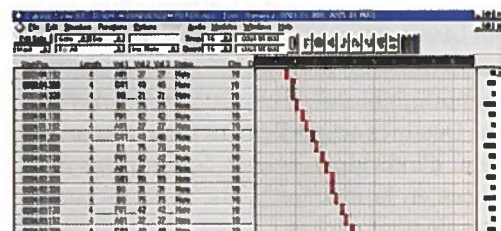
Si aujourd'hui, cela semble tout à fait naturel à bon nombre de musiciens, à l'époque c'est littéralement révolutionnaire.

La musique devient binaire. La musique devient l'Atari ST.

Des stars équipées ST

Le phénomène est tel que de nombreux musiciens l'utilisent alors. Le plus célèbre d'entre eux est certainement Jean-Michel Jarre qui va même jusqu'à composer la musique du jeu *Capitaine Blood*. Mais d'autres com-

positeurs, comme celui de MC Solaar, ou des D.J. tels que De Crecy sont subjugués par les possibilités de la bête. Des logiciels comme *Pro24* ou, plus connu du grand public, *CuBase* permettent de jongler aisément avec les *samples* ou de programmer les synthèses. Multipiste, effets, *égalisation*, le tout pour des prix allant de 800 F à 6000 F. Il est d'ailleurs très utilisé dans le monde du *rap*.



Entretien avec un musicien

Luc Debuire, musicien professionnel, a bien voulu répondre à quelques-unes de nos questions...

En quoi l'Atari a-t-il révolutionné la musique ?
Son port midi, qui a été incontestablement l'idée de génie d'Atari. Auparavant, les ordinateurs étaient aussi utilisés (le Commodore, par exemple), mais c'était une vraie galère. Le 1024 a fait l'effet d'une bombe, pour ses capacités, surtout. 1 Mo de mémoire, à l'époque, c'était révolutionnaire ! Surtout que cette mémoire a rapidement été augmentée. Mon Atari ST a aujourd'hui 4 Mo...

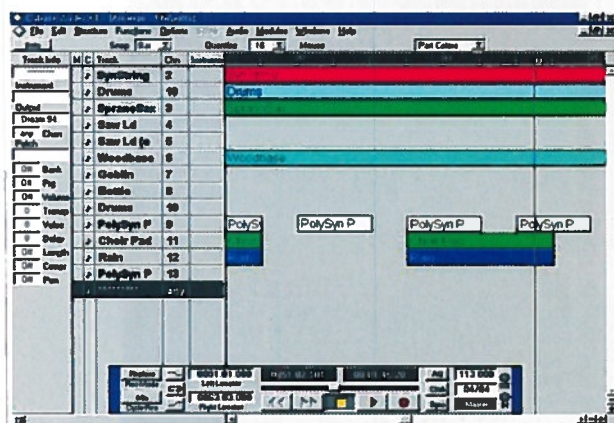
Était-ce facile d'utilisation pour les musiciens ?
Oui, la musique devenait vraiment accessible à tous. C'est devenu simple, surtout avec les séquenceurs comme *Pro24*, *CuBase* ou *Notator*, pour citer ceux qu'il m'est arrivé d'utiliser.

Aujourd'hui, l'Atari ST est-il rangé à la cave ?
Non, je m'en sers encore ! En fait, si pour



les enregistrements en studio, il a été remplacé par le PC et le Mac, il garde ma préférence pour la scène. J'anime des matches d'improvisation théâtrale et son gros avantage est d'être compact et léger. Le clavier incorporé à l'unité centrale et le fait que l'écran 15 pouces soit plus petit qu'un 15 pouces de PC en font un outil facile à transporter.

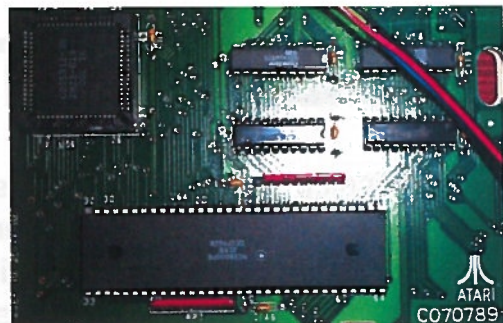
Luc Debuire est compositeur et effectue l'animation musicale sur scène des matches d'improvisation de la LIVY, équipe de Vélizy (78). Il écrit des jingles et la musique d'accompagnement pour les albums CD du Père Castor (Flammarion).



Chapitre sept :

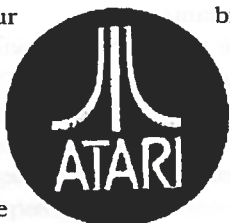
la conclusion

où l'on apprend que finalement
c'était mieux avant, hein ?



Il est temps de faire le point sur ce que fut l'*Atari ST* et sur ce qu'il représenta pour toute une génération. Il est aussi temps de clore ce dossier, parce que, bon, ça commence à faire déjà pas mal, hein ?

Du milieu à la fin des années 80, le monde a été divisé en deux camps : les pro-Atari et les pro-Amiga. S'il est vrai que l'*Amiga* – sur lequel nous reviendrons dans un futur dossier – a remporté lui aussi un énorme succès, s'il est vrai que l'*Amiga* a été utilisé par les chaînes de télévision pour tout ce qui est sous-titres et effets visuels – preuve donc de sa puissance et de son utilisation professionnelle répandue – et s'il est vrai également que l'*Amiga* a survécu bien après 1992, il n'empêche que l'*Atari ST* a côtoyé les dieux de l'informatique pendant de bien belles années. Personnellement, je me souviens des semaines rythmées par les parties de *Kick Off* ou de *Player Manager* entre amis... ou avec mon frère, tout simplement. A peine sortis du col-



lège... puis du lycée... nous filions faire « une ou deux parties seulement » qui se transformaient en une ou deux heures d'affrontements acharnés, aucun des deux ne voulant terminer la session sur une défaite.

Des souvenirs tels que ceux-ci, bon nombre de joueurs en ont et n'arrivent toujours pas, aujourd'hui, à retrouver le bonheur de ces instants perdus, malgré des machines toujours plus sophistiquées.

Au plus haut des cieux

L'*Atari ST* était puissant. Plus que l'*Apple Macintosh* qui, à l'époque, était la référence des ordinateurs.

L'*Atari ST* était bon marché. A sa sortie, il coûtait moins de 10 000 F, soit 13 000 F de



moins que l'*Apple Macintosh*. Il descendra même à moins de 3000 F par la suite. Le slogan de la firme Atari n'était-il pas, d'ailleurs, « *Power without the price* » (La puissance sans le prix) ?

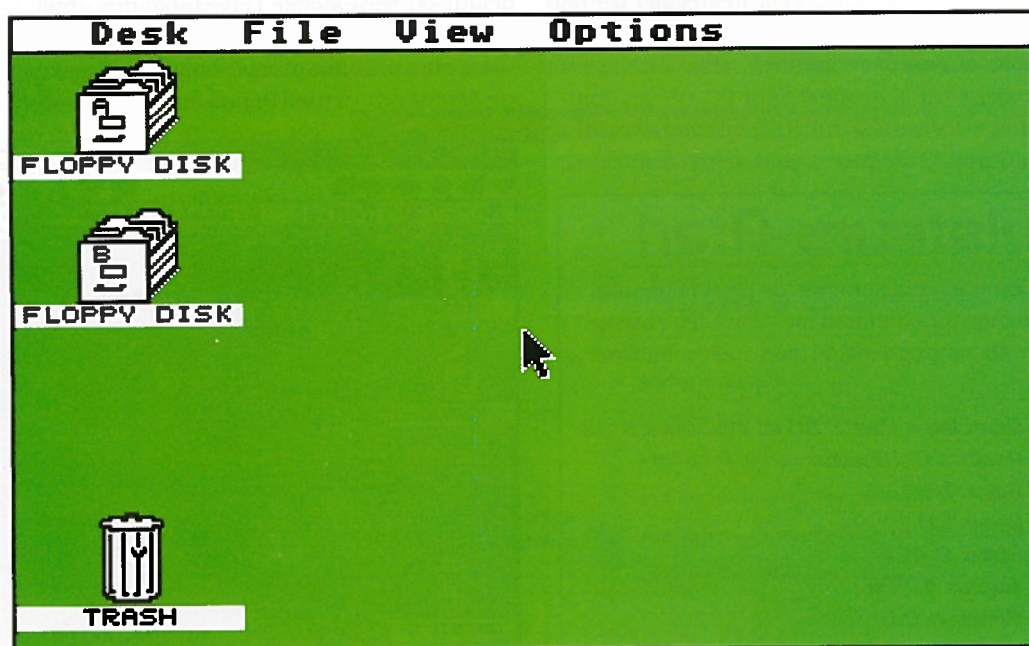
L'*Atari* était ludique. Il a permis au monde du jeu vidéo de connaître une explosion tant au niveau des innovations scénaristiques que techniques. Bon nombre de ses jeux sont la base même des jeux actuels.

L'*Atari* était professionnel. Entre logiciels de rédaction, d'architecte, de graphisme, de PAO, et j'en passe et j'en oublie, il a envahi bon nombre d'entreprises.

L'*Atari* était branché. Ben oui. On branchait la prise et hop, il y avait du courant. « – Non, t'es con, pas branché comme ça, branché genre *electrosound*. » Ha ! Oui, avec ses prises midi, l'*Atari* était à la pointe de la technologie musicale et a servi à de très nombreux compositeurs.

L'*Atari* était aimé.

Il est encore bien présent, étrangement, dans le cœur de bon nombre de personnes. L'*Atari ST* est devenu une légende. Tout simplement une légende.



Jouez avec du vieux sur du neuf

Notre dossier sur l'*Atari ST* vous a mis l'eau à la bouche ? Vous vous sentez l'âme d'un aventurier archéologue ? Voici un guide sur l'installation et la configuration de deux des meilleurs émulateurs sur PC et Xbox : *Steem* et *WinstonX*. Faites chauffer les manettes, il va y avoir du sport – et un peu de nostalgie... snif !

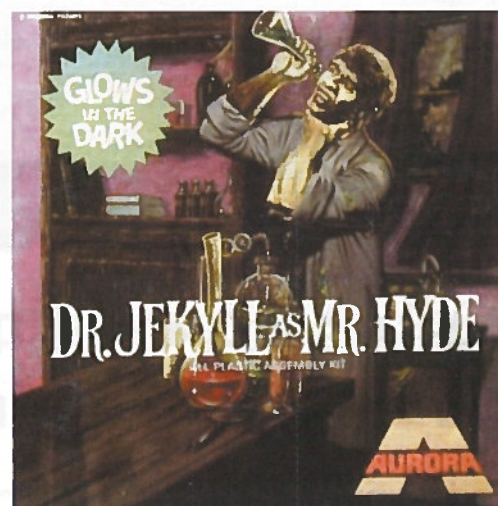
Un matin de printemps, notre rédacteur en chef adoré est venu me voir. Enfin, pour être plus précis, il m'a fait venir dans son bureau climatisé avec *jacuzzi*. L'air grave, il me supplie : « Michaël, nous allons faire un dossier sur l'*Atari ST*, tu es le seul qui puisse m'aider dans cette tâche. » Enfin, pour être plus précis, il m'a dit : « Dossier *Atari*. Toi émulation. Vite sinon viré. » Me voilà donc en train de fouiller dans mes placards, à la recherche des fameuses disquettes 720 Ko. Au bout d'une semaine – sans manger ni boire –, je (re)découvre le Saint-Graal. Quelle joie de retrouver, au fond d'une boîte à chaussures, *Lemmings*, *Disc*, *Nord et Sud*, *Kick Off 2* ou encore *Chicago 90* ! Et... si on y rejouait ?

Il existe de nombreux émulateurs *Atari ST* sur PC. Que ce soit *Winston* (et son successeur, *Stew*), *Steem*, *Saint* ou *Pacifist*, tous vous permettront d'émuler plus ou moins bien vos anciens jeux et logiciels. En fait, les différences se situent au niveau de l'interface, des options de configuration et... du type de programme que vous souhaitez émuler. *Steem* et *Pacifist* prendront ainsi en charge la majorité des jeux sortis sur la machine.

Saintest, quant à lui, plus axé *hardware* avec l'émulation de nombreux effets graphiques et une prédilection pour le monde des *demo-makers*. Pour ceux qui n'ont pas tout suivi, un *demomaker* est, en général, un programmeur passionné qui passe le plus clair de son temps à réaliser des animations de quelques minutes. D'immenses manifestations rassemblaient des milliers de programmeurs. Le but était alors de créer une animation dans les temps impartis et suivant quelques règles de base : langage de programmation, figures imposées et, bien évidemment, avec une taille limitée (à partir de 40 Ko !).

Vous l'aurez compris, le choix de l'émulateur dépendra de votre utilisation. Pour des raisons pratiques nous avons choisi *Steem*. La version 3.1 offre une interface claire et accessible qui conviendra tant aux néophytes qu'aux amateurs éclairés.

Du côté de la *Xbox*, un seul logiciel est disponible, et non des moindres, *WinstonX*. C'est un dérivé de *Winston 0.5* sur PC, un des émulateurs les plus connus. Ici, l'utilisation est d'autant plus aisée qu'il vous suffira de



copier les fichiers sur le disque de votre console puis de les exécuter *via* l'interface du logiciel. On a bien cherché, on n'a pas trouvé plus simple !

Mon PC se prend pour un *Atari ST*, c'est grave docteur ?

Nous allons tout d'abord installer *Steem 3.1* – logique. Pour ce faire, copiez l'ensemble des fichiers dans le répertoire de votre choix puis exécutez le fichier *Steem.exe*. Le logiciel vous propose de placer un raccourci dans le menu Démarrer puis vous demande d'indiquer l'emplacement d'un fichier *TOS*. Indispensable à l'exécution de l'émulateur, il constitue en fait le système d'exploitation de l'*Atari ST*. Pas de panique, il est inclus dans le répertoire de *Steem* et en français, s'il vous plaît !

Le logiciel requiert également un dossier par défaut où sera stocké l'ensemble des applications *Atari*. Vous pouvez indiquer celui de votre choix. Enfin, *Steem* vous offre de créer un disque dur virtuel. Répondez *Non* car nous



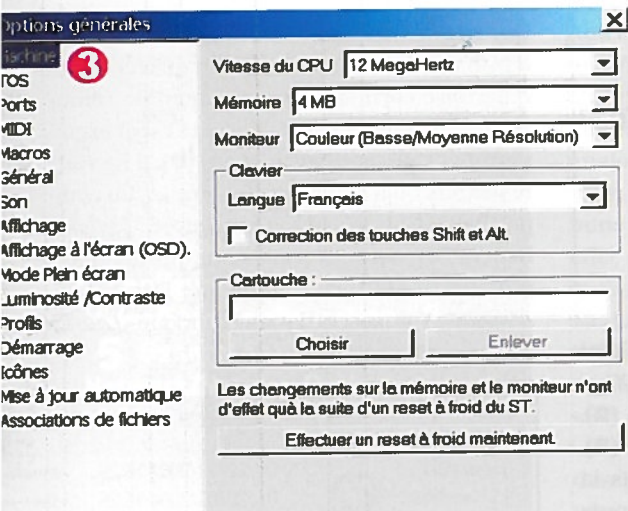
Les différents émulateurs Atari

Il existe de nombreux émulateurs *Atari* sur PC. Comme nous sommes de gros fainéants, nous n'avons malheureusement pas pu détailler leur fonctionnement. Vous les retrouverez cependant sur notre magnifique CD-Rom accompagnant ce non moins sublime magazine. Voici la liste complète :

- Aranyem 0.8.7beta ;
- Echo 0.7b ;
- Fast 0.41a ;

- Gemulator Dos 3.80 et Windows 8.03 ;
- Pacifist 0.49beta ;
- Saint 1.61 ;
- Stew 1.0 ;
- Stonx 0.42b ;
- TosBox 1.10a ;
- Winston 0.5.





n'en aurons pas besoin. L'installation est terminée.

Comme vous pouvez le constater, l'interface est relativement sobre. Vous trouverez en haut, à gauche (1), une série d'icônes relatifs au fonctionnement de l'émulateur. Vous pouvez, dans l'ordre :

- démarrer l'émulation ;
- effectuer une avance rapide - oui, oui comme pour un film ! - ;
- redémarrer le programme Atari ;
- ouvrir ou effectuer une sauvegarde. Cette option bien pratique vous permet, par exemple, d'enregistrer votre position précise dans un jeu. Au prochain démarrage, il vous suffira de charger la sauvegarde pour vous retrouver à l'endroit exact de votre précédente partie ;
- enfin, l'avant-dernier icône vous permet de prendre une capture d'écran. Cliquez avec le bouton droit pour accéder aux options.

Les icônes de droite regroupent différents modules (2) : rubrique d'aide, appliquer un patch à un jeu (pratique pour corriger d'éventuels problèmes de compatibilité), affecter des raccourcis clavier, configurer l'émulateur, définir les commandes et, enfin, accéder au répertoire par défaut. Dans le menu de configuration (Options Générales), deux rubriques doivent attirer votre attention : Machine (3) et Général (4). La première vous permet de définir le type d'Atari ST à émuler (vitesse du processeur, mémoire, moniteur...). Gardez toutefois à

l'esprit que plus vous émulez une machine puissante plus votre ordinateur sera sollicité. Nous vous conseillons donc de laisser les options par défaut.

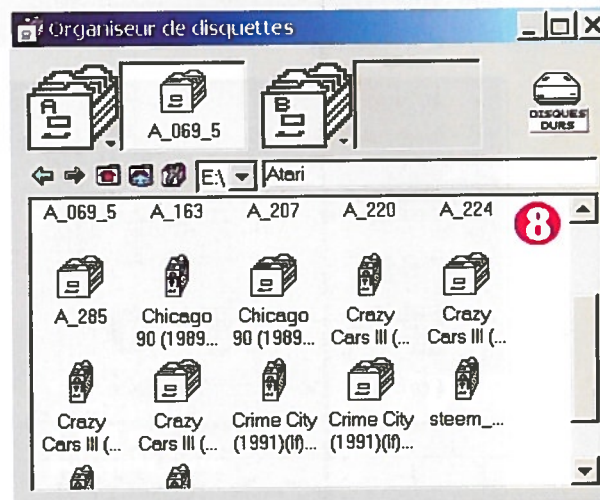
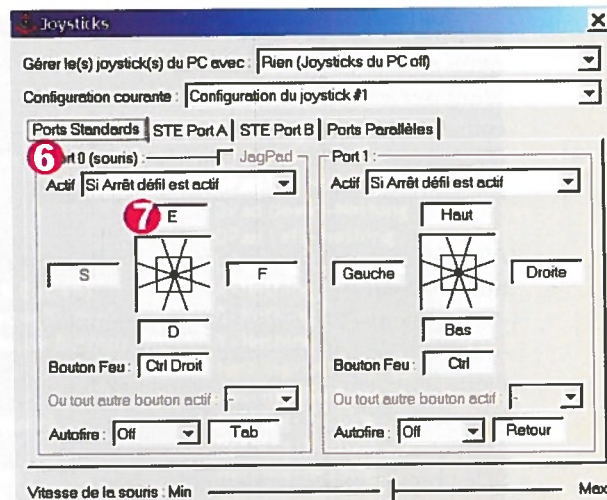
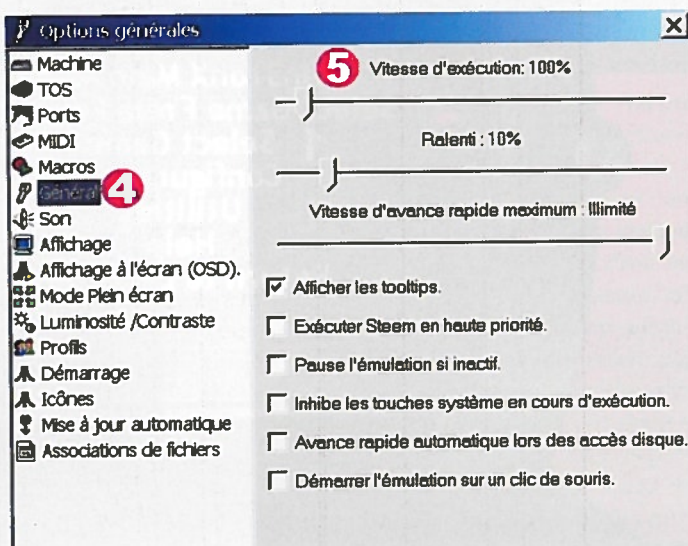
Si certains programmes sont trop rapides, vous pouvez définir leur vitesse d'exécution dans la section Général (5). Encore une fois, pour des performances optimales, cette option est à utiliser avec parcimonie. Faites gaffe, quoi.

Pour configurer une manette de jeux ou assigner des commandes à votre clavier, rendez-vous dans le menu Joysticks. Ici encore, rien de très compliqué. Cliquez sur l'onglet Ports Standard (6)

puis assignez les touches correspondantes aux quatre points cardinaux (haut, bas, gauche, droite). Pour ce faire, cliquez sur la case de votre choix (7) et appuyez sur une touche. La rubrique Actif permet de définir si les contrôles sont actifs en permanence ou pas. Il est également possible de désigner une touche chargée d'activer ces commandes.

Pour lancer une application ou un jeu Atari, deux choix s'offrent à vous :

- cliquer sur l'icône Organiseur de disquette et sélectionner le fichier à exécuter (8) ;
- exécuter le logiciel en question via l'explorateur. Lors de l'installation, Steem associe automatiquement les fichiers .st, .stt, .msa, etc. Après avoir téléchargé le jeu de votre choix, vous n'avez plus qu'à l'exécuter comme n'importe quel autre programme. Steem lancera automatiquement l'émulation. Cette option est également accessible dans le menu Options Générales/Associations de fichiers. Notez enfin qu'en cours d'exécution, la tou-



che Pause (ou Brake suivant le type de clavier) permet de mettre le programme en tâche de fond. La combinaison Shift + Pause stoppe l'émulateur.

Une Xbox à 8 MHz !

8 MHz ??? Eh oui, telle était la fréquence du processeur de l'Atari ST ! L'émulation de cette merveilleuse machine sur la console de Microsoft nécessite toutefois le respect de quelques règles. Il faut tout d'abord que votre console soit modée, c'est-à-dire modifiée à l'aide d'une puce ou d'un hack (de façon logicielle). Pas la peine de nous harceler par courrier ou de brûler nos boîtes aux lettres, ces modifications ne sont pas décrites dans ce magazine. Vous trouverez cependant toutes les informations nécessaires sur l'un des meilleurs sites francophones sur la Xbox, Gueux.net (<http://www.gueux.net>). Nous partirons également du principe que vous savez transférer des fichiers vers votre console via votre client FTP habituel et qu'un dashboard (comme EvolutionX, Avalaunch ou NeXgen) est installé. EvolutionX étant le pro-

gramme le plus couramment utilisé, nous nous appuierons sur celui-ci.

Munissez-vous enfin de l'adresse IP de votre console et du mot de passe pour s'y connecter. Encore une fois, ces informations ne sont accessibles que si votre console est modée.

Afin de vous connecter à votre Xbox, vous aurez besoin :

- d'un client FTP, *FlashFXP* par exemple ;
- de l'adresse IP de votre console. Elle indique au client FTP l'adresse où se connecter sur votre réseau ;
- de votre identifiant et de votre mot de passe. Si le premier est généralement « xbox », le second est défini dans le fichier *evox.ini* présent dans le répertoire « C » (« xbox » par défaut) (1).

[c:\clock]	
JumpToMsDash	= No
JumpIfNoLink	= Yes
Use24	= Yes
SwapDate	= No
SNTP_Server	= 216.244.192.3
[FTP]	
Enable	= Yes
Password	= xbox 1
IGR	= NO
[Telnet]	
Enable	= Yes

```

Section "Launch Menu"
{
    Section "Games"
    {
        5 AutoAddItem "e:\games\"
        AutoAddItem "e:\emulateurs\"
        AutoAddItem "f:\games\"
        SortAll
    }
    Section "Apps"
    {
        AutoAddItem "e:\apps\"
        AutoAddItem "f:\apps\"
        SortAll
    }
}
    
```

Démarrez votre console et exécutez le client FTP. Inscrivez l'adresse IP de la Xbox (« 192.168.0.20 » dans notre exemple) (2), votre identifiant puis votre mot de passe (3). Cliquez sur le bouton *Connect*. Une fois la connexion établie, ouvrez le dossier « C » puis éditez le fichier *evox.ini* (4). Dans la section « Games » ajoutez la ligne *AutoAddItem "e:\emulateurs\"* (5). Quittez le dossier « C » et ouvrez le répertoire « E ». Il ne vous reste plus qu'à créer un dossier que vous nommerez « emulateurs » (6).

Name /	Size	Modified
Parent Directory		
apps	0	07/11/2003 21:54
CACHE	0	07/11/2003 22:16
6 emulateurs	0	21/12/2003 15:10
TDATA	0	07/11/2003 21:52
TMP	0	04/01/2004 16:01
UDATA	0	07/11/2003 21:52
screendump.bmp	900 KB	10/01/2004 13:34

Dorénavant, lorsque vous souhaiterez installer un émulateur, vous n'aurez qu'à créer un répertoire correspondant au nom de l'émulateur (« e:\emulateurs\WinstonX » par exemple) et y transférer vos fichiers (7). Il ne vous reste plus qu'à copier les fichiers .st, ou compatibles, dans le répertoire *stdisks*. Redémarrez votre console pour que les changements soient pris en compte. Désormais, *EvolutionX* proposera dans sa rubrique « Launch Menu » une section « Emulateurs ».

Name /	Size	Modified	Attrib
Parent Directory			
MameDX	0	28/03/2004 16:26	drwxr-xr-x
7 ScummVMX	0	28/03/2004 16:26	drwxr-xr-x
xSnes9x	0	28/03/2004 16:26	drwxr-xr-x

Dans l'interface principale de *WinstonX*, sélectionnez *Configuration* (2) et validez avec le bouton « A » de la manette. Deux rubriques vous sont proposées :

- *Configure Controllers* (3) permet de paramétrer les commandes en assignant les touches que vous souhaitez. Cette rubrique n'est pas à négliger car contrairement à l'émulation sur PC, la Xbox est dépourvue de clavier ! Même s'il est possible de bidouiller sa console pour lui faire accepter les claviers USB, le plus simple est encore d'attribuer les touches les plus récurrentes ;

Quick Connect

General | Toggles | Advanced | SSL |

History: [] [X]

Server or Url: 192.168.0.20 2 Port: 21

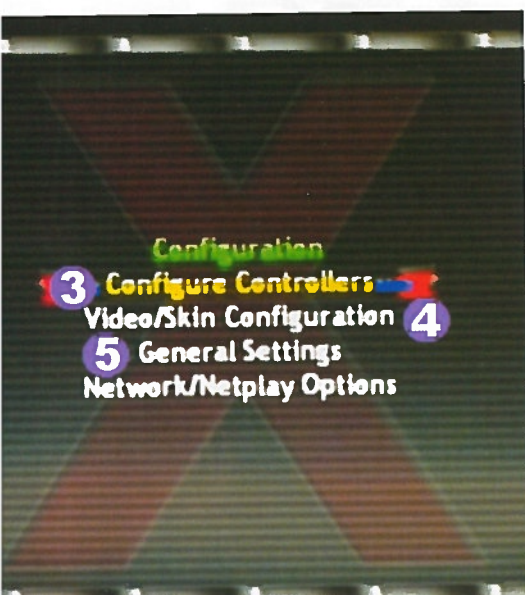
User Name: xbox 3 Password: [] Anonymous

Remote Path: []

Connect Close

Name /	Size	Modified	Attrib
Parent Directory			
Audio	0	07/11/2003 21:49	drwxr-xr-x
backup	0	07/11/2003 21:50	drwxr-xr-x
Bios	0	08/11/2003 02:31	drwxr-xr-x
media	0	07/11/2003 21:50	drwxr-xr-x
Skin	0	08/11/2003 02:30	drwxr-xr-x
Trainers	0	08/11/2003 02:30	drwxr-xr-x
wodash	0	29/11/2003 13:09	drwxr-xr-x
4 evox.ini	3 KB	28/03/2004 15:14	-rw-r--r--
evoxdash.xbe	752 KB	08/11/2003 02:30	-rw-r--r--
FileZilla Server.xml	328	07/11/2003 21:50	-rw-r--r--
Items.txt	180	08/11/2003 01:09	-rw-r--r--
msxbowdash.xbe	1.33 MB	07/11/2003 21:50	-rw-r--r--
readme.txt	5 KB	08/11/2003 02:30	-rw-r--r--
settings_edoc.zip	4.00 MB	07/11/2003 21:50	-rw-r--r--
XBox Book.txt	16.28 MB	07/11/2003 21:50	-rw-r--r--
Xbox.txt	14.89 MB	07/11/2003 21:50	-rw-r--r--

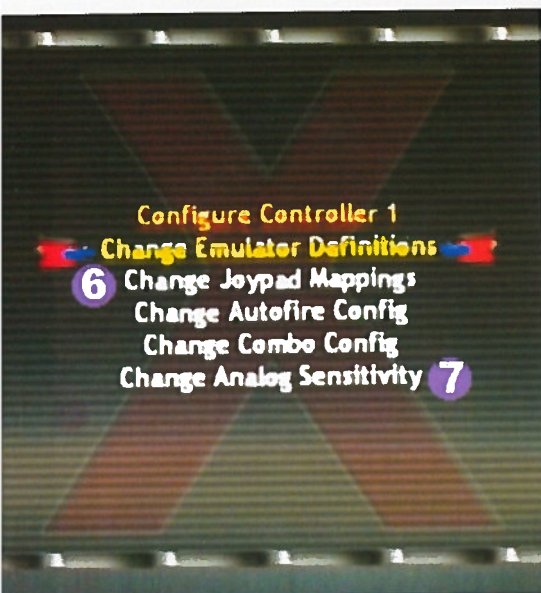




– *Video/Skin Configuration* (4) concerne les modes vidéo de l'émulateur. Vous pouvez laisser ces options par défaut. Si vous rencontrez des problèmes d'affichage, veillez à modifier le paramètre *Xbox Hardware Filtering* ;

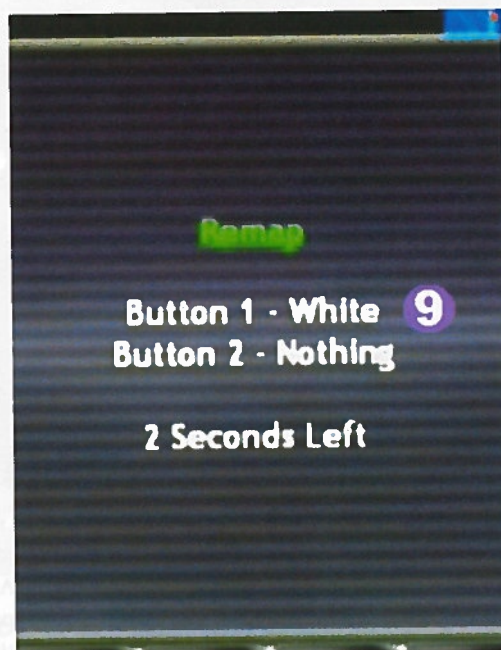
– *General Settings* (5) regroupe tous les paramètres généraux du logiciel (démarrage de l'émulateur, emplacement des répertoires, musique activée ou pas...).

Sélectionnez *Configure Controllers* puis indiquez la manette que vous souhaitez configurer. Rendez-vous dans la rubrique *Change Joypad Mappings* (6). D'ici, vous pouvez assigner les différentes commandes à un bouton ou à une combinaison de touches. Pour ajouter ou modifier une touche, sélectionnez la commande que vous souhaitez attribuer (*Espace*, *Entrée*, *Shift*, etc.) et appuyez sur le bouton « A » de la manette (8). Une fenêtre apparaît et vous demande alors d'appuyer sur la ou les touches de votre choix (9).



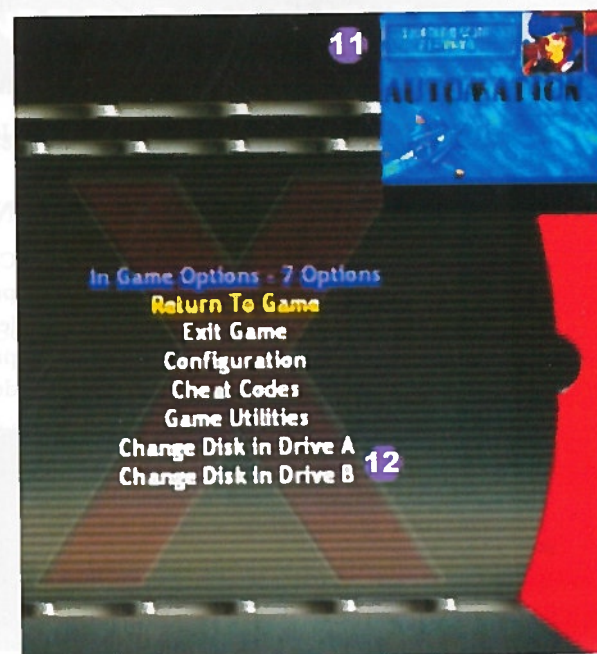
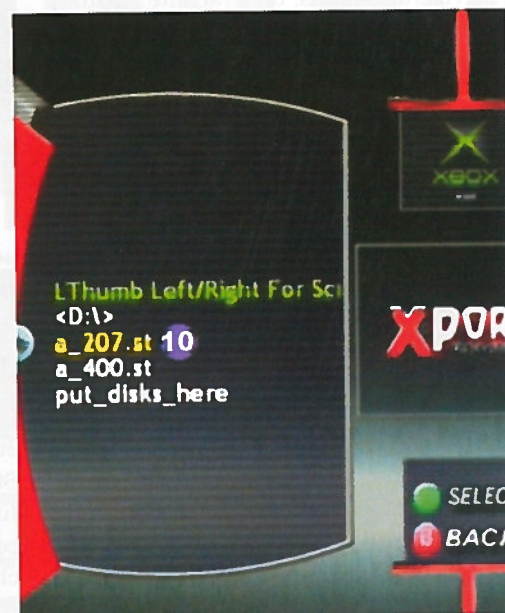
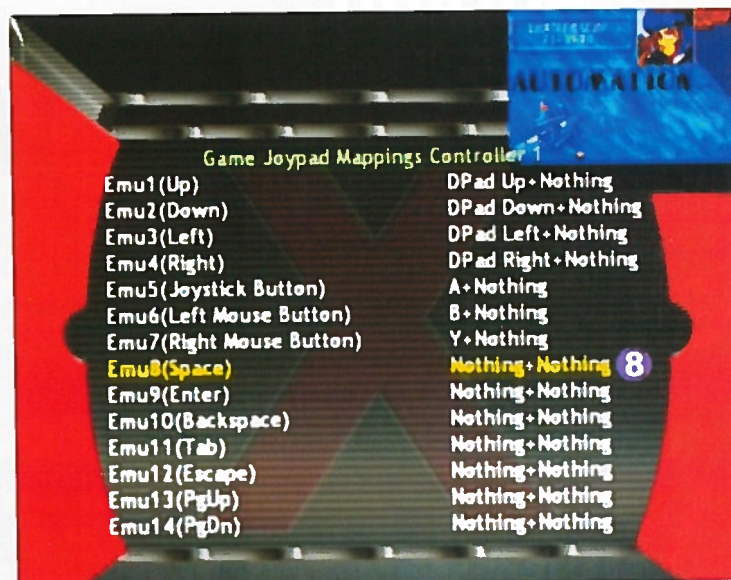
Autre option intéressante, *Change Analog Sensitivity* vous permet de modifier la sensibilité du *stick* analogique gauche de votre manette (7). Certains jeux requièrent en effet une souris que l'émulateur assigne au *stick* analogique. Cette option influe donc directement sur la vitesse et la précision du pointeur.

Ces paramétrages effectués, retournez dans le menu principal puis sélectionnez *Select Game* (1). Si vous avez copié vos fichiers Atari dans le répertoire *stdisks*, ils apparaîtront automatiquement dans la liste de sélection (10). Si ce n'est pas le cas, ou si vous souhaitez définir un emplacement en



particulier, rendez-vous dans le menu *Configuration/General Settings* et sélectionnez *Change Default Directories*.

Rappelez-vous enfin qu'à tout moment, en cours de jeu, vous pouvez revenir au logiciel en appuyant sur le *stick* analogique droit de votre manette (comme un simple bouton, en fait). L'image du jeu apparaît alors en miniature (11) et vous pouvez dès lors retourner au jeu, le quitter, le configurer, etc. Notez la présence des options *Change Disk in Drive A* et *Change Disk in Drive B* (12). Celles-ci permettent de changer de disque en cours de jeu, ce qui s'avère bien pratique avec les programmes tenant sur deux disquettes.



Tests de jeux

Petit manuel à l'usage de nos gentils lecteurs pour qu'ils comprennent les pages suivantes, le système de notation et de critique des jeux, ainsi que la ligne éditoriale suivie... si on peut appeler ça une ligne éditoriale...

Rien de plus simple que de tester un jeu vidéo. On y joue, on l'analyse et on en sort un bel article tout propre, plein de fautes d'orthographe que le secrétaire de rédaction corrigera. Dedans, on y raconte l'histoire et, hop, on le note. Chouette, non ? Nous allons donc commencer par vous expliquer le pavé de notation...

GRAPHISME

C'est assez facile à comprendre : il s'agit de l'aspect graphique du jeu. Plus le jeu est beau, plus il aura une bonne note.

INTERET

Voici une note assez subjective. L'intérêt récompense non seulement les jeux qui dévoilent un scénario fouillé et recherché, mais aussi les jeux auxquels on prend plaisir. C'est un mélange des deux. Un jeu avec un scénario extraordinaire n'aura pas une bonne note s'il est impossible à contrôler. Et inver-



sement, un jeu au scénario pourri pour-ra avoir une bonne note s'il est *fun*.

JOUABILITE

Cela concerne la prise en mains et la facilité que l'on a à y jouer. Si vous devez vous farcir un tutorial de vingt minutes pour comprendre à quoi servent les touches, c'est mal barré. Si en trente secondes vous maîtrisez toutes les actions, c'est plutôt bon signe.

MULTIJOUEUR

Jouable à plusieurs ou non.

NOTE GLOBALE

Ce n'est pas forcément la moyenne des notes précédentes, mais une note finale décidée par le testeur du jeu. Cela dépend donc de l'impression générale qu'il en retire. S'il termine de jouer avec un sourire sur les lèvres, la



note risque d'être bonne. S'il vient de jeter la manette de jeu (ou la souris) à travers la pièce, blessant un pauvre pigiste qui passait par là – mais ce n'est pas grave, on les élève en batterie –, la note risque d'être mauvaise.

ET C'EST PATOU

Bah non, ce n'est pas tout. Avec des jeux récents, on en serait restés là... mais avec des vieux jeux, on fait comment, chef ? Comment mettre une meilleure note en graphisme à un jeu datant de 1987 par rapport à un jeu datant de 1996 ? Comment mettre une bonne note à un jeu datant de 1989 et que l'on finit en 2 heures à peine ? Comment... Tant de questions qui hantent les petits esprits torturés de nos testeurs. Et voilà la réponse : les notes tiennent compte des années de réalisation et surtout du plaisir que l'on prend encore aujourd'hui à y jouer.

Ainsi, un jeu révolutionnaire graphiquement parlant en 1988 peut être mieux noté qu'un titre plus jeune de cinq ans, simplement parce que son graphisme à l'époque était génial et qu'il garde aujourd'hui un petit goût *old fashion* agréable. Mais aussi, un vieux jeu démentiel en 1990 peut se voir mal noté tout simplement parce qu'aujourd'hui, on n'y prend plus plaisir ! Alors un conseil pour mieux comprendre tout cela : lisez les articles entièrement ; le testeur y explique généralement ses impressions !

CHEAT CODES

Retrouvez, à chaque test et lorsqu'ils sont disponibles, les *cheat codes* et *soluces* des jeux !





100%
unique

200%
pratique

300%
DivX

DivX
MAGAZINE

ABONNEZ-VOUS !

DEMANDE D'ABONNEMENT

Au journal – 1 an – 5 numéros France : 35 € – Luxembourg/Belgique : 37 € – Suisse : 65 CHF/44,60 € – DOM-TOM 43 €

Payable par chèque bancaire (français, belges, luxembourgeois, suisses acceptés).

- ☐ Abonnement 1 an France 35 € – Luxembourg/Belgique 37 € – Suisse 65 CHF/44,60 € – DOM-TOM 43 € – 5 numéros
- ☐ Anciens numéros : 1__ 2__ 3__ 4__ 5__ 6__ 7__ France 9 € – Luxembourg/Belgique 10 €
Suisse 15 CHF/10,50 € – DOM-TOM 11 € (par exemplaire frais de port inclus).

EM01

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postale : Ville : Pays :

Adresse électronique (facultatif) :

A renvoyer avec votre règlement à :

DivX Magazine abonnement – 80, route de Luxembourg – L-3515 Dudelange – Grand Duché de Luxembourg.

☐ cochez cette case si vous avez besoin d'une facture

www.divxmag.com

La naissance d'un géant

Commençons par le commencement, comme disait mon grand-père. Commençons par l'ancêtre du jeu d'aventure, le révolutionnaire *Maniac Mansion* de Lucas Arts. Un nom qui restera gravé dans les annales du jeu vidéo.

Il y a vingt ans, une étrange météorite s'est écrasée près du manoir du Dr Fred. Depuis ce temps, les dinosaures n'ont pas réapparu mais le Dr Fred s'est lancé dans de bizarres expériences...

Aujourd'hui, Sandy a disparu. Sandy, c'est la copine de Dave, le *play-boy* du coin. Et la piste de l'enlèvement mène tout droit vers le manoir du Dr Fred... Accompagné de deux amis, Dave va donc tenter de sauver Sandy. Tout au long du jeu, vous allez jouer Dave et deux de ses amis, à choisir parmi six. Il y a Bernard, neveu débrouillard, Syd et Razor, deux musiciens, Michaël, *fan* de films, Wendy, écrivain en herbe, et Jeff, un con de surfeur. Parce que je n'aime pas les surfeurs, mais ça, c'est une autre histoire. Selon les person-



1987

Sortie de l'album *The Joshua Tree* de U2 (9 mars)



nages que vous choisirez, différentes fins seront possibles.

Incontournable

Voilà le premier jeu à utiliser le *SCUMM* (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*). C'est tout à fait révolutionnaire à l'époque : grâce à une interface graphique ingénieuse, vous pouvez interagir avec les décors, objets et personnes. Les actions disponibles sont aussi bêtes que parler, prendre, ouvrir, pousser, donner, utiliser, lire, et j'en passe. Il vous suffit de cliquer sur l'action puis sur l'objet et hop, le tour est joué. Si aujourd'hui, cela peut paraître stupide ou commun, c'est une grande nouveauté en cette bonne année 1987.

Le jeu en lui-même est assez complexe (retrouvez-en la solution en fin de magazine) mais particulièrement jouissif. Les énigmes sont sympathiques, l'intrigue est réussie, le graphisme est superbe. Les personnages sont attachants et génialement pensés – surtout



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1987

Genre : aventure

Editeur : Lucas Arts

Configuration minimale : IBM PC, XT, AT, Tandy. VGA, EGA, CGA, MCGA & Hercules. Joystick ou souris en option. 354 Ko de Ram.

Jeu uniquement dispo sur PC

Violet et Vert, les deux tentacules. Bref *Maniac Mansion* a tout pour devenir la référence du jeu d'aventure. Ah ben tiens, c'est d'ailleurs ce qu'il est devenu. Tant mieux.

A noter qu'une suite de *Maniac Mansion* a vu le jour : le très célèbre *Day of the Tentacles* – dont nous parlerons bien entendu dans un prochain numéro –, mettant en scène le personnage de Bernard.



LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★



Solution complète

Choisir les personnages de Bernard et Razor. Avec Dave, aller à gauche vers la porte. Soulever le tapis et prendre la clef. Passer à Bernard et aller vers la porte. *Idem* avec Razor. Avec Dave, ouvrir la porte et donner la clef à Razor. Entrer. Aller vers la gargouille à droite et la pousser. Passer à Bernard et entrer. Utiliser la fonction *What is* pour trouver l'interrupteur et allumer la lumière. Aller à gauche en évitant le magma radioactif. Ramasser la clef et retourner dans l'entrée. Emmener Dave et Razor dehors. Avec Bernard, aller à droite pour ouvrir la porte. Entrer dans le salon. Ouvrir la radio démodée. Prendre le tube. Ouvrir les portes du cabinet et noter son contenu. Continuer à droite vers les portes jumelles. Allumer la lumière dans la bibliothèque. Ouvrir le panneau au-dessus du téléphone. Prendre la cassette. Retourner dans l'entrée. Bernard ouvre la porte à côté de la pendule de grand-père vers la cuisine. Éviter Edna. Prendre la lampe de poche sur le comptoir. Aller à droite. Ouvrir le frigo et prendre du Pepsi™. Aller à droite deux fois vers la remise. Prendre la bouteille de fluide (elle tombe et se brise), les boissons aux fruits et la jarre en verre. Ouvrir la porte avec la clef d'argent, aller vers la piscine et utiliser la jarre dessus. Retourner dans le couloir, monter les escaliers. Aller à gauche vers l'atelier. Prendre le *paint remover*, le pinceau et le bol de fruits. Ressortir et ouvrir la porte blindée. A cet instant, il faut entrer le code (la liste est fournie avec le jeu). De l'autre côté, ouvrir la première porte à droite. Avec la fonction *What is*, trouver une lampe et l'allumer. Ouvrir le bureau et récupérer le manuscrit. Sortir et

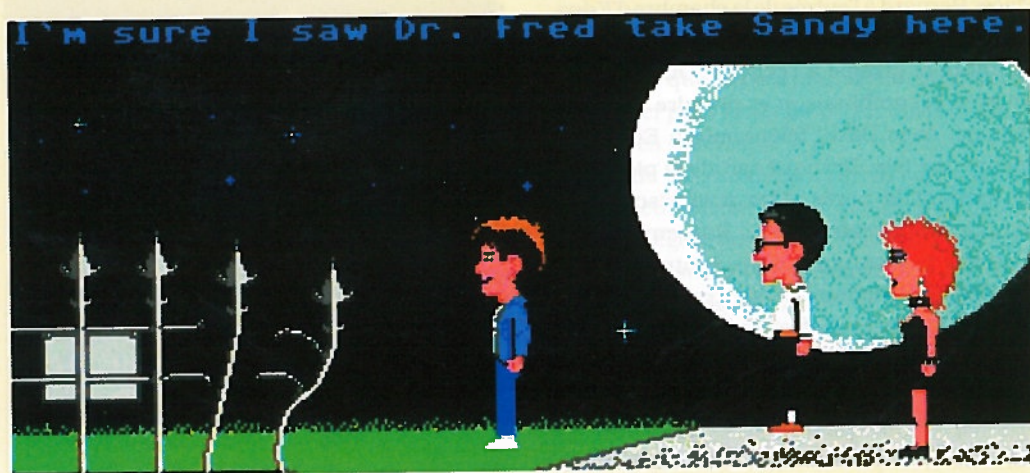


passer par la porte à côté. Avec Razor, aller dans le salon de musique. Regarder la télévision. Noter l'adresse donnée dans la pub. Jouer du piano. Avec Bernard, donner à Razor les articles suivants : *cassette tape*, *fruit drink* et *wax fruit*. Avec Razor, passer par la porte blindée et monter les escaliers à droite. Donner les fruits en cire au tentacule vert ainsi que les jus de fruit. Prendre l'escalier vers l'étage suivant. Ouvrir la première porte. Regarder le sol et ramasser la pièce. Prendre l'échelle à gauche vers la chambre du tentacule vert. Écouter son histoire. Prendre le disque. Regarder dans le coin à droite et prendre la clef sur le mur. Sortir vers la salle des radios et examiner l'affiche.

La sonnette ne devrait pas tarder à retentir et Ed ira chercher son courrier. Faire en sorte qu'il n'y ait aucun de vos personnages dans le couloir à ce moment. Passer à Dave et prendre le paquet devant la boîte aux lettres (à gauche en sortant) avant que Ed n'arrive. Ouvrir le paquet. Avec Razor, aller voir Bernard et lui donner la clef jaune. Aller à la salle de musique. Utiliser le disque sur Victrola. Mettre le disque en marche et l'arrêter. Utiliser la cassette dans l'enregistreur. Le mettre en mar-

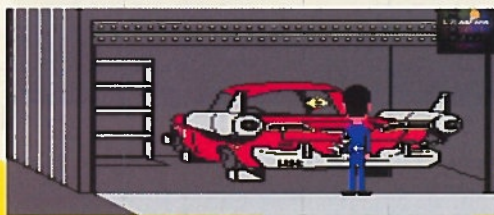


che. Mettre le disque en marche. L'arrêter après quelques secondes. Arrêter l'enregistrement. Prendre la cassette. Aller dans le salon. Utiliser la cassette dans le lecteur. Mettre le lecteur en marche. Quand le lustre se brise, ramasser la clef rouillée. Arrêter la cassette et la récupérer. Retourner à la salle de musique. Mettre la cassette dans l'enregistreur. Jouer du piano. Arrêter l'enregistrement et reprendre la cassette. Aller à la chambre du tentacule vert et utiliser la cassette dans le lecteur (Mondo Stereo). Mettre le lecteur en marche. Prendre la démo et retourner à la salle des radios. Avec Bernard, aller à la salle des radios. Avec Razor, donner la pièce et la clef à Bernard. Avec Bernard, quitter la salle des radios, et ouvrir la troisième porte à droite. Utiliser deux fois la machine *Hunk-O-Matic*. Avec Razor, aller au fond de la salle où se trouve Bernard, c'est la salle de bains. Prendre l'éponge et sortir. Passer à Bernard, retourner dans le couloir, regarder le mur tout au bout à droite. Utiliser le *paint remover* sur la tache de peinture. Ouvrir la porte, sans entrer. Avec Razor, sortir du manoir. Ouvrir les buissons à gauche de l'escalier. Ouvrir la grille et entrer. Suivre les tuyaux vers ce qui reste du *fluid developer* et le ramasser avec l'éponge. Continuer jusqu'à la valve. Avec Dave, aller à la piscine. Rester près de l'échelle. Avec Razor, tourner la valve. Avec Dave, quand la piscine est vide, prendre la *glowing key* et la radio, puis ressortir. Avec Razor tourner la valve. Donner les timbres et la radio à Bernard. Bernard ouvre la radio, prend les





pires et les met dans la lampe de poche. Aller au garage, ouvrir la porte (il faut avoir utilisé deux fois la machine *Hunk-O-Matic* pour pouvoir ouvrir la porte). Prendre le *water faucet handle* sur l'étagère à gauche. Ouvrir le coffre de la voiture avec la clef jaune. Prendre les outils. Retourner dans la bibliothèque réparer le téléphone avec les outils. Placer Dave devant la porte d'entrée. Placer Bernard à la salle des radios. Passer à Dave et sonner à la porte d'entrée. Avec Bernard, entrer dans la chambre (troisième porte) de Ed quand il est parti. Prendre le hamster et la *card key* sous le hamster, ouvrir la tirelire et prendre la pièce. Ressortir en vitesse et aller attendre dans la salle des radios avant que Ed ne revienne. Avec Razor pousser la gargouille de droite en bas de l'escalier dans l'entrée. Avec Dave entrer par la porte qui s'ouvre. Aller à gauche et ouvrir la boîte à fusibles. Avec Bernard, entrer dans la pièce dont une tache de peinture dissimulait la porte. Allumer la lampe de poche. Avec Dave, couper le *circuit breaker*. Avec Bernard réparer les câbles dans la partie gauche du mur avec les outils. Avec Dave, relancer le *circuit breaker*. Si Dave se fait enfermer dans le donjon, faire en sorte qu'il ait la clef rouillée qui lui permettra de sortir par la porte à droite et de remettre le courant en marche pour éviter une panne mortelle. Avec Bernard, aller à la salle de



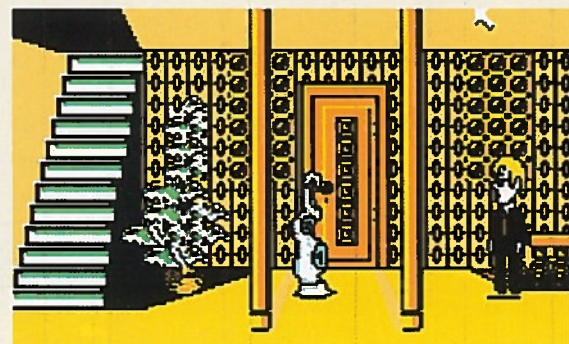
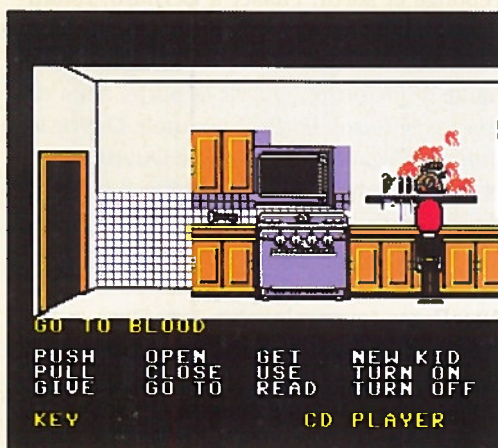
bains et réparer le *water faucet* à droite avec le *water faucet handle* de l'inventaire. Ouvrir le rideau, ouvrir la douche pour pouvoir lire le message sur le mur. Noter le numéro de téléphone d'Edna. Sauvegarder la partie. Faire attendre Bernard en dehors de la chambre d'Edna. Avec Dave, utiliser le téléphone dans la bibliothèque et composer le numéro d'Edna trouvé précédemment. Dès que le téléphone sonne, avec Bernard, entrer dans la chambre d'Edna, prendre la petite clef sur la table de nuit et monter par l'échelle. Allumer la lumière et examiner la pièce. Ouvrir la peinture pour trouver le coffre-fort. Avec Dave, téléphoner à Edna une nouvelle fois. Avec Bernard, sortir de la chambre en fermant la porte. Aller dans la salle de la plante carnivore. Utiliser la jarre d'eau et le Pepsi™ sur la plante carnivore. Grimper vers le télescope et sauvegarder le jeu.

Utiliser la pièce dans la fente à gauche. Pousser le bouton de droite. Répéter la manœuvre avec la deuxième pièce. Utiliser le télescope pour voir la combinaison du coffre d'Edna. Placer Bernard à l'entrée de la chambre d'Edna. Dave appelle Edna. Bernard entre dans la chambre et grimpe à l'échelle. Ouvrir le coffre avec la combinaison et prendre l'enveloppe. Avec Dave, téléphoner à Edna encore une fois. Bernard sort de la pièce en fermant la porte. Aller à la piscine remplir à nouveau la jarre. Rassembler tous vos personnages dans l'entrée et, avec Bernard, donner les timbres à Razor. Donner la petite clef et la *key card* à Dave. Avec Bernard, aller à la cuisine. Ouvrir le four à micro-ondes. Mettre dedans l'enveloppe et la jarre d'eau. Fermer la porte du four. Allumer le four, atten-

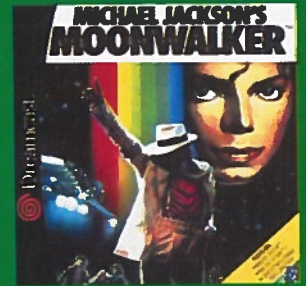
dre quelques instants puis éteindre le four. Aller à la salle des radios. Regarder le *poster wanted* et noter le numéro de la police. Utiliser le *radio tube* dans le *socket*. Avec Razor, entrer dans la cuisine. Ouvrir le four à micro-ondes. Prendre l'enveloppe. Ouvrir l'enveloppe. Utiliser les timbres sur l'enveloppe et donner le *quarter* à Dave. Aller à la salle de la plante carnivore et utiliser l'enveloppe sur la machine à écrire. Utiliser la *demo tape* avec l'enveloppe. Sortir du manoir, mettre l'enveloppe dans la boîte aux lettres et tirer le drapeau. Avec Dave, aller dans la salle d'arcade. Aller au jeu *Meteor Mess* et mettre le *quarter* dans le *slot*. Noter le score du Dr Fred qui est également le code du labo. S'il n'a pas encore joué, il faudra attendre. Pour récupérer le *quarter*, utiliser la petite clef avec la *coin box*.

Quand la porte sonne, Razor va chercher le contrat dans la boîte aux lettres. Si la porte n'a pas sonné, avec Bernard aller dans la salle des radios. Allumer la radio. Utiliser la radio pour appeler la police. Avec Razor, donner la clef rouillée et la *glowing key* à Dave. Razor pousse la gargouille de droite. Dave entre, ouvre la porte du donjon avec la clef rouillée, déverrouille les *paddlocks* avec la *glowing key*. Utiliser la combinaison pour ouvrir la porte intérieure. Si la police est venue, examiner le sol du donjon pour trouver une ID. Quand vous avez l'ID, il faut entrer dans la pièce et donner le *badge* au tentacule violet. Si vous n'avez pas d'ID, Razor donne le contrat à Dave, et Dave le donne au tentacule vert. Il peut ensuite entrer dans la pièce derrière la porte intérieure. Ouvrir la porte à droite pour aller là où est Sandy. Aller vers le casier, l'ouvrir et utiliser la combinaison antiradiation. Utiliser la *card key* dans la fente de la porte automatique et entrer dans la pièce du météore. Tirer le levier.

Si vous n'êtes toujours pas débarrassé du météore, le ramasser. Ouvrir la porte à droite qui donne dans le garage. Mettre le météore dans le coffre, fermer le coffre et utiliser la clef jaune sur les fusées...



Iiiihiii Hoooooooouuuu !



Le méchant Dr Big, baron de la drogue, a kidnappé des enfants. Mais c'est sans compter sur Michael Jackson qui a horreur que l'on violente des enfants. Si, si, je vous assure. Enfin je crois... enfin... voilà quoi...

1988. Le cinéma est envahi par une daube intergalactique : *Moonwalker*. Et quand je dis daube, je suis gentil. N'en déplaie aux fans de Michael – prononcez Maïkaule. Je le sais, je suis allé le voir. Pendant près de quinze heures – si, si, il m'a semblé tellement long... –, on voit Maïkaule gigoter dans un mélange de morceaux de concerts et de petites historiettes fantastiques. Le seul intérêt de ce navet réside dans son florilège d'effets spéciaux. Partout. A chaque moment.

Le seul souvenir qu'en gardent les spectateurs est cette scène où Maïkaule est habillé en mafioso, costard blanc, et qu'avec ses potes il se penche en avant, défilant toutes les lois de la gravité. Je le sais, j'ai essayé, je me suis pété le nez.

Sega, dans son incommensurable bonté, est persuadé que Maïkaule, c'est vachement plus fort que toi. Alors ils sortent *Michael Jackson's Moonwalker* en jeu vidéo. Un titre librement

CHEAT CODES

Pour choisir un niveau, il faut maintenir **Haut/Gauche + A** avec la deuxième manette et appuyer sur **Start** à l'écran titre avec la première manette pour choisir le mode **Un joueur**. La phrase **Round 1** apparaît à l'écran. Appuyer sur **Gauche** ou **Droite** pour changer de niveau et **Start** pour commencer à jouer.

Pour avoir 15 vies, appuyer sur **Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, A, A, C** à l'écran de début.

adapté du film, bien entendu. Cet ovni débarque d'abord sur *Master System*, avant d'envahir la *Megadrive* en 1990 dans une version plus élaborée et corrigée de plusieurs défauts. Vous incarnez Michael, bien entendu, et vous êtes à la recherche de chtites pétasses de fillettes à nounours qui ont été enlevées par le Dr Big. Ce dernier veut, preuve que c'est un mec *cool*, devenir le maître du monde.

Achement plus fort que toi

Attention, dans *Moonwalker*, c'est à un Jackson multitâche que vous aurez droit : Maïkaule peut sauter pour éviter les projectiles ou grimper sur les obstacles, il peut « taouater » la tronche de ses ennemis avec un coup de tâtane, il peut « dézinguer » à coups de poing et il peut également balancer son chapeau magique, histoire de saucissonner les méchants. En laissant la touche du chapeau appuyée plus longuement, vous pouvez même vous lancer dans une chorégraphie du tonnerre que vos ennemis sont obligés de suivre et qui les tue à la fin. Parce que le jeu est tout de même basé sur la musique, hein, faut

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1988

Genre : plates-formes

Editeur : Sega

Jeu dispo sur *Master System*,
Megadrive



pas déconner non plus. Les niveaux se suivent et se ressemblent, les méchants étant de plus en plus forts jusqu'à ce que vous lattez au final le Dr Big en personne. Rien de bien géant de ce côté-ci, il faut l'avouer. C'est assez linéaire. Côté graphisme, c'est assez beau et bien fait. On se retrouve dans l'ambiance des clips du chanteur, que ce soit *Smooth Criminal*, *Bad* ou *Thriller*. Ce qu'il y a de sympa, tout de même, c'est que les décors ont vraiment ce petit je-ne-sais-quoi des années 80. On a forcément un coup de nostalgie, en fait. Au final, c'est mi-figue mi-raisin. D'un côté, le jeu est réussi. D'un autre côté, c'est chiant. Mais rien que pour l'idée d'un jeu sur un chanteur, ça vaut le coup d'être mis en avant. Vous imaginez, vous, *Laurie Flight Simulator* ou *Britney Spears Wrestling 2005* ?

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : oui et non

Note globale : ★★★★★



1988

Acquisition d'un ranch à Sycamore dans la vallée de Santa Ynez en Californie par Michael Jackson, pour un montant de 28 millions de dollars (19 mars)

Tatanes party

Un méchant, une fille en détresse, deux héros, plein de possibilités. Souvenons-nous avec une larme à l'œil de *Double Dragon*, merveille parmi les merveilles. Les bars résonnent encore des cris passionnés des joueurs.

La loi du plus fort est toujours la meilleure. Si, si, je vous assure. Et *Double Dragon* le prouve une nouvelle fois. Petit retour en arrière. Une demoiselle en détresse, deux frères qui partent à sa rescousse. Deux armes, les poings et les pieds, des méchants qui débarquent de partout, un *scrolling* horizontal, une collaboration complète entre les deux joueurs. C'est tout cela *Double Dragon*. La borne d'arcade sort en 1987 et remporte un franc succès. Que dis-je... c'est un véritable carton. Des milliers, que dis-je, des millions de joueurs ont épuisé leur compte en banque sur cette borne d'arcade. On fait la queue pendant des heures pour tripoter les manettes.

Oh, l'idée de jouer à deux n'est pas nouvelle, mais cette fois-ci, les joueurs collaborent réellement. On s'épaule, le meilleur des combattants vient parfois prêter main-forte au plus faible... Sans stratégie, rarement de salut.


1987

Après plus de trente ans d'interdiction, le roman *Le Docteur Jivago* est publié en URSS (12 février).

CHEAT CODES

10 crédits :

laissez *Select* appuyé et pressez *Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite, Droite* au menu des options.

Mode expert :

laissez *Select* appuyé et pressez *Haut(X2), Bas(X2), Gauche, Droite, Gauche, Droite* au menu des options.

La loi du plus fort est toujours la meilleure, disais-je en intro, simplement parce que la fin s'ouvre sur un combat entre les deux frères. Une fois latté le méchant, ils se bastonnent entre eux pour savoir qui aura la mignonnette. Immoral, oui, mais tellement jouissif.

Bonheur à l'état pur

Malgré une animation poussive, le jeu offre un graphisme splendide pour l'époque et une jouabilité hors du commun. Pas de doute, *Double Dragon* n'a pas usurpé sa gloire. Tiens, rien que d'en reparler, j'ai la manette qui frissonne.

Bien entendu, le jeu sera vite adapté sur consoles et sur micros, avec plus ou moins de réus-



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1987

Genre : action

Editeur : Technos Japan

Borne d'arcade

site. Un *Double Dragon 2* verra même le jour en 1989, puis un *Double Dragon 3*, le succès allant en déclinant. Comble d'exploitation commerciale, le jeu sera même adapté en film en 1995. Scott Wolf et Mark Dacascos y tiennent les rôles principaux dans une sombre histoire de menace planétaire, de médaillon surnaturel et d'ennui total du spectateur. Une grosse bouse, en somme. On ne retiendra que les bars enfumés, la mousse des demis posés sur le zinc, le bruit des pièces dans la machine et le tac tac des mains qui tapent sur le bouton d'action. La borne d'arcade, quel plaisir !



LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

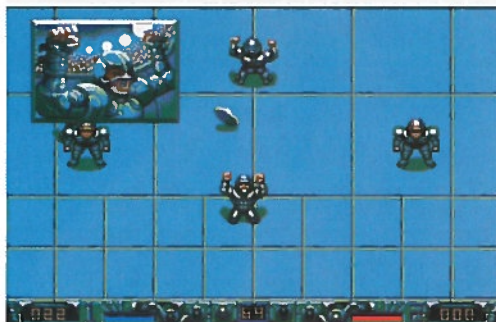
Multijoueur : oui

Note globale : ★★★★★

Fendage de tronche

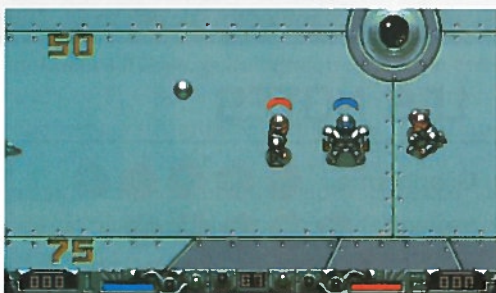


Deux buts. Deux équipes qui se tapent dessus. Un championnat. Des blessés. Des morts. Non, ce n'est pas un jeu de foot moderne. C'est un jeu de sport futuriste. Du *speedball*.



Un monde futuriste. Le football n'existe plus. Il s'est transformé en un sport ultraviolent où perdre n'implique plus seulement un score moins élevé que l'adversaire, mais aussi la possibilité de perdre... la vie ! Vous dirigez une équipe de *speedball*. Une équipe professionnelle. Une équipe née pour faire souffrir.

Bon... Inutile de tergiverser plus longuement. Si vous connaissez le film *Rollerball* - préférez l'original de 1975 avec James Caan plutôt que la merde de 2001 avec Jean Reno -, *Speedball* est clairement inspiré. Une balle de fer, deux équipes, du sang, des buts... la seule différence est que cela ne se déroule pas sur une piste circulaire mais sur un terrain. Des passages « secrets » vous permet-



Quelques dates... 1990

Début des *Simpsons* aux USA (14 janvier).

tent de traverser plus vite le terrain, les murs rebondissent et les molaires giclent.

Vous allez me demander pourquoi avoir testé *Speedball 2* et non pas *Speedball* premier du nom. Simplement parce que les deux se ressemblent. Simplement parce que le « 2 » a connu un plus grand succès. Simplement parce que je fais ce que je veux, non mais !

Du sang, de la chique et du fun

Tout d'abord, vous pouvez soit jouer de simples rencontres, soit faire un championnat, soit participer à une coupe. Les rencontres sont se déroulent seul ou à deux, l'un contre l'autre.



Au fur et à mesure que vous participerez à des matchs, vous cumulerez des points qui vous permettront ensuite d'augmenter les caractéristiques (force, endurance, etc.) de vos



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1990

Genre : sport

Editeur : Bitmap Brothers

Configuration minimale : N.C.

Jeu dispo sur PC, GBA, Amiga, Atari ST, Pocket PC, Megadrive...



joueurs (individuellement ou globalement). Le but ultime est bien entendu de remporter le championnat en éclatant la tronche de tous vos adversaires. Car pendant le match, vous pouvez lasser l'équipe adverse (pour avoir plus de points et pour les blesser).

Globalement, ce n'est pas un jeu spécialement beau ni spécialement passionnant. Seulement voilà, c'est véritablement *fun* et vraiment facile à prendre en mains. A deux, c'est éclatant dans tous les sens du terme. La preuve qu'un petit titre bien fait peut valoir tous les jeux ultra-sophistiqués du monde.

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

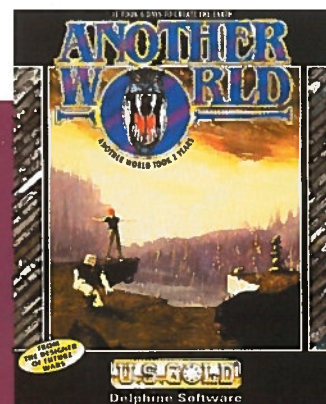
Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : oui

Note globale : ★★★★★

Je rêvais d'un autre monde...



Un scientifique téléporté sur une planète inconnue. Des monstres hargneux. Un monde hostile. Un graphisme superbe. Une animation magnifique. Voilà la recette de la réussite.

C'est la nuit et il pleut. En général, quand ça commence comme ça, ça ne laisse rien augurer de bon. Et comme on pouvait s'y attendre, le savant Lester Chaklin va passer une sale soirée. Une sale journée du lendemain aussi, d'ailleurs... Pour tout vous dire, il travaille dans un bâtiment ultrasecret, devant un ordinateur hyper-sophistiqué. Tellement sophistiqué, d'ailleurs, qu'un orage s'abat dessus et transporte notre scientifique tout droit sur... un autre monde. Bien entendu, il aurait pu tomber sur une planète peuplée de créatures humanoïdes plantureuses avec, tiens, par exemple, deux paires de mamelles et dont la race est sur le point de s'éteindre puisque tous les mâles sont morts... Ben non. Il tombe sur une planète hostile avec des espèces de golems antipathiques. Le but sera donc de survivre et de regagner notre belle planète bleue. Autant dire que ce n'est pas gagné.

Une référence

En 1990, *Another World* a été une petite révolution dans le jeu d'action. Tout d'abord en raison de son graphisme plutôt somp-



1990

Proclamation de l'indépendance de la Lituanie (11 mars)

Codes des niveaux

LDKD	XDDJ	TBHK	XJRT	TXHF
HTDC	LBKG	BRTD	HRTB	
CLLD	KLFG	CKJL	HBHK	
FXLC	TTCT	LFCK	JCGB	
KRFB	DDRX	BFLX	TFBB	



tueux. Le monde est dépayasant et il fourmille de détails. Ensuite, en raison de son animation. Les personnages ont des mouvements d'une fluidité étonnante. Le scénario est passionnant. Bref, c'est un jeu qu'il est bien fait, comme dirait mon neveu. Et comme référence en la matière, mon neveu se pose là. Humour, suspense, action, poésie, tout est là.

Alors on pourra lui reprocher sa linéarité (donc forcément son absence totale de liberté laissée au joueur) ainsi que sa faible durée de vie (à peine une dizaine d'heures pour terminer le jeu), mais globalement, *Another World* est une de ces petites perles qui sortent de nulle part et qui



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1990

Genre : aventure

Editeur : Delphine Software

Configuration minimale : processeur 68040 à 40 MHz ou système Mac Os 6.07, 4 Mo de Ram, 640 x 480, 256 couleurs

Jeu dispo sur PC, Mac, Amiga, Atari ST, Megadrive...

chamboulent tout. Un jeu que l'on redécouvre avec un bonheur non feint.

Il est à noter également que *Another World* a connu une sombre suite, et quand je dis sombre, c'est peu de le dire... *Heart of Alien*, sur Megadrive, a fait un beau bide. Par contre, il a servi de base pour le développement d'une autre perle, *Flash Back*, un jeu de grande classe dont on vous parlera prochainement.



LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

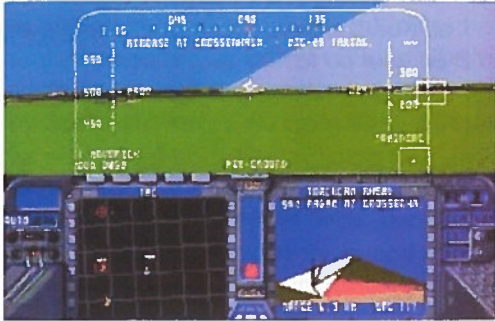
Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★

Toujours plus haut



Dans le monde, certains endroits sont en proie à des troubles politiques. Il y a toujours des troubles politiques quelque part, me direz-vous. Mais cette fois-ci, la guerre se mène dans les airs. Et ça tombe bien, il y a toujours de l'air là où il y a des troubles.



Tous les petits garçons ont un jour rêvé d'être pilotes. Pour ma part, je voulais devenir infirmière, mais c'est une autre histoire. Bon, d'accord, presque tous. Surtout s'ils ont vu *Top Gun* au préalable. En 1988, les simulateurs sont un genre très prisé et Microprose domine plus ou moins le marché avec des titres tels que *Gunship*, *Silent service* ou *F15*. Pour la petite histoire, le F19 Stealth Fighter est un avion... totalement imaginé par les développeurs. A l'époque, en effet, le grand public ne savait pas du tout à quoi ressemblait le Stealth Fighter (qui, soit dit en passant, est un F117A). La version du jeu sur *Amiga*, sortie après, l'inclura d'ailleurs.

Au niveau du jeu, vous trouverez 4 régions détaillées (Libye, golfe Persique, Europe centrale et le Grand Nord). Les missions s'enchaînent à un rythme endiablé et il faut apprendre à feinter les radars pour ne pas s'épuiser face à une multitude d'ennemis. Le jeu est difficile mais il présente de nombreux atouts. Outre les innombrables scénarios posés

CHEAT CODES

Pour garder vos pilotes en vie, il suffit de copier le fichier *ROSTER.FIL*

Sous *Dos*, si vous avez réussi une mission, tapez (avec *c:\mps\19* comme chemin de votre jeu) :

`copy c:\mps\19\roster.fil c:\mps\19\roster.xxx`

Si vous êtes tué, rechargez le fichier en tapant sous *Dos* :

`copy c:\mps\19\roster.xxx c:\mps\19\roster.fil`

Autre *cheat code* sous *Dos*. Suivez les instructions au *prompt* :

```
debug
nroster.fil
l
e 0100 00
e 0150 00
e 01a0 00
e 01f0 00
e 0240 00
e 0290 00
e 02e0 00
e 0330 00
e 0380 00
e 03d0 00
w
q
```



posés au joueur, il offre un graphisme superbe et un niveau de détails jamais atteint.

D'un doigt

F19 Stealth Fighter a conquis un large public non seulement par sa réalisation très ré-

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1988

Genre : simulateur

Editeur : Microprose

Configuration minimale : 384 Ko de Ram, CGA (4 couleurs) ou EGA (16 couleurs) ou VGA (256 couleurs) ou Tandy 1000 (16 couleurs) ou Hercules Mono
Jeu dispo sur PC, Amiga, Atari ST, C64...

ussie, mais surtout par sa jouabilité inédite. Pas la peine d'ingurgiter des manuels de 500 pages avant de réussir à faire décoller sa bestiole. Pas besoin d'être énarque pour le faire atterrir. Les touches sont simples et le pilotage aisé. Heureusement d'ailleurs, car le jeu se base avant tout sur la furtivité : à combattre à chaque fois, on en rate souvent les missions. Et pour rester furtif, il faut raser le sol ou contourner les radars.

Au final, *F19 Stealth Fighter* reste pour beaucoup le simulateur de référence car non adressé à un public de *fan-spurs* et durs. Aujourd'hui, bien sûr, il a terriblement vieilli et fait pâle figure, surtout parce que, dans ce genre de jeu, le niveau de détails est primordial pour le réalisme. Mais il reste vraiment sympa à jouer.

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : oui

Note globale : ★★★★★

Quelques dates... 1988

Inculpation du général Noriega aux USA pour trafic de drogue (4 février)

Indianapolis 500



Un jeu de voiture qui se déroule sur le célèbre circuit de l'Indianapolis Motor Speedway. Les options sont multiples : choisir une écurie, effectuer les réglages de la voiture, et participer à un entraînement, à une course ou à des qualifications. Côté tours de course, vous pouvez en parcourir 10, 30, 60 ou 200... Bien entendu, tous les réglages sont importants. Inutile d'espérer gagner avec des pneus secs sur une route mouillée... De même, le fait d'avoir ou non le plein d'essence est un facteur essentiel à la maniabilité de la voiture... Au final, le jeu fut un énorme succès à sa sortie et remporta bon nombre de prix décernés par les magazines. Son graphisme, son animation et surtout ses innombrables options en ont fait un soft incontournable... à l'époque. Parce qu'il faut, malgré tout, dire que s'il existe un genre qui vieillit particulièrement mal, c'est bien celui-ci... d'où la note décernée aujourd'hui. Désolés pour les fans, mais difficile de retrouver les sensations d'antan !

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1990

Genre : sport

Editeur : Electronic Arts

Multijoueur : non

Disponible sur PC et Amiga

CHEAT CODES

Super moteur :

utilisez le setup suivant pour le moteur et pour la voiture. Cette combinaison peut vous faire dépasser les 240 mph. Par contre, le moteur cassera après deux tours, donc ne l'utilisez que pour les qualifications.

Car : Lola/Buick

Turbo : 9

Fuel minimum : 5 gallons

Wings : both minimum drag

Tires : all soft

Tire stagger : +0,40 inch

Tire pressure : RF 25/RR 26/LR 27/LF 28

Camber angle : -0,5 0 +1,75 +0,75

Gears : 1st 8.6, 2nd 5.52, 3rd 3.77, 4th 3.7



Cauldron

CHEAT CODES

Vies et magie infinies : poke 40250,144;poke 40251, 236 (à utiliser avec une Action Replay ou équivalent)

Un jeu d'anthologie, pas de doute. Je me souviens y avoir passé des heures entières ! Incarne une sorcière qui doit réaliser une potion afin de battre la méchante citrouille et gagner le balai d'or. Pour ce faire, il vous faudra récupérer six ingrédients cachés dans des endroits clos. Vous devrez donc trouver les six clefs qui vous permettront de les atteindre. Sur votre petit balai, vous allez de tableau en tableau, évitant les chauves-souris, les plantes carnivores et autres joyeuses bestioles. Votre magie n'étant pas inépuisable, il vous faudra trouver les sources qui vous permettront de refaire le plein. Un petit jeu difficile mais ô combien plaisant ! A l'époque, ce fut un carton monumental. Mais comment avons-nous pu l'oublier, hein ?

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1985

Genre : action

Editeur : Palace Software

Multijoueur : non

Disponible sur Amstrad CPC, Commodore 64, Spectrum



Crafton & Xunk

Sorti en Europe sous le nom *Get Dexter*, *Crafton & Xunk* se déroule en 2912 sur la planète Xul 3. Les Xuliens ne peuvent vivre que grâce à l'énergie cosmique qu'un satellite pyramidal capte. Le problème est que ce satellite est dirigé de la Terre et que les Terriens sont sur le point d'entrer en guerre. Pour ne pas disparaître, les Xuliens envoient un robot humanoïde appelé Crafton, aidé d'une sorte de tête montée sur un seul pied et qui porte le doux nom de Xunk. Leur but est simple : prendre le contrôle du satellite. Entièrement en 3D isométrique, ce petit jeu très coloré présente des

graphismes très réussis. De plus, vous pouvez interagir avec un nombre impressionnant de décors, comme les tables, les meubles ou les chaises. Un vrai bonheur que de le redécouvrir. A noter qu'à l'époque, *Crafton & Xunk* fut un véritable carton.

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1986

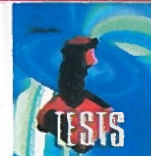
Genre : aventure/action

Editeur : Ere Informatique

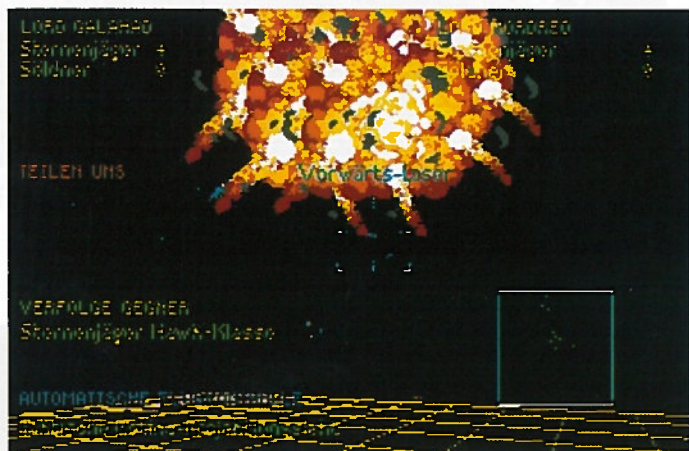
Multijoueur : non

Disponible sur Amstrad CPC, Atari ST

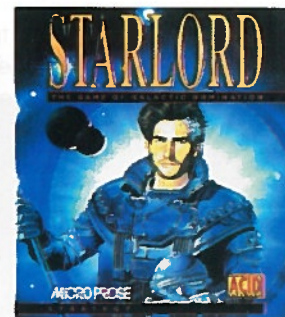




Starlord



Vous êtes un Starlord. Vous dirigez la planète d'une des grandes puissances de l'univers. Le but est de voyager de planète en planète pour augmenter vos richesses et votre puissance. Pour cela, vous pouvez commer-



CHEAT CODES

Editez le fichier *Needs.txt*.

On peut s'amuser en y modifiant quelques petites choses.

HexCheat :

SUPER180C00FF - Fuel illimité

SUPER180C02FF - Eau illimitée

SUPER180C04FF - Nourriture illimitée

SUPER180C06FF - Minéraux illimités

SUPER180C08FF - Artefacts illimités

SUPER180C0AFF - Armes illimitées

SUPER180C0CFF - Vaisseaux illimités

SUPER180C0EFF - Mercenaires illimités

Virez le mot de passe :

Hex edit SETUP.EXE

Cherchez 08 0B C0 75 02 EB 0C et changez en — — — 90 90 — —

cer avec vos amis ou simplement aller l'atterrir vos ennemis. A terme, vous grimpez les échelons de l'importance pour aller carrément défilier l'empereur. Bon, avouons-le tout net, ce jeu est une grosse bouse. Mais ce qu'il présente d'intéressant, c'est qu'il était extrêmement attendu à sa sortie. On parlait du futur *Civilization*, de la prochaine référence en matière de jeu de stratégie, de... On a trop parlé, comme d'habitude. Des combats pitoyables, des phases diplomatiques ou commerciales désastreuses, et voilà comment on pond un ersatz de jeu.

Note globale : ★★★★★

Pavé d'infos

Date de sortie : 1993

Genre : action/stratégie

Editeur : Microprose

Multijoueur : non

Disponible sur PC et Amiga

Operation Jupiter

SOLUCES

Quand les lettres du titre du jeu tombent pour s'afficher sur l'écran, appuyez et laissez appuyées les touches H, U, R et T. Vous pouvez alors commencer n'importe quel niveau.

Code : RUTH-MICHELLE

Niveau 1 :

roulez constamment jusqu'à ce que la lumière soit près, puis rampez.

Niveau 2 :

positionnez vos hommes tout autour du bâtiment, sans essayer de les envoyer vers les otages. Ignorez la partie shoot (qui n'est qu'une perte de temps surtout si vous essayez de finir proprement le jeu).

Niveau 3 :

la meilleure façon de réussir cette section est de travailler votre manière de descendre le building tout en shootant les terroristes et en récupérant les otages au fur et à mesure.



commando du GIGN. Des terroristes ont envahi une ambassade. Ils menacent, bien entendu, d'abattre l'ambassadeur - par overdose de Ferrero Rocher, sans doute... Vous devez donc, dans un premier temps, placer vos snipers tout en évitant d'être repéré par les ennemis. Si vous êtes découvert, votre homme se fera gentiment « décaniller » les gencives au 9 mm. Une fois cette séquence terminée, vous devez, avec vos snipers, faire le ménage dans une pièce, là où vous avez décidé d'intervenir. Vos hommes se lancent donc en rappel du toit de l'ambassade jusqu'à la fenêtre. Débute alors la dernière phase durant laquelle vous dirigez le commando infiltré. Le tout étant chronométré, forcément. Quoi qu'il en soit, *Operation Jupiter* est un excellent jeu qui procure encore maintenant de bons gros frissons de plaisir. Le graphisme n'est pas toujours exceptionnel, les animations non plus, mais l'ensemble est tellement fun qu'on y reste collé des heures durant.

Note globale : ★★★★★

Pavé d'infos

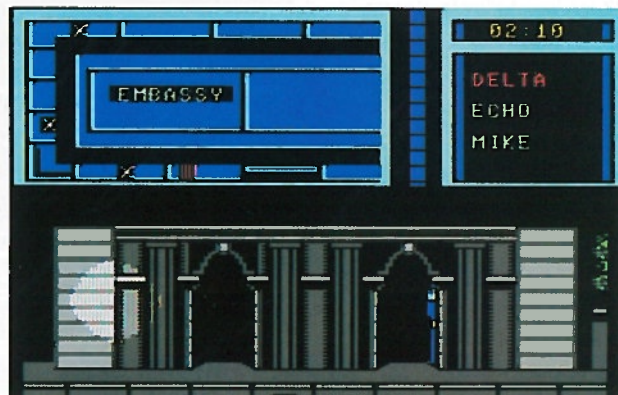
Date de sortie : 1988

Genre : action/stratégie

Editeur : Infogrames

Multijoueur : non

Disponible sur PC, Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Apple II GS



Alpha Waves



Imaginez un cerveau, divisé en douze régions elles-mêmes divisées en une multitude de petites pièces. Vous allez devoir diriger une espèce de bidule qui se promène là-dedans... Enfin... bon... c'est à peu près ça, quoi... A première vue, si cerveau c'est, c'est cerveau lent. Parce que là où un cerveau fourmille de détails et de je ne sais

quoi d'autres, le jeu est particulièrement vide. A tel point que l'on se demande si ce n'est pas le cerveau de notre ami Michaël... Le but est donc, à chaque pièce, de trouver la porte. Pour ce faire, il vous faut diriger votre bidule en évitant les pièges, en récupérant les bonus. C'est un véritable casse-tête. Le succès du jeu ne fut pas flagrant, mais il permet au moins de s'arracher les cheveux - personnellement, je suis chauve donc je m'en tape - pendant de longues heures. Attachant, mais sans plus.

Note globale : ★★☆☆☆

Date de sortie : 1990

Genre : puzzle

Editeur : Infogrames

Multijoueur : non

Disponible sur PC, Atari ST et Amiga



Battle Squadron

On a parfois l'impression que les shoots verticaux existent depuis la naissance du monde. Il en existe tellement, en bornes d'arcade ou sur ordinateurs, que le genre a été littéralement épuisé très tôt et qu'il n'est aujourd'hui plus vraiment exploité. Battle Squadron réunit les ingrédients classiques du genre. Un vaisseau, des ennemis, des bonus, des boss de fin de niveau et des couleurs chatoyantes. L'animation est parfaite, le graphisme très réussi et au final, *Battle Squadron* obtiendra un beau petit succès. Il a d'ailleurs tellement été plébiscité par les joueurs qu'il bénéficiera d'une adaptation sur Megadrive. Dans l'absolu, toutefois, il faut aimer le genre pour accrocher, mais encore quinze années après, le jeu reste un pur régal pour tous les fans. A noter qu'il est, qui plus est, assez simple, et que vous devriez pouvoir le terminer rapidement avec un minimum d'entraînement.

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1989

Genre : shoot

Editeur : Innerprise

Multijoueur : oui

Disponible sur Amiga



Deliverance

Ça aurait pu être le jeu d'une descente en canoë, d'un viol dans la forêt ou je ne sais quoi d'autres (pour les incultes, voir le film de Boorman, 1972) mais c'est simplement l'histoire d'un barbare. Son but est de délivrer toutes les fées capturées par le diable. Jeu d'action en 2D et en scrollings horizontal et vertical, *Deliverance* présente de bien beaux graphismes, quoiqu'un peu trop fouillis.



Les combats sont plaisants et l'aventure est longue. A part ça... ben ce n'est déjà pas si mal... Les monstres sont variés, quelques pièges sont disséminés çà et là, le jeu déballe toute la panoplie classique des jeux d'action. C'est plutôt bien foutu et aisément jouable, et on s'y amuse même encore aujourd'hui. Que dire de plus ?

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1990

Genre : action

Editeur : 21st Century Entertainment

Multijoueur : non

Disponible sur Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga, Mac

CHEAT CODES

Invincibilité :

tapez CASTOR pendant que vous jouez. Cela vous permet également de changer d'arme en appuyant sur les touches F6 à F10 et de booster votre puissance avec les touches F1 à F5.





Ivanhoe

Le roi Arthur a été emprisonné. Vous auriez pu vous en foutre éperdument et continuer à truster les damoiselles esseulées, mais manque de bol, vous vous appelez Ivanhoe et avec un pareil nom, il vous faut agir pour le royaume. Le but est simple : vous vous déplacez de niveau

en niveau, d'écran en écran, et vous massacrez tout ce qui se présente à vous. Un bon coup d'épée dans les gencives et le tour est joué. Les différents niveaux se déroulent dans la forêt, dans un bateau pirate, dans un village ou encore dans le château, et sont entrecoupés de duels. Ajoutez à cela un niveau sur lequel vous galopez à dos de destrier tout en évitant les obstacles et les tirs des ennemis. Au final, *Ivanhoe* est un jeu d'action assez quelconque. Son graphisme n'est pas forcément très réussi – à part un ou deux niveaux – et surtout le jeu devient très, très vite lassant du fait de son mode opératoire répétitif. Je me souviens déjà qu'à l'époque, j'avais vite mis de côté le jeu et le temps n'a rien fait à l'affaire. Mais je sais qu'il a eu son lot de fans. C'est déjà ça.

Note globale : ★★☆☆☆
Date de sortie : 1989
Genre : action
Editeur : Ocean
Multijoueur : non
Disponible sur Amiga et Atari ST



Moktar : La Zoubida

Ils ont osé. Oui, oui, je sais... c'est désespérant. Mais que voulez-vous ? Après le « brillantissime » Bo le lavabo, Lagaf cartonne avec La Zoubida. Un hit



interplanétaire universel uniquement en France qui donne lieu à une adaptation en jeu vidéo. Du jamais vu... Un jeu vidéo inspiré d'une chanson... Bon, entre nous, on suppose que le choix de Lagaf pour le héros s'est fait au dernier moment par une équipe en mal de reconnaissance pour un produit en mal de bonnes idées... Toujours est-il que vous incarnez Moktar qui cherche à rallier Marrakech. L'essentiel du jeu se déroule à Paris, les développeurs ayant prévu à l'époque de réaliser plusieurs suites dans différents endroits – merci mon Dieu, il n'y en a jamais eu ! Pas de quoi fouetter un chameau. La jouabilité est moyenne, le graphisme est moyen, l'intérêt est nul. A noter que le jeu a été commercialisé hors Hexagone sous le nom de Titus, mettant en scène une saloperie de renard comme héros. On oublie bien vite cette daube qui, de plus, m'a mis dans la tête la chanson stupide du même nom toute une journée. Allez, à votre tour... Zou, zou, zou, Zoubidaaaaaa !

Note globale : ★★☆☆☆
Date de sortie : 1991
Genre : plates-formes
Editeur : Titus
Multijoueur : non
Disponible sur PC, Amiga et Atari ST

CHEAT CODES

Codes de niveau :
 6752 1015 2665 1802
 2290 2578 2845 9822
 2466 0791 8311 3559
 7541 1331 1204 2332

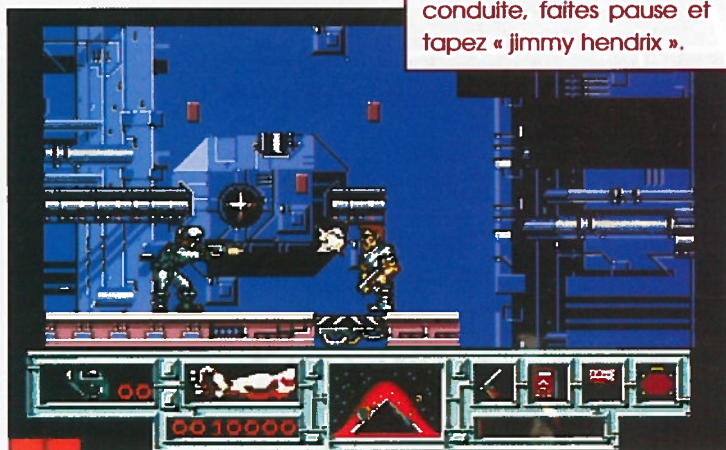
Total Recall

Bien entendu, le jeu *Total Recall* s'inspire très largement du film du même nom, avec notre governor adoré, Arnold « On-ne-sait-jamais-comment-son-nom-s'écrit » Schwarzenegger. Vous incarnez Dennis Quaid qui cherche à découvrir d'où viennent ses souvenirs, pourquoi, comment, qu'est-ce qui se passe sur Mars et salut chérie, qu'as-tu fait à dîner ? Entre plates-formes à dégommer du méchant ou conduite en scrolling horizontal, le jeu est à l'opposé de la qualité du film. Navrant dans son graphisme, navrant dans son animation, navrant dans sa jouabilité, navrant tout court, en fait. Le bâclage d'une adaptation de film en jeu vidéo ne date donc pas d'hier. *Total Recall* en est la bonne preuve. On jette. On oublie.

Note globale : ★★☆☆☆
Date de sortie : 1990
Genre : plates-formes
Editeur : Ocean
Multijoueur : non
Disponible sur Commodore 64, Atari ST et NES

CHEAT CODES

Tapez « listen to the whales » à l'écran titre pour avoir de l'énergie infinie dans les niveaux de plates-formes et pendant les niveaux de conduite, faites pause et tapez « jimmy hendrix ».



PSX et Xbox, plus qu'un X en commun...



Jouer à la *Playstation* sur sa *Xbox*, c'est possible. C'est possible et c'est même relativement simple. Et c'est ce relativement que nous allons vous expliquer, pas à pas. Dépoussiérez vos vieux *hits*, ils peuvent encore servir !

La *Xbox* est la meilleure console du monde. Pas de doute là-dessus. N'en déplaise aux *aficionados* de Sony, la *Playstation 2* a beau être la plus vendue, elle est techniquement très en dessous de la console de Microsoft. Mais parce que le nom *Playstation* a régné en maître sur le monde des consoles de jeux pendant des années – et que les joueurs sont souvent attachés aux noms – et parce que les Japonais, grands consommateurs de jeux vidéo, sont ultraconservateurs, la *PS2* est au-

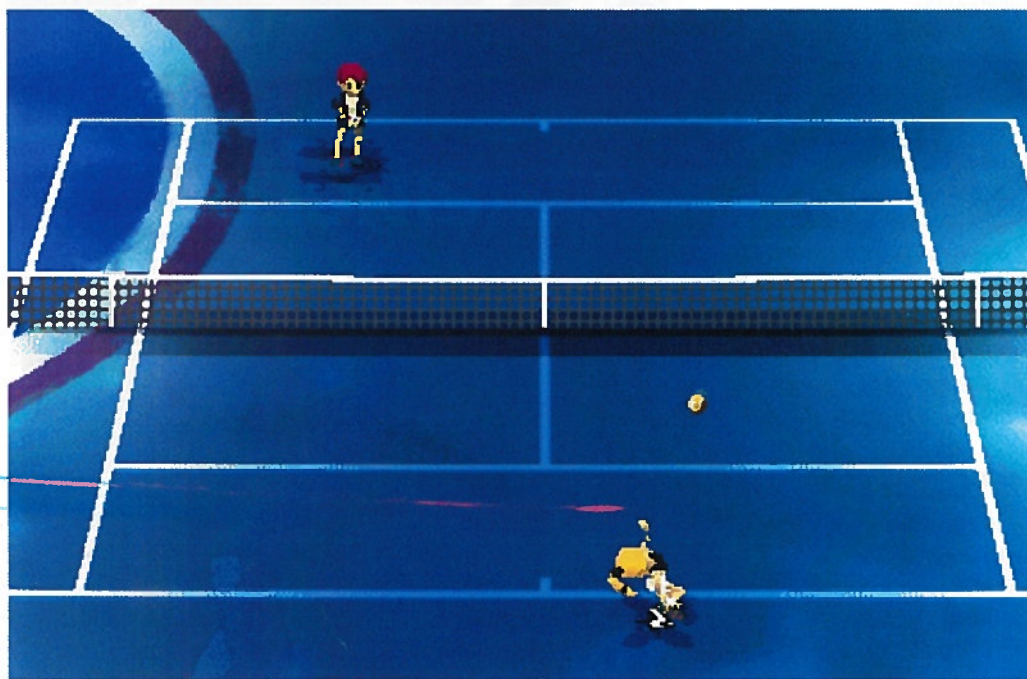
jourd'hui la plus vendue. Allez comprendre... Surtout que, à de très rares exceptions près, les jeux sont désormais développés sur les deux plates-formes. Et le pire, c'est qu'en comparant une version *Xbox* et une version *PS2* d'un jeu, c'est toujours la mouture *Xbox* la plus jolie, la plus *fun*, la plus tout... Mais franchement... entre nous... la nostalgie des joueurs sur le nom d'une console ou l'ultraconservatisme des Japonais n'expliquent pas tout. Ce n'est pas possible ! Il y a forcément une autre explication. Bingo. Et je vous l'explique : la *Playstation 2* est compatible avec la majorité des jeux *Playstation* (*PSX*). Et la *PSX*, qui a été pendant de – très – longues années la console la plus populaire, jouit d'un catalogue de jeux vidéo extrêmement fourni. Même si aujourd'hui, le développement de jeux sur cette console est terminé, il n'empêche que la plupart des passionnés gardent précieusement leurs jeux préférés. Eh bien tout cela, c'est fini. Vous n'au-



rez plus besoin d'acheter de *PS2* pour tripoter vos vieux *hits PSX*.

Un émulateur facile

Aujourd'hui, jouer à des jeux *Playstation* sur une *Xbox*, c'est comme pour la S.N.C.F. : c'est possible. Pire, c'est relativement simple ! Gloire à la vie, chantons tous en chœur la beauté de notre monde. Alléluia. Pour ce faire, un seul émulateur existe. D'un côté, c'est peu. Pour donner matière à comparer, il en existe sept ou huit pour émuler un jeu *PSX* sur PC. D'un autre côté, cela vous oblige à l'utiliser, lui et pas un autre, à ne pas perdre du temps à voir si celui-ci est





mieux, si tel jeu passe mieux sur tel émulateur ou je ne sais quoi encore.

Son nom, *PCSXbox*. Vous le trouverez bien évidemment sur notre CD-Rom. Voilà. Bonne chance. Dites-nous ce que vous en pensez. Allez, à un de ces jours.

Mais non, bien entendu nous allons vous expliquer comment l'installer, comment l'utiliser, comment le paramétrer. Même si, comme je vous l'ai dit, il est relativement simple, il n'empêche que selon les jeux auxquels vous jouerez, des petits réglages sont à prévoir.

On jette un œil ?

Déjà, vous aurez besoin d'un PC. Bah oui. On a toujours besoin d'un petit PC chez soi. Sur notre CD-Rom, vous trouverez la dernière version de *PCSXbox*. Copiez le dossier entier sur votre disque dur de PC. Ensuite, il vous faut mettre le *bios Playstation* dans le dossier *bios* de *PCSXbox*. Nous l'avons inclus dans notre CD-Rom. C'est le fichier *scph1001.bin*. Le fichier *readme.for.scph1001.bin.bios*, préalablement contenu dans ce dos-



Réaliser une image d'un CD Playstation pour qu'il fonctionne sur Xbox

Pour créer des *.bin* et des *.cue* à partir d'un CD original de *Playstation*, il vous faut un petit programme, par exemple *CDRWIN*. Tout d'abord, insérez votre CD *Playstation* dans le lecteur CD de votre ordinateur.

Lancez *CDRWIN*. Cliquez sur *Extract*

Disk/Tracks/Sectors (1). Une fenêtre s'ouvre. Vérifiez que le *Extract Mode* est bien sur *Disc Image*. Dans *CD Reader*, sélectionnez le lecteur dans lequel se situe le CD *Playstation*. Dans *Reading Options*, cochez la case *RAW* (2) (si cela ne fonctionne pas, c'est que votre lecteur n'est pas compatible et il vous faudra décocher cette option), *Abort* pour *Error Recovery* (3), *Auto* pour *Jitter Correction* (4), *Full* pour *Subcode Analysis* (5) et le *Read Retry Count* (6) doit être au minimum à 15 (augmentez-le de 5 en 5 si vous avez des erreurs durant la création).

Appuyez alors sur *Start*. C'est parti. En cas d'erreur d'analyse, si vous avez un graveur, tentez l'opération à partir de ce lecteur.

Le problème de *CDRWIN* est qu'il vous met une petite ligne de code dans le fichier *.cue*, à corriger manuellement par la suite... Ouvrez le *.cue* avec le *Bloc-Notes*. Vous obtiendrez quelque chose comme :

FILE "E:\EMULEZESTCHOUETTE.BIN" BINARY

TRACK 01 MODE2/2352

INDEX 01 00:00:00

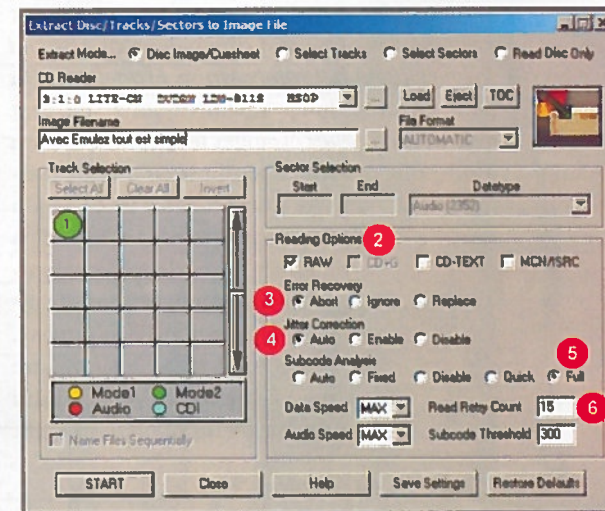
Il vous faut enlever le chemin en ne corrigeant que la première ligne. Vous devez donc obtenir finalement cela :

FILE "EMULEZESTCHOUETTE.BIN" BINARY

TRACK 01 MODE2/2352

INDEX 01 00:00:00

Enregistrez alors le fichier et le tour est joué.



Vous pouvez également faire cette opération avec le programme *Alcohol120%* présent sur notre CD. C'est plus rapide, mais attention, c'est moins fiable. Pour cela, allez dans *Fichier/Assistant de création d'image*. Décochez l'option *Ignorer les erreurs de lecture* puis cliquez sur *Suivant*. Changez le nom de l'image, choisissez *Fichier image CDRWIN (*.cue)* dans *Format de l'image* et cliquez sur *Démarrer*. Il n'y a rien à changer dans le fichier *.cue*.

sier, est à ouvrir avec le *Bloc-Notes* sous *Windows* : vous y trouverez un lien Internet vers des pages qui vous permettront de mettre à jour ce fichier *scph.bin*. Ensuite, il vous faut une *Xbox* pucée (ou modée). Connectez la *Xbox* à votre PC avec un programme *FTP*, comme *FlashFXP* par exem-

ple (disponible également sur notre CD-Rom). Vous devriez normalement avoir, sur le disque dur, une partition F qui contient un dossier *émulateurs* (si ce n'est pas le cas, créez-le). Transférez alors le dossier *PCSXbox* et son contenu, dans le dossier *émulateurs*. Redémarrez ensuite la *Xbox*.

Correspondances manette PSX/manette Xbox

Triangle = (Y)
X = (A)
O = (B)
Carré = (X)



Ce n'est pas fini. En effet, les CD *Playstation* ne fonctionnent pas si vous les mettez simplement dans le lecteur de la *Xbox*. Il va falloir les transformer un peu. Pour cela, à l'aide d'un PC et d'un programme adéquat (*CDRWIN* par exemple), il vous faut les changer en images *.bin* et *.cue*. Pour ce faire, reportez-vous à notre encadré sur le sujet. L'opération dure entre 2 et 10 minutes en moyenne pour chaque jeu... et jusqu'à 15 minutes pour certains particulièrement récalcitrants. Il se peut même que votre jeu soit carrément intransformable en *.bin* et *.cue*, que ce soit en raison de son architecture ou d'un CD abîmé.

Besoin d'images

Ouvrez ensuite le dossier *PXSXbox* sur votre *Xbox*. Vous devriez voir un dossier portant le nom *psxcds*. Vos vieux jeux *Playstation* seront à transférer dedans. C'est fait ? On peut alors entrer dans le cœur du sujet : l'émulateur lui-même. Une fois lancé, l'émulateur est relativement simple à utiliser. Tout d'abord, n'oubliez surtout pas de filer vers le menu configuration

et de mettre sur *Yes* la ligne *Stop BGM before playing game*. Cela vous évitera d'avoir l'insupportable musique de l'émulateur tout au long de votre partie de jeu – en effet, elle ne s'enlève pas forcément !

Le bouton (A) sert à valider vos choix. Le bouton (B) permet de revenir au précédent menu. Les gâchettes servent à descendre ou monter rapidement dans la liste.

Pour lancer un jeu, allez dans *Select Game* (ou *Select Game from Favorites* si vous en avez désigné comme favoris avec le menu *Add a Favorite*). La liste des jeux apparaît. Sélectionnez alors le fichier *.cue* de votre jeu. La première fois, le menu de configuration se lance automatiquement. Choisissez alors le mode *BIOS* ou *HLE* (choisissez *BIOS* par défaut et ne changez que si le jeu ne fonctionne pas). Les autres modifications fréquentes que vous aurez à faire sont situées dans le menu *Set Graphic Fixes*. Il faudra jongler avec les données, et principalement *Use old frame skipping*, *Frameskip* ou *Framelimit*. Ça peut paraître long, rassurez-vous, ça l'est quand vous devez changer les paramètres un à un pour que votre jeu préféré tourne parfaitement. Mais la plupart du temps, le jeu fonctionne directement et bien. Pas de modifs à faire, donc. Pour sortir du menu de configuration et lancer le jeu, le bouton (B) s'impose.

Par la suite, si vous désirez faire des modifications, il vous faudra aller dans le menu *Configure Game*.

Aloors ? On jouuuue ?

Une fois le jeu lancé, plusieurs cas se présentent devant vous :

– le jeu ne se lance pas et vous restez avec un écran noir ou la page *Loading* de l'émulateur. Dans ce cas, c'est mal barré... Essayez de lancer en mode *HLE* (voir plus haut) ;

– le jeu fonctionne mais des images dans les menus manquent ou alors le jeu fonctionne mais rame comme ma grand-mère dans un canoë. Dans ce cas, il s'agit peut-être d'un problème de *frame*. Mettez le *Frameskip* et le *Framelimit* sur *Off* dans le menu de configuration du jeu, et relancez-le ;

– même avec toutes les modifications, mon jeu ne marche toujours pas ou continue à ramer comme mon grand-père dans une galère, que faire ? Dans ce cas, rangez votre CD de jeu dans un placard en espérant qu'une prochaine version de l'émulateur le rendra compatible. Ça ne marche pas, un point c'est tout. Des fois, il ne faut pas insister.

Quoi qu'il en soit, ne vous inquiétez pas si les temps de chargement ne sont pas spécialement plus rapides ou si le jeu est long à afficher les menus. C'est tout à fait normal. Ainsi, un écran noir ne devient inquiétant et n'est synonyme de plantage que s'il dépasse 10 secondes.

Parce que nous sommes des petits gars sérieux, vous trouverez ci-joint un exemple de jeux que nous avons personnellement testés avec l'émulateur, et les résultats qui en découlent. Oui, oui, nous avons réellement récupéré nos vieux jeux *PSX* dans la cave, le grenier ou la décharge – pour certains. Oui, oui, nous les avons transformés en *.bin* et *.cue* puis les avons lancés *via* l'émulateur. Nous répondons donc des résultats du tableau *Nous avons testé pour vous*. Les trois jeux qui subissent des *bugs* restent complètement jouables, donc on peut dire que seuls quatre jeux sur vingt n'ont pas réussi leur passage sur *Xbox*. Une moyenne de 80 % de réussite sur nos tests, c'est plutôt bon ! Les jeux qui ne se lancent pas réellement ou qui sont injouables tellement ils sont *buggés* sont finalement assez rares. Il s'agit généralement – mais pas toujours – des jeux les plus récents qui poussaient les capacités de la *Playstation* dans leurs derniers retranchements. Sur notre site Internet www.emulezmag.com, vous trouverez une liste plus complète, réalisée en glanant ça et là des informations auprès des joueurs. Elle n'est pas exhaustive mais elle vous permettra de vous faire déjà une bonne idée. Bien entendu, libre à vous de nous faire parvenir vos propres essais.

Au final, donc, *PXSXbox* est un émulateur plutôt réussi, facile d'utilisation et qui affiche une liste impressionnante de compatibilité. Autre point fort de cet émulateur, il continue de subir des mises à jour régulières. Alors ne jetez pas tout de suite vos vieux CD *Playstation*, ils peuvent encore servir !

Parent Directory				Parent Directory			
File Name	Size	Type	Modified	File Name	Size	Modified	Attr
en_huemo bin	659,27 KB	BIN File	28/05/2004 15:32	en_huemo bin	328,74 KB	27/01/2004 18:40	----
en_huemo cue	50	CUE File	28/05/2004 15:37	en_huemo cue	51	27/01/2004 18:43	----
52 bin	657,82 KB	BIN File	28/05/2004 15:45	52 bin	659,27 KB	27/01/2004 18:43	----
52 cue	722	CUE File	28/05/2004 15:42	52 cue	86	27/01/2004 18:50	----
le Loop bin	471,51 KB	BIN File	28/05/2004 15:51	le Loop bin	657,82 KB	27/01/2004 18:50	----
le Loop cue	477	CUE File	28/05/2004 15:48	le Loop cue	722	27/01/2004 18:51	----
reale Soccer bin	351,54 KB	BIN File	28/05/2004 15:35	reale Soccer bin	471,51 KB	27/01/2004 18:51	----
reale Soccer cue	153	CUE File	28/05/2004 15:32	reale Soccer cue	477	27/01/2004 18:52	----
phen File bin	629,28 KB	BIN File	28/05/2004 18:16	phen File bin	351,54 KB	27/01/2004 18:52	----
phen File cue	86	CUE File	28/05/2004 18:05	phen File cue	153	27/01/2004 18:53	----
uh Bandicoot bin	328,74 KB	BIN File	28/05/2004 18:02	uh Bandicoot bin	183,84 KB	27/01/2004 3:35	----
uh Bandicoot cue	51	CUE File	28/05/2004 14:59	uh Bandicoot cue	115	27/01/2004 3:27	----
uh Mutant academy bin	644,75 KB	BIN File	28/05/2004 15:17	uh Mutant academy bin	629,28 KB	27/01/2004 18:53	----
uh Mutant academy cue	557	CUE File	28/05/2004 15:11	uh Mutant academy cue	86	27/01/2004 18:55	----
				uh Mutant academy cue	701,90 KB	27/01/2004 3:27	----
				uh Mutant academy cue	240	27/01/2004 3:28	----
				uh Mutant academy cue	644,75 KB	27/01/2004 18:55	----
				uh Mutant academy cue	557	27/01/2004 18:58	----

Nous avons testé pour vous...

L'émulation, c'est comme le sexe : la théorie, c'est bien joli, mais la pratique est nettement plus... comment dire... jouissive ! Oui ! C'est le mot ! Oh oui ! Oui ! Oui ! Ouiiiiiii ! Nous avons donc tenté d'émuler quelques jeux *Playstation* sur notre *Xbox*... Voici les résultats :

« Oui » correspond à un fonctionnement identique à celui sur *PSX*, « Mais » correspond à un fonctionnement, certes, mais avec des *bugs*, la nature de ces *bugs* est expliquée dans la colonne « ? », « Non » veut simplement dire que le jeu ne fonctionne pas du tout avec l'émulateur.

Jeu	Oui	Mais	Non	?	
Anna Kournikova Smash Court	✓				
Crash Bandicoot Warped	✓				
Demolition Racer	✓			Si Framerate et Framelimit off	
Dino Crisis 2	✓				
Gran Turismo	✓				
Incredible Crisis	✓				
ISS Pro 98			✗		
Killer Loop	✓			Si Framerate et Framelimit off	
Le monde des Bleus			✗		
MTV Tignes Snowboarding	✓				
Sensible Soccer			✗		
Supercross 2000	✓				
Syphon Philter			✗		
Tarzan	✓				
Tenchu	✓				
Tenchu 2	✓				
Time Crisis		✗		Bugs sons	
Tony Hawk Pro Skater 2		✗		Bugs graphiques	
Tony Hawk Pro Skater 3		✗		Bugs graphiques	
X-Men Mutant Academy	✓				

Tout Nintendo dans le creux de votre main !



Malgré sa taille, la *Game Boy Advance* recèle de nombreuses possibilités. La bonne blague ! me direz-vous. Eh bien, détrompez-vous ! On ne trouve pas que des adeptes de *Pokemon* et *Mario Bros* ! La communauté *GBA* regroupe également des développeurs de talent qui font revivre les meilleures des anciennes consoles (voire les ordinateurs) dans le creux de votre main ! Quelques exemples : *NES*, *Game Boy*, *Super Nintendo*, *PC Engine*, *Sega Master System*, *Sinclair ZX*, etc. L'impatience vous gagne ? Commençons donc par l'émulation *NES* sur *Game Boy* !

Contrairement à leurs homologues de salon, les consoles portables n'ont jamais fait preuve d'une grande polyvalence. On ne leur demandait qu'une chose : jouer. Il faut dire que ce secteur a été dominé durant des années par le géant nippon Nintendo. Le peu de concurrence – malgré l'excellente *Game-Gear* de Sega et l'expérience *Lynx* d'Atari – a conforté le succès de la célèbre *Game Boy*. Son processeur graphique 8 bits et sa résolution de 160 x 144 points ont malheureusement limité les possibilités d'émulation et le développement de projets personnels. Après le succès des déclinaisons *Pocket* et *Color*, la *Game Boy* tire sa révérence le 21 mars 2001 et laisse place à sa petite sœur,

la *Game Boy Advance*. Ce jour-là, 650 000 exemplaires se sont écoulés au Japon. Le succès est en marche. En Europe, la tendance se confirme : 500 000 consoles sont vendues en l'espace d'une semaine.

Les avantages de la *Game Boy Advance* (*GBA*) sont doubles :

- elle est désormais équipée d'un processeur 32 bits RISC épaulé par un autre processeur 8 bits CISC ;
- la compatibilité avec les jeux *Game Boy* et *Game Boy Color* est assurée.

L'affichage a également subi une grosse cure de jouvence – il était temps – puisque l'écran TFT offre une résolution de 240 x 160 points en 511 couleurs parmi une palette de 32 000.

« Mais alors, comment fait-on ? Tu vas la cracher ta Valda ? » (*un lecteur intéressé... et impatient*). Comme d'habitude, il vous faudra acheter quelques accessoires pour profiter au maximum des capacités de la console. Le *linker* – prononcez *line-keur* pour paraître branché – est ainsi indispensable. *Késako* ? Il s'agit d'un programmeur de cartouches vierges pour *GBA*. Une fois connecté à un PC, il permet de transférer, des jeux, des données, de la musique, voire de la vidéo ! Il ne vous reste alors plus qu'à insérer la cartouche dans votre console pour en profiter !

Leur prix n'excède généralement pas la vingtaine d'euros. En fait, la cartouche vierge est l'accessoire le plus cher. Il existe de nombreux modèles, marques et capacités : 128, 256, 512, 768 Mo ou 1 Go. Pour les besoins de ce guide, nous nous sommes procurés le *kit USB EZ-Flash II* avec sa cartouche vierge de 512 Mo. Commercialisé par la société EZ-Corp, ce programmeur s'est rapidement imposé par sa facilité d'utilisation et ses nom-

Je t'avais bien dit que jouer trop longtemps était dangereux pour ta santé !!!
(*maman*)

Achetez malin !

Comme vous pouvez vous en douter, tous les sites de vente en ligne ne se valent pas. Afin de vous y retrouver, voici une petite sélection de revendeurs français et étrangers. Si les premiers proposent un service de livraison assez rapide (48-72 heures), leurs prix sont un peu plus élevés que la moyenne. Les sites anglophones (principalement basés en Asie et aux Etats-Unis) affichent des tarifs plus attractifs mais, en cas de problèmes, armez-vous de patience car les services après-vente ne sont pas particulièrement performants.

- L'AFDAC (<http://afdac.org>) est une association dédiée aux développeurs amateurs sur consoles. Elle propose une rubrique de vente en ligne. Le choix est réduit (*linker EZ Flash I, II* ou *EZF Advance*) mais la qualité du service est irréprochable. Les tarifs se situent dans la moyenne. Tous les moyens de paiement sont disponibles : de la carte bancaire aux espèces (livraison en mains propres) ;
- le groupe Divineo (<http://www.divineo.fr>) dispose d'un site de vente basé en France. De nombreux produits sont fournis dont des pièces détachées pour *GBA* et, bien évidemment, des programmeurs. Tarifs un peu élevés mais bon service de livraison ;
- Success-HK (<http://www.success-hk.com>) est un site de qualité, basé à Hong-Kong. Peu de *linkers* sont proposés mais l'on retrouve un grand choix de pièces détachées. Comptez 87 € pour un *kit EZ-Flash II* avec une cartouche de 256 Mo contre, en moyenne, 140 € en France. Les frais de port sont toutefois assez élevés (une vingtaine d'euros) et vous n'êtes jamais à l'abri de taxes de douanes.





Notre kit de programmation dans son emballage. C'est beau...

breuses fonctions : gestion des sauvegardes, logiciel en français, émulateurs préchargés, module *Action Replay*, etc. Comptez moins de 140 € pour le kit avec une cartouche de 256 Mo, 200 € pour 512 Mo. Les kits *EZF-Advance* jouissent également d'une bonne réputation. Ils ne nécessitent toutefois pas de linker externe. La cartouche programmable se connecte à la *GBA* puis est directement reliée au port USB de l'ordinateur. De nombreux sites proposent ces produits à la vente. Afin de vous faciliter la tâche, nous vous en avons sélectionné quelques-uns (cf. encadré *Achetez malin*).

Comme toujours, l'utilisation de périphériques destinés à détourner la console de son utilisation première n'est pas sans risques... légaux. L'achat et/ou l'utilisation de *linkers* sont tout à fait légaux. Nous ne le répéterons jamais assez, c'est l'utilisation que vous en faites qui peut s'avérer illégale.

Autrement, de nombreux utilisateurs profitent des possibilités offertes par ces programmeurs pour développer leurs propres jeux et applications. Distribués sous la forme de Rom (un fichier contenant toutes les informations nécessaires au lancement du programme),

ils sont fournis gratuitement par leurs auteurs. Ces logiciels du domaine public peuvent donc être copiés et distribués librement par leurs utilisateurs.

En ce qui concerne les possibilités d'émulation de la console, gardez à l'esprit que les émulateurs n'ont rien d'illégaux. Par contre, l'utilisation de Rom dont vous ne possédez pas l'original est prohibée. Ces précisions faites, passons aux choses sérieuses !

L'univers Game Boy

D'origine, la *Game Boy Advance* est compatible avec la grande majorité des jeux commercialisés pour son aînée. L'émulation *Game Boy* intéressera donc ceux qui, par exemple, n'ont pas eu la chance de découvrir cette merveilleuse console ou les nostalgiques désireux de redécouvrir d'excellents titres.

Petit rappel...

En 1989, Nintendo commercialise au Japon une petite console blanche baptisée *Game Boy*. C'est d'ailleurs depuis cette époque que la fiancée de notre rédacteur en chef adoré, Cédric pour ne pas le nommer, l'a affublé de ce surnom. C'est petit, peu puissant mais on peut jouer avec pendant des heures !

D'un point de vue technique, la première version de *Game Boy* intégrait un écran LCD de 160 x 144 points en 4 nuances de gris et un processeur *Z80* cadencé à 4,2 MHz. La mémoire s'élevait pour sa part à 8 Ko de Ram et 8 Ko de VRam. Le point fort de cette machine était sans conteste son autonomie : près de 30 heures avec quatre piles ! Pour rappel, la *GBA* offre actuellement une dizaine d'heures d'autonomie dans sa version *SP*. En 1992, après avoir été écoulee à près de



Alleyway (1989) où comment passer des heures à jouer au casse-briques... et perdre !



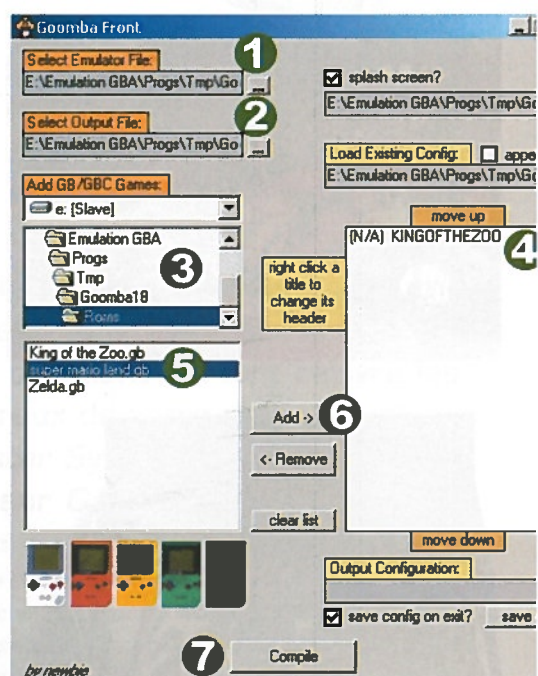
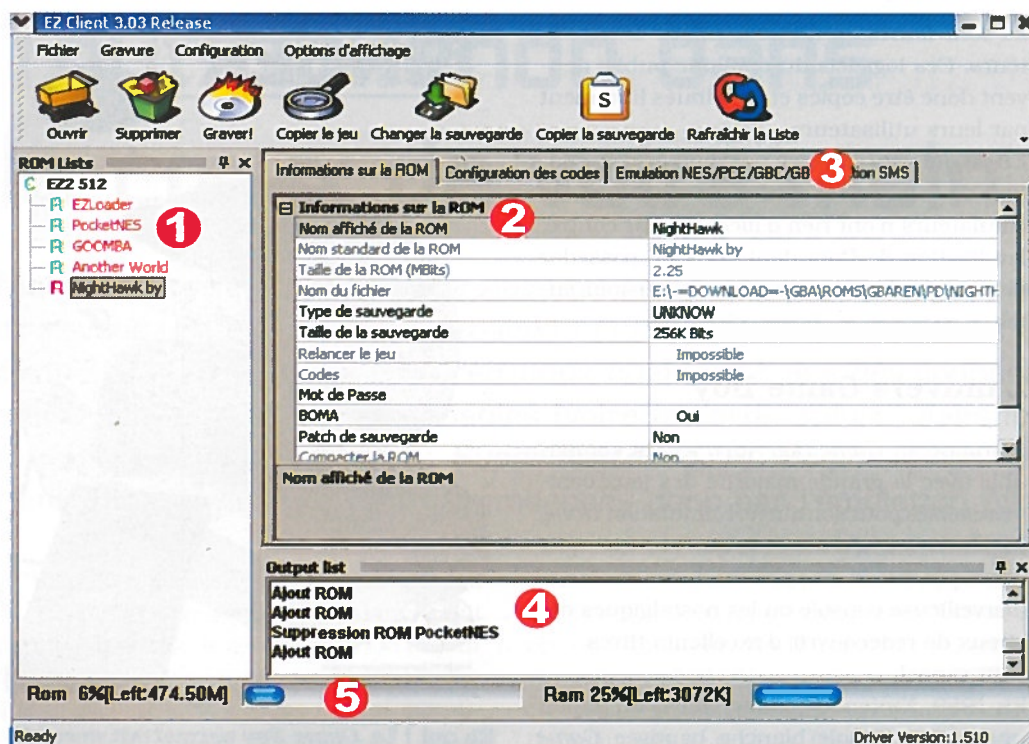
Eh oui ! La Game Boy permettait aussi de réaliser de superbes points de croix. La version « machine à expressos » n'est restée qu'à l'état de projet...

50 millions d'exemplaires, notre chère machine se fait une petite cure de jouvence avec la *Game Boy Pocket*. Peu de nouveautés si ce n'est un écran plus lisible et des dimensions réduites. Six ans plus tard, la *Game Boy Color* ferme la marche. La couleur arrive enfin chez Mario grâce à un nouvel écran capable d'afficher 56 teintes simultanément. Les anciens jeux demeurent compatibles et la série *Pokemon* assure son succès. A cette même époque, Nintendo travaille déjà sur le projet *Atlantis*, une console portable qui, dit-on, intégrerait un processeur 32 bits...

Au final, plus de 60 millions de *Game Boy* se sont vendues à travers le monde et on dénombre plus de 400 titres dont les célèbres *Mario*, *Zelda*, *Castlevania*, *Final Fantasy* ou encore *Donkey Kong*. Que du bonheur !

Il existe en fait deux méthodes pour faire tourner vos anciens jeux *Game Boy* sur votre *GBA*. La première s'appuie sur le linker *EZ-Flash II* et son logiciel *EZClient 3*. Les heureux possesseurs de ce programmeur auront donc tout intérêt à la suivre. Son avantage est qu'elle s'applique aussi bien pour la *Game Boy* que la *NES*. La seconde méthode concerne, quant à elle, tous les autres programmeurs.

Commençons par la méthode la plus simple avec le logiciel *EZClient 3*. Nous partirons du principe que vous connaissez déjà les bases



de l'interface : ouvrir une Rom, l'écrire sur la cartouche, la supprimer, etc. Vous trouverez sur le CD-Rom accompagnant ce magazine, la mouture 3.0.3 traduite par l'AFDAC (Association française des développeurs amateurs pour consoles). Pour l'installer, il vous suffit d'exécuter le fichier *EZClient.exe*.

L'interface principale se divise en deux parties :

- à gauche sont répertoriées toutes les Rom présentes sur la cartouche programmable (1) ;
- la fenêtre de droite affiche les propriétés de chaque Rom (nom, taille, type, etc.) (2). Notez la présence de l'onglet *Emulation NES/PCE/GBC/GB* (3).

La rubrique *Output list* s'assimile pour sa part à un journal d'événements (4). Toutes les actions et commandes effectuées sont ainsi listées. Enfin, la barre de progression *Rom* vous indique l'espace disponible sur la cartouche (5).

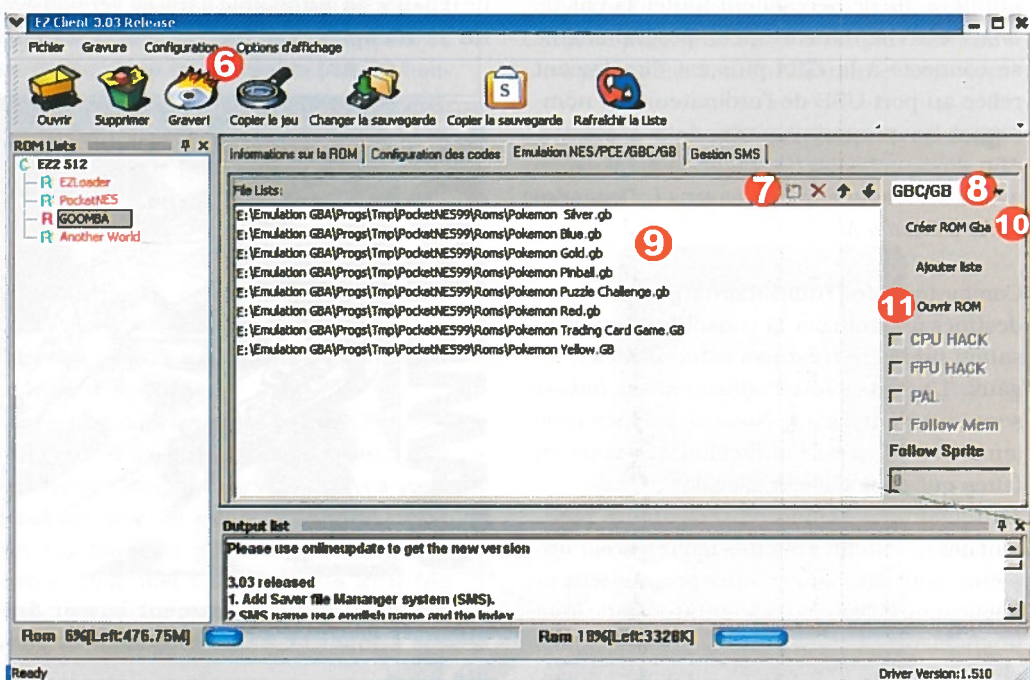
Si ce n'est déjà fait, insérez la cartouche dans le programmeur et cliquez sur l'onglet *Emulation NES/PCE/GBC/GB* (3). Sélectionnez dans le menu déroulant *GBC/GB* (pour *Game Boy Color/Game Boy*) (8) puis cliquez sur *Ouvrir ROM* (11). Une boîte de dialogue apparaît et vous invite à indiquer l'emplacement des Rom que vous souhaitez intégrer (au format *.gb*). Il est bien évidemment possible, et recommandé, de sélectionner plusieurs jeux. L'émulateur se chargera automatiquement de créer un menu. Les jeux sélectionnés sont affichés dans la fenêtre de droite (9). Une série d'icônes (7) regroupe

également les commandes les plus utilisées : ajouter une Rom, supprimer un jeu, modifier la position d'une Rom dans la liste. Une fois votre sélection terminée, cliquez sur *Créer ROM Gba* (10). Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur la commande *Graver!* (6), pour lancer l'écriture de la cartouche. C'est tout ! Avouez que c'est particulièrement simple, non ?

Pour ceux qui n'utilisent pas le linker *EZ-Flash II*, vous devrez vous munir de l'émulateur *Goomba*, présent sur le CD-Rom. Exécutez le fichier *goombafront.exe*. La procédure est

relativement simple et s'apparente à celle que nous venons de développer. L'idée consiste à inclure l'émulateur et ses Rom dans un seul fichier que nous nommerons *Game Boy.gba* par exemple. Le menu de sélection des jeux est créé automatiquement.

Indiquez tout d'abord l'emplacement du fichier *goomba.gba* (qui est en fait l'émulateur) (1) puis le nom du fichier que vous souhaitez créer (2) (*Game Boy.gba* dans notre cas). Il ne vous reste plus qu'à spécifier l'emplacement de vos jeux *Game Boy* (3). Les Rom détectées sont listées dans la fenêtre de gauche (5). Pour en inclure une, sélectionnez le jeu de votre choix et cliquez sur le bou-

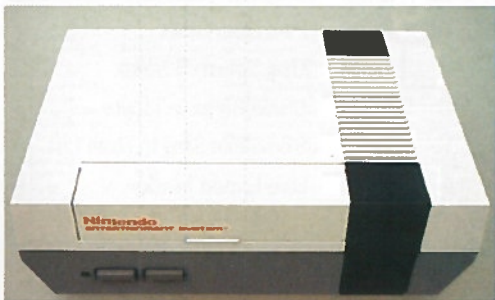




ton Add (6). Il est automatiquement ajouté dans la liste de droite (4). Une fois votre sélection effectuée, créez la Rom en cliquant sur *Compile* (7). La dernière étape consiste alors à écrire le fichier sur votre cartouche via votre logiciel de programmation habituel.

Non, la NES n'est pas morte (la preuve)

Attention, on ne rigole plus et on se met à genoux. Voici la reine mère des consoles, la *Famicom*, plus connue sous le nom de *NES* (*Nintendo Entertainment System*) en Europe. Il faut dire qu'en 1983, Nintendo n'est qu'une petite société japonaise, spécialisée dans les cartes à jouer et les portions de riz instantané (!). Elle décide tout de même de lancer une console de jeux 8 bits grand public, la *Famicom* (*Family Computer*). Le succès est immédiat. Après un lancement européen deux ans plus tard, les ventes explosent littéralement. Aujourd'hui ce sont pas moins de 60 millions de consoles qui se sont vendues dans le monde...



Cette ligne épurée, ces couleurs chatoyantes, ce profil aérodynamique, pas de doute, c'est bien une *NES* !

Côté technique, nous revoici au temps de Mathusalem. La bête intègre un processeur 6502 cadencé à 1,79 MHz, 2 Ko de mémoire vive et, tenez-vous bien, 32 Ko de mémoire vidéo ! La résolution d'affichage atteignait 256 x 224 points en 16 couleurs. Un circuit audio 4 voix complétait le tout. Son prix de



Le point fort de la NES ? Des accessoires de folie ! Tout y passe, du gant bionique au pistolet laser de *Bloman* en passant par la manette de la mort qui tue.



L'une des premières cartouches disponible lors de la sortie européenne de la console. Inutile de vous indiquer le temps qu'on y a passé... Où sont mes lunettes ?

vente avait tout de même de quoi décourager : près de 1500 F (230 €) ! Plus de 20 ans plus tard, nombreux sont les joueurs à se souvenir, non sans émotion, des heures passées dans le noir à jouer à *Mario Bros*, *The Legend of Zelda*, *Ninja Gaiden*, *Mega Man* ou *Punch Out* !

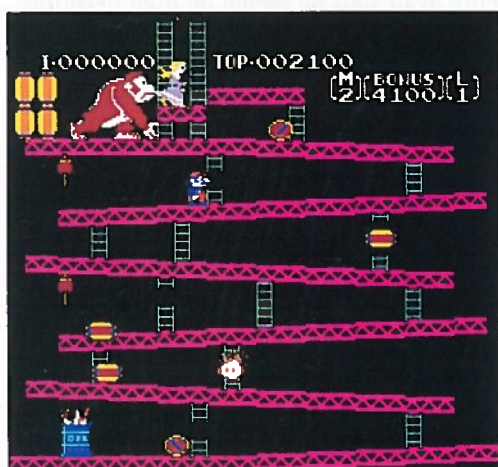
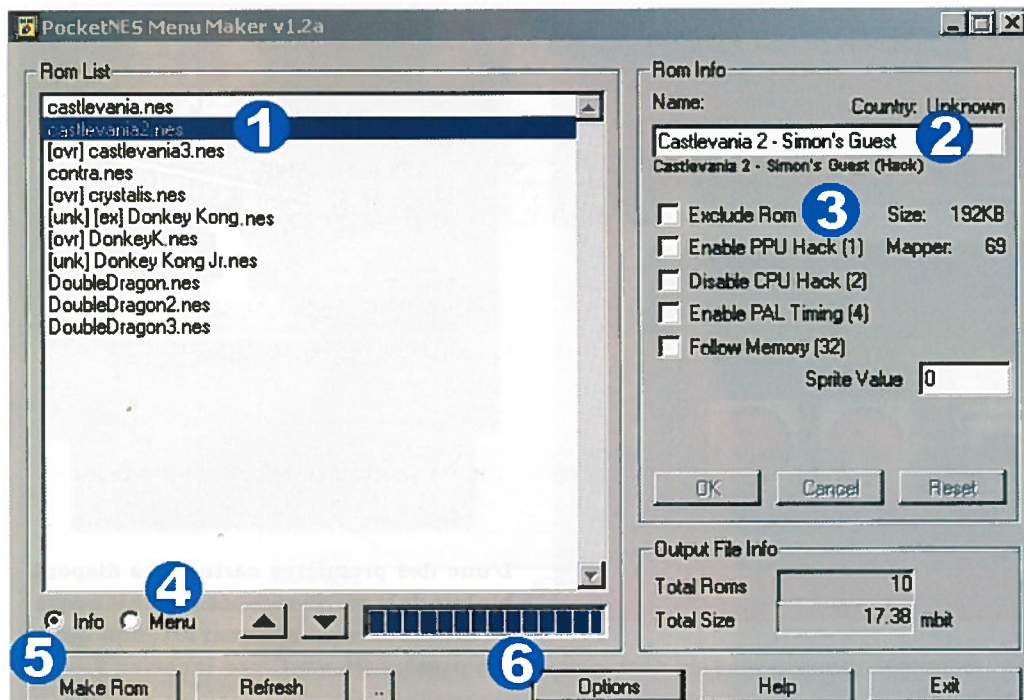
Il est temps de faire revivre le mythe grâce à notre *GBA* ! Si vous possédez le programmeur *EZ-Flash II*, la procédure ne vous posera pas de problèmes puisqu'elle est identique à celle de la *Game Boy*. Veillez simplement à sélectionner dans le menu déroulant de l'onglet *Emulation NES/PCE/GBC/GB* (3), l'option *NES*.

Pour les autres programmeurs, il vous faudra utiliser *PocketNES*. Strictement identique à celui proposé par *EZ-Flash II*, cet émulateur *NES* est un des meilleurs de sa catégorie avec une impressionnante liste de jeux

Les bonnes adresses

Voici quelques sites Internet qui vous permettront de faire vos premiers pas dans le monde de la programmation et de l'émulation sur *GBA* :

- *Player Advance* (<http://www.playeradvance.org>) dispose d'un forum actif et convivial qui conviendra tant aux utilisateurs néophytes qu'expérimentés. Outre des rubriques sur l'émulation ou les *linkers*, vous trouverez également quelques guides fort intéressants ;
- *Gba Emu* (<http://www.gbaemu.com>) s'adresse aux internautes anglophones ;
- *Emu France* (<http://www.emu-france.com>) est une véritable mine d'informations - en français s'il vous plaît ! - sur l'émulation en général ;
- *Rom Nation* (<http://www.romnation.net>) regroupe, enfin, une multitude de Rom pour de nombreuses consoles et machines d'arcade. A voir !



Mario Bros (1986). Plus connu sous le nom de *Donkey Kong*, il présente un certain Mario, plombier de son état, et son petit frère Luigi. Ça ne marchera jamais...

compatibles.

Comme pour la *Game Boy*, il vous faudra créer une Rom *GBA* contenant l'émulateur et ses différents jeux. Pour ce faire, nous utiliserons le module de création *PocketNESMenuMaker*. Exécutez le fichier *pnesmmw.exe*. Ici encore, l'interface est relativement claire et ne devrait pas poser de problèmes majeurs – oui je sais, c'est facile de dire ça mais c'est la vérité !

La fenêtre de gauche (1) regroupe l'ensemble des jeux *NES* détectés par le logiciel. Pour indiquer leur chemin d'accès par défaut, cliquez sur le bouton *Options* (6) puis choisissez le répertoire dans la rubrique *ROM Path* (7). Profitez-en également pour vérifier les che-

mins d'accès de l'émulateur (*pocketnes.gba*) (8) et celui de votre projet (9).

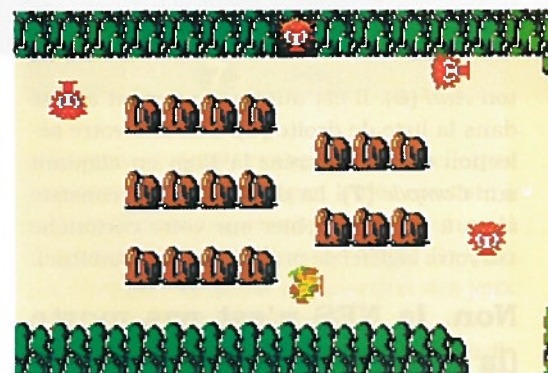
Par défaut, *PocketNESMenuMaker* inclut l'ensemble des Rom détectées dans le fichier final. Pour n'en sélectionner qu'une partie, deux choix s'offrent à vous :

- soit créer un répertoire englobant les jeux que vous souhaitez inclure puis indiquer son chemin d'accès dans le menu *Options* ;
- soit indiquer au logiciel les jeux que vous ne souhaitez pas inclure dans la Rom finale. Pour cela, sélectionnez la Rom de votre choix dans la fenêtre *Rom List* (1) et cochez

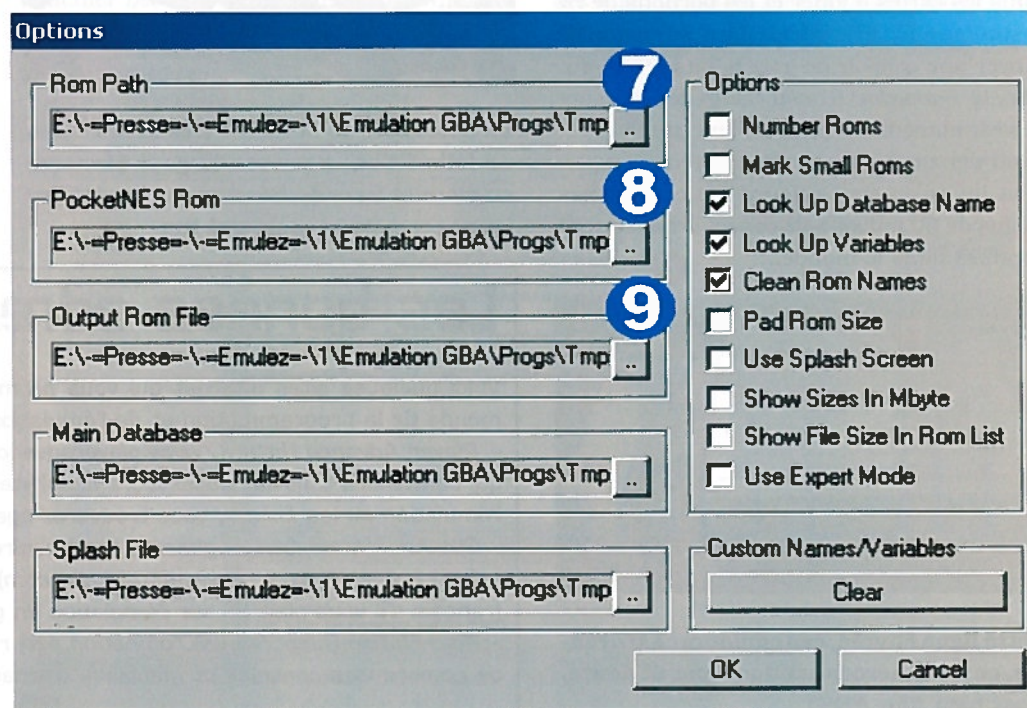
la case *Exclude Rom* (3). Le symbole */ex/* apparaît alors devant le nom du jeu.

Dans la fenêtre d'information (*Rom Info*), vous pouvez également modifier le nom du jeu, tel qu'il sera affiché dans le menu. Il vous suffit de cliquer sur la rubrique *Name* (2) et de valider votre choix avec le bouton *OK*. A tout moment, vous pouvez vérifier l'affichage des noms dans le menu en sélectionnant l'option *Menu* (4)... logique ! La rubrique *Output File Info* vous indique le nombre de Rom sélectionnées et le poids total du fichier.

Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le bouton *Make Rom* (5) pour créer une Rom compatible avec la *GBA*. La suite, vous la connaissez : copiez le fichier sur votre cartouche, allumez votre *GBA* et... profitez !



The Legend of Zelda (1987) a bercé les jours et les nuits de nombreux jeunes joueurs qui se souviennent encore avec émotion du générique : *tata, talatalala talatala tatatalatata...* – oui j'étais jeune à cette époque.





Téléchargez vos jeux sur Internet

Vos vieux jeux Playstation ou Atari ST, ou encore NES ou Game Boy ne sont pas forcément faciles d'accès. Voilà donc la solution pour les récupérer en toute légalité, puisque vous possédez les originaux...

« - Dites les mecs, ils sont bien beaux vos articles sur le fait de jouer à vos vieux jeux Playstation ou Atari ST sur votre PC ou votre Xbox. Mais moi, mes jeux, ils sont à la cave planqués sous une tonne de matériel hi-fi, de vieux bouquins et de planches pourries que mon père a entassés. Et puis entre nous, faire une image d'un jeu NES sur cartouche, ce n'est pas facile facile... Comment je fais, hein ? »

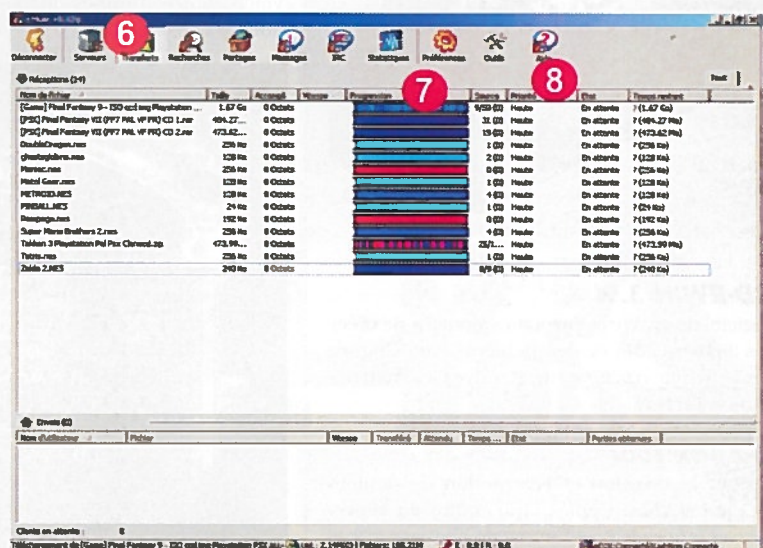
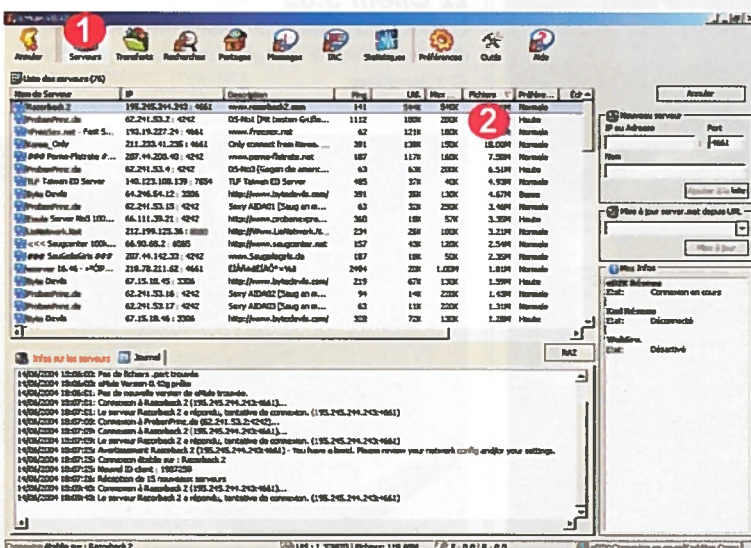
Pas de problème. A la seule et unique condition d'avoir les jeux originaux, vous pouvez aller chercher une copie via un réseau Peer 2 Peer. La marche à suivre est simple. Allez sur le site Internet de Emule www.emule-project.net/. Ce logiciel va vous permettre d'échanger des fichiers avec d'autres utilisateurs. Téléchargez la dernière version, en français, et installez-la. Pour ce faire, il vous suffit de suivre les instructions à l'écran. Une fois le logiciel installé, lancez-le. Bien entendu, il faut être connecté à Internet. En cliquant sur l'onglet **Serveurs (1)**, vous obtiendrez la liste des serveurs disponibles. Vous pouvez les classer - et c'est conseillé -, par nombre de fichiers disponibles en cliquant sur **Fichiers (2)**.

Ensuite, dans l'onglet **Recherches (3)**, entrez le nom de votre jeu (4), en ajoutant « PSX » ou « Playstation » pour les jeux Playstation et « Atari » ou « ST » pour les jeux Atari ST, et tapez sur la touche **Entrée**. Vous pouvez ajouter « fr » pour avoir la version française si elle existe.

Une liste apparaît alors dans la fenêtre du bas (5). Nous vous conseillons de la trier par disponibilité (cela indique le nombre de sources disponibles). Plus ce chiffre est élevé, plus le téléchargement a des chances d'aller vite. Il vous suffit ensuite de double-cliquer sur le jeu désiré et le téléchargement commence. Il prendra un certain temps... selon votre connexion et le nombre de sources disponibles. Mais sachez qu'il peut durer jusqu'à facilement une semaine ou deux !

Cliquez sur l'onglet **Téléchargements (6)**. Vos choix apparaissent alors. La barre de couleur (7) correspond à leur disponibilité. Si elle est rouge ou si certains de ses morceaux

sont rouges, laissez tomber : le jeu n'est pas disponible en entier. Si elle est bleue, c'est bon. Avec un **clic** droit sur chaque titre, vous pourrez définir la priorité de vos téléchargements (8) : basse, normale, haute ou auto. Le tour est joué lorsque la barre devient verte. A vous alors d'utiliser vos jeux selon les méthodes expliquées dans les articles correspondants !





Pour tous les goûts

On ne lésine plus avec la qualité... ni la quantité ! 2 jeux *Xbox* complets, 4 jeux *PC* complets, 68 jeux *Game Boy Advance* complets, 54 jeux *Atari ST* complets, 8 programmes éducatifs *Atari ST*, 1 jeu *PS2* complet, 1 jeu *Dreamcast* complet et 1 jeu *Palm* complet ! C'est complètement complet, non ? Vous n'êtes pas près de revoir ça, nulle part ailleurs dans le monde... si ce n'est dans notre prochain numéro !

Utilitaires

Dans le répertoire *Utilitaires* du CD-Rom, vous trouverez :

Adobe Acrobat Reader v5.00f

Indispensable pour lire les fichiers *.pdf* inclus dans le CD-Rom. Cliquez simplement sur le fichier *ar500fra.exe* et suivez les instructions à l'écran.



Alcohol 120% v.1.9.2.1705

Logiciel de gravure. Permet également de créer des fichiers *.bin* et des fichiers *.cue*. Cliquez sur le fichier *Alcohol120_trial_1_9_2_1705.exe* et suivez les instructions à l'écran.



CD-RWIN 3.9f

Logiciel de gravure. Permet également de créer des fichiers *.bin* et des fichiers *.cue*. Cliquez sur le fichier *cdr39fe.exe* et suivez les instructions à l'écran.

C-XBox Tool

Permet la création et l'extraction de fichiers ISO pour *Xbox*. Copiez l'intégralité du répertoire et lancez le programme en cliquant sur le fichier *C-XBox Tool.exe*.

Extract Xiso v.1.0

Permet la création et l'extraction de fichiers ISO pour *Xbox*. Cliquez sur le fichier *extract_xiso_gui_by_huge_v1.0.exe* et suivez les instructions à l'écran.

Flash FXP v.2.1

Permet le transfert de données via FTP. Idéal pour le transfert de PC à *Xbox*. Cliquez sur le fichier *FlashFXP_21_Setup.exe* et suivez les instructions à l'écran.



Nero Burning Rom v.6.3.1.1.5

Permet la gravure de CD et de DVD. Cliquez sur le fichier *nero63115.exe* et suivez les instructions à l'écran. En cas de problème d'*ASPI*, installez *NeroASPI* en cliquant sur le fichier *NeroASPIfr.EXE*. Vous trouverez le manuel de *Nero* dans le fichier *NeroBurningRom_fra.pdf*.



Emulation Playstation

Permet l'émulation de la *Playstation* sur *Xbox*. Voici les programmes que vous trouverez sur notre CD-Rom :



pcsxbox_v11

Copiez l'intégralité du répertoire sur votre *Xbox* selon le tutorial présenté dans le magazine.

pcsxbox_v9

Il semblerait que la version 11 ci-dessus soit instable sur certaines machines. Dans ce cas, utilisez la version 9 de la même manière : les changements entre les deux moutures sont minimes.



Bios

Le dossier contient le fichier *scph1001.bin*. A utiliser selon la méthode présentée dans notre magazine (à savoir, à copier dans le répertoire *bios* de *pcsxbox*).

Emulation GBA

Reportez-vous au dossier du magazine correspondant pour savoir comment utiliser les programmes.

EZ Client 3.03

Copiez l'intégralité du dossier sur votre disque dur et lancez le programme en cliquant sur *EZClient.exe*.



Goomba 1.8

Copiez l'intégralité du dossier sur votre disque dur et lancez le programme en cliquant sur *goombafront.exe*.

PocketNES 0.99

Copiez l'intégralité du dossier sur votre disque dur et lancez le programme en cliquant sur *pnesmmw.exe*.

Emulation Atari ST

Disk Images

Contient les dossiers *afros-20040107* et *afros-20040206*. Les deux fonctionnent comme des images de disques virtuels pour certains émulateurs. A déconseiller aux novices.

ne	Size	Modified	Attrib
Parent Directory			
Audio	0	07/11/2003 21:49	drwxr-xr-x
backup	0	07/11/2003 21:50	drwxr-xr-x
Bios	0	08/11/2003 02:31	drwxr-xr-x
media	0	07/11/2003 21:50	drwxr-xr-x
Skin	0	08/11/2003 02:30	drwxr-xr-x
Trainers	0	08/11/2003 02:30	drwxr-xr-x
wodash	0	29/11/2003 13:09	drwxr-xr-x
evon.tr	3 KB	28/03/2004 15:14	-rw-r--r--
evowdash.xbe	752 KB	08/11/2003 02:30	-rw-r--r--
FileZilla Server.xml	328	07/11/2003 21:50	-rw-r--r--
Items.txt	180	08/11/2003 01:09	-rw-r--r--
msxbowdash.xbe	1.33 MB	07/11/2003 21:50	-rw-r--r--
readme.txt	5 KB	08/11/2003 02:30	-rw-r--r--
Settings_adoc.xip	4.00 MB	07/11/2003 21:50	-rw-r--r--
XBox Book.rtf	16.28 MB	07/11/2003 21:50	-rw-r--r--
Xbox.rtf	14.89 MB	07/11/2003 21:50	-rw-r--r--
xbowdash.xbe	1.56 MB	07/11/2003 21:50	-rw-r--r--

Emulateur XBOX

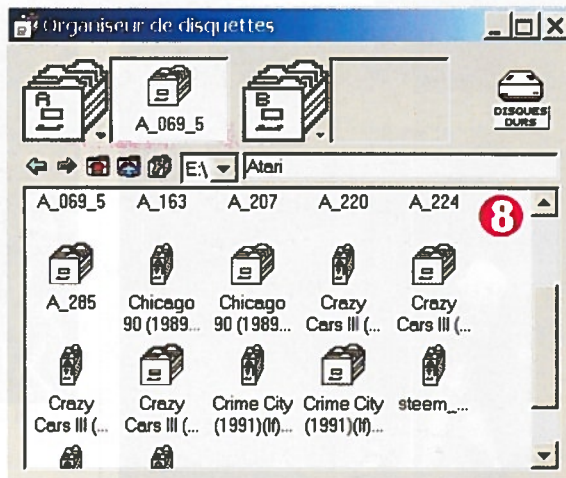
Contient les dossiers *winstonx_v3* et *winstonx_v5*. Ils sont à copier directement sur votre Xbox selon la méthode présentée dans le dossier correspondant. Nous avons inclus la version 3 de *WinstonX* puisque la version 5 peut ne pas fonctionner sur certaines machines.

Emulateurs PC

Contient les émulateurs :

Aranyum, Echo, Fast, Gemulator Dos, Gemulator Windows, Pacifist, Saint, Steem Engine, Stew, Stonx, TosBox, Winston.

Pour tous les émulateurs, il convient de copier



le répertoire sur votre PC. Les seuls à déroger à cette règle sont *Saint*, où il faut cliquer sur *Saint161SelfExtract.exe* pour lancer l'installation et *Winston* où il faut cliquer sur *setup.exe*. Pour *Aranyum*, vous trouverez les versions *Windows (aranyum-0.8.7beta-win)* et *Mac (aranyum-0.8.7beta-macosx)*.

TOS

Le répertoire *TOS* contient les systèmes pour *Atari ST*. Nous vous en proposons plusieurs pour vous permettre de choisir celui qui vous convient le mieux. Sachez toutefois que certains jeux ne fonctionnent qu'avec la version 1.0 du *TOS*, présente dans notre dossier *TOS v1.0 (1985) (Atari Corp) (ST) (Fr)*.

Jeu Dreamcast

Beats of Rage

Le jeu *Beats of Rage* est contenu dans le fichier *Beats.nrg*, à graver comme image avec le programme *Nero*.



Jeu Palm

Beats of Rage

Adaptation du jeu *Beats of Rage* pour *Palm*. Reportez-vous au fichier *readme.txt* contenu dans le répertoire.

Jeu PS2

Beats of Rage

Le jeu *Beats of Rage* est contenu dans les fichiers *.bin* et *.cue* à graver avec *CDRWIN*, *Alcohol120%* ou *Nero*.

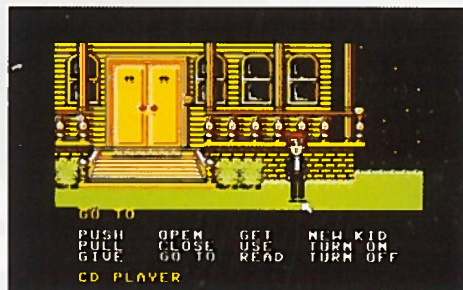
Jeux PC

Afterburner3D

Remake du célèbre jeu d'arcade ! Une pure merveille et c'est de la version complète ! Lancez le fichier *AB3D_Setup.exe* et suivez les instructions à l'écran.

Beats of Rage

Le jeu *Beats of Rage*. Copiez le répertoire sur votre disque dur et lancez le jeu en cliquant sur *bor.exe*.



Maniac Mansion

Lancez le fichier *mmdsetup.exe* et suivez les instructions à l'écran.

Retro Fighter

Remake très personnel de *Double Dragon*. Copiez le répertoire sur votre disque dur et lancez le fichier *Retro Fighter.exe*.





Jeux Xbox

Battlepong

Copiez le répertoire sur votre Xbox et redémarrez-la.

Beats of Rage

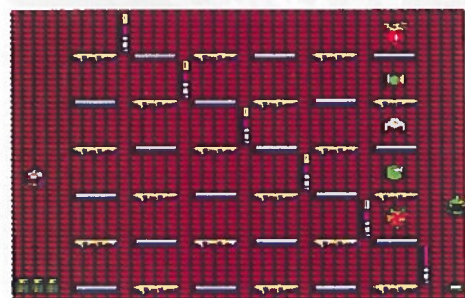
Copiez le répertoire sur votre Xbox et redémarrez-la.

Jeux Atari ST

Il vous suffit de copier les fichiers images (ST, MSA...) dans les répertoires appropriés aux émulateurs. Vous trouverez également pour certains les manuels des jeux.

Voici la liste des jeux disponibles ainsi que leur genre :

A320 (simulation)
Albedo (action)



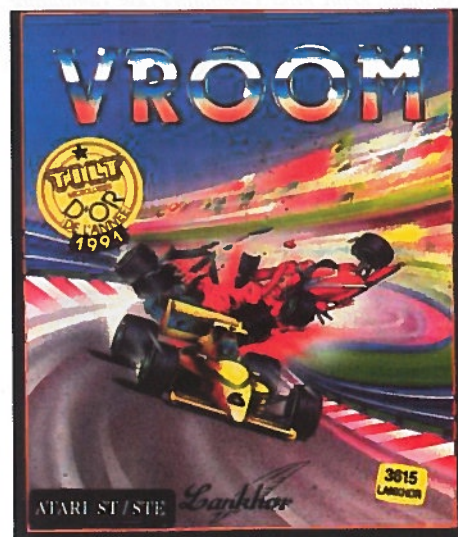
Baby Jo going Home (action)
Black sect (aventure)
Bob Winner (action)
Booty (réflexion)
Builderland (action)
Bumpy (réflexion)
Bumpy's arcade fantasy (réflexion)
Cobra 2 (action)
Crazy Shot (action)
Dark Sat (action)
Defender of the crown (stratégie)
Disc (sport)
Elemental (arcade)
Gem Stone legend (action)
G-Nius (arcade)
Guardians (réflexion)
Harricana (sport)
Jim Power (action)



Killdozers (arcade)
L'aigle d'or 2 (action)
Lode Runner (action)
Mach 3 (action)
Magnetik Tank (réflexion)
Manoir de Mortevielle (enquête)
Massacre (aventure)
Mata-Hari (action)
Maupiti Island (enquête)
Mission (réflexion)
Moon Blaster (simulation)



Outboard (sport)
Outzone (arcade)
Panza Kick Boxing (sport)
Paragliding (sport)
Pinball Magic (sport)
Psyborg (simulation)
Quadrel (réflexion)
Quasar (action)
Sapiens (aventure)
Sherman M4 (simulation)



RETOUR VERS LE FUTUR!

LE PREMIER MAGAZINE SUR L'ÉMULATION

E-MULEZ

n°1 juillet/août 2004



L'ATARI ST sur votre PC et votre XBOX

Les jeux **PLAYSTATION** sur XBOX : c'est possible !

Les jeux **NES** et **GameBoy** sur votre GameBoy Advance !

Peer2Peer
Récupérez des jeux sur Internet

139 JEUX COMPLETS

2 jeux XBOX
4 jeux PC
68 jeux GameBoy Advance
54 jeux ATARI ST
8 programmes éducatifs ATARI ST
1 jeu PS2
1 jeu Dreamcast
1 jeu Palm

dont :

- AlterBurner (PC)
- Retro Fighter (PC)
- Cauldron (GBA)
- Beats of Rage (PS2, Palm, Dreamcast)
- Defender of the Crown (ST)
- L'Arlequin d'or 2 (ST)
- Le Manoir de Morieville (ST)
- Maupiti Island (ST)
- Vroom (ST)
- Pinball Magic (ST)
- Disc (ST)
- Mach 3 (ST)
- Sapiens (ST)
- Quadre (ST)
- Tennis Cup (ST)

17 tests de vieux hits !

dont ceux de Another World, Speedball 2, Double Dragon, Maniac Mansion et F19 !

ATARI Emulation

TOAST

L 19348-1 F 7,50 € - 10

139 JEUX COMPLETS

PC & CONSOLES

BON DE COMMANDE

Bon de commande **accompagné de votre règlement** (chèques belges, français, luxembourgeois et suisse acceptés) à retourner à :
E-mulez - commande de magazine - 80, route de Luxembourg - L-3515 Dudelange - Grand-Duché de Luxembourg

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Pays :

☐ Abonnement 1 an - 5 numéros France 35 € / Luxembourg/Belgique 37 € / Suisse 65 CHF - 44,60 € / DOM-TOM 43 €

anciens numeros

☐ ancien(s) numéro(s) E-mulez : n°1 ____ (par numéro commandé - frais d'envoi inclus : France : 9 € - Belgique Luxembourg : 10 €
Suisse : 15 CHF/10,50 € - DOM TOM 11 €)

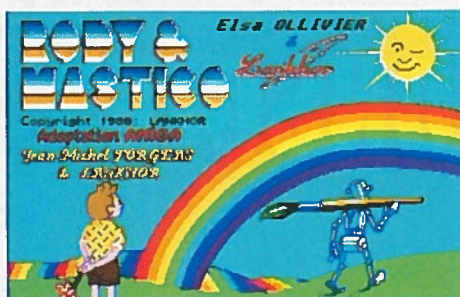
☐ cochez cette case si vous avez besoin d'une facture



Shweek (réflexion)
 Space Racer (sport)
 Super Shweek (réflexion)
 Tennis Cup (sport)
 The Magician (action)
 Thunder Burner (action)
 Tiny Shweeks (réflexion)
 Turbo Cup (sport)
 Vroom (arcade)
 Vroom Data Disk (arcade)
 Vroom Multiplayer (arcade)
 Wanderer (arcade)
 West Phaser (action)

Educatifs Atari ST

Il vous suffit de copier les fichiers images (ST, MSA...) dans les répertoires appropriés aux émulateurs. Vous trouverez également pour certains les manuels des éducatifs.
 Voici la liste des éducatifs disponibles :



Alcantor
 Rody & Mastico
 Rody & Mastico 2
 Rody & Mastico 3
 Rody & Mastico 6
 Rody Noël
 Série Esprits - maths 1
 Troubadours

Jeux GBA

Cauldron

Copiez directement la Rom *GAME.GBA* sur votre cartouche.



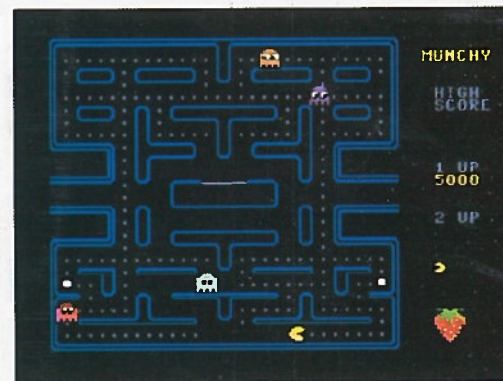
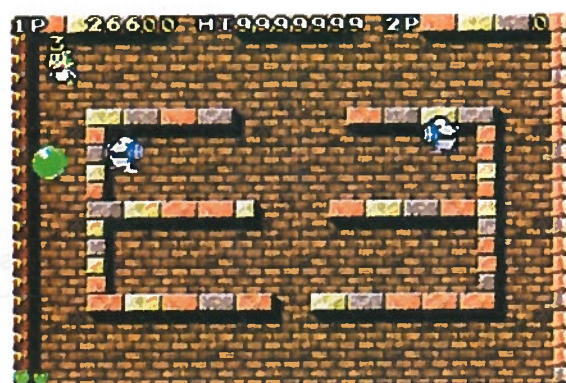
Express

Copiez directement la Rom *Express v067.gba* sur votre cartouche.

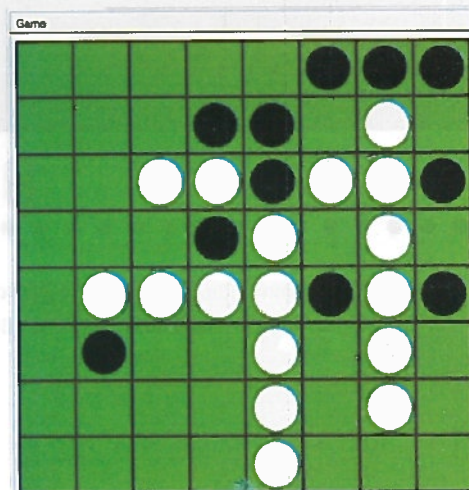
Divers

Copiez directement les Rom sur votre cartouche. Voici la liste des jeux proposés :

3WIP
 8-Bit Theatre
 650 Chinese Phrases Dictionary
 1945
 Air Hockey
 Air Wing Assault
 Airforce Delta Storm
 Aladdin
 Alpha Wing
 And Yet Another Chinese Game
 Apex Audio System Demo
 Apex Audio System Sample 1
 Apex Audio System Sample 2
 Arkanorb
 Balls of Pengu
 Bananas
 Bat Bounce
 Biopic
 Blod-Runner
 Bomberman
 Bubble Bobble V0.95a
 Catapult Freeware V1.32b - Island
 DarkSpeed 2
 El-Hazard
 Elite - The New Kind V1.3
 Express
 Firecube 2
 Firecube
 GBA BoxArt Slideshow 0201-0250
 GBA BoxArt Slideshow 0251-0300
 GBA BoxArt Slideshow 0301-0350



GBA BoxArt Slideshow 0351-0400
 GBA BoxArt Slideshow 0401-0450
 GBA BoxArt Slideshow 0451-0500
 GBAFrotz V1.17
 Herg's Solitaire V1.0
 Herg's Yahtzee V0.5
 JPEG Viewer V2.4
 Lunar
 Matrix Advance
 NightHawk
 Ninja Bear
 Nomad II, The - Trapped Final
 Othello
 Pac-Man V2
 Paddle Panic
 Panic@work
 Paracox Adventures!
 Paradise Road Demo
 Pong
 Pong-Pong (03-04-2003)
 Pong-Tor
 Push-It V1.1
 Scrabble Dictionary
 Server Ninja
 SurfAdv



Sushi
 Sword Boy
 Terror HC 666
 Tetris
 Touch V1.1
 Virtua Fighter Clone
 Walk 3D Demo
 Wonkie Guy
 WordBoy v1.5
 Wordwise V2.0
 Zang Hua Yin

NUMERO SPECIAL DVD HD

LE SEUL MAGAZINE VIDÉO 100% NUMÉRIQUE - n°17 mai-juin 2004

Vidéo Numérique magazine

SUR NOTRE CD !!!
98 logiciels
690 Mo !

le premier DVD HD
(DVD zone 2 en haute définition)

Taxi 3

Tests : DVD Workshop 2
Authoring DVD pro accessible !

Gravez les émissions du satellite !!!
Guide pratique : flux DVB en DVD...

L 19772 - 17 - F - 7,50 € - RD

Vidéo Numérique Magazine n°17 - mai-juin 2004
Diffusé par LUX 8,30 € - Suisse 13 CHF
Carnet 12,95 CAD - Doro Rom 9 € - Interac 100 DM

Des dizaines d'utilitaires à jour !!!

7,50 € seulement en kiosque !

Un CD-Rom

Windows 98, Me, NT, 2000 et XP

CD-Rom inclus

ABONNEZ-VOUS

Bon de commande **accompagné de votre règlement** (chèques belges, français, luxembourgeois et suisse acceptés) à retourner à :
Vidéo Numérique Magazine – commande de magazine - 80, route de Luxembourg – L-3515 Dudelange – Grand-Duché de Luxembourg

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Pays :

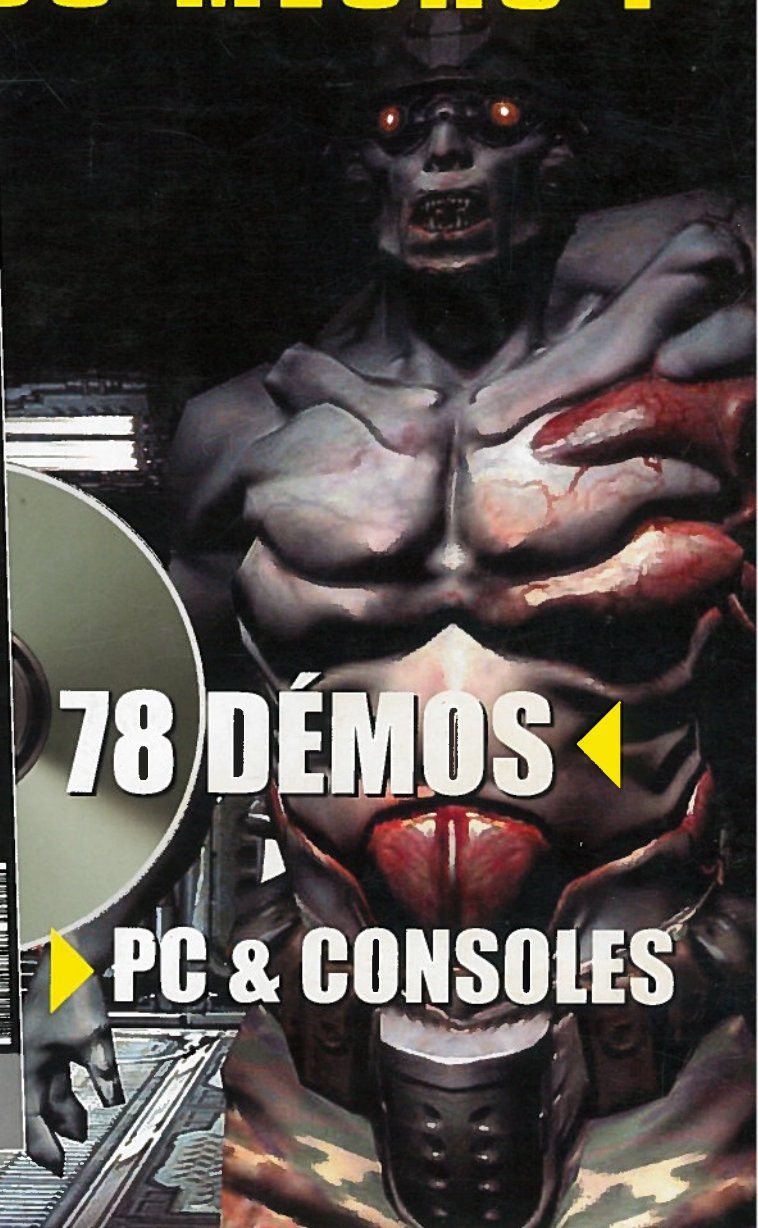
☐ Abonnement 1 an - 5 numéros France 35 € / Luxembourg/Belgique 37 € / Suisse 65 CHF - 44,60 € / DOM-TOM 43 €

anciens numeros

☐ **Vidéo Numérique Magazine** : n°1 ____ n°2 ____ n°3 ____ n°4 ____ n°5 ____ n°6 ____ n°7 ____ n°8 ____ n°9 ____ n°10 ____ n°11 ____ n°12 ____ n°13 ____
n°14 ____ n°15 ____ n°16 ____ n°17 ____ (France : 9 € - Belgique Luxembourg : 10 € - Suisse : 15 CHF/10,50 € - DOM TOM 11 € par exemplaire, frais de port inclus)

☐ cochez cette case si vous avez besoin d'une facture

ABONNE-TOI OU MEURS !



78 DÉMOS ◀
▶ **PC & CONSOLES**

BON DE COMMANDE

Bon de commande **accompagné de votre règlement** (chèques belges, français, luxembourgeois et suisse acceptés) à retourner à :
GAMEZ – commande de magazine – 80, route de Luxembourg – L-3515 Dudelange – Grand-Duché de Luxembourg

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Pays :

☐ Abonnement 1 an - 5 numéros France 35 € / Luxembourg/Belgique 37 € / Suisse 65 CHF - 44,60 € / DOM-TOM 43 €

anciens numeros

☐ ancien(s) numéro(s) GAMEZ : n°1 ___ n°2 ___ n°3 ___ n°4 ___ (par numéro commandé – frais d'envoi inclus : France : 9 € – Belgique Luxembourg : 10 € – Suisse : 15 CHF/10,50 € – DOM TOM 11 €P)

☐ cochez cette case si vous avez besoin d'une facture