LE PREMIER MAGAZINE SUR L'ÉMULATION

E-MULEZ

n°5 avril/mai 2005

784 jeux sur notre CD

Construire sa propre borne d'arcade, c'est facile !

numéro spécial

bornes arcade

Les 68 meilleures passées au crible

(de 1971 à nos jours)

Exclusif

Donkey Kong

sa vie, son œuvre, ses bananes

GameBoy Advance

émulateur des jeux d'aventure Sierra

Game & Watch Multiscreen

l'ancêtre de la Nintendo DS

GRAND JEU

«Lanfeust de Troy» des dizaines de collectors à gagner

14 jeux légendaires en test !

dont Doom, Warcraft, Indiana Jones et la dernière croisade, Outlaws, Ghouls'n Ghosts..

DOM : 9.00 € - BEL : 8.50 € - CH : 15.00 FS

L 19348 - 5 - F: 7,50 € - RD

NUMERO SPECIAL TESTS



Des dizaines d'utlitaires 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) a 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 €

EMU 5

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____ n°18____n°19____ n°20____ (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

vnm.prodcine.com

E-MULEZ

80, route de Luxembourg
L-3515 Dudelange
Grand-Duché de Luxembourg
www.emulezmag.com
mail : *emulez@pressemicro.com*

Rédaction
Directeur de la publication : Eric « *Chérie, j'ai rétréci les gosses* » Von Ascheberg
Rédacteur en chef : Cedric « *L'impossible M. bébé* » Gasperini
Conseiller technique : Jean-Christophe Dreyfus
Rédaction : Michaël « *Allo maman ici bébé* » Pierlovisi, Bruno « *Trois hommes et un couffin* » Mathieu, 3d_jc « *On purge bébé* », Julien « *Sale gosse* » Rousseau, H.D. « *La Guerre des boutons* » Mog, et une toute nouvelle équipe, les Big Jim.

Photos : DR – Doudou recousu ? – et Peter Parker

Direction artistique
Concept graphique et mise en page : Thierry « *La Cité des enfants perdus* » Caplat

CD-Rom
Chef de projet : Vincent « *Sale môme* » Pouilley
Concept : Cedric Gasperini

Internet (www.emulezmag.com)
Webmaître : Yann « *M'en tape des bébés, moi, chuis seul au monde* » Jugan

Direction Générale
Directeur de la publication : Vincent Pouilley

IPL
E-mulez 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 2005 *IPL* (sauf mention contraire).
Imprimé en Union Européenne.

AE media

PUBLICITÉ

■ **Publicité AE Média**
(04 97 20 55 10 – pub@aemedia.biz)
19, impasse Jeanne Marlin,
06000 Nice
Tél. : 04 97 20 55 10
Fax : 04 97 20 55 19

Diffusion ventes au numéro
Directeur de la Diffusion :
Olivier Le Potvin
Tél. : 01 49 76 05 31
(olivier.lepotvin@aemedia.biz)

AE Média, SARL au capital de 7630 euros. RCS Paris B 441 634 888
Siège : 19, impasse Jeanne Marlin, 06000 Nice.



E-Mulez : on en ajoute une couche ?

Mon amour, mon tendre amour... Tu verras, je m'occuperai bien de toi. Je t'apprendrai à chasser l'orang-outan pour t'en faire un pagne. Nous tuerons des pandas pour nous faire des moufles. Des bottes de gorille, tu verras, c'est doux et chaud. Ton premier cartable, je te le découperai dans un koala. Ta balançoire, ma chérie, ce sera la carapace d'une tortue que nous viderons ensemble. Tu n'aimeras pas la soupe, comme tous les enfants, alors nous jetterons les restes à la mer : gâcher de l'espèce protégée, c'est chouette, tu sais. Je t'enseignerai la tendresse du regard d'un poney juste avant de lui assener un coup de masse sur le crâne. Je te pêcherai du corail pour t'en faire des colliers et nous boirons de l'hydromel dans une corne de rhinocéros blanc fraîchement arrachée. Ce sera merveilleux. Nous vivrons en harmonie avec la nature.
Je suis papa d'une petite Zoé, née le 12 février dernier. L'avenir lui appartient, je m'en vais lui débroussailler le chemin à grands coups de *bulldozer*.

C'est aussi cela, *E-Mulez* : la tendresse et le respect de l'environnement. Accessoirement, c'est plus de 780 jeux sur le CD dont plus de 650 bornes d'arcade à utiliser sous *Mame*. Ça tombe bien, la borne d'arcade, c'est le sujet de notre dossier. *E-Mulez*, c'est également les tests de jeux-cultes tels que *Doom* ou *Warcraft*. *E-Mulez*, c'est plus qu'un magazine, c'est un culte. Un gros culte.

Cedric Gasperini, assistante maternelle agréée

p 4
Courrier
Un avion, c'est beau. Rempli de lettres, c'est mieux. Surtout quand ça brûle.

p 6
L'histoire de l'ordinateur

Souviens-toi du vase de Soissons. Clovisgroumpf, premier roi des Francs, invente la console de jeux. Si, si.

p 8
Dossier bornes d'arcade

De 1971 à nos jours, revivez l'histoire de la borne d'arcade, ses plus grands succès, ses désillusions, son avenir et, surtout, apprenez à en construire une vous-même.

p 22
Emulateurs bornes d'arcade

Mame, le plus connu des émulateurs de bornes d'arcade, est décortiqué dans nos pages. Sur PC, *Xbox*, *Dreamcast*, *Mac* ou *Pocket* PC, retrouvez tous vos jeux d'arcade préférés.

p 26
Des bornes sur le Net


Mame, c'est bien, mais avec des jeux, c'est mieux. Un petit coup de pouce pour retrouver vos *hits* sur Internet.

p 27
Game & Watch

Suite de notre saga de la *Game & Watch* avec, dans ce numéro, les *Multiscreen* : la *Nintendo DS* n'a rien inventé !

p 28
GBA

Retrouvez les anciens jeux d'aventures Sierra (*King's Quest*, *Leisure Suit Larry*...) sur votre *Game Boy Advance*.

p 30
Donkey Kong

Le célèbre singe, sa vie, son œuvre, sa tronche, ses poils, ses bananes.

p 34
Tests de jeux
Indiana Jones et la dernière croisade, *Warcraft*, *Doom*, *Outlaws*, *Ghouls'n Ghosts*... Que du bonheur !

p 44
Concours



Le plein de soleil dans votre vie : une intégrale *collector Lanfeust* à gagner, des B.D., des ex-libris en veux-tu en voilà... Y a de la joie !

p 46
Pages CD-Rom
Plus de 780 jeux sur notre CD, dont plus de 650 pour l'émulateur *Mame*, c'est à se taper les couilles contre le mur tellement c'est géant. Euh... pour les dames, leurs protubérances mammaires suffiront...

Par avion, c'est chouette

Qu'il vente, qu'il neige, qu'il pleuve, qu'il grêle, qu'il fasse 120°C à l'ombre ou -568°C au soleil, ils montaient dans leurs drôles de machines pour traverser les océans. Pourquoi ? Simplement pour aller porter des nouvelles à tata Catherine de la part de mamie Nicole. Les facteurs de l'aéropostale en avaient dans le pantalon. Aujourd'hui, euh... qu'il vente, qu'il neige, qu'il pleuve ou qu'il grêle, ils sont au bistrot. Heureusement, de temps en temps, on va les y retrouver pour leur gauler vos lettres...







Toutes les images, ou presque, sont issues de l'histoire de l'aéropostale. Le type tout seul en noir et blanc, c'est Saint-Exupéry. Le type tout seul en couleur, c'est Michaël.

Bonjour à tous, votre mag est extra.
Est-il vrai que l'on peut télécharger légalement des jeux de la société Delphine Software, etc. ? C'est génial alors !
Est-ce que Touffi a eu un sursis ou bien a-t-il été exécuté ?
Ludobridoux

Delphine Software ? Non ! Comme d'autres anciens éditeurs (Ocean notamment), la société est passée de main en main au gré des rachats et, s'il est vrai que l'on a souvent du mal à savoir qui détient les droits – même ceux qui les détiennent le font parfois sans le savoir réellement... –, les jeux sont toujours sous copyright. D'autres sociétés, par contre, comme Lankhor, proposent effectivement leurs jeux en téléchargement gratuit. Mais attention, lorsque c'est légal, seuls les téléchargements à titre personnel sont autorisés : leur distribution est soumise à autorisation des ayants droit. En fait, le plus simple est de se reporter aux sites des éditeurs eux-mêmes pour voir ce qu'ils offrent en téléchargement : toute autre source est bien souvent complètement illégale.
Quant à Touffi, nous avons le plaisir de vous apprendre qu'il n'a pas été exécuté : le président Bush, suivant la tradition, a une nouvelle fois sauvé une dinde pour Thanksgiving et devinez qui a été choisi...

... je voudrais savoir comment raver un fichier iso accompagné de MP3, par exemple un CD *saturn* ou *Neo Geo*...
Dark Vador 67

Mon cher Dark, sachez que pour toute rave, il convient de faire une demande à votre préfecture et surtout de déposer un dossier de sécurité deux mois minimum avant l'événement. Ce dossier sera étudié par la Commission de sécurité qui donnera ou non son aval. Pour plus d'informations, nous vous conseillons ce petit site bien utile : www.planet-tekno.com/dossiers/organiser.asp.
Ah, sinon, j'oubliais... Mon cher Dark Vador, je suis votre père. Si, si.





Pourquoi ne faites-vous pas un arbre généalogique des consoles et ordinateurs avec leurs photos ?
Il serait bien de faire un index pour expliquer les mots difficiles comme Rom, Ram, bit... souvent présents dans les fiches techniques.
Bruno

Pour info, les spécialistes de la généalogie sont les mormons des USA – si je ne me trompe... – et franchement, est-ce que j'ai une gueule de mormon, hein ? D'autant plus que la généalogie implique des parents, des enfants... et que la parenté entre les différents ordinateurs et consoles est loin d'être évidente. Rassurez-vous toutefois, nous vous préparons une surprise de taille pour ces prochaines semaines. Rendez-vous régulièrement chez votre marchand de journaux pour voir de quoi il s'agit...
De plus, pour que vous compreniez mieux certains mots, dites-vous qu'avec un abus de Rom, la bit ram...



Bonjour !
1. Que deviendra le magazine quand vous aurez fait le tour des consoles et des ordinateurs ?
2. Avez-vous déjà un ordre dans lequel les consoles et les ordinateurs vont passer (si oui, lequel) ?
Merci si vous répondez.
Jeremy

Entre nous, mon cher Jeremy, il reste encore un sacré paquet de consoles et d'ordinateurs avant que nous n'en ayons fait le tour. Bien entendu, dédier un numéro complet à l'Odyssey² ou au Tandy TRS-80 n'a qu'un intérêt limité... Surtout que les jeux sur ces machines ne sont ni émulés ni, de toute manière, intéressants. Nous avons donc décidé de nous restreindre aux ordinateurs qui ont eu du succès – comprenez qu'il faut que nous vendions un minimum de numéros, quand même... – et aux consoles qui valent la peine qu'on s'y attarde. Pour les consoles mineures, nous les traiterons soit par deux, soit en même temps qu'un ordinateur qui ne mériterait que quelques pages et non pas tout un numéro. Et ces choix sont bien évidemment totalement subjectifs de notre part. Une fois que nous aurons épuisé le quota raisonnable de ces machines, nul doute que nous nous orienterons vers des dossiers sur les jeux (par genre, par titre ou par année) ou encore des dossiers par année. Pour tout vous dire, nous ne savons pas trop encore comment cela va évoluer et les informations que je vous donne ont le temps de changer... Quant à l'ordre dans lequel nous allons passer les dossiers, non, nous n'en avons aucune idée.

Bon-jour. Désirez apéritif ? E-Mulez, très bon, très très bon. 24 & 25, très très bon choix. Article laqué sur la GBA. Très très bon. Moi adorer. Journaliste pas assez payé. Mmmmh, Si, Si. Mérite augmentation. Toi donner, toi donner.
Mike Lee Tang

Euh... Michaël... tu penses une nouvelle fois que ça va marcher ? Surtout qu'entre nous, ton imitation d'un restaurateur asiatique est particulièrement pitoyable... Si, si... un peu comme tes articles, hein...





Bonjour à vous tous, j'ai une question à vous poser :
Vos émulateurs et roms, ou ceux que je télécharge sur Internet, bloquent tellement mon ordi que je suis obligé de le formater, alors qu'un ami a des dizaines d'émulateurs et des centaines de roms, et tout marche nickel. Pourquoi, moi, ça marche pas ?
François

Peut-être parce que vous êtes un gland ? A ce propos, et à tous ceux qui sont dans votre cas, je vous conseille l'abandon de l'informatique et la recherche d'un nouveau hobby. Pour info, le site de la Fédération française des dentelles et broderies (http://www.ffdb.net/?) vous sera très utile... A moins que vous n'arriviez pas, non plus, à y accéder...

Je voulais savoir si c'était normal de trouver des fichiers à caractère X dans le CD-ROM offert avec le dernier numéro de votre magazine, merci.
TurboShadow2002

Vous avez été quelques-uns à nous demander s'il était normal que certains jeux présents sur notre CD soient plutôt « osés ». Plusieurs questions étaient soulignées d'un sentiment de plaisir non feint – Turok500 nous a même envoyé un CD vierge au cas où nous en aurions d'autres que ceux fournis sur notre CD. Certaines autres demandes étaient teintées d'indignation – Stéphanie nous a même menacés de prévenir l'inquisition mais on s'en fout, j'en suis le patron. Alors ?
Alors, soyons honnêtes : E-Mulez *n'est pas un magazine de cul. Le poil, c'est ailleurs que vous le verrez. Bon, on ne dit pas que si l'on tombe sur une sublime photo d'une nymphe dénudée en pleine partie de* Donkey Kong *tandis que sa copine Cindy se frotte contre le joystick de la borne d'arcade, on ne vous en fera pas profiter... Ben oui, on reste dans le domaine du jeu dans ce cas, hein... Mais dans l'ensemble, non. Sauf que... Sauf que certains jeux* GBA *sont des* slideshows *(diaporamas) de photos érotiques – c'est toutefois rare – ou de dessins* mangas *érotiques également – c'est nettement plus fréquent mais dans ce cas, les parties génitales sont laissées floues.*
Sauf que ces diaporamas sont jugés par la rédaction suffisamment sympathiques pour que nous les y incluons : ils ne prennent pas beaucoup de place sur le CD, ça permet de mettre un truc en plus – plutôt que de laisser de la place vide –, et ça ne mange pas de pain.
Bien entendu, ce genre de choses ne se répétera pas à chaque numéro (il n'y en a pas sur celui-ci). Mais entre nous, une petite foune dessinée, ça n'a jamais tué personne, hein... au contraire... Et pour ceux qui s'offusquent que leurs enfants puissent tomber dessus, ce ne sera jamais pire que ce qu'ils les laissent regarder sur le petit écran. Non mais !

Pour nous contacter :
emulez@pressemicro.com



La console de jeux voit le jour

Tiens, la dernière fois, j'ai lu que la première console de jeux vidéo fut la *Brown Box*, inventée en 1966 par Ralph Bauer, alors employé chez Sanders Associates. Son idée était de pouvoir jouer sur l'écran d'une télévision. Ce goujat ira même jusqu'à déposer le brevet sur le concept de la console de salon et du jeu vidéo en 1968. Oui, parfaitement, c'est un goujat. Pour ne pas dire un sale petit enculé – et je pèse mes mots. En effet, la console de jeux a été inventée par Clovisgroumpf, premier roi des Francs, en cette bonne année 486 après Jesgroumpf (voir notre numéro 3).

En 486, Clovisgroumpf ne veut pas partager le royaume franc avec Syagrius, l'empereur d'une Rome déclinante. Il est comme ça, Clovisgroumpf, il n'a pas envie qu'un crétin embagousé qui passe son temps à faire des orgies vienne lui butiner les glaouis sur ses terres. Alors il décide d'exploser la tronche des forces romaines. Et comme c'est un malin, il y arrive. Ça se déroule à Soissons parce que, euh... parce que c'est là qu'on fait les meilleures moules-frites de la région à cette époque et que Clovisgroumpf est un fin gourmet. Défait, Syagrius se réfugie chez les Wisigoths venus admirer le carnage et demande leur protection. Ça, forcément, ça énerve Clovisgroumpf qui décide dans la foulée de bouffer du Wisigoth au petit-déj'. Ces derniers, pas fous, préfèrent livrer l'empereur romain plutôt que d'affronter la colère d'un type comme Clovisgroumpf. Pour la petite info, Syagrius sera égorgé quelques années plus tard parce que, bon, c'est plus marrant comme ça.

Clovisgroumpf se retrouve donc à la tête du royaume franc. Il s'installe dans le palais de Syagrius à Soissons, pille ses filles et ses servantes et viole ses trésors. Ou l'inverse. A l'époque, hein, on était un peu sauvage et pas très regardant.

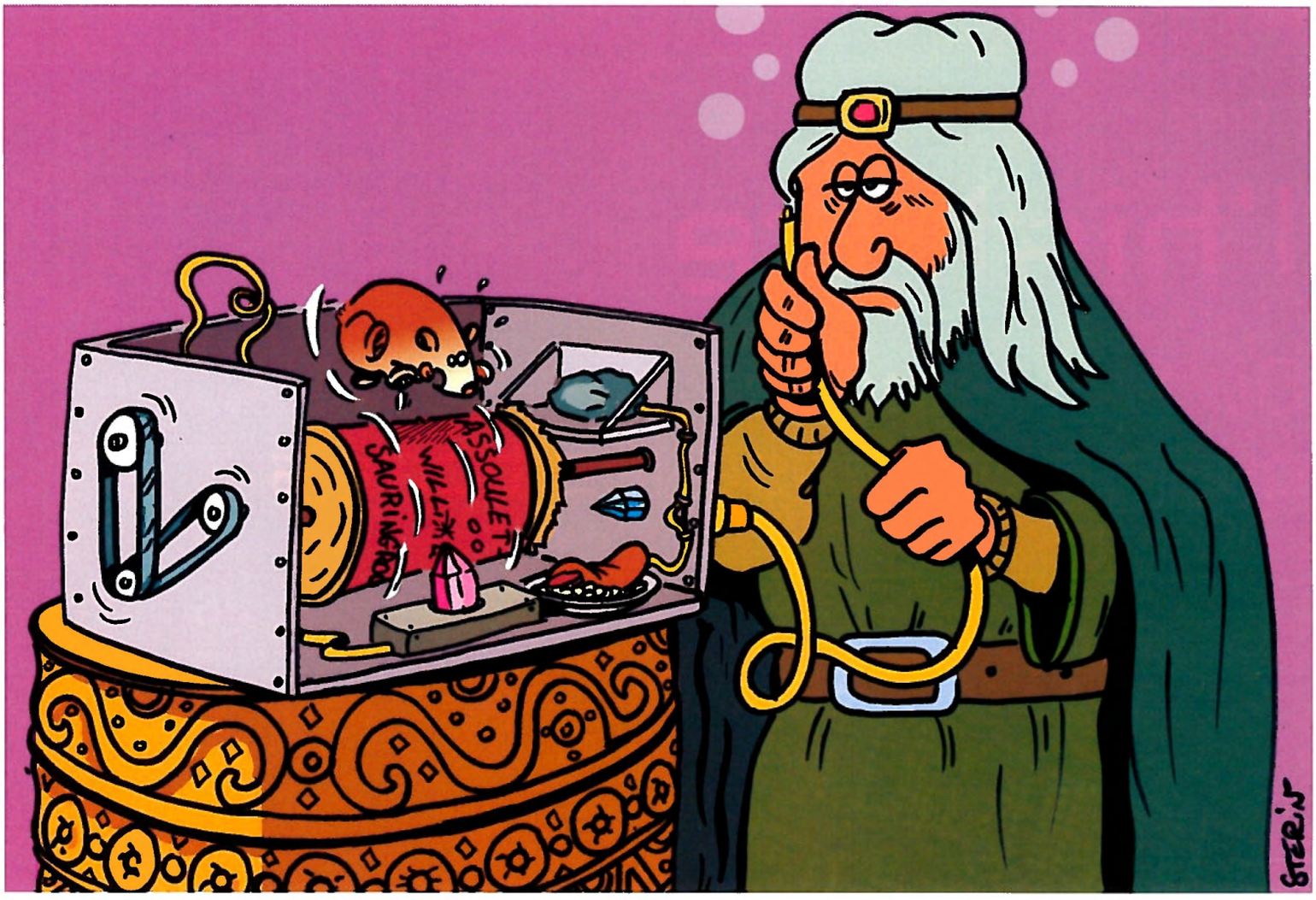
Mais si Clovisgroumpf est une machine à tuer sur le champ de bataille, c'est Moumoune (qui deviendra plus tard Moumoune Ier, reine des Françoises) qui porte la culotte à la maison. Et Moumoune, elle en a ras le bol de voir son Clovisgroumpf revenir tout salopé le soir. Parce que la mère Denis n'est pas encore née et que Omo machine n'est pas encore inventé, les taches de sang sont impossibles à ravoir, surtout sur les pantalons en toile de jute : je vous jure, va encore falloir frotter comme une tarée, ben, mon vieux, pour la bagatelle ce soir, tu peux te la mettre derrière l'oreille, ça t'apprendra, non mais, des fois...

Faut jamais oublier le hamster

Clovisgroumpf a les boules. On le comprend. Rien de tel qu'un petit coup pour fêter la victoire et là, cette fois-ci, rien, *nada*, nib', quéquette – si je puis dire.

Il décide alors d'inventer un objet qui permettra de buter les méchants sans le faire vraiment, juste pour se passer les nerfs, et surtout sans être taché. Il réunit donc dans une boîte tout un tas de composants tels que des câbles en or, des saphirs, des diamants, un caillou, du cassoulet et un hamster. Faut jamais oublier le hamster. Et il baptise son invention *Vaseus* – dont la traduction évidente pour tout linguiste confirmé comme moi est « merveilleux engin inventé par Clovisgroumpf pour s'amuser à





tuer les méchants sans vraiment le faire, comme ça Moumoune ne râlera plus en voyant les vêtements tachés de sang » et que des historiens peu scrupuleux ont bêtement traduit par « vase ». Bon, vu que pour fonctionner elle a besoin d'être branchée sur la télé et que cette dernière n'a pas encore été inventée, il la met de côté en attendant.
A l'époque également, la tradition est de tirer au sort avec ses guerriers la répartition du butin. Un guerrier, furieux d'avoir gagné des boucles d'oreilles en étain alors qu'il voulait le grand bouclier en or, fout un grand coup de hache dans le premier objet à portée de main. Le problème est que le premier objet à portée de main, eh bien, c'est le fameux *Vaseus*. Sous le coup, même le hamster y passe.

Clovisgroumpf contient son émotion et laisse tomber l'affaire parce qu'il a Moumoune sur le dos et qu'il ne veut pas s'ajouter des ennuis. Ce n'est qu'un an plus tard qu'il tombe à nouveau sur le soldat lors d'une revue de troupes. Clovisgroumpf, pas rancunier pour deux sous, lui colle un grand coup de hache dans la gueule en lui disant : « Souviens-toi du *Vaseus* de Soissons ! » Enfin, plus ou moins. En vérité, il lui aurait dit : « Prends ça dans la tronche, espèce de sale chacal puant, ça t'apprendra à avoir détruit mon invention. Par ta faute, je reviens encore sale des champs de bataille et Moumoune me gonfle sévère, paraîtrait même qu'elle se console avec mon ministre de l'aiguisage des massues ! »
Mais que voulez-vous, l'histoire embellit toujours les citations.
Alors, bon, cette histoire va vous sembler abracadabrante. Seulement voilà, on murmure un peu partout dans les milieux autorisés que Ralph Bauer serait tombé sur les plans du *Vaseus* de Clovisgroumpf avant de créer sa *Brown Box*.
Si, si. Juré. Craché. Pfiout.

Dans notre prochain numéro,
Jeanne d'Arc invente la réalité virtuelle.

Un bon coup de pinceau

Son nom est toujours Nicolas Stérin – il n'a pas encore voulu en changer. Parce qu'il dessine dans *E-Mulez*, il est passé du statut de scribouilleur à celui de mégastar de la bande dessinée. Dans la rue, les filles lui jettent leurs culottes, se frottent nues contre ses jambes et lui disent tout un tas de petits mots cochons. Sa femme, Bérénice, n'en peut plus de cette situation. Alors elle enchaîne Nicolas devant sa table à dessin et, à l'occasion, le fouette. Il souffre beaucoup. Nous, on s'en fout, du moment qu'il nous livre des illustrations. Pour tout renseignement le concernant, allez jeter un œil sur son site Internet dont l'adresse est *http://www.membres.lycos.fr/nicolassterin/* ou contactez-le par mail à *nicoster1@yahoo.fr*. Et commandez-lui des B.D. Il a besoin d'argent parce que nous, on ne le paie toujours pas. Simplement parce que, en fait, on ne l'aime pas.

One :

l'histoire

Où l'on apprend que ça dépasse les bornes



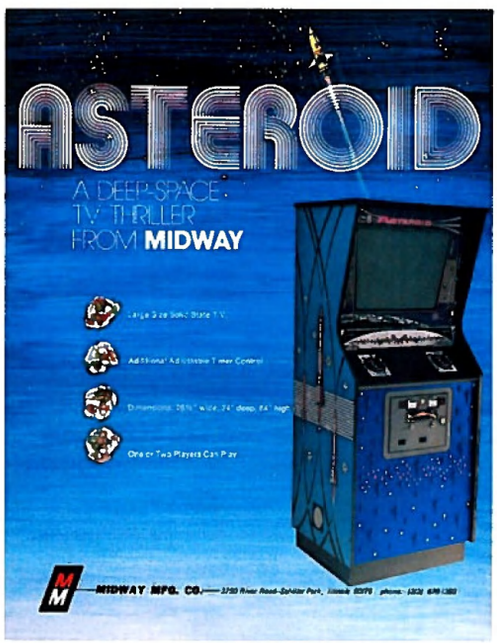
Contrairement à ce que l'on peut croire, *Pong* ne fut pas la première borne d'arcade à apparaître sur le marché. Contrairement à ce que l'on peut croire, *Pong* ne fut pas inventé par Atari. Fidèlement à ce que l'on peut croire, *E-Mulez* vous dévoile tout sur l'histoire des jeux vidéo en bornes d'arcade. C'est normal : entre vous et nous, plus qu'une affaire de goût, c'est zéro secret.

Franchement, quel est l'intérêt de savoir qui de la poule ou de l'œuf est apparu en premier, hein ? Surtout que cette question ne peut avoir de réponse sensée : c'est l'évolution des espèces qui a conduit à créer la poule et l'œuf. Mais leur ancêtre à tous deux est la cellule. Et on retrouve ce genre de question également dans le monde du jeu vidéo : qui fut créé en premier ? La console ou la borne d'arcade ? Eh bien, là encore, la question est sans fondement. C'est le jeu vidéo, tout simplement.

Pour la petite histoire, nous sommes en 1962. Cette année, outre l'indépendance de l'Algérie et la mort de Marilyn Monroe, un événement majeur méconnu arrive : une petite équipe du MIT (Massachussets Institute of Technology) crée un jeu vidéo. Le plus connu de ces chercheurs est Steve Russel. Le jeu porte le nom de *Space Wars* et tourne sur *DEC PDP-1*, premier véritable mini-ordinateur (en raison de son faible encombrement).

Huit ans plus tard, un certain Nolan Bushnell adapte *Space Wars* et réussit à le faire tourner sur une télévision. Le jeu s'appelle désormais *Computer Space*. Les droits sont achetés par la société Nutting Associates et Nolan Bushnell est embauché.

L'année suivante, en 1971, Nutting Associates lance la première borne d'arcade *Computer Space*. 1500 bornes sont construites. Elles





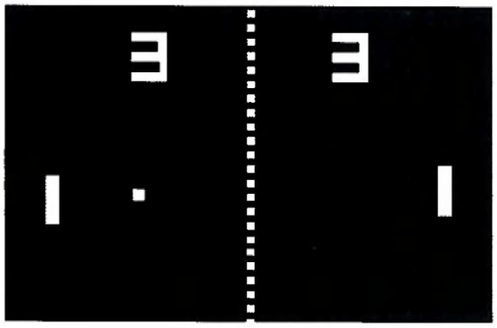
sont de couleurs vives (rouge, verte, bleue, jaune, orange...) et possèdent un écran noir et blanc 13 pouces.

Seulement voilà, le jeu, trop complexe, est largement boudé par le public.

Et finalement, Atari fut

De son côté, la société Magnavox lance l'*Odyssey*, premier véritable ordinateur familial commercialisé... Il s'en vendra 100 000... principalement grâce à Atari. Je m'explique :

Nolan Bushnell quitte finalement Nutting Associates qui lui a coupé les crédits et crée Atari. Il est comme ça, Nolan. Atari lance en 1972 la borne d'arcade *Pong*. Il s'agit d'une sorte de tennis basique : un trait situé à droite de l'écran envoie une balle à un trait situé à gauche de l'écran... Tout le monde connaît... Malheureusement, la machine est refusée partout. Atari réussit à la placer dans le bar du coin pour voir un peu la réaction du public. Elle ne se fait pas attendre : la borne d'arcade tombe immédiatement en panne. Venus la réparer, les techniciens d'Atari se rendent compte que cela est dû... au monnayeur bloqué par la grande quantité de pièces reçues ! Dès lors, rien ne peut plus arrêter le succès de *Pong*. Fort de cet essai, Atari a désormais les arguments de vente de son produit : la machine cartonne partout dans le monde.

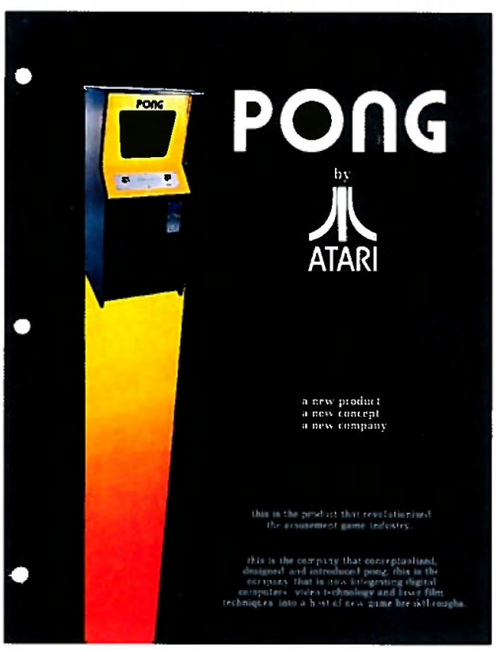


Seulement voilà, Magnavox attaque Atari en justice : *Pong* n'est autre qu'un honteux pompage d'un des jeux de l'*Odyssey*. Finalement, Atari devra lâcher plusieurs milliers de dollars pour continuer son aventure, et la console *Odyssey* se vendra à 100 000 unités, principalement à des gens désireux de jouer à « un clone de *Pong* » chez eux.

Cette histoire, et le succès inattendu de *Pong*, ouvre la voie.

En 1973, pas moins de 25 compagnies sont créées et se tournent vers le marché de la borne d'arcade, créant pour la plupart de simples clones de *Pong*. Citons parmi elles Bally/Midway, Taito, Konami ou Digital Games...

On voit toutefois apparaître quelques jolies nouveautés telles que *Asteroid* ou *World Cup*. La borne d'arcade prend son envol...








Two :

les caractéristiques

Où l'on apprend qu'il ne faut pas se borner

Le problème des bornes d'arcade, c'est qu'elles ne se sont pas restreintes à une seule avancée technologique. Courant sur plus de 30 ans, elles ont connu de nombreuses modifications, sans parler du fait qu'elles s'avèrent totalement différentes d'une marque à l'autre... Autant dire que c'est un véritable *challenge* que de vous parler des caractéristiques techniques des bornes d'arcade. Mais comment notre journaliste va-t-il s'en sortir, hein ?

Même s'il existe de nombreux dérivés et variantes, nous pouvons classer les bornes d'arcade en trois catégories. La première concerne les bornes basses (on y joue assis à 1 ou 2 joueurs). La deuxième correspond aux bornes hautes (on y joue debout de 1 à 4 joueurs). La dernière renvoie aux *cockpits* (on joue, assis dans un fauteuil, à des simulateurs).

Bien évidemment, leur évolution, de *Computer Space* (1971) à *Ring Racers* (2004), ne s'est pas effectuée sans changements. Du mégahertz en plus, des couleurs tout plein... les innovations nécessiteraient sans doute un ouvrage complet mais qui, entre nous, serait tellement technique que ça nous ficherait mal au crâne. Toutefois, si l'on veut jouer au docteur Frankenstein, équipé d'un tournevis, d'une masse, d'une bière et d'un sandwich, l'ouverture d'une borne d'arcade nous offrira toujours plus ou moins la même vision.

Décortication

Voilà de quoi elle est composée :

– une alimentation : il en existe bien entendu de très nombreux modèles. Toutefois, elles délivreront toutes du +12 volts, +5 volts et -5 volts et comportent également une masse ;

– une *PCB (Printed Circuit Board)* : il s'agit de la carte du jeu. Elle cumule l'action d'une carte mère et d'un disque dur, si vous voulez. On y trouve le jeu, donc, sa musique, sa vidéo, et les connecteurs nécessaires pour relier la carte aux boutons, à l'écran et au monnayeur. le plus commun est le standard Jamma ;

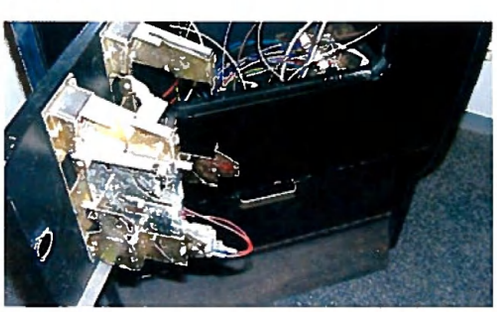
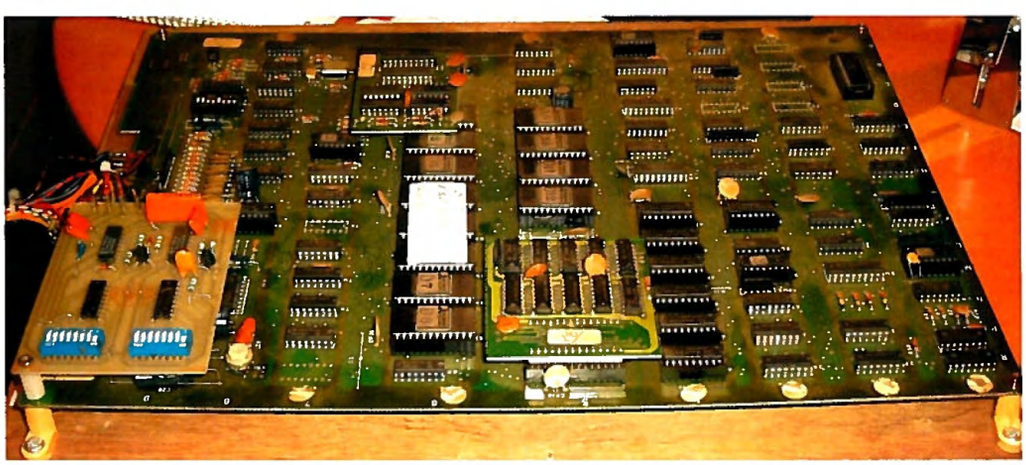


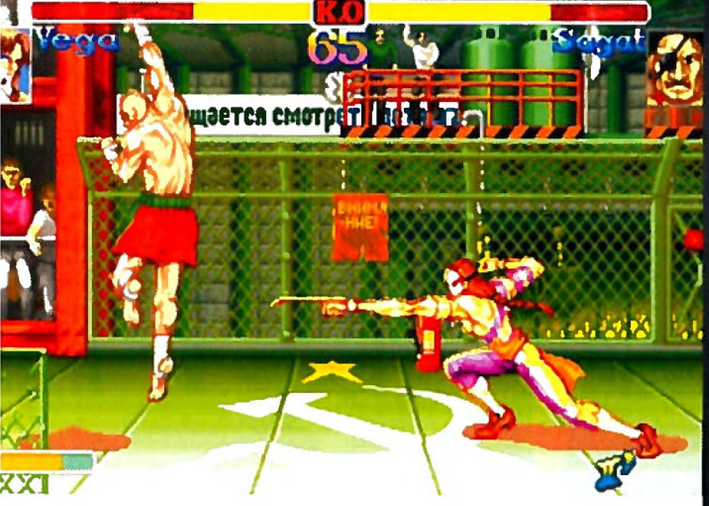

– l'écran : il délivre une fréquence de 15, 25, 31, 35 ou 38 Hz. Il est dépouillé (sans coffrage) ;

– les commandes : elles sont composées d'un joystick et de boutons-poussoirs. Ces boutons sont généralement au nombre de 4 ou 6. Les joysticks n'ont fait que gagner en nombre de directions : de 2 directions dans les années 70 (haut et bas ou droite et gauche), ils sont passés à 4 directions (haut, bas, droite, gauche) puis à 8 directions (haut, bas, droite, gauche + 4 diagonales) ;

– le monnayeur : c'est lui qui reçoit les sous-sous. Il est mécanique (c'est la PCB qui validera les crédits) ou électronique (il enverra une impulsion électrique à la PCB pour valider les crédits).

Voilà donc en gros ce dont une borne d'arcade a besoin pour fonctionner. Vous l'aurez remarqué vous-même, une borne d'arcade, c'est tout plein de vide... et vous vous en rendrez mieux compte dans l'une de nos pages suivantes, lorsque l'on vous expliquera comment en construire une vous-même !





Three :

les jeux

Où l'on apprend qu'on joue aux mille bornes

Bon, on ne va pas tourner autour du pot... Des jeux, il en existe un paquet. Pensez donc, en plus de trente ans, les développeurs ont eu le temps de nous en pondre un sacré nombre. Voici un petit aperçu des tendances selon l'époque.

Au début, *Pong* il y eut. C'est avec lui que tout a réellement commencé. Ce qu'il y eut avant ne compte pas vraiment. D'ailleurs, ce qu'il y eut peu après ne compte pas vraiment non plus. Je m'explique. *Pong* sortit en 1972. Il faudra par la suite attendre réellement fin 1974 voire 1975 pour que les titres fassent preuve d'un peu d'imagination. Oh, certes, on a eu des jeux de football, de tennis et autres, mais entre nous, tous étaient pompés sur le modèle de *Pong*.

Après cela, nous aurons l'apparition de titres d'anthologie tels que *Space Invaders*, *Breakout* ou *Pacman*. Mais c'est en 1981 que, les capacités technologiques évoluant, tout s'accélère et que les jeux deviennent plus recherchés, plus sophistiqués. Les salles d'arcade se reproduisent comme des petits pains et chaque bar et café y va de son ou ses petites bornes placées dans un coin, entre le comptoir et la porte des toilettes.



Donkey Kong apparaît, bientôt suivi par *Junior*, puis par *Track'n Field*, *Dragon's Lair*, *Xevious* et autres.

Les années 80 sont les années fastes des bornes d'arcade. Les sorties s'enchaînent, les bornes foisonnent et on voit émerger de véritables jeux-cultes. Les *Ghosts'n Goblins*, *After Burner*, *Outrun*, *Double Dragon* ou *Operation Wolf* constituent encore aujourd'hui des références inégalables, inégalées et pas près de l'être !



Toujours est-il que les années 90 montrent un net déclin dans l'imagination des développeurs et les jeux de baston s'installent durablement. Les *Street Fighter*, *King of Fighters*, *Mortal Kombat* et autres *Virtua Fighter* débarquent en masse. Quelques genres résistent encore comme les shoots (*Metal Slug* est l'un d'eux) ou les jeux de course.

Aujourd'hui, les bornes s'essoufflent encore un peu plus et la mode est au *revival* : on ressort les *Pacman* et *Donkey Kong* des greniers où ils étaient entassés et ne servaient plus que comme abris pour poulets. Quant on sait que les bornes d'arcade ont longtemps été le moteur du jeu vidéo et ont nettement inspiré les titres sur consoles, on se dit que c'est dommage. Mais c'est comme ça.

La fin des haricots ?

Finalement, c'est 1990 qui sonne le glas des bornes d'arcade. Enfin, les années 90, quoi. La démocratisation des consoles de jeux y est sans doute pour beaucoup : pourquoi aller se faire chier dans un bar à l'ambiance enfumée et dépenser son argent de poche alors qu'on est bien mieux à la maison devant une console payée par papa et un bon chocolat chaud préparé par maman, hein ? Et n'y voyez pas l'attribution machiste des rôles du père payeur et de la mère nourricière, c'est juste un exemple.



four partie :

exemples de jeux

Où l'on apprend que c'est souvent borne to be wild

Rapide tour d'horizon des bornes d'arcade qui ont marqué les années, justement année par année. Bien évidemment, les jeux de baston sont légion et remportent haut la main – dans la gueule – la palme du genre le plus représenté. Entre nous, c'est un peu dommage... A noter également la terrible perte de vitesse ces derniers temps : la borne ne fait plus recette, les salles de jeux ferment une à une et chacun chez soi préfère tâter de sa console... Mais est-ce vraiment un mal ?





1971
Computer Space

Editeur/Développeur : Sega

Genre : shoot

Résumé : un combat spatial, des pixels, le tout en noir et blanc...

Avis : injouable, pénible, son seul intérêt réside dans le fait qu'il fut le premier.

Note :

1972
Pong

Editeur/Développeur : Atari

Genre : sport ?

Résumé : sorte de *ping-pong* avec deux bâtons et une balle...

Avis : mythique, indémodable et toujours aussi plaisant.

Note :





1973
Asteroid

Editeur/Développeur : Midway

Genre : shoot

Résumé : bougez votre vaisseau du bas de l'écran vers le haut en évitant des astéroïdes qui arrivent de droite à gauche.

Avis : sommaire, mais bon.

Note :

1974
Tank

Editeur/Développeur : Atari

Genre : shoot

Résumé : lâchés dans une arène, des *tanks* s'affrontent.

Avis : un classique plutôt agréable. C'est l'année des innovations puisque l'on commence à voir autre chose que des clones de *Pong*.

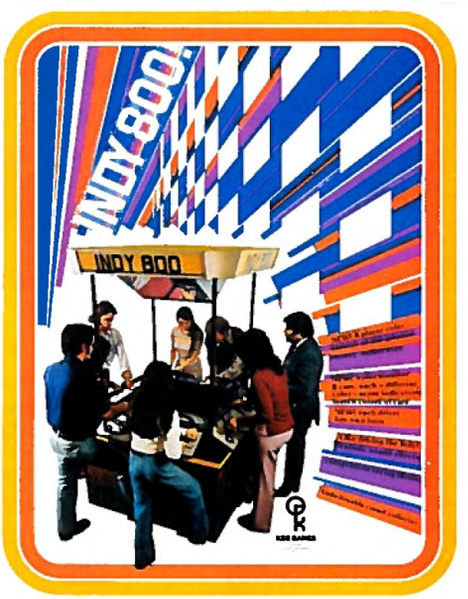
Note :



1975
Indy 800

Editeur/Développeur : Kee Games

Genre : courses



Résumé : jusqu'à huit joueurs contrôlent chacun une voiture sur un circuit.

Avis : si le jeu à huit peut s'avérer un peu brouillon, il n'empêche que *Indy 800* aura marqué l'année 75 par sa nouveauté et son *fun*.

Note :

1976
Breakout

Editeur/Développeur : Atari

Genre : puzzle

Résumé : indémodable... Vous baladez votre petite barre qui doit faire rebondir une baballe pour aller casser des briques. Le casse-briques, c'est lui.

Avis : encore aujourd'hui, *Breakout* reste un *must*. Rien de tel qu'une petite partie lorsque



vous avez quelques minutes à tuer...

Note :

Outlaw

Editeur/Développeur : Atari

Genre : shoot

Résumé : le jeu se déroule au Far West. Le joystick est remplacé par un pistolet. Il faut tirer sur les méchants qui apparaissent à l'écran.

Avis : une véritable révolution : *Outlaw* est l'ancêtre des *Operation Wolf* et autres jeux de massacre.

Note :

1978

Space Invaders

Editeur/Développeur : Midway

Genre : shoot

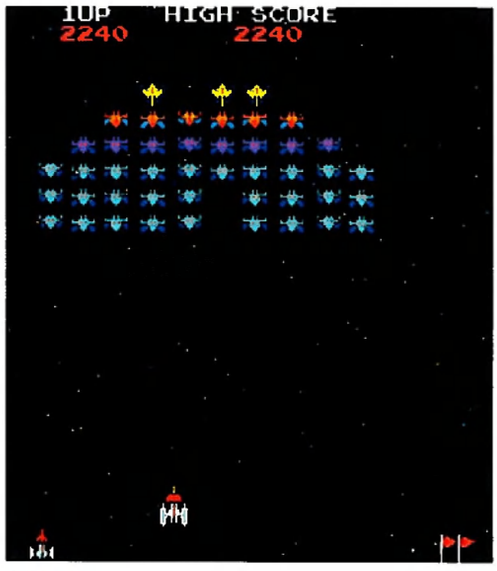
Résumé : les envahisseurs sont là. Pas de bol pour eux, vous allez les dézinguer avec votre vaisseau.

Avis : on ne va pas tergiverser pendant 107 ans, *Space Invaders* est sans nul doute le jeu ultime. Les *aliens* qui descendent par lignes, les bruitages, les protections qui se font grignoter... Tout est extraordinaire dans ce jeu.

Note :







1979

Galaxian

Editeur/Développeur : Midway

Genre : shoot

Résumé : un clone de *Space Invaders*. Il offre quelques petites options et difficultés supplémentaires – qui a oublié les vaisseaux qui vous balancent leurs rayons attractifs ?

Avis : si *Galaxian* n'a pas rencontré le succès et ne reste pas aussi mythique que *Space Invaders*, il demeure toutefois un *must*.

Note :



1980

Asteroids

Editeur/Développeur : Atari

Genre : shoot

Résumé : Vous pilotez un vaisseau spatial et devez détruire les roches qui s'avancent vers vous.

Avis : Un immense classique, copié et recopié mille fois, pour preuve les remakes présents sur notre CD-Rom.

Note :

Battlezone

Editeur/Développeur : Atari

Genre : shoot

Résumé : aux commandes d'un *tank*, vous devez détruire tous les bâtiments ennemis qui se présentent face à vous.

Avis : entièrement en fils de fer, *Battlezone* est resté dans les mémoires en raison de son genre 3D fils de fer, tout nouveau. Aujourd'hui, il a toutefois perdu un peu de sa saveur.

Note :



Missile Command

Editeur/Développeur : Atari

Genre : shoot

Résumé : les méchants vous tirent des missiles sur la tête. Heureusement, c'est vous qui êtes aux commandes des canons antimissiles et qui allez les arrêter tous...

Avis : un classique. Il donnera d'autres adaptations comme *Wargames*. Il est toutefois tombé un peu en désuétude aujourd'hui.

Note :





Pacman

Editeur/Développeur : Midway

Genre : puzzle

Résumé : la célèbre petite boule jaune bouffe les petites boules blanches au nez et à la barbe des fantômes. Qui a dit : « Je ne connais pas. »

Avis : que voulez-vous que l'on vous dise sur ce jeu ? C'est une petite merveille qui a



fait le tour du monde et qui, encore aujourd'hui, est bien agréable lorsque l'on a cinq minutes à perdre !

Note : ★★★★½

1981

Donkey Kong

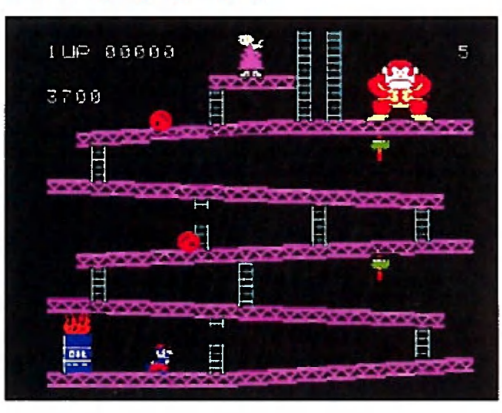
Editeur/Développeur : Nintendo

Genre : plateformes

Résumé : le méchant Donkey – rassurez-vous, il deviendra vite un gentil singe – a piqué la meuf de Mario. Pas de prob, notre plombier préféré va aller sauver la belle en évitant les barils qui lui arrivent sur la tête.

Avis : l'origine du mythe Nintendo est là. *Donkey Kong* est devenu un incontournable et encore aujourd'hui, il reste le meilleur de la série !

Note : ★★★★½



Zaxxon

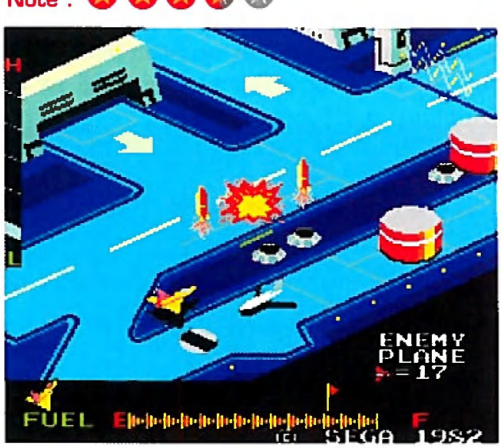
Editeur/Développeur : Sega

Genre : shoot

Résumé : vous pilotez un avion et faites un carnage dans les forces ennemies, en évitant les missiles que l'on vous lance et en passant entre les murs de défense.

Avis : un des premiers – le premier ? – jeux en 3D isométrique. Assez difficile à jouer, il est toutefois plutôt réussi et plaisant. A redécouvrir.

Note : ★★★½☆



Frogger

Editeur/Développeur : Sega

Genre : plateformes

Résumé : vous dirigez une petite grenouille qui veut traverser la route et la rivière pour aller se reposer sur son nénuphar. Seulement, elle doit éviter les voitures et passer sur les troncs d'arbre flottants sans tomber à l'eau... une grenouille qui a peur de l'eau ? Soit... Mais ce jeu est resté mythique. C'est *fun*, sympathique et ça plaît à tout le monde.

Note : ★★★½☆

1982

Bump'n'Jump

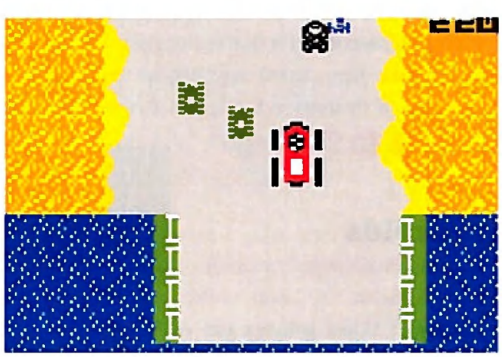
Editeur/Développeur : Data East

Genre : courses

Résumé : vous conduisez une voiture et devez sautez par-dessus les obstacles tout en envoyant valser vos concurrents dans le décor.

Avis : un classique que votre dévoué serviteur (moi) a pratiqué de longues heures... Alors, on aime forcément !

Note : ★★★★½



Q*Bert

Editeur/Développeur : Gottlieb

Genre : puzzle

Résumé : sautez de cube en cube pour changer la couleur de chacun. Evitez les ennemis.

Avis : voilà un jeu original qui a réussi à se hisser au panthéon des meilleurs jeux et a passionné bon nombre de joueurs. Pas moi.

Note : ★★☆☆☆

Donkey Kong Jr

Editeur/Développeur : Nintendo

Genre : plateformes

Résumé : on reprend les mêmes et on recommence. Sauf que cette fois-ci, vous jouez Junior, le fils de Donkey Kong, qui va aller libérer son pôpa emprisonné par le méchant Mario...

Avis : encore une réussite, pour un jeu sympa, bien fait, accrocheur et sur lequel on passera des heures.

Note : ★★★★½



Pole Position

Editeur/Développeur : Atari

Genre : courses

Résumé : un jeu de courses de Formule 1. Avec des virages, des adversaires et des *crashes*.

Avis : sans doute le premier titre d'arcade qui vous place dans un fauteuil de pilote pour jouer. C'est assez réussi, plutôt impressionnant pour l'époque et ça mérite forcément que l'on revienne dessus.

Note : ★★★★½

1983

Dragon's Lair

Editeur/Développeur : Cinematronics

Genre : aventure

Résumé : un jeu tout en dessin animé. Vous devez aller récupérer votre princesse prise dans les griffes d'un dragon. Plus qu'un jeu,



c'est un film d'animation dont vous êtes le héros : par moments, vous devrez décider d'une action avec rapidité.

Avis : il y a des fois, certains jeux ont du succès alors qu'ils sont excessivement difficiles, voire injouables. C'est le cas de *Dragon's Lair* qui, pourtant, est devenu un véritable phénomène de société, notamment grâce à son anti-héros, Dirk.

Note :

Hyper Olympics / Track & Field

Editeur/Développeur : Konami

Genre : sport

Résumé : certaines disciplines olympiques sont ici disponibles : le 100 mètres, le saut en longueur, le lancer de javelot et bien d'autres encore.

Avis : quel que soit son nom, c'est le même jeu... C'est bien fait, c'est vraiment excellent, surtout à plusieurs, bref, on n'a jamais fait mieux depuis (voir notre précédent numéro pour le test).

Note :

Xevious

Editeur/Développeur : Atari

Genre : shoot

Résumé : un shoot en scrolling vertical.



Avis : devenu mythique, *Xevious* a rencontré un énorme succès sur bornes d'arcade puis sur consoles. C'est nerveux, ça bouge dans tous les sens, bref, c'est le shoot'em up ultime.

Note :

Star Wars

Editeur/Développeur : Atari

Genre : shoot

Résumé : revivez les batailles spatiales de *Star Wars* et allez jusqu'à détruire l'étoile noire, pour peu que la force soit avec vous, même un tout petit peu.

Avis : tout en fils de fer, *Star Wars* a cartonné non seulement en film mais également sur





bornes d'arcade. On le retrouve ici avec plaisir, même si sa difficulté est assez ardue.

Note :

1984

Punch out!

Editeur/Développeur : Nintendo

Genre : sport

Résumé : un jeu de boxe, tout simplement.

Avis : Toujours aussi sympathique, *Punch out!* vous place dans la peau d'un boxeur débutant qui devra grimper les échelons pour devenir le champion du monde. C'est plutôt réussi et ça tient en haleine.

Note :

1985

1942

Editeur/Développeur : Romstar

Genre : shoot

Résumé : un shoot au scrolling vertical qui a la bonne idée de laisser tomber les ambiances *science-fiction* pour vous placer aux commandes d'un bombardier de la seconde guerre mondiale.



Avis : très jouable, très agréable et avec des effets sympas (lorsque l'avion fait des *loopings*), *1942* reste encore aujourd'hui un jeu bien agréable.

Note :

Ghosts & Goblins



Editeur/Développeur : Capcom

Genre : plateformes

Résumé : un chevalier doit aller délivrer sa princesse tout en évitant les spectres et autres ennemis.

Avis : un grand classique sublimé plus tard par *Ghouls'n Ghosts* mais qui reste pour beaucoup le seul, l'unique, l'inégalé.

Note :

Gauntlet

Editeur/Développeur : Taito

Genre : action/jeu de rôle

Résumé : explorez les donjons et tuez les monstres pour récupérer les trésors.

Avis : avec sa vue de dessus, *Gauntlet* est resté dans le cœur de nombreux *fans* et l'évocation de son nom fait encore couler quelques larmes nostalgiques.

Note :



Green Beret

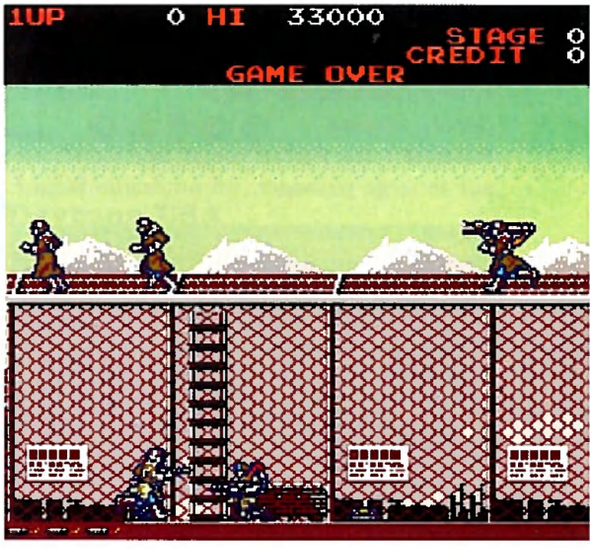
Editeur/Développeur : Konami

Genre : plateformes

Résumé : un béret vert doit libérer des otages tout en massacrant les ennemis qui se mettent sur sa route.

Avis : tout simple, tout bête, ce jeu a conquis les foules par sa réalisation réussie. Essayez d'y rejouer – le *remake* présent dans notre dernier numéro était exceptionnel –, vous comprendrez...

Note :





1986
Bubble Bobble
Editeur/Développeur : Taito
Genre : puzzle
Résumé : Bub et Bob doivent capturer les ennemis dans leurs bulles avant de les faire exploser et de passer les 100 niveaux pour aller délivrer leur amie.
Avis : les célèbres Bub et Bob dans un jeu bien rythmé, inspiré par *Bomberman*, d'une durée de vie intéressante.
Note :

Ikari Warriors
Editeur/Développeur : Tradewest
Genre : shoot
Résumé : dans la jungle, un soldat tente de détruire l'axe du mal – euh... Des bonus, des tirs en pagaille, une action de tous les instants et la possibilité de rentrer dans les *tanks*. Se joue seul ou à deux.
Avis : un peu oublié, *Ikari Warrios* n'en reste pas moins un shoot de qualité. Sa maniabilité et ses nombreuses options en font un *must* dans son genre.
Note :

Outrun
Editeur/Développeur : Sega
Genre : courses
Résumé : une Ferrari rouge, une blondasse sur le siège passager, un autoradio bloqué sur une station d'enfer... reste à parcourir une certaine distance en un temps record.
Avis : très difficile et, finalement, pas forcément extraordinaire, *Outrun* n'en est pas moins un grand classique que l'on retrouve toujours avec plaisir.
Note :



1987
After Burner
Editeur/Développeur : Sega
Genre : shoot
Résumé : aux commandes de votre F-14 Tomcat (le même que dans *Top Gun*), vous parcourez les ciels et explosez tous les ennemis.
Avis : c'est ultrarapide, ça demande un bon paquet de réflexes mais, au final, c'est un shoot somptueux en tout point.
Note :



Double Dragon
Editeur/Développeur : Taito
Genre : action
Résumé : des méchants ont enlevé votre blonde. Il va falloir aller les corriger fissa pour que cela ne se reproduise plus.
Avis : très bon seul, excellent à deux, *Double Dragon* remporta un énorme succès, totalement mérité.
Note :



Operation Wolf
Editeur/Développeur : Taito
Genre : shoot
Résumé : il faut aller libérer les otages. Les soldats, *tanks* et hélicos ennemis apparaissent devant vous et il vous suffit de les *shooter* pour les abattre.
Avis : une merveille ! Le joystick était remplacé par une mitrailleuse et on pouvait s'en donner à cœur joie. De grands moments en perspective !
Note :



Street Fighter
Editeur/Développeur : Capcom
Genre : combat
Résumé : un jeu de combat avec plusieurs personnages ayant chacun ses propres particularités.
Avis : l'origine du mythe. Si le numéro 2 fut celui qui lança véritablement le succès de la série, celui-ci assied les bases de fort belle manière.
Note :

R-Type
Editeur/Développeur : Nintendo
Genre : shoot
Résumé : les *aliens* veulent exterminer l'humanité. A bord d'un vaisseau révolutionnaire, le R9, vous allez leur botter le cul.
Avis : fluidité exemplaire, jouabilité et graphisme réussis, options multiples sont les atouts de ce shoot d'anthologie.
Note :



1988
Ghouls'n Ghosts
Editeur/Développeur : Capcom
Genre : plateformes



Résumé : la suite de *Ghosts'n Goblins*. On y retrouve le même chevalier... les mêmes armes et les mêmes monstres...
Avis : plus qu'une véritable suite, c'est un pompage honteux que nous ressert Capcom. Honteux, certes, mais toujours aussi réussi et passionnant alors...

Note : 4,5/5

Double Dragon II

Editeur/Développeur : Technos
Genre : action

Résumé : on prend les mêmes et on recommence. Nos deux héros vont encore en découdre.
Avis : là encore, cette suite n'apporte rien de plus à l'original et est de qualité identique. Seulement, sorti un an après son grand frère, il l'a vite remplacé dans les salles d'arcade et a prolongé le mythe.

Note : 4/5

1989

Golden Axe



Editeur/Développeur : Sega
Genre : action

Résumé : choisissez parmi le barbare, la guerrière et le nain et hachez-vous un chemin à travers les ennemis jusqu'à l'antre du grand méchant.
Avis : les lutins qui jettent des jarres, les ennemis montés sur des lézards... Que de souvenirs !

Note : 4/5

1991

Dragon's Lair II

Editeur/Développeur : Leland Corp
Genre : aventure

Résumé : Dirk revient dans de nouvelles aventures pour sauver la princesse Daphné. Il devra, cette fois-ci, affronter le temps lui-même.
Avis : moins réussie que le premier épisode, cette suite a néanmoins assis définitivement



le succès de l'anti-héros Dirk.

Note : 3,5/5

Street Fighter II

Editeur/Développeur : Capcom
Genre : combat

Résumé : véritable révolution dans le jeu de baston, ce deuxième opus offre son lot de personnages originaux et de combos dévastateurs.
Avis : voilà le jeu qui a fait exploser la série. Ce fut l'un des succès les plus importants jamais enregistré dans les salles d'arcade. On comprend ; il reste encore aujourd'hui indétrônable !

Note : 4,5/5

1992

Mortal Kombat

Editeur/Développeur : Midway
Genre : combat

Résumé : 7 combattants disponibles et une quête : défaire le maléfique Shang-Tsung pour restaurer la paix sur Terre.
Avis : là encore, si cet opus n'a pas été le plus célèbre de la série, il a tout de même assis le mythe.

Note : 4/5



Virtua Racing

Editeur/Développeur : Sega
Genre : courses

Résumé : au volant de votre Formule 1, vous allez tenter de battre tous vos adversaires.
Avis : premier jeu en polygones 3D, plusieurs vues disponibles, replay de l'action, décors variés, c'est le jeu de courses ultime à cette époque. Succès énorme.

Note : 4/5

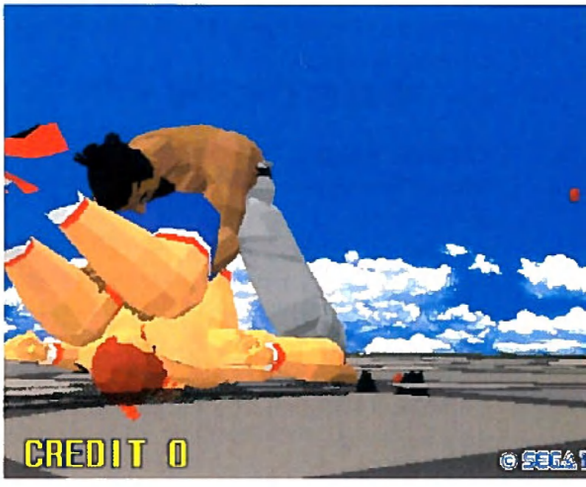
1993

Mortal Kombat II

Editeur/Développeur : Midway
Genre : combat

Résumé : un jeu de combat classique qui met en scène 12 opposants.
Avis : considéré comme le meilleur de la série, cet épisode a remporté un franc succès notamment en raison de la possibilité d'exécuter votre adversaire vaincu à l'issue du combat, de le changer en bébé ou de lui filer un autographe.

Note : 4/5



Virtua Fighter

Editeur/Développeur : Sega
Genre : combat

Résumé : le premier jeu de combat en polygones 3D. 8 combattants vont s'affronter sur le ring.
Avis : la technique de *Virtua Racing* offre une profondeur qui contraste agréablement avec les jeux classiques en 2D. Il a lancé le genre mais, forcément, était à l'époque un peu dépouillé...

Note : 4/5

1994

Daytona USA

Editeur/Développeur : Sega
Genre : courses

Résumé : un jeu basé sur les courses de Nascar. En général, on le trouvait par groupes de 8 *cockpits* pour jouer à plusieurs.
Avis : même si le Nascar, on peut le dire, c'est chiant, vous pourrez ici choisir des circuits ovales ou classiques. Un bon jeu.

Note : 3/5



Aliens vs Predator

Editeur/Développeur : Capcom

Genre : action

Résumé : les humains et les Predators s'unissent pour contrer l'invasion *alien* dans les rues de New York.

Avis : loin d'être un jeu d'anthologie, cet *Aliens vs Predator* a toutefois la bonne idée de mélanger deux monstres exceptionnels. Sympa toutefois si l'on y joue à 4.

Note :

Virtua Cop

Editeur/Développeur : Sega

Genre : shoot

Résumé : le célèbre shoot dans lequel vous incarnez un flic bien décidé à nettoyer la ville de ses brigands.

Avis : les cibles qui se fixent sur les ennemis, le flingue que l'on oublie toujours de recharger au moment adéquat... Ce *Virtua Cop* est un jeu d'anthologie.

Note :

1995

Mortal Kombat III

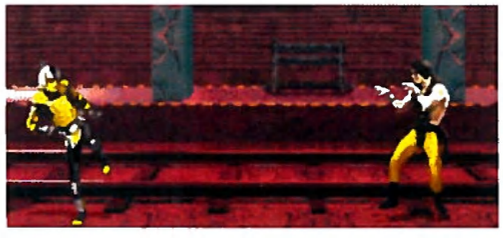
Editeur/Développeur : Midway

Genre : combat

Résumé : on prend les mêmes et on recommence. On ajoute quelques personnages et le tour est joué.

Avis : une suite comme on en rencontre tant : pas décevante mais pas innovante. Du tout bon quand même.

Note :



Virtua Fighter II

Editeur/Développeur : Sega

Genre : combat

Résumé : un jeu de combat en 3D, avec un nombre de coups assez important. Le plus réussi de la série.

Avis : rien que du très classique, me direz-vous, oui mais ce *Virtua Fighter II* a tout pour plaire et notamment de nombreux personnages dotés de mouvements très réalistes.

Note :

1996

Virtua Fighter III

Editeur/Développeur : Sega

Genre : combat

Résumé : des affrontements entre différents adversaires.

Avis : la 3D évolue à un tel point que les polygones ne sont plus trop visibles. C'est beau, c'est *fun*, mais là encore rien de neuf...

Note :

1997

House of the Dead

Editeur/Développeur : Sega

Genre : shoot



Résumé : des zombis envahissent la ville et vous êtes seul pour les éliminer. Qui a dit facile ?

Avis : un titre que tout le monde connaît. Pas forcément meilleur que les autres, mais avec une ambiance sympathique et originale.

Note :

Virtua Striker 2

Editeur/Développeur : Sega

Genre : sport

Résumé : un jeu de foot en 3D avec les équipes internationales habituelles.



Avis : pas forcément le meilleur mais, entre nous, il fallait bien vous en montrer au moins un pour vous rappeler que les jeux de foot existaient également en bornes d'arcade. Et ils étaient chouettes. Tous.

Note :

Marvel Super Heroes vs Street Fighter

Editeur/Développeur : Capcom

Genre : combat

Résumé : un jeu de combat mettant en scène les héros des *comics* Marvel, entre autres, introduisant une dimension supplémentaire au genre.

Avis : tout comme *Marvel vs Capcom* sorti la même année dont il reprend la jouabilité, ce titre ajoute également les héros de *Street Fighter*. Du tout bon, en somme.

Note :



1998

Street Fighter Alpha 3

Editeur/Développeur : Capcom

Genre : combat

Résumé : 32 personnages vont s'affronter sur les arènes des 5 continents.

Avis : considéré par certains comme le meilleur de la série, ce *Street Fighter Alpha 3* offre un grand nombre d'adversaires et renoue avec le succès.

Note :

Kings of Fighters 98

Editeur/Développeur : SNK

Genre : combat

Résumé : des combats 3 contre 3 avec des



mouvements spéciaux, des combos, et tout ce que l'on peut trouver dans les bons jeux de combat.
Avis : voilà une série qui aura remporté son petit succès et dont nous vous présentons la mouture 98, sans doute la plus aboutie.
Note :

1999
Dead or Alive 2
Editeur/Développeur : Tecmo
Genre : combat
Résumé : un jeu de combat classique avec son lot de personnages et de combos.
Avis : encore un grand nom des jeux de combat que l'on devait forcément inclure dans le lot. Même s'il y a des hommes, le jeu met l'accent sur les femmes *sexy* dont les jambes souvent dénudées montent bien haut...
Note :



Metal Slug X
Editeur/Développeur : SNK
Genre : shoot
Résumé : des héros qui zigouillent des monstres, des momies particulièrement agaçantes, ce jeu a définitivement assis la popularité de la série *Metal Slug*.
Avis : un shoot sympathique, pas forcément révolutionnaire, mais qui apporte un peu d'air frais dans ces années de jeux de combat à outrance.
Note :

Tekken Tag Tournament
Editeur/Développeur : Namco
Genre : combat
Résumé : un jeu de combat devenu mythique, qui met l'accent sur le travail d'équipe et dispose d'un nombre impressionnant de coups, de combos et de personnages.
Avis : *Tekken* est également un grand nom des jeux de baston et même si celui-ci ne correspond pas au meilleur de la série, il convenait d'en évoquer au moins un...
Note :

2000
Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro
Editeur/Développeur : Capcom
Genre : combat



Résumé : jouez les personnages de *Street Fighter* et ceux de *King of Fighters*, soit 30 au total.
Avis : un jeu très rapide, au graphisme soigné, bref un classique du genre.
Note :

The King of Fighters 2000
Editeur/Développeur : SNK
Genre : combat
Résumé : on retrouve les mêmes personnages des épisodes précédents, toujours avides de se coller des mornifles dans les gencives.
Avis : toujours du combat en 2D mais avec une fluidité et un réalisme appréciables.
Note :

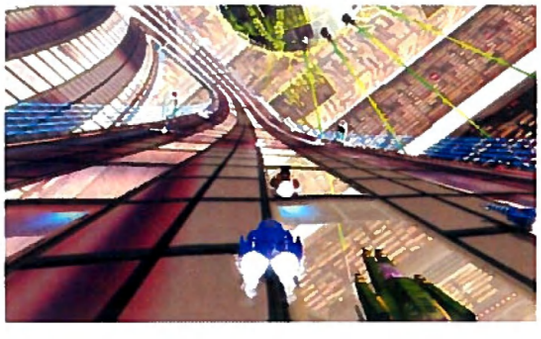
Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes
Editeur/Développeur : Capcom
Genre : combat
Résumé : l'affrontement des personnages de *Street Fighter* et des héros Marvel.
Avis : une nouvelle mouture plus riche encore, avec des graphismes soignés mais sans réelle innovation.
Note :

2001
Tekken 4
Editeur/Développeur : Namco
Genre : combat
Résumé : des combattants encore plus méchants, des coups encore plus vicieux, que demander de plus ?
Avis : le dernier *Tekken* en date qui offre une ambiance qui n'est pas sans rappeler *Fight Club*.
Note :

Virtua Fighter 4
Editeur/Développeur : Sega
Genre : combat
Résumé : le retour du célèbre jeu en 3D, dans une version au graphisme étonnant.
Avis : un réalisme impressionnant, un niveau sous la neige d'anthologie, preuve que Sega reste toujours l'un des meilleurs.
Note :

2002
Metal Slug 4
Editeur/Développeur : Mega Enterprises
Genre : shoot
Résumé : dans un futur proche, quatre héros se dressent contre une dictature militaire.
Avis : la série *Metal Slug* s'enrichit d'un nouvel épisode de qualité.
Note :

2003
F-Zero
Editeur/Développeur : Sega
Genre : courses
Résumé : un jeu de courses futuriste. Ça part en haut, en bas, sur les côtés... partout !
Avis : série mythique, *F-Zero* a bénéficié d'une adaptation en arcades plutôt bien réalisée. Et puis, entre nous, ça nous change des jeux de baston, hein ?
Note :



2004
Donkey Kong / Donkey Kong Jr / Mario Bros
Editeur/Développeur : Nintendo
Genre : plateformes
Résumé : les trois jeux d'anthologie réunis en une seule borne d'arcade. On ressort les mêmes et on recommence !
Avis : la mode est au *revival* et l'on se rend compte finalement que depuis de longues années, on n'a pas fait mieux !
Note :





Five :

construire sa propre borne

Où l'on apprend que ça peut faire borne to be alive

Soyons honnêtes. Le plus beau des PC faisant tourner le plus beau des émulateurs sur le plus beau des écrans ne remplacera jamais la sensation merveilleuse des bornes d'arcade... Etre debout, tripoter le joystick, poser sa clope ou son verre de bière sur le plateau... Des souvenirs et des moments que vous ne pensiez jamais revivre... Eh bien, si. Grâce à nous, ce sera bientôt possible... Voyez plutôt.

On ne va pas vous mentir : construire soi-même une « vraie » borne d'arcade peut s'avérer non seulement extrêmement galère, mais surtout plutôt coûteux. Il vous faut un coffre et un PC faisant tourner un émulateur.

Vous trouverez des modèles tout prêts (déjà montés ou à monter soi-même) vendus sur Internet, mais dont les prix sont exorbitants. Sans compter le plaisir d'avoir créé tout seul sa borne. Toutefois, pour les plus aisés de nos lecteurs, nous en citerons quelques-unes comme l'*ArcadeWerx (http://www.adfinformatique.fr/arcadewerx.html)*, ou la *Lunacade (http://www.lunacade.com/index.php)*.

L'*ArcadeWerx* comprend le châssis d'une borne. Son prix est de 720 € ttc auxquels il faudra ajouter 100 € de transport. A vous de vous procurer un PC dédié, un écran 17 ou 19 pouces et un joystick. Ce dernier est proposé à 238 € supplémentaires. Un total de 1058 €, donc.

La *Lunacade* est une sorte de borne sans pied, un coffrage que l'on place sur un écran et que l'on relie au PC. Elle coûte 558 € de base. Mais il vous faut compter 16 € pour le *kit* de montage afin de la relier au PC et 40 € de frais de port. Un total de 614 €, donc.



Tout seul, sans personne ?

Reste enfin l'option du « je fais tout moi-même et je vous emmerde ». C'est certes gratifiant, mais il faut savoir que vous vous embarquez alors dans un sacré boulot !



Tout d'abord, vous allez devoir réaliser un coffrage. Nous vous conseillons pour cela l'excellent site de Chris *(http://rtcw.no-ip.org/cabinet/index.shtml)*, en anglais, ou celui de Lole *(http://www.arcadehits.net/mamecab/default.htm)*, en français mais moins détaillé. Rien que cette opération nécessite de sacrés talents de menuisier et un outillage complet. Il faut ensuite y placer un écran et un PC. Au niveau de l'écran, un CRT fera bien l'affaire, mais si vous ne regardez pas à la dépense, pourquoi dans ce cas ne pas acquérir un écran plat ? Pour le PC, il vous suffira d'une carte vidéo, d'un disque dur, d'un lecteur CD-Rom, d'une carte son type *Soundblaster* et des enceintes. Quant au processeur, peu importe du moment qu'il vous permet de faire tourner *Win98* au minimum. Vous n'aurez plus qu'à y coller un joystick, soit fait maison, soit acheté (il en existe une multitude qui reproduisent ceux d'un stick arcade). Vous pourrez même paramétrer *Windows* pour qu'il lance automatiquement le programme d'émulation des jeux d'arcade.

Avec plus ou moins d'idées, plus ou moins d'argent, plus ou moins de compétences en informatique et en électricité, il existe finalement un nombre élevé de possibilités de construction de sa borne.

Finalement, nous avons, à *E-Mulez*, pensé à quelque chose de bien plus simple en termes de borne d'arcade... Si le coffrage reste le même, oubliez l'option PC et son écran, pour passer à l'option... *Xbox* !

Pour 250 € maxi, vous aurez la *Xbox* pucée et un disque dur. Ajoutez un écran télé (récupérez-en un vieux ou utilisez un moniteur d'ordinateur agrémenté d'un boîtier VGA). Au niveau du joystick, optez pour le *X-Arcade (http://www.x-arcade.com/xbox.shtml)* disponible chez la plupart des revendeurs français (Grosbill, LDLC, *etc.*). Prévoyez à l'arrière du coffre un passage supplémentaire pour un câble RJ-45 croisé qui vous permettra de connecter la *Xbox* au PC afin de lui transférer les données. Cette solution nous emmène à 600 € maximum hors coffrage mais, pour ce prix, vous pourrez également y ajouter les émulateurs de nombreuses autres consoles... !



Six :

la conclusion

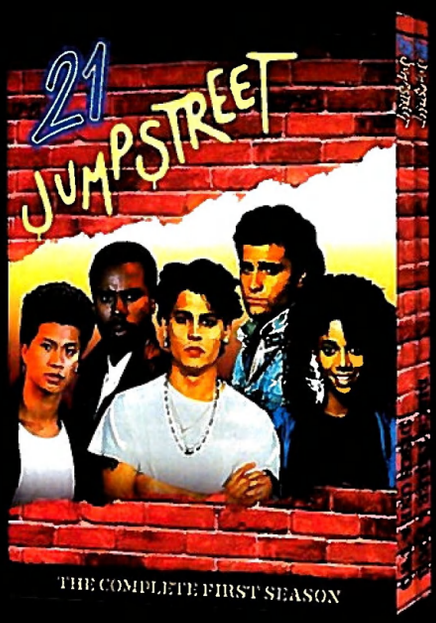
Où l'on apprend que la borne n'est pas seulement kilométrique

Bon, ce n'est pas tout mais à vous raconter comme ça l'histoire de la borne d'arcade, j'en oublie mes tâches ménagères. Le biberon à préparer, le bébé à changer, la chambre à aérer, le landau à graisser, les langes à nettoyer... Putain, c'est dur, la vie d'un nouveau père.

Bon, la borne d'arcade n'a plus de secrets pour vous désormais. Enfin, normalement, hein... si vous avez bien pris la peine de lire tout ce dossier... Mouais, je m'en doutais...

Toujours est-il qu'aujourd'hui, la borne d'arcade ne fait plus recette. Les salles ferment les unes après les autres et ne subsistent plus que les grosses chaînes, sinon, on peut encore trouver quelques bornes dans les fêtes foraines. A part ça, ma foi, c'est un peu la dèche.

C'est la faute de la console de jeux, diront certains. Ils n'auront pas tort. C'est la faute des développeurs qui n'ont pas été vraiment inspirés ces dernières années. Ils n'auront pas tort, non plus.





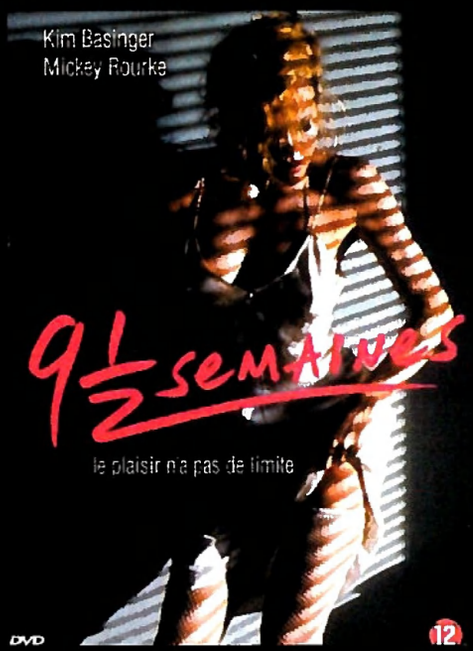
Toujours est-il que si la borne est en déclin en France et, dans une moindre mesure, aux USA, elle reste encore bien vaillante au Japon. Le Japon demeure donc – et de loin –, le pays où la borne est bien vaillante. On lui doit les jeux de danse (où vous devez faire des pas sur un tapis de danse en cadence) qui ont d'ailleurs débarqué sur consoles (*Star Ac. Britney* et autres...) et une multitude de jeux de combat tels les *Dead or Alive*.

Dans Banga, y a de l'eau ?

Haaa, ils sont loin, les après-midi passés à claquer son argent dans les cafés ! Dédé prenait son petit noir au bar, Robert tapait dans le demi dès 9 heures du matin tandis que Gérard, lui, préférait un ballon de rouge. Ces piliers maudissaient la jeunesse qui leur courait dans les pattes, braillant pour avoir la place devant la borne d'arcade parce que « T'as perdu. T'es qu'un nul. C'est mon tour ! » et que « Non, t'as joué plus longtemps. Et si j'ai perdu, c'est ta faute, t'arrêtes pas de me dire ce qu'il faut que je fasse ! »

Nous sirotions notre *Canada Dry* qui avait la couleur de l'alcool, le goût de l'alcool, mais qui n'était pas de l'alcool, et les plus intrépides d'entre nous allaient même jusqu'à s'envoyer un panaché. Les fous ! Bon, nous rentrions quand même à l'heure pour voir *MacGyver* et *21 Jump Street*. Et tous, nous salivions sur le chemin devant les courbes irrésistibles de Kim Basinger dans *9 semaines et demie*. Salop de Mickey Rourke ! Finalement, c'est un verre de *Banga* qui nous attendait à la maison. Tiens, je me souviens même de la pub. Si y a pas de bulles dans *Banga*, mmh, alors qu'est-ce qu'il y a ? Dans *Banga*, y a des fruits, mais juste ce qu'il faut. Dans *Banga*, y a de l'eau, oui mais pas trop. Y a des fruiiiits, y a de l'eauuu, y a des fruits juste ce qu'il faut, y a de l'eau mais pas trop. On peut boire à gogo, à gogo du *Banga*. *Banga*, c'est rigolo, on n'en boit jamais trop. C'est frais, c'est aux fruits, c'est *Banga*.

Et d'ailleurs, tiens, qu'est-ce qu'il est devenu, *Prosper* Youplaboum, le roi du pain d'épice ?



Emulation bornes d'arcade

MAME : pas si compliqué que ça

Destiné uniquement à l'émulation des bornes d'arcade, *Mame* permet de retrouver un incroyable *panel* de jeux, réalisés entre 1975 et 2001. Le programme est né en 1996 sous la houlette de Nicola Salmoria, et connaît toujours d'intéressantes mises à jour. Disposant d'une multitude de fonctions, sa configuration peut sembler aujourd'hui un peu lourde... mais pas de panique, nous sommes là, et nous allons vous aider à vous en sortir.



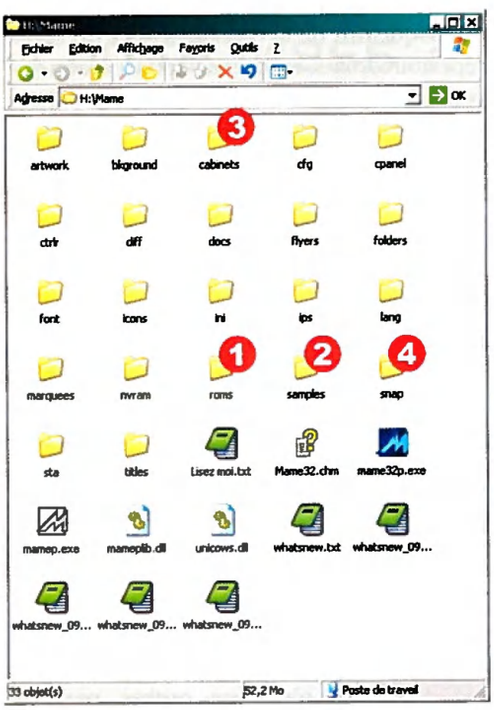




De tous les émulateurs jamais réalisés, *Mame* s'avère probablement l'un des plus aboutis. L'unique objectif de *Mame* est en fait d'autoriser l'émulation des bornes d'arcade. Le projet se révèle par conséquent très ambitieux, d'autant plus que le logiciel prend en charge plus d'une centaine de processeurs différents et exploités au cours des trois dernières décennies par les plus grandes marques comme Sega, Atari, Nintendo, SNK, Capcom, Jaleco, *etc.* Au final, ce sont plus de 3000 jeux que l'émulateur prend en charge (ou 5400 si l'on inclut les clones). Ce qui explique pourquoi l'équipe actuelle des développeurs de *Mame* est constituée d'une bonne centaine de personnes. Le programme se voit finalement disponible en une foule de versions dédiées à différentes plateformes, et peut être configuré dans tous les sens imaginables – au propre comme au figuré !

Installation sous Windows

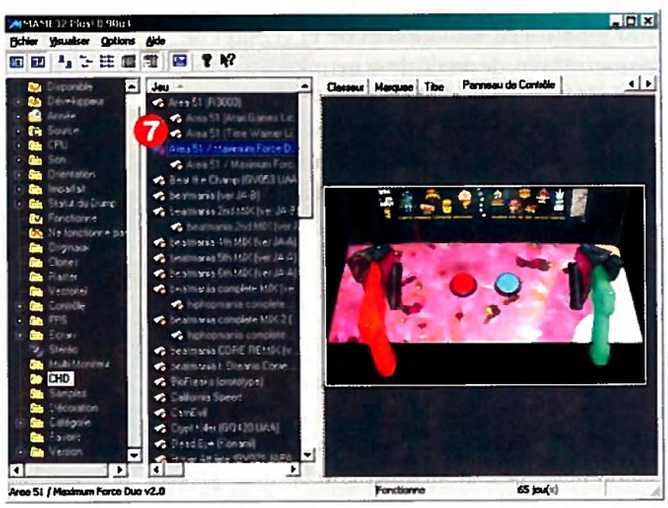
Commencez en premier lieu par décompresser sur votre disque dur l'archive *Mame32Plus.exe* présente sur le CD-Rom du magazine. De nombreux sous-répertoires devraient alors faire leur apparition. Dans le dossier *Roms* (1),

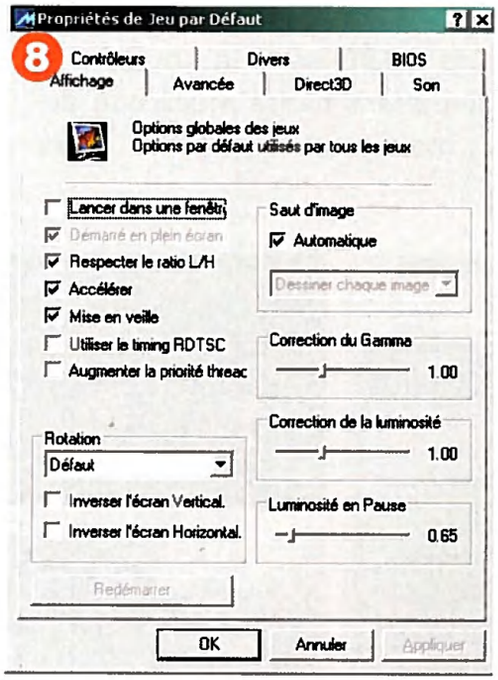


placez l'intégralité des jeux que vous avez pu récupérer. Remarquez que vous pouvez les compresser un par un au format Zip, le logiciel se chargeant de les décompacter à la volée, au moment de l'exécution d'un jeu. Installez ensuite dans le répertoire *samples* (2) les fichiers sonores de certains titres, également compressés un par un. Notez en outre que l'émulateur possède d'autres sous-répertoires, dédiés aux icones, aux publicités d'époque, aux types de bornes d'arcade employées (appelées *cabinets* (3)), *etc.* Tous ces éléments ne s'avèrent généralement pas indispensables à *Mame*, même s'ils contribuent à revivre de grands moments de nostalgie. Vous pouvez aussi placer dans le dossier *snap* (4) toutes les captures d'écran que vous aurez trouvées ou réalisées vous-même. Celles-ci peuvent être compactées dans un unique fichier *Snap.zip*, afin de gagner en espace sur le disque dur. Ces captures seront affichées dans l'interface principale de l'émulateur, dès lors que vous sélectionnerez un jeu. Pratique pour s'y retrouver dans la ribambelle de jeux émulés par *Mame* !

Lancez finalement l'émulateur. Si tout se passe bien, le logiciel devrait de lui-même détecter les jeux placés dans le répertoire *Roms*. Cette opération peut durer plusieurs dizaines de secondes, surtout si vous possédez un grand nombre de titres. Dirigez-vous ensuite vers le menu *Options* (5) et sélectionnez la fonction *Language* (6). Optez alors pour la langue française ; c'est beaucoup plus simple comme cela, non ? Au passage, remercions l'équipe de Tradu-France (et en particulier Benjamin Siskoo), qui fait un boulot formidable en matière de francisation.

Revenons à *Mame*. Comme vous pouvez le constater, une énorme liste de jeux apparaît. Certains titres sont pourvus d'un cercle rouge barré en guise d'icone (7). Il s'agit des Roms qui ne sont pas présentes sur le disque dur, ou qui ne sont tout simplement pas encore émulées par le programme. Pour définir les paramètres de contrôle, d'affichage et de resti-





tution sonore, cliquez sur l'onglet *Options* puis sur *Options de jeu par défaut...* Une nouvelle fenêtre s'affiche **(8)**, qui vous laisse tout loisir de sélectionner le joystick, la restitution visuelle, le type d'émulation sonore, *etc.*

Bonus et tête à l'envers

Double-cliquez sur un jeu pour le lancer. En cours de partie, il est parfaitement possible de réaffecter les commandes du jeu. Pour cela, enclenchez le mode pause à l'aide de la touche <*P*> du clavier. Puis, appuyez sur la touche de tabulation (juste en dessous du petit <²>, à l'extrême gauche du clavier). Vous entrez alors dans le mode de configuration du joystick et/ou des touches. L'émulateur rend possible ici la prise en charge de joysticks élaborés et pourvus de nombreux boutons de feu, et permet d'ajuster les raccourcis clavier. Il offre par ailleurs le moyen de configurer les contrôles indépendamment de chacun des huit joueurs et, en fonction de la version de *Mame* utilisée, de recourir à un unique bouton pour réaliser un enchaînement de coups dans les jeux de combat. Ce type d'opération n'est fort heureusement pas reconnu en mode réseau – le rédacteur en chef en profiterait pour tricher, c'est sûr ! –, mais peut s'avérer très utile pour s'entraîner contre l'ordinateur.

Capacités

En matière d'émulation, *Mame* se révèle particulièrement abouti. Si quelques *hits* ne fonctionnent toujours pas (mais apparaissent néanmoins dans la liste des titres reconnus par l'émulateur), ou si une petite poignée d'entre eux souffrent encore de bugs graphiques ou sonores, la quasi-totalité des jeux gérés par le logiciel fonctionnent de manière remarquable. Ce qui explique pourquoi l'émulateur reste une référence en la matière et qu'il ait été porté sur un très grand nombre de machines. Parmi les titres les plus élaborés, pourquoi ne pas jeter un œil aux capacités de restitution de l'émulateur en matière de *CPS-2*, *Neo Geo*, *Jaguar* (dans sa version arcade) ou *N64* (en version arcade également, par l'intermédiaire de *Killer Instinct*) ? Gardez en mémoire également que l'ensemble des jeux tournant sous *Mame* fonctionnent de façon autonome (une seule archive Zip par jeu, et éventuellement un second fichier Zip contenant les *samples*). A l'exception néanmoins des titres de la *Neo Geo*, qui nécessitent un ensemble de Bios spécifiques, à placer dans le même répertoire que les jeux *(Neogeo.zip)*.

Mame dernière version ?

Vous trouverez sur le CD-Rom qui accompagne ce magazine deux versions différentes de *Mame32 Plus* (fonctionnant sous *Windows* uniquement). Remarquez que la mouture la plus récente est en fait la *0.92u2*, mais celle-ci n'a pas encore été francisée. Dans un souci de clarté, et afin de vous familiariser convenablement avec l'interface du logiciel, nous avons donc opté pour la *0.90u4*, compilée dans la langue de Molière. Rassurez-vous : il n'y a aucune différence notable entre les deux versions, si ce n'est que l'édition la plus récente corrige quelques bugs et offre d'exécuter un plus grand nombre de jeux (comme la série des *Golden Tee* ou *Gauntlet Legends*).

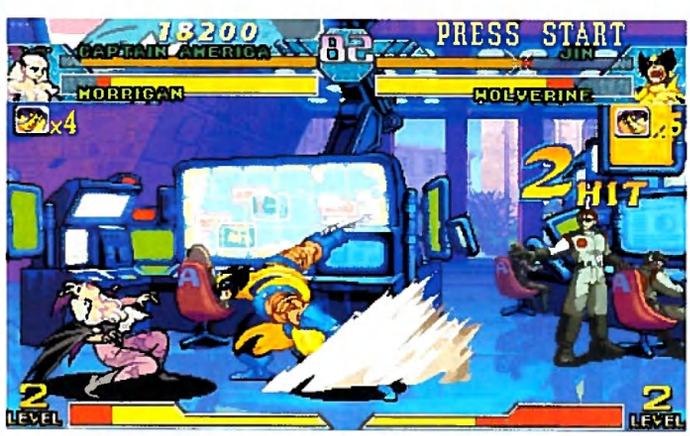
Installation sous Mac OSX

La déclinaison *Mame* de *Mac OSX* se présente sous la forme d'un gros fichier *DMG*. Récupérez-le depuis notre CD-Rom et exécutez-le, ce qui aura pour conséquence de « monter » le fichier et de faire apparaître un nouveau volume au sein du système. Ouvrez ce même volume, et copiez son contenu vers un répertoire de votre disque dur. Recopiez également l'ensemble de vos jeux dans le sous-répertoire *Roms*. Après avoir lancé le programme, vous constaterez que celui-ci dispose d'une interface entièrement francisée, et propose différentes options. Ces dernières permettent tour à tour de régler la restitution sonore (onglet *Audio*), de modifier les paramètres d'affichage (onglet *Vidéo*), de recenser et de contrôler tous les jeux présents sur le disque dur (onglet *Rapports*), et de configurer le contrôleur de jeu (onglet *Plus*). Une fois ces diverses étapes passées, il ne vous reste plus qu'à sélectionner un jeu dans la liste des titres détectés par l'émulateur. A vous les joies d'un *Afterburner* ou d'un *Ghosts'n Goblins* sur *Mac* !

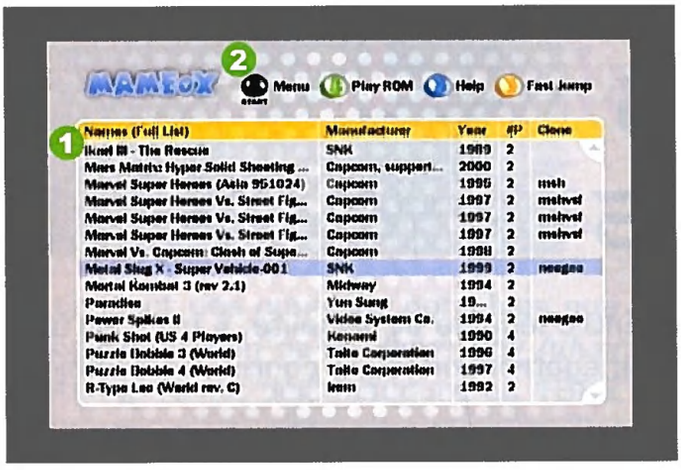
Installation sur Xbox

Pour installer l'émulateur *Mame* sur *Xbox*, il vous faudra au préalable modifier votre console – à l'aide d'une petite puce, comme nous l'avons déjà vu dans nos précédents numéros. Une fois cette opération effectuée, copiez notre dossier *MameOX* dans l'un des répertoires du disque dur de la console. Créez un sous-répertoire *Roms*, et placez-y tous les jeux que vous aurez pu collecter (vous pouvez les laisser zippés). Lancez alors l'émulateur à l'aide de l'option *MameOX Launcher*.

Le logiciel se charge de lui-même au premier lancement de détecter les jeux installés dans le répertoire *Roms*. Une liste de tous les titres disponibles sur le disque dur de la *Xbox* s'affiche ainsi **(1)**. Si vous désirez en ajouter de nouveaux, transférez-les et rendez-vous dans le menu de configuration de *MameOX* à l'aide du bouton *Start* **(2)**. Sélectionnez l'option *Scan for Roms* afin de détecter les jeux nouvellement chargés.

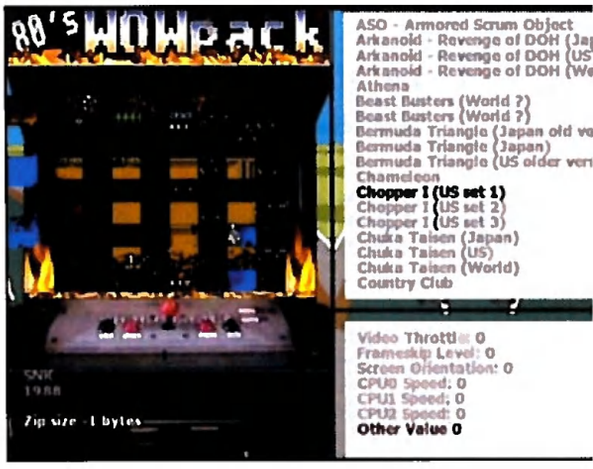


Si vous retournez à l'écran précédent, vous constaterez que l'émulateur dispose de plusieurs autres paramè-



tres de configuration. La fonction *Screen Setup* octroie le moyen d'étalonner l'affichage (pour disposer d'un réel mode plein écran quel que soit le type de téléviseur employé), tandis que l'onglet *Options Menu* appelle les différentes possibilités de réglages. Notez qu'il est possible de jouer en réseau en configurant convenablement votre adresse IP, de modifier la luminosité et d'activer un mode « triche » par l'intermédiaire de la ligne *Cheats (Disabled/Enabled)*. Dans le même écran, et pour gagner en rapidité de chargement, vous pouvez régler les options *Disclaimer* (3) et *Game Info* (4) sur *Skipped*. Dirigez-vous alors dans l'écran *Video Options* et positionnez les fonctions *Vsync* et *Framerate Throttling* sur *Enable*, afin de synchroniser la borne d'arcade à la *Xbox*. Revenez ensuite à l'écran de démarrage (celui avec la liste de tous les jeux), et choisissez le titre auquel vous désirez vous adonner. Par défaut, les contrôles du joystick sont ajustés comme suit : <*A*>, <*B*>, <*X*> et <*Y*> constituent les différents boutons de feu, <*Back*> permet d'insérer des crédits, <*Start*> de commencer une partie, et ces deux mêmes boutons pressés en même temps offrent le moyen de quitter le jeu et de revenir à l'écran de présentation de l'émulateur.

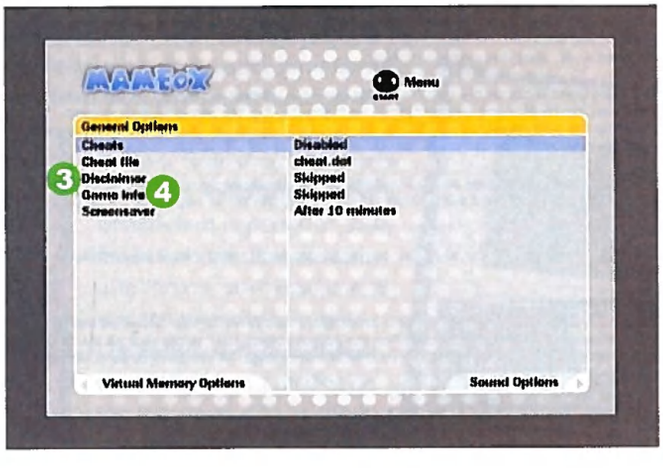
Au final, même si *Mame* pour *Xbox* n'émule pas autant de jeux que son homologue pour *Windows*, le logiciel s'avère relativement simple à installer et permet de profiter d'une importante ludothèque dans d'excellentes conditions. Si vous possédez à la fois une *Xbox* et un PC, il n'y a pas à tergiverser : à moins d'opter pour des titres très particuliers, *MameOX* devrait vous satisfaire pleinement et vous faire délaisser la version pour *Windows*... Nous vous avons également fourni *Bender MameOX*, qui est une mouture modifiée de *MameOX* incluant de nouveaux drivers. A vous de choisir celle qui vous convient le mieux.



Installation sur Dreamcast

Avant de pouvoir profiter sur *Dreamcast* des jeux issus des bornes d'arcade, il vous faudra au préalable graver un CD-Rom contenant l'émulateur ainsi que les Roms. Reportez-vous au numéro précédent pour plus de détails sur la marche à suivre pour créer un CD bootable, ou pour employer les bons et loyaux services d'un CD-Rom de type *Utopia*. N'oubliez pas qu'il est actuellement impossible de graver convenablement un CD-Rom *Dreamcast* à l'aide de *Nero 6.6*, et qu'il vaut mieux recourir à la mouture 6.3 ou à une édition antérieure. Si à l'évocation de *Nero* naît en vous une poussée d'urticaire, sachez qu'une excellente alternative au logiciel d'Ahead, *Discjuggler*, est disponible. Enfin, les plus oisifs d'entre vous apprendront qu'il existe des *packs* prêts à l'emploi (voir capture d'écran), qui intègrent un CD-Rom bootable ainsi que les jeux les mieux acceptés par l'émulateur.





Installation sur Pocket PC

Exécutez le programme *MegaCE3v9.5.exe* sur votre machine de poche : le logiciel s'installe tout seul ! *MameCE3* se décline en deux versions : un plus grand nombre de titres reconnus mais aussi plus d'espace mémoire nécessaire sont les uniques points qui les différencient. Beaucoup moins complexe que la version pour Windows, la mouture *Pocket PC* de *Mame* permet de lancer un jeu directement, sans trop avoir à configurer quoi que ce soit. Notez que les jeux sont à placer dans le répertoire *Roms* de *Mame* (une fois celui-ci installé) et qu'il vaut mieux laisser ceux-ci compressés au format Zip afin de gagner une évidente place en mémoire. Le logiciel reconnaît une très grande quantité de titres, même si ceux-ci s'avèrent moins nombreux qu'avec l'édition *Windows*. De quoi transformer votre *Pocket PC* en une authentique petite console portative !

Mame contre Mess ?

Au cas où vous ne le sauriez pas encore, *Mame* signifie *Multiple Arcade Machine Emulator*. Comme son nom l'indique, l'émulateur se consacre à la restitution des jeux des bornes d'arcade. Ce logiciel est en fait très souvent apparenté à *Mess*, qui est l'acronyme de *Multiple Emulator Super System*. Le programme suit de très près l'évolution de *Mame* et bénéficie parfois des mêmes avancées technologiques. S'il n'émule aucune borne d'arcade, *Mess* se dédie aux consoles de salon et aux micro-ordinateurs. Il possède donc un très large éventail de jeux à son actif – plus important que celui de *Mame*. Bref, retenez que *Mess* s'occupe de tout ce que *Mame* ne veut pas prendre en charge. Et vice et versa.



Tous les chemins mènent aux Roms

Trouver des Roms de jeux d'arcade est vraiment délicat. Entre légalité et illégalité, il n'y a qu'un mince fil qu'il est aisé de couper. Surtout quand on a une mégatronçonneuse contre les zombis et un *superblaster* contre les *aliens*.

Bon, là, franchement, c'est un peu de l'abus... Autant être honnêtes, hein. Qui peut se vanter d'avoir une borne d'arcade chez soi. Combien de nos lecteurs possèdent ne serait-ce qu'une *PCB* (voir dossier sur les bornes) ? Alors vous donner des adresses pour aller récupérer des Roms de bornes d'arcade serait sans nul doute vous pousser au piratage. Et ce ne sont pas les avertissements crétins que *Mame* vous délivre à chaque lancement de jeu – sur le fait que ne pas posséder le jeu original est une infraction et patati et patata – qui y changeront quelque chose.
Oui, bon, certes, mais alors ?
Alors on peut toutefois jouer d'intelligence, ce n'est pas exclu, entre les éditeurs et les clients. On peut raisonnablement penser que détenir les originaux des jeux *Zaxxon*, par exemple, sur *Colecovision* ou *Green Beret* sur *Amstrad CPC* vous donne plus ou moins l'autorisation tacite de télécharger la Rom de la borne d'arcade. Légalement, ce n'est pas vrai, attention, hein. Logiquement, vous devriez posséder ces bornes d'arcade. Mais bon, il ne faut pas pousser mémé dans les orties non plus.



Illégal ou pas ?

C'est à vous de voir. Les télécharger sans avoir une quelconque version du jeu, c'est illégal et vous enfreignez totalement la loi.



Les télécharger en possédant une mouture originale, même sur une autre machine, on peut considérer que, même si c'est illégal, ça peut être toléré. Ce serait logique, en fait, ce raisonnement ne s'appliquant pas, toutefois, aux jeux encore en vente (par exemple, la borne *Donkey Kong* est ressortie en 2004).
Dans ce cas, des sites tels que **www.arcade-hits.net**, ***http://ns30889.ovh.net/~emulatio/accueil.php*** ou encore **www.mondemul.net** sont tout à fait indiqués.
Nous avons une alternative à vous proposer. Le site américain **www.arcade-archive.com**, par exemple, vous propose des DVD de Roms de jeux qui ne sont plus exploités, et cela sur de nombreux systèmes (*Mame*, mais aussi *Atari*, *Megadrive*, *NES*, *N64*, et autres). Par exemple, les 10 DVD de jeux *Mame* coûtent 24 dollars et le transport 7,5 dollars, soit un total de 31,5 dollars (environ 24 €). La transaction se fait par le système *Paypal*, donc il s'agit d'un site sûr. Et c'est illégal ? Oui et non. Non, parce que le vendeur s'est déclaré à l'US Copyright Office. Oui, parce qu'en France aucun accord de ce type ne **semble** valable... les Français étant carrément à la bourre en matière de droit des logiciels et les lois s'avérant souvent absurdes et totalement inadaptées. Alors, bon, c'est à vous de voir...



La suite de la fabuleuse histoire des Game & Watch (3/9)

Le concept des consoles portables que l'on plie en deux (que l'on retrouve au sein de la *Game Boy Advance SP*) ne date pas d'hier. Nintendo l'avait déjà inauguré en 1982 avec ses *Game & Watch Multiscreen*, et avait même inventé la première console de poche disposant d'un double écran. Sacrée bonne époque !



L'histoire commence ainsi...

Souvenez-vous : c'est en 1980 que sont diffusées les premières consoles *Game & Watch*, ce qui donne à Nintendo l'occasion de se tailler une très bonne réputation en matière de jeux vidéo. Un an plus tard apparaissent les consoles *Widescreen*, qui ont été les appareils les plus commercialisés en Europe. Plus difficiles à dénicher, car plus coûteuses au moment de leur sortie et par conséquent moins vendues, les consoles *Multiscreen* constituent encore aujourd'hui une certaine forme de luxe en matière de *Game & Watch*. Si vous parvenez à vous procurer un tel appareil en très bon état – comptez au moins 50 euros –, n'hésitez pas ! C'est non seulement un juteux placement, mais également la garantie d'heures effrénées de jeu.

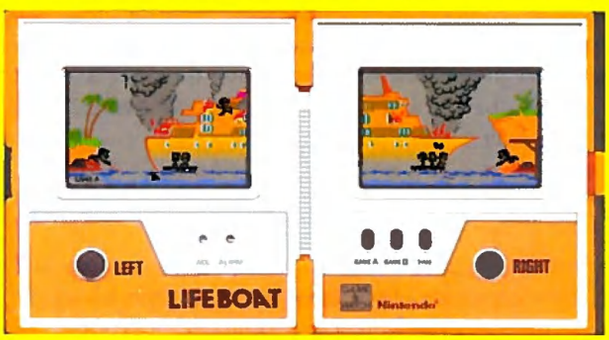


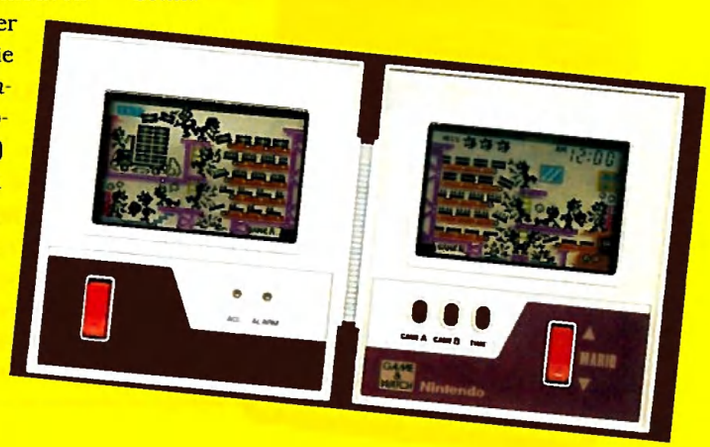
Bien que les premiers modèles *Multiscreen* soient sortis en 1982, le phénomène se prolongera jusqu'en 1989, date de lancement de la dernière console du genre – qui accueille *Zelda* !!! Par *Multiscreen*, comprenez en fait la possibilité de jouer en visualisant deux écrans sur la même console. Deux écrans, pas un de plus, pas un de moins. L'action se poursuit généralement d'un écran à un autre, chacun d'entre eux interagissant sur l'autre. Le joueur doit faire preuve de deux fois plus d'ingéniosité et de réflexes, car tous les titres développés sur la petite machine misent sur le trinôme rapidité/observation /réflexion. On se croirait presque en entraînement militaire !

Ça se prend dans quel sens ?

Les *Multiscreen* se présentent dans un format soit horizontal, soit vertical. On note que c'est ce second type de console - qui s'ouvre comme une huître - qui se révèle le plus courant. Le géant de l'électronique Nintendo tend alors à se rapprocher de plus en plus d'une vision globale en 16/9e, vision qu'il avait déjà tenté de simuler avec ses *Game & Watch Widescreen*. La plupart des *Multiscreen* utilisent deux simples boutons en guise de déplacement : un pour se mouvoir vers la gauche, et un autre pour bouger vers la droite. Quelques jeux (la série des *Donkey Kong*, *Greenhouse*, *Rainshower*, *Bombsweeper*, *Goldcliff* et *Zelda*) bénéficient cependant de la fameuse croix directionnelle, que l'on retrouve également sur les joypads actuels. Les *Multiscreen* dispensent en général deux modes de jeu (boutons <*A*> et <*B*>), que rien ne distingue réellement, si ce n'est le dosage de la difficulté. On y retrouve donc un mode de fonctionnement similaire à celui des *Widescreen*. Sauf dans le cas du jeu *Squish*, qui vous oppose à un extraterrestre, et qui offre deux modes radicalement différents. C'est l'une des grandes innovations apportée par les *Multiscreen* en 1986, et qui sera partiellement reprise dans d'autres titres comme *Safebuster*.

Au total, c'est une quinzaine de consoles *Game & Watch* qui ont été réalisées dans ce format. Les *Multiscreen* ont vu l'adaptation de titres phare, parmi lesquels on se doit de citer *Donkey Kong*, *Mario Bros*, *Mickey & Donald* ainsi que *Zelda*.









Le plein d'aventures sur GBA

Vous avez achevé tous les nouveaux titres parus sur *GBA* ? Vous avez également épuisé tout votre stock de jeux *NES* et *SMS* (praticables grâce aux émulateurs *Dr SMS* et *PocketNES*), mais vous vous voudriez quand même continuer à jouer sur la petite console Nintendo ? Qu'à cela ne tienne, il vous reste toujours les jeux réalisés par Sierra entre 1984 et 1989. Et ça, grâce au formidable moteur *GBAGI* !

Ce qu'il y a d'extraordinaire avec les programmeurs, c'est qu'ils trouvent toujours quelque chose de nouveau à concevoir. Et quand ils peuvent faire du neuf avec du vieux, qu'ils ressortent les vieux *hits* des années 80 pour les émuler sur de nouvelles machines, ils enchantent les *retrogamers* que nous sommes. Souvenez-vous, ce n'est pourtant pas si vieux : au tout début des années 80, les jeux d'aventures se contentent de simples textes et de lignes de commande capricieuses. Quelques-uns bénéficient de graphismes statiques et peu travaillés, et c'est à peu près tout : il n'y avait pas de quoi s'extasier.

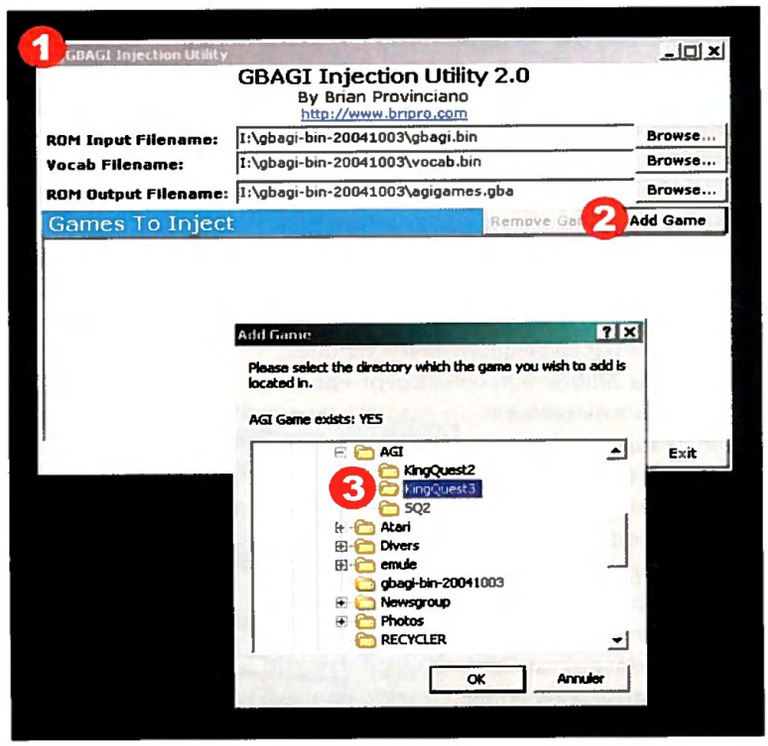
L'éditeur Sierra crée alors un moteur graphique et textuel, qui permet de placer à l'écran un ensemble de *sprites* et de représenter visuellement le héros dans un décor. C'est une petite révolution, qui sera suivie par de nombreux autres développeurs (Lucas Arts ou Delphine Software pour ne nommer qu'eux). Triomphe immédiat : des titres comme *King's Quest*, *Leisure Larry* ou *Space Quest* font leur apparition sur nos micro-ordinateurs et connaîtront de nombreuses suites.

Ce que les *fans* de Sierra savent probablement, c'est que tous ces titres exploitent en fait le même moteur baptisé *AGI* (pour *Adventure Game Interpreter*). L'ensemble des jeux d'aventures réalisés par Sierra entre 1984 et 1989 ont en effet été programmés à l'aide de ce mode de restitution visuelle et textuelle – entre 1988 et 1989, l'éditeur abandonnera l'*AGI* au profit d'un autre moteur, également très répandu, le *SCI*.



J'me présente, je m'appelle AGI

Comme l'*AGI* utilise très peu de ressources au regard du potentiel des dernières machines en date, le moteur a été adapté à celles-ci par une bande de *fans* fous furieux. C'est ce que propose entre autres le logiciel *GBAGI*, dédié à la *GBA*. Les amateurs des jeux Sierra trouveront d'emblée quel problème est survenu lors du développement du programme : de base, la console de Nintendo ne possède aucun clavier. Or, les titres *AGI* font justement appel à celui-ci pour toutes les actions que le joueur souhaite entreprendre. Il faut impérativement entrer la ligne *open the door* pour pénétrer dans certains lieux, *take the book* pour ramasser un livre, *kill the Gizmo* pour descendre le rédacteur en chef de ce magazine *(N.D.R.C. : enculé !)*, *etc.* Afin de rendre accessibles les jeux *AGI* sur la *GBA*, l'auteur a donc développé une interface activable à n'importe quel moment et présentant une succession de mots issus du dictionnaire *AGI* : nul besoin donc d'entrer manuellement chaque mot, *GBAGI* se charge de le faire pour vous.

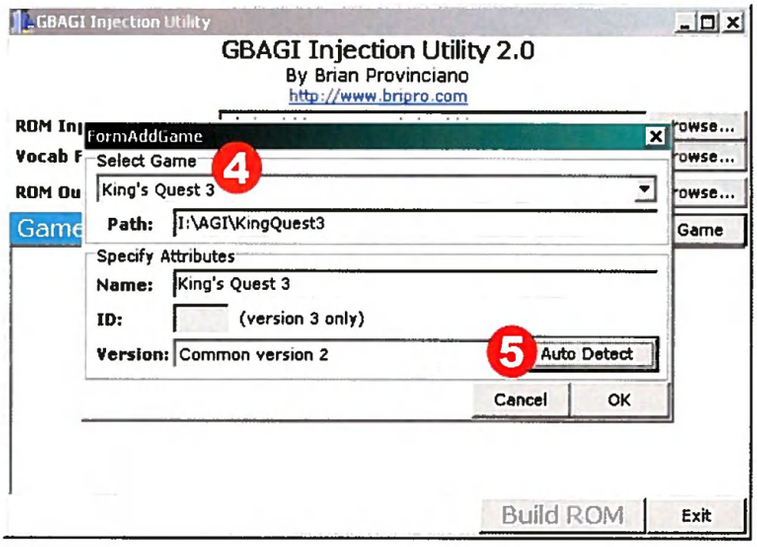


Un peu de mAGIe

La transposition d'un jeu Sierra sur *GBA* est assez aisée. L'archive *GBAGI* est en effet constituée d'un petit fichier intitulé *gbagi-bin-20041003.zip*. Décompressez-le et lancez le programme *gbinject.exe*.

Ça se pratique comment ?

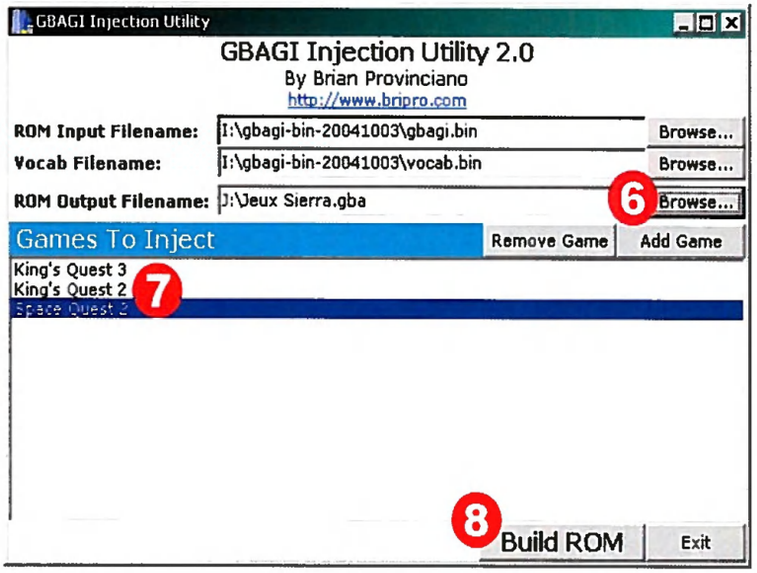
Sous *GBAGI*, les commandes de jeu sont affectées comme suit :
croix directionnelle = déplacement
bouton <*A*> = ferme la boîte de dialogue en cours
bouton <*L*> = réitère le texte précédemment affiché
bouton <*B*> = affiche le menu
bouton <*Start*> = appelle le clavier virtuel
bouton <*R*> = répète la touche pressée sur le clavier virtuel
bouton <*Select*> = montre l'inventaire



Une interface apparaît **(1)** – assez sommaire l'interface, il faut bien le reconnaître, mais bon, c'est suffisant. Munissez-vous ensuite de l'un des jeux cités dans notre encadré et décompressez-le dans un répertoire de votre disque dur. Cliquez sur l'onglet *Add Game* **(2)** et sélectionnez le répertoire en question **(3)**. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche dès lors, choisissez un nom de jeu approprié **(4)** (dans notre cas, il s'agit de *King's Quest 3*), et cliquez sur *Autodetect* **(5)** afin de déterminer la version du moteur *AGI* employée. Appuyez sur le bouton *OK* pour valider. Dans la fenêtre principale du logiciel, un nouveau titre se manifeste (ici, il s'agit toujours de *King's Quest 3*). Cliquez sur l'onglet *Browse* au niveau de la ligne *ROM Output Filename* **(6)** pour modifier le nom et le répertoire de destination. Comme vous pourrez le constater, il est possible d'injecter plusieurs jeux dans la Rom en cours de création **(7)**. Pour cela, il suffit d'appuyer de nouveau sur l'onglet *Add Game* et de recommencer les étapes 3 à 6. Pour finaliser la création du ou des jeux pour *GBA*, sélectionnez le bouton *Build ROM* **(8)**. Il ne vous reste plus alors qu'à transférer la Rom vers votre *GBA* à l'aide d'un *kit* de transfert, comme nous vous l'avons expliqué dans *E-Mulez* numéro 1.

RéAGIssez, que diable !

Si tout se passe bien, une fois le jeu transféré sur la *GBA*, celui-ci démarre automatiquement. Dans le cas où vous auriez opté pour une Rom multijeu, un sympathique petit menu de sélection apparaît. Lancez alors le titre que vous désirez pratiquer sur votre *GBA* ! Reportez-vous au tableau ci-contre pour localiser les commandes du jeu et pour appeler la boîte de dialogue qui permet d'entrer les actions



de votre personnage. Remarquez que l'ensemble des jeux *AGI* développés à l'époque par Sierra ne sont pas disponibles en français. Les jeux acceptés par *GBAGI* s'élèvent finalement à 14 (tout simplement parce qu'il y a eu, en tout et pour tout, 14 titres Sierra utilisant le moteur *AGI*). Mais, le succès de ces jeux est tel qu'ils continuent encore aujourd'hui à donner lieu à de nouveaux titres, développés par quelques passionnés et diffusés gratuitement. C'est ce qu'on appelle des *homebrews*. En matière de *homebrews*, vous n'avez que l'embarras du choix ! Il suffit de se rendre sur le site *http://agisci.cjb.net* pour s'en apercevoir. Et devinez quoi ? Certains d'entre eux s'avèrent disponibles dans la langue de Balzac. Elle n'est pas belle, la vie ?

Liste des titres acceptés par l'émulateur GBAGI

Le programme *GBAGI* est disponible à l'adresse suivante : *http://www.bripro.com/gbagi/index.php*. Pour des problèmes de copyright (les titres Sierra sont sous la houlette de l'ESA, qui veille au grain), vous ne trouverez pas si facilement les jeux qui l'accompagnent sur le Net. Sachez que les jeux pris en charge par *GBAGI* sont les suivants :
– *Donald Duck's Playground* ;
– *Gold Rush!* ;
– *King's Quest* ;
– *King's Quest II* ;
– *King's Quest III* ;
– *King's Quest IV* ;
– *Leisure Suit Larry* ;
– *Manhunter 2: San Francisco* ;
– *Manhunter: New York* ;
– *Mixed Up Mother Goose* ;
– *Police Quest* ;
– *Space Quest* ;
– *Space Quest 2* ;
– *The Black Cauldron*.
Sans compter les *homebrews*. De quoi prolonger la durée de vie de votre *GBA* de plusieurs dizaines d'heures !

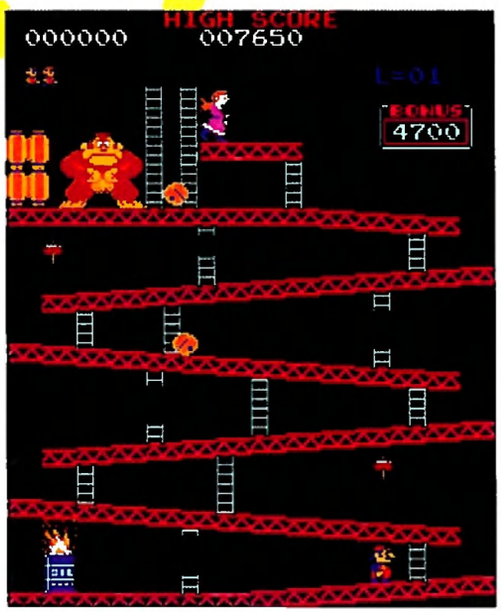
DONKEY KONG





Chronique d'un gorille en mer agitée

Vingt-quatre ans ! Voilà vingt-quatre ans qu'un gorille se balade de consoles en micros, en passant par tous types de bornes d'arcade ou de *Game & Watch*. Lui qui se voulait au départ terriblement effrayant est devenu l'un des personnages les plus sympathiques des jeux vidéo. Mais qu'a-t-il de si intéressant, après tout ce temps ?



Vous l'aurez compris, l'article qui va suivre est exclusivement consacré au personnage de Donkey Kong, que l'on retrouve tantôt en protagoniste principal, tantôt en *guest star* au sein d'un très grand nombre de *hits*. Rares sont les héros de jeux vidéo qui peuvent se vanter d'avoir eu une telle durée de vie et, en la matière, Donkey Kong et Mario détiennent la palme : ils sont en effet les plus anciens personnages à encore faire l'objet d'adaptations commerciales et à intéresser petits et grands. Nintendo a d'ailleurs bien compris tout le potentiel de son petit singe et, même si la société nippone en garde jalousement les droits, celui-ci a été utilisé à toutes les sauces. Histoire d'une *success story* qui n'est visiblement pas près de s'arrêter.



Libérer la fille : du déjà-vu ?

La première version du jeu *Donkey Kong*, sortie en 1981 et dédiée aux salles d'arcade, bénéficie d'un unique décor statique, en haut duquel se trouve un « ennemi » : le fameux gorille. Vous incarnez un petit personnage, situé tout en bas de l'écran, et vous avez pour mission de délivrer votre belle, retenue prisonnière par l'infâme Donkey Kong. Pour cela, il vous faut éviter les différents projectiles que celui-ci vous balance, tout en grimpant d'étage en étage afin d'aller rejoindre la jolie Pauline.



Dans ce jeu, vous incarnez en fait un simple charpentier, habillé d'une salopette rouge. Et devinez qui se cache derrière ce personnage ? Oui, il s'agit bien du très célèbre... Mario ! Celui-là même qui deviendra plombier dans les épisodes suivants dérivés, qui donnera lieu à une adaptation cinématographique, à un dessin animé et évidemment à une très grande quantité de jeux sur micros et consoles. Bref, le même Mario qui restera l'icône de Nintendo durant presque deux décennies, jusqu'à l'arrivée des Pokemon. Notez que dans les premiers épisodes du jeu (*Donkey Kong* et *Donkey Kong Jr*), le personnage ne s'appelle pas encore Mario, mais Jumpman. Notre gorille, quant à lui, ne changera pas de nom et restera le *Donkey*, point barre.



Donkey Kong se pratique à l'aide d'un manche à balai pouvant bouger dans quatre directions – classique –, doté d'un unique bouton de feu – classique aussi. Malgré son grand âge, le mode de jeu s'avère plutôt ingénieux et s'adaptera parfaitement à la mouvance des *Game & Watch*. Toute l'astuce consiste à éviter les tonneaux et autres objets que le singe vous envoie – moins classique –, tout en parvenant en haut des différentes plateformes de chaque niveau – vraiment moins classique. C'est à la fois simple, mais très inventif, surtout pour un début des années 80 qui connaît essentiellement des jeux de tir ou de sport en matière de bornes d'arcade.

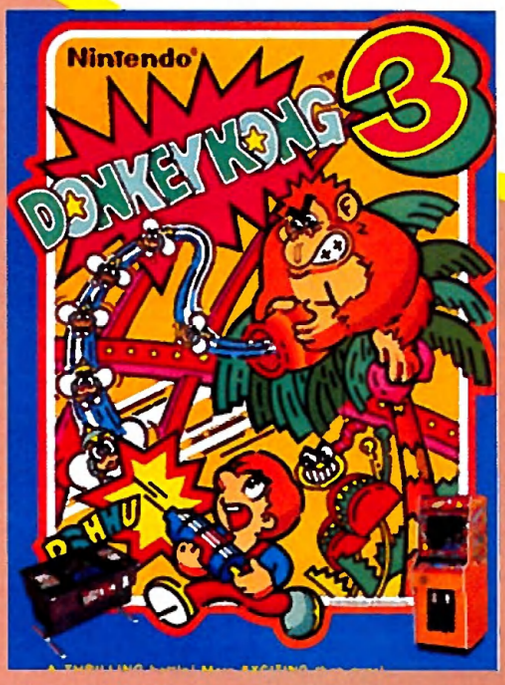
Pour la petite histoire, on retiendra que *Donkey Kong* tire son titre d'un jeu de mots, puisque



Donkey signifie en réalité « âne » et insiste fortement sur le côté stupide du gorille, qui vous lance bêtement des projectiles sans vérifier votre position sur l'écran. Fort heureusement d'ailleurs, car *Donkey Kong* se révèle au final assez difficile et requiert une bonne dose de persévérance et un peu de chance. L'autre anecdote raconte que le jeu devait initialement s'appeler *Monkey Kong*, mais qu'à cause d'un problème de fax, les *designers* ont créé par erreur de nombreux dessins avec le titre *Donkey Kong*. Et plutôt que d'attendre une correction, le fabricant, pressé de sortir le jeu, décida de le rebaptiser définitivement. *Exit* le *Monkey Kong* donc, place au *Donkey Kong*. Le titre laisse par ailleurs la part belle à celui qui constitue en réalité l'ennemi du joueur. Un peu comme si, au lieu de l'intituler *Spider-Man*, on avait baptisé le fameux *blockbuster* de Sam Raimi *Le Bouffon vert*. Drôle d'idée... mais qui permet à Nintendo de mettre l'accent sur l'aspect charismatique du vilain gorille, et qui lui assure un succès immédiat : le jeu devient dès sa sortie un incontournable des salles d'arcade. *Donkey Kong* apporte ainsi à son auteur, Shigeru Miyamoto, une excellente renommée dans le monde alors confiné des jeux vidéo. Et offre à Nintendo le moyen de réaliser de potentiels produits dérivés...

Virage à 180 degrés

La parenté entre *Donkey Kong* et le monstre du film *King Kong* est évidente, ce qui attise au début des années 80 le courroux des studios Universal, qui entament un procès à l'encontre de Nintendo. Que nenni, cela n'empêche pas la firme japonaise de lancer une suite en 1982, avec *Donkey Kong Jr* (toujours sur bornes d'arcade). La même année, le



fabricant réalise également deux portages sur *Game & Watch* : *Donkey Kong* et *Donkey Kong 2*. La société Nintendo sait qu'elle tient là une poule aux œufs d'or et n'entend pas la lâcher comme ça. Les *Game & Watch* contribuent d'autant plus à la célébrité du gorille qu'ils lui permettent de s'installer dans tous les foyers, à une période où le marché du jeu est encore dominé par les consoles *2600* d'Atari





– *Donkey Kong* ne verra d'ailleurs le jour sur cette machine qu'en 1983.
Dans le second titre sorti en salles d'arcade, *Donkey Kong Jr*, ce n'est plus à Mario de libérer sa dulcinée, mais au rejeton de Donkey Kong de permettre l'évasion de son père. Mario, ou Jumpman, apparaît alors comme le vilain de l'affaire. Avec ce nouvel opus, Nintendo remet les pendules à l'heure : plutôt que de faire du gros singe tout poilu le sempiternel méchant de l'histoire, il passe du rôle de tortionnaire à celui de victime. C'est à nouveau une étonnante victoire de la part de Nintendo face à ses concurrents, qui réussit un joli doublé en moins de deux ans.

Au revoir les bornes d'arcade, bonjour les consoles

Entre 1982 et 1986, *Donkey Kong* premier du nom sort sur les machines les plus en vogue : l'*Amstrad CPC*, le *Commodore 64*, l'*Atari 2600*, l'*Apple II*, la *Colecovision* et l'*Intellivision* ont tous droit au portage du jeu. Ce dernier bénéficie parfois de quelques améliorations visuelles (passage de 4 à 16 couleurs à l'écran), mais toutes les versions se ressemblent finalement trait pour trait : niveaux identiques, personnages conformes à la mouture d'origine et mêmes éléments du décor. Le petit gorille ne change pas d'un *iota*, qu'il soit développé sur bornes d'arcade ou sur CPC. Même la musique est reprise note pour note sur toutes les machines, alors que le *C64*, grâce à son fameux processeur *SID*, aurait parfaitement pu donner lieu à une amélioration sonore. C'est dommage, mais cela n'entame pas pour autant le succès du jeu. De multiples éditions voient le jour sur 8 bits, *Donkey Kong* étant en toute logique porté sur la fameuse *NES* de Nintendo. A partir de cette époque, la firme entre dans une politique d'exclusivité, dont elle ne sortira jamais : *Donkey Kong* devient dès lors un titre réservé exclusivement aux consoles issues des laboratoires Nintendo. La société voulant désespérément garder la mainmise sur son singe si lucratif, celui-ci ne fut par la suite jamais adapté sur d'autres machines concurrentes. Les possesseurs de consoles Sega ne connurent donc pas de *Donkey Kong*. Notez qu'aucune édition commerciale n'a été réalisée sur *Amiga* ni sur *Atari ST*, le titre étant devenu au fil des ans un jeu pour « consoleux ». Etonnant, car le jeu avait été adapté aux précédentes machines 8 bits (*Spectrum*, *MSX*, *Amstrad CPC* et *C64*).







Comme si, en plus du marché des consoles, Nintendo voulait également contrecarrer celui des micro-ordinateurs, sentant probablement que ces drôles de bécanes allaient peu à peu voler la vedette aux fabricants de jeux. Comme vous vous en doutez, *Donkey Kong* a été cependant adapté de manière non officielle sur ces deux ordinateurs – *Kid Kong* de Dave Munsie sur *Atari ST* constitue un parfait pied de nez à l'encontre de Nintendo.

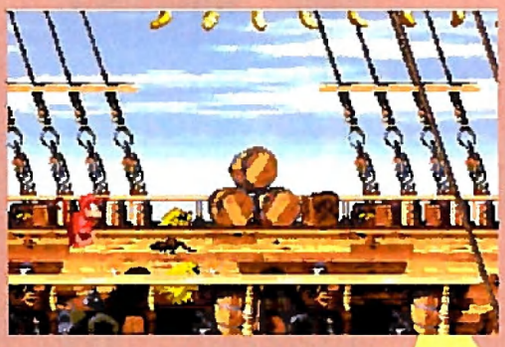


Pas de *Donkey Kong* sur 16 bits donc, à l'exception de la *Super Nintendo* qui rénove totalement le genre. Trois volets de *Donkey Kong Country* (aussi appelé *Super Donkey Kong*) sont réalisés à partir de 1994 sur cette machine. Le gorille évolue désormais dans un environnement à mi-chemin entre la 3D isométrique et la plateforme traditionnelle. Tout nouveau tout beau, le jeu fait surtout preuve d'un humour débridé. Remarquez que les deux premiers épisodes ont depuis été adaptés sur *GBA*... C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes.

64 Donkey à l'écran ? Un seul n'aurait pas suffi ?

Il faudra ensuite attendre l'avènement de la *Nintendo 64* pour constater une petite rénovation de la série des *Donkey Kong*. Car, pendant que le gorille en était arrivé à se singer lui-même *(N.D.L.R. : elle est bien bonne !)*, Mario avait, quant à lui, vécu de nombreuses aventures et était devenu le réel fer de lance de la marque Nintendo. Pour donner un sérieux coup de fouet, la compagnie nipponne décide de reprendre le personnage de *Donkey Kong* dans les titres estampillés *Mario* et de le jeter en pâture au public. On assiste ainsi à une déferlante de *Mario Party* (trois volets ont été réalisés), qui offre à Donkey Kong le moyen de réhabiliter son image. Cela





permet à Nintendo de lancer en 1999 *Donkey Kong 64*, dans lequel notre gorille a fort à faire face à K. Rool le crocodile. Du jeu de plateforme initial, il ne subsiste plus grand-chose. Certes le célèbre mammifère est toujours présent, mais il ne se déplace dorénavant que dans un univers en trois dimensions et ne se cantonne plus à un seul décor. Une réhabilitation bien méritée, et qui octroie au *Donkey* de se faire connaître du jeune public.

Aujourd'hui

Donkey Kong est devenu si apprécié des plus jeunes qu'il a été durant quelque temps l'un des animateurs-vedettes d'une émission de télévision française. Mais si ! Souvenez-vous : entièrement réalisé en images de synthèse, le gorille coprésentait le divertissement pour la jeunesse baptisé *DKTV – DK* pour *Donkey Kong*, bien sûr ! On pouvait même y retrouver son rejeton, toujours amateur de bonnes facéties à faire au reste de l'équipe. Le *show* aura tout de même obtenu le 7 d'or 2000 de la meilleure émission pour la jeunesse. Bon, il n'aura tenu que quelque temps, mais il prouve à quel point le singe est aujourd'hui populaire, d'autant plus que la cible visée n'était pas du tout les anciens *retrogamers*, mais un public bien plus jeune – quoique les deux peuvent aller de pair, non ?

Malgré de nombreux *remakes* pour micro-ordinateurs, écrits en *Visual Basic*, en *C++* ou en *Java*, *Donkey Kong* reste un éternel protagoniste pour consoles. A l'heure actuelle, différents jeux continuent en effet à être portés « officiellement » sur toutes les consoles de dernière génération. La dernière mode en date consiste à jouer à *Donkey Kong* sur *Game Cube* en ayant recours à une paire d'outils pour le moins étonnante. *Donkey Kong Konga*, magnifiquement réalisé, offre à l'utilisateur de manier et de déplacer le héros à l'aide de deux congas (sorte de tam-tam latinos). Notre





gorille est donc devenu le héros d'un jeu musical, dans lequel l'utilisateur doit reproduire à l'aide des congas les instructions délivrées à l'écran, et de manière synchronisée, s'il vous plaît. La bonne idée de Nintendo a été d'adapter les morceaux joués en cours de partie au marché local. Comprenez par là que la *playlist* a été totalement revue et corrigée pour correspondre aux désirs du marché européen. Pas de pistes japonaises dans la version Pal, mais avouons, de toute façon, que ce type de musique se mélange difficilement à la musique latine dont les congas sont les dignes percussions. Le titre marche tellement bien au Japon mais également en Europe et aux Etats-Unis que deux autres volets sont déjà annoncés. *Donkey Kong Jungle Beat*, quant à lui, sorti il y a peu, offre au singe un réel moyen de s'exprimer... avec ses poings ! Le jeu reprend à son compte les congas précitées, mais s'inscrit cette fois dans la mouvance d'un réel jeu de plateforme.



L'une des nouvelles adaptations les plus réussies reste sans conteste *Mario vs Donkey Kong* sur *Game Boy Advance*, dans lequel Nintendo se rapproche indubitablement du concept originel. Les deux protagonistes retrouvent leurs querelles d'antan, tandis que le jeu dose habilement action et réflexion. C'est chouette, joli tout plein, et on se prend rapidement au jeu. Au final, il est un fait indéniable : simple, haut en couleur et pourvue d'une musique qui n'est pas sans rappeler les productions Disney, la série des *Donkey Kong* constitue un produit dédié aux plus jeunes d'entre nous, ou à tous ceux qui ont gardé une âme d'enfant. On est à cent mille lieues des FPS ou des MMORPG, et c'est tant mieux. Nintendo y trouve son compte, puisque beaucoup moins long à développer, un titre *Donkey Kong* se vend toujours de manière plus qu'honorable, aussi bien auprès des plus anciens *fans* que des nouveaux venus. De quoi assurer au gorille et à son plombier préféré une vie toujours plus prospère...

Un bon coup de fouet



Aujourd'hui, un jeu d'aventures qui reprendrait pas à pas le scénario d'un film à succès serait plutôt pénible et répétitif... A l'époque, c'était tout simplement géant, merveilleux, extraordinaire, sublime... C'est cela, la magie Lucas Arts. C'est cela la magie d'*Indiana Jones* : on peut le voir, le revoir, y jouer, y rejouer... le plaisir sera toujours le même !

Entre nous, tout le monde connaît Indiana Jones. Tout le monde connaît l'excellent troisième volet qui compose ses aventures. Pour vous rafraîchir un peu la mémoire, je vous en fais un bref résumé : Indiana Jones part à la recherche de son père, disparu à Venise alors qu'il faisait des recherches sur le Graal. Les événements feront voyager notre héros en Italie, en Autriche, en Afrique du Nord, sur les pas du précieux calice. Et bien entendu, il sera confronté à ses ennemis de toujours : les Nazis.

Lucas Arts se colle bien évidemment à la réalisation de ce jeu. Et comme il en est le maître incontesté à cette époque, *Indiana Jones et la dernière croisade* est bien entendu un jeu d'aventures. On y retrouve tous les ingrédients qui ont déjà fait le succès des précédents titres de la firme, comme *Loom*, *Day of the tentacles* ou *Monkey Island* pour ne citer que ceux-ci. Autant dire que le système est simple, précis et a fait ses preuves : l'écran





est divisé en deux parties. Dans la partie supérieure, vous trouvez l'action. Votre héros bouge à travers des plans fixes et interagit avec les décors et personnages qu'il rencontre. Dans la partie inférieure, on vous offre tout un tas de possibilités comme ouvrir, parler, donner, utiliser, pousser, regarder et j'en passe. Bien entendu, tout se dirige à la souris : vous cliquez sur une de ces actions puis sur un objet à l'écran et hop, ça fonctionne. Ce système, développé à l'origine pour *Maniac Mansion*, fut baptisé *SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion)*.

L'histoire de Junior

Mais tout le monde connaît ça, non ? Revenons donc à notre chapeau mou. Le jeu, en 256 couleurs, présente des graphismes fins et réussis – pour l'époque, je vous le rappelle.



1989
George Bush prête serment et devient le 41e président des Etats-Unis (20 janvier).

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1989
Genre : aventure
Editeur : Lucas Arts
Jeu disponible sur PC, *Atari ST*, *Amiga*

Pourtant, encore aujourd'hui, on s'aperçoit que le charme opère toujours : un coup d'œil à une capture d'écran suffit pour identifier sans nul doute permis un jeu Lucas Arts, et aussitôt une agréable nostalgie nous envahit. Parce qu'il faut bien l'avouer, *Indiana Jones et la dernière croisade* s'avère en tout point réussi. Certes, il reprend presque scène par scène l'intrigue du film et, à part une ou deux énigmes, le joueur ne sera jamais forcé de trop réfléchir à la marche à suivre. Pourtant, tous s'accordent pour dire qu'il s'agit là d'un des plus formidables jeux d'aventures jamais réalisé.



LES NOTES

Graphisme :
Intérêt :
Jouabilité :
Multijoueur : non
Note globale :



Solution complète

L'université

Allez au vestiaire et montez sur le ring pour vous entraîner à la boxe. Allez dans le hall, discutez avec Marcus et sortez. Rendez-vous chez Henry, poussez l'étagère et prenez l'adhésif. Retournez à l'université et entrez dans votre classe. Dites aux étudiants que vous allez les voir un par un. Dans le bureau, ramassez le courrier jusqu'à obtenir le journal et utilisez le papier collant sur le bocal de l'étagère. Retournez chez Henry, prenez la plante verte, puis tirez la nappe, utilisez la clé sur la commode et prenez le livre. Dans l'autre pièce, prenez le tableau. Sortez et allez à Venise.

Venise

Allez au restaurant, dirigez-vous vers les amoureux et prenez la bouteille de vin. Remplissez-la à la fontaine et entrez dans la bibliothèque. Vous devez y récupérer 3 livres : *Mein Kampf* (dans la catégorie des ouvrages de dictateurs), le manuel de pilotage, que vous devez apprendre par cœur ou recopier (catégorie des manuels) et le plan des catacombes (catégorie des cartes). Prenez dans une des salles un piquet et le cordon rouge. Utilisez ensuite le journal du Graal pour chercher le vitrail qui correspond au dessin. Servez-vous des instructions du journal pour détruire la bonne dalle. Utilisez le piquet sur la dalle et entrez dans les catacombes.

Les catacombes

Ramassez le crochet sur le squelette et commencez votre exploration du labyrinthe. Arrivé dans la salle de la torche, utilisez la bouteille sur la torche et essayez de la prendre. Continuez jusqu'à la salle où se trouve un bouchon géant, passez le pont et regardez les inscriptions – elles vous seront utiles à la fin du jeu. Faites demi-tour, utilisez le crochet sur le bouchon, allez vous placer près de la sortie et utilisez le fouet sur le crochet. Trouvez la salle avec l'échelle et remontez au premier sous-sol. Allez dans la salle qui était inondée et continuez jusqu'à celle de la machine. Utilisez le cordon rouge sur la machine et actionnez la roue de droite. Continuez jusqu'à la salle aux trois statues, regardez le journal et reproduisez le même schéma. Continuez jusqu'aux crânes et regardez le journal. Reproduisez la mélodie en les poussant. Ouvrez le tombeau et regardez à l'intérieur. Ouvrez la grille et sortez par l'échelle.

Le château de Brunwald

Entrez par la porte et frappez le domestique. Montez les escaliers pour aller voir le soldat ivre, discutez avec lui, arrangez-vous pour qu'il vous donne sa chope et allez à la cuisine. Utilisez la chope sur le tonneau et videz-la sur les braises. Remplissez la chope et prenez le rôti une fois la vapeur dissipée. Retournez à l'entrée et passez par le corridor. Dites au premier garde que vous êtes de la Gestapo et allez dans le vestiaire, prenez-y la tenue de domestique. Allez dans la salle où il y a une armure de croisé et poussez-la. Dirigez-vous vers le deuxième garde et vendez-lui un blouson pour 15 marks. Montez les escaliers pour trouver la salle du coffre, ouvrez-le, récupérez les 50 marks, changez-vous en domestique et ressortez. Descendez le couloir et offrez la peinture au garde. Trouvez une autre salle avec un coffre, ouvrez-le et prenez ce qu'il contient. Retournez dans la salle du premier coffre, rhabillez-vous en Indy et retournez au vestiaire. Regardez l'uniforme (celui du coffre), utilisez la clé sur le cadenas pour prendre la tenue de S.S. Retournez dans la salle du premier coffre, changez-vous en S.S. et allez dans le couloir. Rendez-vous dans la salle de maintenance (toujours à gauche), donnez au garde *Mein Kampf* et quand il est parti, videz la chope sur la grille du générateur. Sortez, allez de l'autre côté du couloir et discutez avec le garde. Passez par la porte rouge, fermez-la, changez-vous en Indy et sortez par la fenêtre. Marchez sur la corniche, ouvrez la dernière fenêtre et entrez. Poussez la brique descellée et ressortez. Utilisez le fouet sur la brique et cherchez Henry pièce par pièce. Après l'avoir trouvé, sortez, allez jusqu'à la fenêtre en bas à gauche et entrez. Fermez la fenêtre, changez-vous en Indy et ouvrez la porte de gauche. Dans le couloir, un garde vous interpelle, parlez-lui sévèrement et allez chercher la trousse de secours. Montez à l'étage, un garde vous interpelle, dites-lui que son pantalon est froissé. Allez dans la salle où se trouve le chien, donnez-lui le rôti, prenez le trophée et le laissez-passer dans le classeur. Refermez le classeur et sortez. Rendez-vous dans la salle de stockage des peintures, poussez *La Joconde*, ouvrez le coffre-fort et entrez. Regardez les toiles et notez les détails du Graal. Sortez, refermez le coffre et replacez *La Joconde*. Allez en cuisine et utilisez le trophée avec le tonneau. Retournez dans la pièce du premier coffre, changez-vous en S.S. et allez voir Biff le Nazi. Donnez-lui le trophée et frappez-le. Continuez jusqu'à la salle du canapé, examinez le chandelier pour trouver une clé. Remontez le couloir et utilisez la clé sur la porte avec les fils verts. Entrez, ressortez avec Henry... Quand le colonel Vogel vous parle, donnez-lui le journal du Graal.

Tirez les chaises vers l'armure et poussez-la pour faire tomber la hache – servez-vous de la marque sur le tapis pour viser. Poussez la statue de la cheminée. Sortez, prenez la moto et allez à Berlin. Après avoir récupéré le journal du Graal, donnez le laissez-passer à Hitler pour qu'il vous signe un autographe.

L'aéroport et le Zeppelin

Envoyez vos personnages vers l'homme qui lit son journal, occupez-le avec Henry et volez-lui ses billets avec Indy. Sortez et allez vers le dirigeable. Donnez les billets au *steward*, laissez Indy sur place et envoyez Henry au piano. Utilisez l'argent dans la tasse et choisissez *Die Overture von Krieg der Sterne*. Pendant ce temps, faites entrer Indy dans la salle radio, ouvrez le placard, prenez la clé anglaise, fermez le placard et sortez en fermant la porte. Refaites le coup du pianiste avec Henry, retournez dans la salle radio avec Indy et détruisez la radio (tirez-la). Allez chercher Henry, utilisez la clé anglaise dans le trou et montez à l'échelle. Continuez à l'intérieur du Zeppelin jusqu'à trouver le biplan (en chemin, vous rencontrerez des gardes). Montez dans l'avion et servez-vous du manuel pour le faire démarrer. Une fois les gardes écrasés, montez dans la voiture et partez pour le temple. En route, montrez le laissez-passer à chaque poste frontière.

Le temple

Dans l'église, trois épreuves vous attendent. Pour la première, cliquez sur le point gris de la faille bleue au sol. La deuxième : marchez sur les lettres *JEHOVA*. Pour la troisième, cliquez sur l'entrée du tunnel d'en face. Dans la chapelle, choisissez le bon Graal grâce aux descriptions rassemblées tout au long du jeu. Utilisez-le sur l'eau bénite.

Ton chevalier en slip dans un donjon



Ça commence par un dossier sur les bornes d'arcade, ça continue par un « Ah oui, tiens, j'adorais ce jeu ! » et ça finit par « Mais si j'en faisais un test, tout simplement ? » Voilà le cheminement simplissime du choix d'un test de jeu dans la tête d'un rédacteur en chef. Voilà comment vous vous retrouvez à lire quelques lignes sur *Ghouls'n Ghosts* !



Suite de l'excellentissime *Ghosts'n Goblins*, *Ghouls'n Ghosts* reprend les mêmes arguments que son aîné : les décors changent, un peu, les monstres, pas du tout. Plus qu'une suite, en réalité, *Ghouls'n Ghosts* est plutôt une mise à jour de *Ghosts'n Goblins*. Quoi qu'il en soit, les deux jeux étant vraiment semblables, nous avons décidé de tester le plus récent, à défaut de l'original. Les puristes crieront à l'outrage, les autres s'en foutront simplement parce que, quand on aime l'un, on aime forcément l'autre.

Ghouls'n Ghosts vous place dans la peau d'un chevalier en armure bien décidé à aller sauver sa princesse détenue par c'te pourriture de bâtard de Loki. Pour ce faire, notre héros devra en découdre avec tout un tas d'ennemis et de boss de fin de niveau (garagiste, chef de service, guichetier, *etc.*). Ici toutefois, point de garagiste mais du zombi en pagaille et d'autres monstres pas gentils gentils.

1988

Enzo Ferrari, fondateur de la célèbre marque de voitures, décède à l'âge de 90 ans (14 août).

Cheat code

Invulnérabilité : après le début du jeu, tapez rapidement *KQREN BROQDHURST*.

En deux coups t'es mort

Pour vous mouvoir, vous pourrez sauter et vous mettre à plat ventre. Pour vous défendre, vous disposerez de nombreuses armes telles que des lances, pour ne citer qu'elles.

Des coffres avec des bonus sont également disséminés un peu partout… sauf qu'ils renferment parfois un magicien qui ne trouvera rien de plus drôle que de vous transformer momentanément en vieillard ou en canard… Bonjour, pour affronter les ennemis après…

La petite chose qui fait que l'on sait avoir affaire à *Ghouls'n Ghosts* (ou *Ghosts'n Goblins*) est que votre chevalier a deux points de vie : s'il est touché une première fois, il perd son armure et se retrouve en slibard. S'il est touché une nouvelle fois, il se transforme en sac d'os…



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1988
Genre : plateformes
Editeur : Capcom
Jeu disponible sur PC, *Atari ST*, *Amiga*, *Megadrive*, bornes d'arcade

A noter qu'une fois le jeu terminé… il faut le recommencer une seconde fois – en plus dur mais aidé d'une espèce de nuage qui lance des éclairs – pour finalement avoir le droit d'affronter Loki… Heureusement, hormis la version pour bornes d'arcade, les autres présentent des crédits illimités (on peut continuer le jeu sans fin).

Quoi qu'il en soit, ce jeu est une pure merveille, non seulement en bornes d'arcade, mais également sur consoles ou ordinateurs où il a été très bien adapté. Un grand moment de bonheur.



LES NOTES

Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Jouabilité : ★★★★★
Multijoueur : non
Note globale : ★★★★★

Un souvenir d'enfer



Une envie, comme ça, de faire un test sur *Doom*, ça ne s'explique pas. Parce que sans lui, le jeu vidéo ne serait pas tout à fait ce qu'il est aujourd'hui, parce qu'il fallait bien un jour vous en parler – ce qui n'exclut nullement un futur dossier sur la série tout entière –, parce que tout le monde y a joué, parce que, de toute manière, c'est moi le chef et je fais ce que je veux, avec mes cheveux. Ah, merde, j'suis chauve...

John Carmak et John Romero sont deux noms bien connus du jeu vidéo. Ils ont commencé par nous livrer un mythique *Wolfenstein* qui a eu un succès bien moindre... simplement parce qu'à l'époque, le PC n'est pas la machine dominante. Nos deux compères nous sortent *Doom* en 1993, année qui coïncide avec l'explosion du PC, justement. Le succès n'est pas seulement important, il est faramineux : *Doom* est l'un des jeux les plus populaires jamais créé. A tel point qu'il a donné son nom à un genre : le *Doom-like*. Pour info, une adaptation en film est à craindre pour cette année, avec The Rock dans le rôle du *Space Marine*. Parce que dans *Doom*, justement, vous jouez un *Space Marine*. Et tout le monde sait qu'un *Space Marine*, c'est sévèrement burné et ça ne craint pas grand-chose. Alors quand des créatures sorties tout droit des enfers débarquent en poussant des hurlements et en bavant partout, notre *Space Marine* joue les M. Propre avec un fusil à pompe en guise de lingette nettoyante.



1993

Nelson Mandela reçoit le prix Nobel de la paix (15 octobre).

Cheat code

IDKFA : toutes les armes, clés et munitions - *IDBEHOLD* puis <*V*> : invulnérable - *IDBEHOLD* puis <*I*> : invisible – *IDDQD* : *God Mode* – *IDCHOPPERS* : tronçonneuse



Le jeu se résume en effet à cela : une vue subjective – FPS oblige –, des armes, des monstres, et z'y va que je t'explose la gueule. Les grandes nouveautés qu'apporte *Doom* au genre, ce sont l'architecture des pièces, qui ne sont plus carrées et s'étalent même parfois sur plusieurs niveaux, des décors plus fins – qui nous semblent aujourd'hui excessivement pixellisés mais qui, à l'époque, étaient révolutionnaires – et une ambiance du tonnerre. La gestion des lumières se révèle également impressionnante. Ajoutez à cela un rythme endiablé et vous aurez un jeu de référence, rien de moins.

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1993
Genre : FPS
Editeur : ID Software
Jeu disponible sur PC, *Mac, Snes, Amiga, GBA, Jaguar, Saturn, N64, PSX, 3DO*



On tire un petit coup ?

Outre son jeu solo, *Doom* a également marqué l'avènement du jeu en réseau. Ce dernier a donné naissance à des éditeurs de niveaux et on a pu alors voir fleurir bon nombre d'add-ons transformant le jeu (de *Doom Star Wars* à *Doom South Park*, pour ne citer qu'eux). Que peut-on ajouter ? *Doom* est arrivé au bon moment, a bénéficié d'une réalisation soignée et, finalement, s'est justement imposé. Aujourd'hui encore, en retâter procure frissons et plaisir.

LES NOTES

Graphisme : ★★★★½
Intérêt : ★★★★★
Jouabilité : ★★★★★
Multijoueur : oui
Note globale : ★★★★★

La ruée vers l'orc



Tant qu'à faire un numéro-culte, autant y mettre des tests-cultes. Et *Warcraft*, c'est culte. Drôlement culte, même. Développé par Blizzard, ce jeu de stratégie a tout balayé sur son passage. C'est bien simple, en cette bonne année de 1994, vous ne pouvez pas être passé à côté. Ou alors, ça me ferait mal au culte.

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1994
Genre : stratégie
Editeur : Blizzard
Jeu disponible sur PC, *Mac*



C'est con et c'est moche, un orc. C'est vert, ça grogne, ça pue et ça veut tuer de l'humain. De temps en temps, parce que l'humain, ça ne se trouve pas en soulevant un buisson, les orcs s'entretuent pour s'amuser. C'est dire si c'est con, un orc. La femelle orc ne vaut pas mieux. Si elle n'avait pas pour la différencier deux longues mamelles qui lui tombent jusqu'aux genoux, on pourrait la confondre avec le mâle. C'est dire si c'est moche, un orc.

L'histoire est simple : dans le monde d'Azeroth, les humains vivaient peinards jusqu'à ce qu'un sorcier à la con ouvre un portail sur un autre monde, portail d'où jaillirent des hordes d'orcs qui s'empressèrent de zigouiller le roi des lieux. En plus d'être con et moche, ça cherche la merde, un orc.

Et pourtant, comme bon nombre d'entre vous, chers lecteurs, sont aussi cons qu'un orc, vous pourrez les choisir comme race à jouer. Les autres, les normaux, prendront les humains. Alleeeez, ne vous vexez pas. En plus d'être cons, soyez pas susceptibles – je vous rassure, je choisis toujours les orcs...

1994

Après un contrôle antidopage positif, Diego Maradona est exclu de la coupe du monde de football (30 juin).

Cheat code

Pendant le jeu, appuyez sur *<Entrée>* puis tapez : *THERE CAN BE ONLY ONE* (*God Mode* sauf pour les catapultes), *SALLY SHEARS* (carte dévoilée), *YOURS TRULY* (niveau suivant), *POT OF GOLD* (10 000 d'or, 5000 bois).

L'orc sifflera trois fois

Le jeu en lui-même est assez classique, pour ce que l'on connaît désormais des jeux de stratégie : vous avez vos paysans qui récupèrent bois et or et cela vous sert à construire votre base et à former vos armées. De là, vous allez latter l'armée ennemie, le tout sur une jolie carte. De temps en temps, quelques missions en solo avec un nombre limité d'unités et aucune base à entretenir



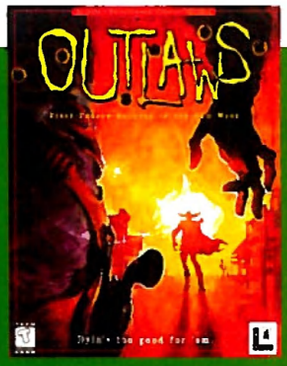


viennent égayer le tout. Les possibilités de développement de votre base et de vos unités de combat sont multiples, bien évidemment. Doté d'un graphisme superbe, d'une durée de vie importante, d'une intelligence artificielle réussie et d'une jouabilité instinctive, *Warcraft* est tout naturellement devenu un titre-culte, son seul nom suffisant à faire frémir des millions de joueurs. Inutile de vous dire que le jeu en réseau a bien entendu rencontré lui aussi un grand succès auprès de ceux qui avaient la possibilité d'y jouer. Voilà un titre que l'on n'est pas près d'oublier et auquel on rejoue encore aujourd'hui avec plaisir.

LES NOTES

Graphisme : 4,5/5
Intérêt : 5/5
Jouabilité : 5/5
Multijoueur : oui
Note globale : 5/5

My name is Eastwood. Clint Eastwood



De temps en temps, il y a des choses que l'on ne peut pas comprendre : tenez, prenez *Outlaws*... Ce FPS est une pure merveille, à l'ambiance extraordinaire, et pourtant, il n'a pas rencontré de succès... Pendant ce temps-là, vous achetiez des merdes... Z'êtes pas raisonnable, non plus.



Lucas Arts n'a pas fait que des jeux d'aventures. Si, si. Il s'est même distingué dans les jeux de combat en vue subjective (à la première personne ou FPS – *First Person Shoot*). On peut compter parmi ses réussites *Star Wars Dark Forces* mais aussi *Outlaws*. Pourtant, si *Dark Forces* a connu un succès important grâce à sa licence *Star Wars*, certes, mais également à ses nombreuses qualités,



1997

André Franquin décède à l'âge de 73 ans, laissant Gaston Lagaffe orphelin (5 janvier).

CHEAT CODES

olairhead : mode vol - *olash* : munitions illimitées -
oljackpot : inventaire plein - *olpostal* : toutes les armes et munitions - *olimyella* : *God Mode* – *oler* : vie pleine - *olbounce* : super-saut – *olwimpy* : autorecharge

Outlaws n'a pas vraiment marché. Dommage. Vraiment dommage, car il est encore aujourd'hui joué par une poignée de *fans* et l'on trouve un bon paquet de cartes additionnelles. *Outlaws*, c'est le Far West.
Vous, c'est James Anderson, shérif mis à la retraite prématurément en raison de ses méthodes trop expéditives. Vous vivez tranquillement avec votre femme et votre fille dans une ferme. Un jour pourtant, vous êtes contacté par la compagnie des chemins de fer afin que vous lui revendiez vos terres. Et tout fout le camp. Vous refusez, bien sûr, alors Graham enlève votre fille, et brûle votre ferme et votre femme qui est dedans. Vous survivez miraculeusement et, forcément, vous vous lancez à la poursuite de l'infâme pour lui faire avaler son bulletin de naissance.

Tu vois, le monde se divise en deux catégories, ceux qui ont un pistolet chargé et ceux qui creusent. Toi, tu creuses
Grosso merdo, on peut donner pêle-mêle quelques précisions qui définissent le jeu : pixellisé, certes, mais première apparition dans un FPS d'un fusil à lunette, nécessité de recharger vos armes, fusils, flingues, présence de dynamite, de nombreux objets, des cinématiques à tomber en pâmoison...

INFOS PRATIQUES

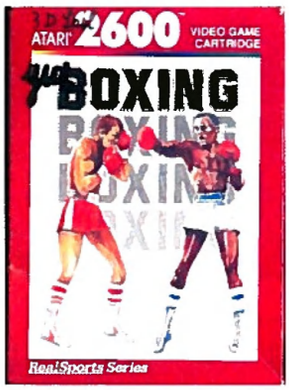
Date de sortie : 1997
Genre : FPS
Editeur : Lucas Arts
Jeu disponible sur PC

Outre une excellente jouabilité et des niveaux plutôt bien architecturés, *Outlaws* jouit aussi d'un atout exceptionnel : sa bande-son. Digne des plus grandes compositions de Ennio Morricone, elle vous suit durant toute l'aventure et vous immerge dans le monde des *cowboys* avec brio. Une pure merveille.
Alors même si aujourd'hui son graphisme paraît totalement dépassé, même si le jeu n'a pas eu le succès mérité, l'envie d'y rejouer refait parfois surface et, surtout, on se prend à rêver qu'un jour, peut-être, un *Outlaws II* ou un western FPS de la même qualité verra le jour. Parce que ça nous manque. Vraiment.

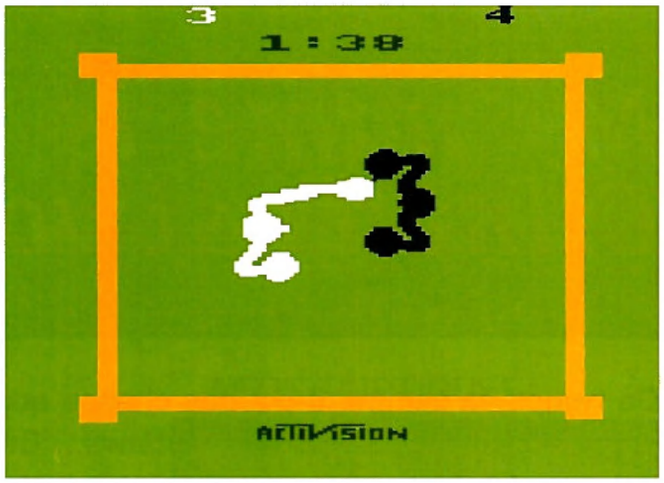


LES NOTES

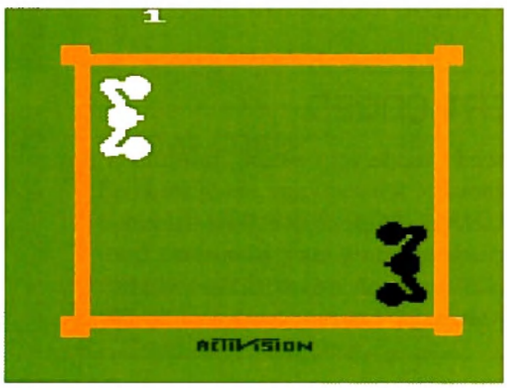
Graphisme : 4,5/5
Intérêt : 5/5
Jouabilité : 5/5
Multijoueur : oui
Note globale : 4,5/5

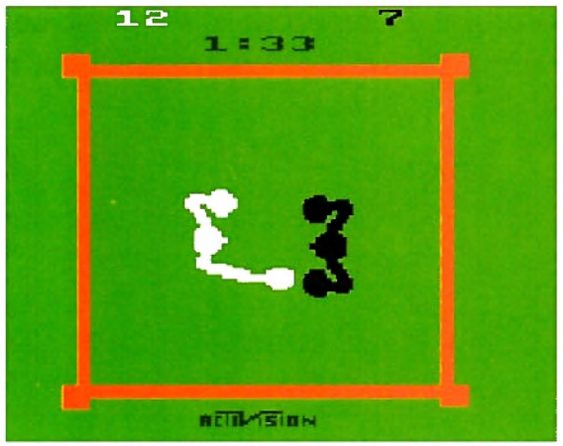


Boxing



Il y a des fois, ça fait du bien, un bon petit jeu sans prétention, limité comme tout, et qui n'offre vraiment pas grand-chose. *Boxing*, c'est tout cela, mais c'est bon quand même. Vous avez deux boxeurs qui s'affrontent sur un ring. Le premier boxeur est noir, le second blanc. Le jeu propose une vue de dessus – comprenez par là que vous voyez le haut du crâne de vos boxeurs. Le ring est vert, l'extérieur du ring vert, le cordage orange. Deux boutons seulement s'avèrent nécessaires pour jouer. Le premier fait frapper le boxeur de la main gauche, le second de la main droite. Voilà. Il n'y a pas d'autres couleurs disponibles, pas de combos spéciaux, pas de trucs particuliers à retenir. C'est un jeu de boxe tout simple, voire simpliste, mais qui assure quelques bonnes rigolades. Et ça, c'est le principal.





Note globale : ★★★☆☆
Date de sortie : 1980
Genre : sport
Editeur : Activision
Multijoueur : oui
Disponible sur *Atari 2600*







Burning Fight



Inspiré du célèbre *Final Fight*, *Burning Fight* est un beat'em all tout ce qu'il y a de plus classique. Pour les moins connaisseurs du monde du jeu vidéo, sachez que *Final Fight* est lui-même inspiré de... *Double Dragon*. Vous voyez mieux le genre, maintenant ? Vous choisissez l'un des trois héros, Duke, Ryu ou Billy. Les trois sont différents, allant du rapide mais peu fort à la grosse brute lente en passant par le plus équilibré. Vous déambulez dans les niveaux, éclatez la tronche des ennemis, ramassez des armes, faites gicler les gencives et les molaires comme des feux d'artifice, bref, c'est chouette, la vie. Il existe également des coups spéciaux qui vous coûteront des points de vie, mais dont la puissance se révèle bien utile lors de situations désespérées. La jouabilité se veut très bonne, c'est plutôt réussi et amusant à deux. Dommage que le graphisme ne s'avère pas à la hauteur, tout comme l'animation, un peu poussive. Mais allons, ne faisons pas la fine bouche...



Note globale : ★★★☆☆
Date de sortie : 1991
Genre : beat'em all
Editeur : SNK
Multijoueur : oui
Disponible sur *Neo Geo*

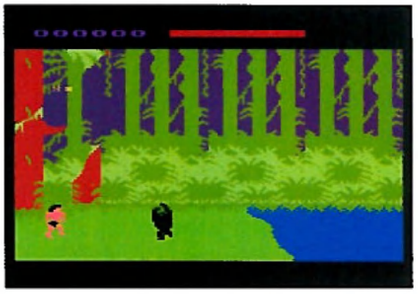
Tarzan

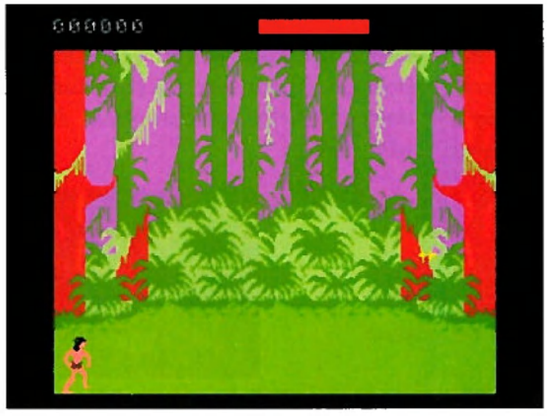


Amis singes capturés par méchant chasseur. Vous Tarzan, vous aimer singes, vous pas content, vous péter tronche chasseur. Vous traverser écrans fixes avec lianes, arbres, herbes, eau. Méchant singe Bolgani apparaître parfois pour taper Tarzan mais Tarzan pas peur, Tarzan péter tronche Bolgani. Gimla crocodile parfois être dans eau mais Tarzan pas peur, Tarzan péter tronche Gimla. Histah serpent être parfois dans arbres mais Tarzan pas peur, Tarzan péter tronche Histah. Dans jungle, Tarzan tomber dans saloperies pièges. Quand vous délivrer Cheetah, Cheetah suivre Tarzan et prévenir pièges en hurlant. Mais si croiser bananes, Cheetah partir et Tarzan seul comme un con. Au final, Tarzan péter idole maléfique influence mal jungle. Tarzan bon jeu 1984 mais beaucoup vieilli. Jouable moyen, répétitif un peu, mais nostalgie, alors moi dire Tarzan bon jeu.

Cheat codes

Pour Tarzan gagner énergie, frapper chasseur dans camp.





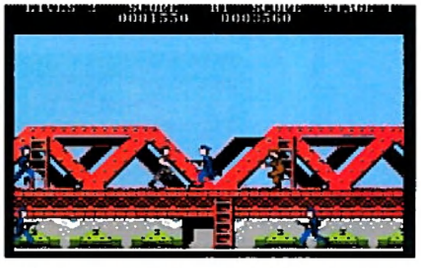


Note globale :
Date de sortie : 1984
Genre : plateformes
Editeur : CBS
Multijoueur : non
Disponible sur *Colecovision*, *Intellivision*, *Atari 2600*

Green Beret

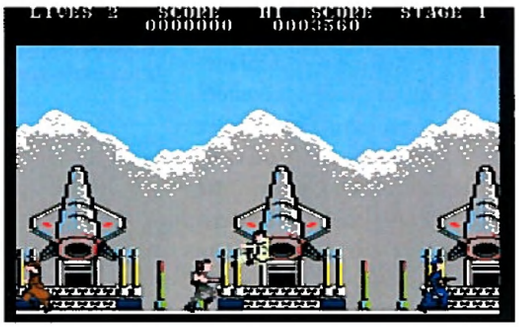


Ces salauds de Ruscovs ont des prisonniers américains. Pour lutter contre l'avènement de ces pourritures communistes, on vous envoie vous, béret vert, libérer les pauvres otages. Armé de votre seul couteau (et éventuellement d'armes que vous prélèverez sur les cadavres encore chauds de vos ennemis, telles que des lance-missiles ou des lance-flammes), vous traversez les lignes ennemies, massacrant tout sur votre passage. Devant vous, des parachutistes, des mortiers, des lance-flammes, des tireurs et tout un tas de piétaille infâme qui s'écroule dans un râle de douleur tandis que vous leur trifouillez les entrailles avec votre lame... Euh... j'extrapole un peu, là...





Greeen Beret, hormis son scénario hyper-recherché, présente un graphisme sympathique. La jouabilité est assez bonne – mais pas exceptionnelle –, les mouvements semblent tirés tout droit d'une *motion capture* de C3PO – vous savez, le droïde protocolaire de *Star Wars* – et les écrans fixes se succèdent... et se ressemblent un peu tous. Pourtant, grâce à sa simplicité et aux réflexes qu'il demande, *Green Beret* n'est pas la bouse à laquelle on pourrait s'attendre. Au contraire, il est accrocheur, sympathique comme tout, et on y replonge toujours avec un plaisir non feint. A noter que dans notre dernier CD, nous vous en offrions un *remake* de toute beauté.



Note globale :
Date de sortie : 1985
Genre : plateformes
Editeur : Konami
Multijoueur : non
Disponible sur bornes d'arcade, *C64*, *Amstrad CPC*, *MSX*, *ZX Spectrum*

Cheat codes

Pour voler, sautez et laissez appuyée la touche <*1*> une fois en l'air. Tant que la touche sera pressée, vous volerez. Attention, au bout d'un certain temps, un avion vient vous balancer une bombe.

Bad Mojo



Vous incarnez Roger Samms... enfin, presque... Ce chercheur peu scrupuleux a décidé de détourner les fonds qui lui ont été alloués pour la mise au point d'un nouvel insecticide. Sauf que... ben oui, il y a toujours un sauf que. Et sauf que là, Roger est transformé en cafard... Vous allez donc incarner cette bestiole répugnante – pour certains –, pleine de vitamines – pour d'autres –, durant tout un enchaînement d'écrans fixes de toute beauté. De toute beauté, oui, mais à vous faire rendre votre petit-déjeuner – déjeuner – dîner (barrez les mentions inutiles). Détritus, poissons sanguinolents, lavabos noirs de crasse, sans parler des canalisations pleines de restes ou les repas non terminés en pleine moisissure... C'est chouette, la vie d'un cafard. Vous allez donc traverser ces écrans fixes dans lesquels quelques pièges sont disséminés, tentant de vous frayer un chemin vers la vérité sur votre transformation. Doté d'un graphisme vraiment réussi, d'un réalisme étonnant concernant les mouvements d'un cafard, *Bad Mojo* a connu les éloges de la presse. Oui, certes, mais il a été boudé par le public. Il faut dire que le héros de cette aventure kafkaïenne n'a rien de mignon : on est loin des *Disney*... Pourtant, sa réalisation mérite le coup d'œil. Vraiment.





Note globale :
Date de sortie : 1996
Genre : puzzle
Editeur : Acclaim
Multijoueur : non
Disponible sur PC, *Mac*

Alien Trilogy



Sans vouloir offenser personne – et quand bien même, on s'en fout –, les FPS sur consoles n'ont jamais réellement fait recette en raison d'une qualité médiocre. Il faut dire que la machine s'y adapte mal : rien ne vaut la souris et le clavier ! Le récent *Chroniques de Riddick* sur *Xbox* est l'exception à la règle et on espère beaucoup du futur *Doom 3* sur la même console. Pourtant, il y a quelques années, *Alien Trilogy* a débarqué sur *Saturn* (il sera par la suite adapté pour la *Playstation* et pour le PC). Au menu, des *aliens* en pagaille à zigouiller grâce à votre équipement de *marine* – prononcez Meuh-Rine. *Aliens*-chiens, *aliens*-reines, *aliens-burgers*, tout est là pour vous faire passer un bon moment dans des décors plutôt bien réussis. La maniabilité s'avère finalement assez bonne, le jeu haletant et bien servi par une musique oppressante. Au final, les seuls défauts de ce titre sont des cinématiques pourries, des ennemis un poil pixellisés et des objectifs parfois obscurs. Mais, dans l'ensemble, c'était plutôt bon.

Note globale :
Date de sortie : 1996
Genre : FPS
Editeur : Acclaim
Multijoueur : non
Disponible sur PC, *Saturn*, *Playstation*

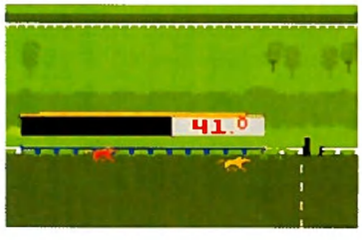




Horse Racing

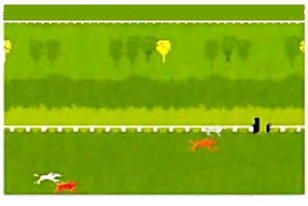


Intellivision, console mythique, nous a quand même pondu quelques belles bouses. Parmi elles, *Horse Racing*, pour ceux dont le dada, c'est leur grande passion. Plutôt que d'aller perdre son temps et son argent au P.M.U., mieux vaut perdre son temps et son argent virtuel sur la console. Bon, j'exagère un peu. *Horse Racing* a ce charme indémodable des vieilleries étranges. Jouable jusqu'à 6 joueurs, il vous place aux commandes d'un cheval de course. Non seulement vous allez gérer ses déplacements et son rythme lors des compétitions, mais en plus vous allez pouvoir parier sur sa tête – ou celle d'un autre cheval, d'ailleurs. Côté graphisme, trois pixels se battent en duel et s'activent sur une piste totalement verte – à donner la nausée à un végétarien. Côté son, pas mieux. Et pourtant... au final, on se rend compte que tout moche et inintéressant qu'il soit, *Horse Racing* arrive à nous captiver, pour peu que l'on réussisse à se familiariser avec. C'est même plutôt amusant entre potes, à se lancer des paris...



Note globale :
Date de sortie : 1979
Genre : divers
Editeur : Mattel
Multijoueur : oui
Disponible sur *Intellivision*





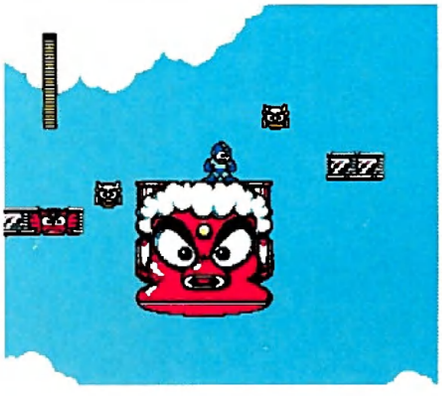
Megaman 2

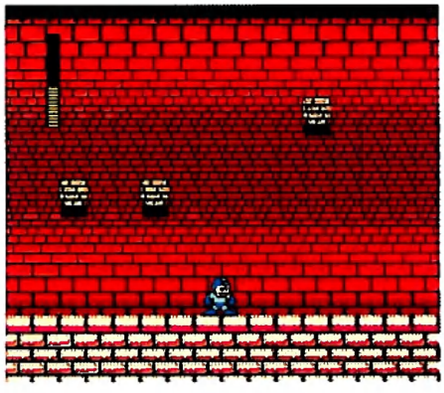


Prenez deux scientifiques avides de justice. Laissez-les créer un robot. Si dans la vraie vie vous obtenez un Terminator, dans *Megaman*, vous obtenez... ben... Megaman. Megaman, c'est un robot que vous allez devoir contrôler. Car un des deux scientifiques a pété les plombs et créé une armée de méchants robots pour régner sur le monde. Megaman, le gentil robot – je sais, c'est compliqué mais faut suivre, hein –, va péter la tronche à tout ce beau monde. *Si vis pacem, para bellum.* Dans *Megaman 2*, vous choisissez l'ordre dans lequel vous allez friter les boss de fin de niveau. Au fur et à mesure que vous leur péterez les dents, vous gagnerez une partie de leurs pouvoirs, souvent bien utiles pour taper les boss plus costauds. A part ça, c'est de la plateforme sympatoche. On déjoue des pièges, on évite des fosses, on sautille dans tous les sens, on colle des pralines, que demander de plus ? La difficulté du jeu se révèle bien dosée, le graphisme est mimi – sans être renversant –, la musique entraînante, allez, ça vaut bien un petit quatre étoiles, ça !



Note globale : ★★★★☆
Date de sortie : 1989
Genre : plateformes
Editeur : Capcom
Multijoueur : non
Disponible sur *NES*





Devil Crash



Un *flipper* sur consoles ou ordinateurs, ça fait rire. Il n'y a guère que les *Pinball Fantaisies* sur *ST* ou PC qui aient réussi pleinement le pari. Et ce sont des ordinateurs. En effet, sur consoles, outre la pauvreté du nombre de réalisations, c'est leur piètre qualité qui fait que, ben, aucun n'est à retenir... Pourtant, la *PC Engine* a offert à ses joueurs un *Devil Crash* honorable. Attention, hein, pas révolutionnaire ni même à qualifier de très bon, mais réussi et ce n'est déjà pas si mal. Dans *Devil Crash*, la table est divisée en trois écrans. Si les *bumpers* et autres cibles sont tout bonnement absents, vous aurez la possibilité d'éclater des monstres qui se baladent à l'écran, sans parler des rampes et autres moyens de faire grimper le *high score*. Autre particularité, la possibilité de sauvegarder votre progression, afin de pouvoir reprendre plus tard. Le but est d'atteindre le million de points afin d'avoir droit... au générique de fin, tout simplement. Ambiance sonore réussie, maniabilité sans faille, *Devil Crash* s'avère sympathique, mais reste très largement en dessous du plaisir d'avoir un vrai *flipper* entre les mains.



Note globale : ★★★☆☆
Date de sortie : 1990
Genre : *flipper*
Editeur : Red
Multijoueur : non
Disponible sur *PC Engine*



LANFEUST

Un concours du feust de Dieu



Un concours pareil, on ne voit ça qu'une fois dans sa vie. Si, si. C'est totalement énorme. Des lots monstrueusement nombreux et divinement géants... De quoi vous exploser les neurones de bonheur. Rendez-vous compte : l'intégrale *collector Lanfeust* de Troy, des tirages spéciaux, des coffrets, des affiches, des ex-libris... Le tout en partenariat avec les Editions Soleil et le *Lanfeust Mag*. Farpaitement.

1er prix
1 collection *Lanfeust* de Troy spécial 10 ans tomes 1 à 8 toilés + noir et blanc
4 ex-libris (2 *Tarquin/Arleston*, 2 *Mourier/Arleston*) signés par les auteurs
1 affiche *Opale* 150 x 100 cm
1 tirage *Elixirs* T1 spécial Angoulême
1 tirage luxe *Lanfeust des étoiles* T4

2e prix
2 coffrets *Lanfeust* de Troy (1 à 4 + 5 à 8)
4 ex-libris (2 *Tarquin/Arleston*, 2 *Mourier/Arleston*) signés par les auteurs
1 affiche *Opale* 150 x 100 cm
1 jeu de 8 *posters Lanfeust*
1 *Lanfeust des étoiles* T4 luxe
1 *Lanfeust* de Troy noir et blanc signé par les auteurs

3e prix
1 coffret *Trolls* de Troy (4 tomes)
4 ex-libris (2 *Tarquin/Arleston*, 2 *Mourier/Arleston*) signés par les auteurs
1 affiche *Opale* 150 x 100 cm
1 jeu de 8 *posters Lanfeust*
1 *Lanfeust des étoiles* T4 luxe
1 *Lanfeust* de Troy noir et blanc signé par les auteurs

4e prix
1 coffret *Opale* (3 tomes)
4 ex-libris (2 *Tarquin/Arleston*, 2 *Mourier/Arleston*) signés par les auteurs
1 affiche *Opale* 150 x 100 cm
1 jeu de 8 *posters Lanfeust*
1 *Lanfeust* de Troy noir et blanc signé par les auteurs

5e prix
1 coffret *Lanfeust des étoiles* (3 tomes)
4 ex-libris (2 *Tarquin/Arleston*, 2 *Mourier/Arleston*) signés par les auteurs
1 affiche *Opale* 150 x 100 cm
1 *Lanfeust* de *Troy* noir et blanc signé par les auteurs

6e au 15e prix
4 ex-libris (2 *Tarquin/Arleston*, 2 *Mourier/Arleston*) signés par les auteurs
1 *Lanfeust* de Troy noir et blanc signé par les auteurs





Comment jouer ?

Allez, on va faire ultra-simple. Pour jouer, il vous suffit de nous envoyer un e-mail accompagné de vos coordonnées et du titre *CONCOURS LANFEUST*, à l'adresse suivante : **emulez@presse-micro.com**

Si vous voulez nous ajouter un petit mot d'amour, une insulte, une photo de votre femme nue ou des trucs comme ça, on n'est pas contre.

Les prix seront attribués, du 15e au 2e prix et aux 1er, 50e, 100e, 150e, 200e, 250e, 300e, 350e, 400e, 450e, 500e, 550e, 600e et 650e mails. Le premier prix, lui, sera décerné au 666e mail, parce que l'on aime bien ce chiffre diabolique, chez nous, à *E-Mulez*. On est un peu sataniques sur les bords, on égorge des poulets et tout et tout.

Attention, nous n'accepterons qu'un seul mail par adresse physique. Ceux qui passeront outre cette règle seront immédiatement éliminés.

Voilà. Bonne chance



Au passage, nous remercions vivement Christophe Arleston et Delphine Maraninchi pour leur générosité et leur disponibilité... Vous aussi, vous pouvez les remercier, bande de petits veinards, notamment en achetant l'excellentissime *Lanfeust Mag*, mensuel édité par Soleil Presse et vendu dans toutes les bonnes mercéries – entre les pelotes de laine épaisseur 4 et les aiguilles à tricoter. C'est de la B.D., c'est *fun*, c'est aussi déjanté qu'*E-Mulez*, ça devrait vous plaire, achetez-le, on vous dit ! Non mais, c'est pas possible, ça ! Vous êtes encore là ! Vous devriez être en train de courir chez votre marchand de journaux. Ah, vous êtes nu dans votre bain... C'est pas grave, sortez comme ça. *Lanfeust Mag* parce que vous le valez vachement bien.

Vers l'infini et au-delà. Vachement au-delà, même...

Plus de 780 jeux sur notre CD, dont plus de 650 jeux de bornes d'arcade prêts à être utilisés sur *Mame*... Inutile de tortiller du croupion en poussant des « piou-piou ». On explose la galette comme jamais. Vous en avez pour des heures et des heures de jeu, de quoi pourrir votre couple, vous faire virer de votre taf, devenir asocial comme jamais, perdre tous vos amis et mourir de faim. C'est aussi ça, *E-Mulez* : la lutte contre la surpopulation. N'empêche que vous tenez entre vos mains le CD le plus rempli de jeux jamais réalisé sur le marché. Et ça, ça déchire grave.

Utilitaires

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

Adobe Acrobat Reader v7.0

Indispensable pour lire les fichiers *.pdf* inclus dans le CD-Rom. Cliquez simplement sur le fichier *AdbeRdr70_fra_full.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 3.9k

Logiciel de gravure. Permet également de créer des fichiers *.bin* et des fichiers *.cue*. Cliquez sur le fichier *cdr39k-e.exe* et suivez les instructions à l'écran.

C-Xbox Tool

Sert à la création et à l'extraction de fichiers ISO pour *Xbox*. Copiez l'intégralité du répertoire et lancez le programme après avoir dézippé le fichier *c-xboxtool205.zip*.

Extract Xiso v.1.0

Autorise 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.3.02

Permet le transfert de données *via* FTP. Idéal pour le transfert de PC à *Xbox*. Cliquez sur le fichier *FlashFXP_302_Setup.exe* et suivez les instructions à l'écran.

Nero Burning Rom v.6.6.0.8

Destiné à la gravure de CD et de DVD. Cliquez sur le fichier *nero6608.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*.



Winrar 3.42fr

Le plus connu des logiciels de compression et décompression de fichiers, idéal pour vous permettre d'utiliser nos jeux *Amiga* !

Pocketrar 3.41fr

Le même, mais pour les possesseurs de *Pocket* PC.



Emulation bornes d'arcade

Sous Windows :

Reportez-vous aux pages correspondant à l'émulation bornes d'arcade pour savoir comment se servir des émulateurs.

Mame

Lancez *mame32plus.exe*. L'installation est automatique.

Mame32

Lancez *mame32.exe*. L'installation se fait automatiquement.

Sous Mac :

Décompressez les archives. Reportez-vous aux pages correspondant à l'émulation bornes d'arcade pour apprendre comment utiliser les émulateurs.

Sur Pocket PC :

Lancez le fichier *.exe* et reportez-vous aux articles traitant de l'émulation bornes d'arcade pour plus d'informations.

Sur Dreamcast :

Copiez l'émulateur désiré sur CD. Pour cela, reportez-vous aux pages correspondant à l'émulation bornes d'arcade et à celles concernant la copie sur *Dreamcast*.

Sur Xbox :
Copiez les fichiers sur votre *Xbox* et redémarrez-la. Reportez-vous aux pages correspondant à l'émulation bornes d'arcade pour plus d'informations.

Sous Dos :
Copiez les archives sur votre disque dur et lancez *advmame.exe* : si rien ne se passe, c'est que votre ordinateur n'accepte pas le mode *Dos*. Lancez *advs.exe* pour en avoir la confirmation. Sinon, reportez-vous aux pages correspondant à l'émulation bornes d'arcade pour savoir comment se servir de l'émulateur.

Asteroids

Ce jeu-culte vous est proposé sur différentes plateformes et sous diverses versions.

Sur PC :
3D Asteroid Patrol
Lancez *asteroids.exe*.

Asteroids
Lancez *asteroids.exe*.

Disasteroids 3D
Lancez *Disasteroids3D.exe*.

Maelstrom
Lancez *Maelstrom.exe*.

SOS Asteroids
Lancez *Asteroid.exe*.

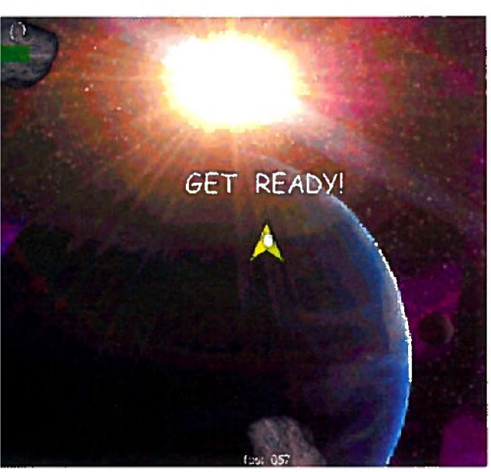
Space Corps
Lancez *Space Corps.exe*.

Space Corps 2 Star Wars
Lancez *SC2.exe* pour une version avec des graphismes améliorés et *SC2lite.exe* pour une mouture plus allégée.

Space Corps 4
Lancez *SpaceCorps4.exe*.

Space Corps Armageddon
Lancez *SC2.exe*.

Steroids
Lancez *steroids.exe*.



Ultimate Steroids
Lancez *Ultimate Steroids.exe*.

Vectoroids
Lancez *vectoroids.exe*.

Sur Mac :
Argonaut
Décompressez l'archive sur votre disque dur.

Maelstrom
Deux versions sont disponibles : une sur *Mac OS*, l'autre sur *Mac OSX*.

Sur Dreamcast :
Vectroids
Nous vous offrons une déclinaison en *.bin* et l'autre en image *Discjuggler* prête à être copiée sur CD.

Sur Linux :
Maelstrom
Décompressez l'archive sur votre disque dur.

Jeux PC



Beach Bar
Un petit jeu à la con offert en bonus : balancez les bouteilles de Coca-Cola à vos clients assoiffés et récupérez-les.

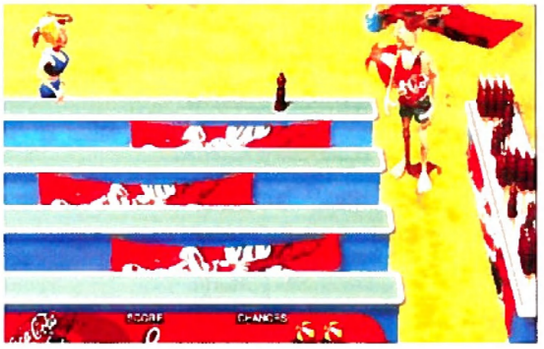
Breakout
Lancez l'installation et jouez à ce *remake* d'un grand classique.

Dangerously Hidden
Un hommage à *Hidden & Dangerous*.

DOF Invaders
Un *remake* de *Space Invaders* avec des chiffres.

Donkey Kong Jr
Un *remake* du célèbre jeu dans lequel vous devez sauver papa Donkey enlevé par le méchant Mario.

Donkey Kong PC
Remake de Donkey Kong, le premier jeu à avoir mis en scène les mascottes de Nintendo. Pour le faire fonctionner, vous devez disposer d'un mode *Dos*.



Donkey Kong Rumble
Lancez le fichier *setup.exe* pour l'installation.

Football Extra Athletics
Un *remake* de *Decathlon*, particulièrement difficile.

Frogger
Un *remake* du célèbre jeu de la grenouille qui voulait traverser la route.

Gettin Shot Up 2
Lancez le fichier *.exe* pour l'installation.

Ghouls & Ghosts
Un *remake* particulièrement réussi du jeu-culte.

Ghouls & Hosts Exceed
Un jeu lointainement inspiré de *Ghouls'n Ghosts*.

Hyperbowl
Lancez le fichier *.exe* pour l'installation.

Ice Hockey Cup
Un petit jeu de *hockey* sans prétention.

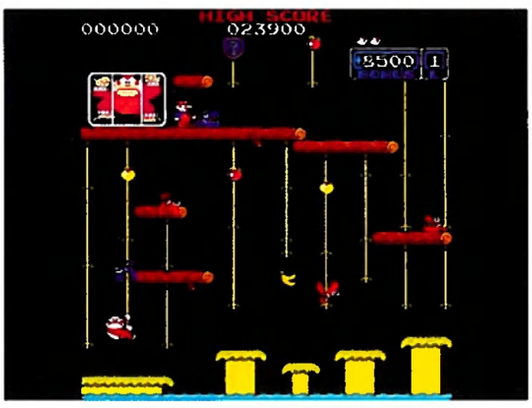
Jetpac
Lancez le fichier *.exe* pour l'installation.

McDonald's Athletics
Le même jeu que *Football Extra Athletics*, mais *sponsorisé* par McDonald's et un poil plus facile.

Monster Hockey
Un petit jeu de *hockey*.

Splat
Lancez le fichier *.exe* pour l'installation.

Star Wars Empire strikes back
Un *remake* de ce petit shoot très sympathique.



Jeux Xbox

Invaders X
Le célèbre *Space Invaders* mis au goût du jour de la *Xbox*.

KoboX
Un petit jeu sympathique à copier directement sur votre console.

Jeux Game & Watch

Donkey Kong II
Lancez *DKong2.EXE*.

Explorers of Space
Lancez *Egg-MG13.EXE*.

Snoopy Tennis
Lancez *SnTennis.EXE*.

Jeux Pocket PC

Voici la liste des jeux disponibles :

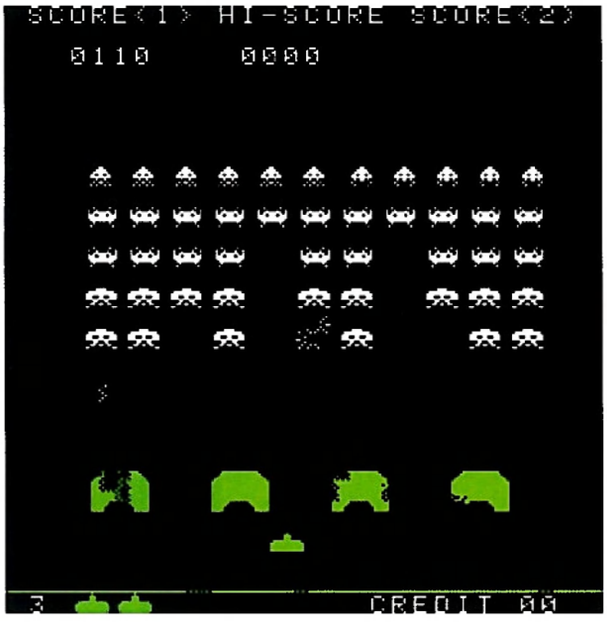
Bomberman
Formula Board
Galactic Assault
Invaders
Pong
Space Invaders
Tank zone

Jeux sur bornes d'arcade

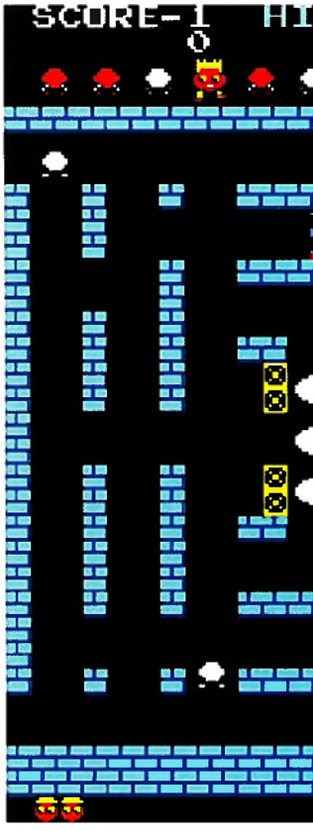
Voici la liste des jeux disponibles :

1942a
280zzzap
600
800fath
8ball
8ball1
99lstwar
Abaseb
Abaseb2
Alieninv
Amidar
AMIDARJP
Amidaro
Amidars
Amidaru
AMIDARUS
Amigo
Amspdwya
Anteater
Arcadia
Arknid2j
Armora
Armorca2
Armorcar
Astdelu1
Astdelux
ASTER1
ASTER2
ASTERDL1
Asteroi1
Asteroib
Asteroid
Astinvad
Astrof
Astrof2
Astrof3
Atarifb
Atarifb1
Atarifb4
Atlantis
Atlants2
Avalnche
Azurian
Bagnard
Ballbomb
Bandido
Barrier
Batman2
Bbonk
Beastf
Beezer1
Berzerk
Berzerk1
Billiard
Blasto
Blkhole
Blockade
Bluehawn
Blueprnj
Blueshrk
Brnj
Bombbee
Bombjac2
Bongo
Boothill
Boscomd
Boscomdo
Boscoo
Boscoo2
Botanic
Bowler
Bsktball
Btime2
Btimem
Buckrogn
Bullsdrt
Bzone
Bzone1
Bzone2
Bzonec
Calipso
Camltrua
Canbprot
Canyon
Capbowl2
Caractn
Carnival
Carnvckt
Castfant
Cavelon
Cbdash
Cbnj
Cbtime
Cburnrb2
Ccastle2
Ccastle3
Cchasm1
Cdiscon1
Centipb2
Centipd2
Centipdb
Centiped
Cexplore
Cgraplp2
Challeng
Checkmaj
Checkman
Checkmat
Cheekyms
Circus
Citycona
Ckonga
Ckongjeu
Clapapa
Clapapa2
Clocknch
Clowns
Cluckypo
Cmissnx
Cnights2





Colony7
Colony7a
Commsega
Comotion
Copsnrob
Cosmica
Cosmica2
Cosmicg
Cosmicmo
Cottong
Cppicf2
Cprobowl
Cprogolf
Cptennis
Crash
Crbalon2
Crbaloon
Crush
Crush2
Crush3
Cscrtry2
Csuperas
Csweetht
Cterrani
Ctisland
Ctislnd2
Ctislnd3
Ctornado
Ctsttape
Cutieq
Darkwar
Dday
Ddayc
Deadeye
Demon
Depthch
Desertgu
Desterth
Destroyr
Devilfsg
Devilfsh
Devzone
Digdug2o
Digdugb
Digger
Disco
Discof
Dkngjnrj
Dkong3j
Dkongjo
Dkongjo1
Dkongjp
Dogpatch
Dominos
Dotriku2
Dotrikun
Dplay
Dstorm
Dygera
Eagle
Eagle2
Earthinv



Ebases
Einnings
Elecyoy2
Elevatob
Elim2a
Exctscca
Exerionb
Exeriont
Exodus
Eyes
Eyes2
Fantazia
Firetrk
Fitter
Flstoryj
Flyball
Flyboyb
Frenzy
Frenzy1
Frogg
Frogger
Froggers
Froggrmc
Frogs
Frogseg1
Frogseg2
Funnymou
Galaga84
Galagab2
Galagads
Galagamk
Galagamw
Galagao
Galap1
Galap4
Galapx
Galaxiaj
Galaxian
Gallag





Galmidw
Galmidwo
Galnamco
Galturbo
Galxwar2
Galxwars
Galxwart
Geebee
Geebeeg
Ghostmun
Gmissile
Gotya
Gravitr2
Grescue
Gridlee
Grobda2
Grobda3
Gteikob2
Gteikokb
Gteikoku
Guiness
Gunfight
Gunsmokj
Gunsmrom
Gutangtn
Gypsyjug
Gyrussce
Hal21j
Hangly
Hangly2
Hardhedb
Headon
Headon2
Headonb
Heartatk
Heiankyo
Helifira
Helifire
Herbiedk
Hoccer2
Hotshock
Hpolym84
Hunchbkd
Hunchbkg
Hunchbks
Hustle
Hustler
Hustlerb
Intrepi2
Intrepid
Invad2ct
Invaddlx
Invaderl
Invaders
Invadpt2
Invds
Invho2
Invinco
Invrvnga
Invrvnge
Jack2
Jack3
Joustwr
Jspecter
Jspectr2
Jumpbugb
Jumpshot
Jungler
Junglers
Junglhbr
Kaitei
Kaitein
Kamikaze
Kangaroa
Kangarob
Kaos
Killcom
Kingbalj
Kingball
Kncljoea
Knockout
Kram2
Ladybugb
Lagunar
Laser
Lastmsno
Lazercmd
Ldruna
Levers
Llander
Llander1
Lnc
Looper
Loopinga
Losttmbh
Lottofun
Lrescue
Lupin3
M4
M79amb
Machomou
Madalien
Magspot2
Maketrax
Mappyj
Mariner
Mars
Maydayb
Maze
Mbrush
Medlanes
Megabj
Megatack
Meteor
Milliped
Minefld
Mineswpr
Minivadr
Missile
Missile2
Moguchan
Mole
Moonal2
Moonal2b
Moonbase
Mooncrgx
Mooncrs2
Mooncrsa
Mooncrsb
Mooncrsg
Mooncrst
Moonqsr
Moonwar
Moonwara
Mpatrolw
Mrtnt
Mspacatk
Mspacmab
Mspacmat
Mspacpls
Mtrap3
Mtrap4
Naughtya
Naughtyc
Navalone
Nebulbee
Newpuckx
Nibbler
Nibblera
Nitedrvr
Nomnlnd
Nomnlndg
Nov2001u
Nrallyx
Nyny
Nynyg
Omega
Omegrace
Orbitron
Outline
Ozmawar2
Ozmawars
Pacgal
Pacheart
Pacman
Pacmanbl
Pacmanjp
Pacmanm
Pacmod
Pacnchmp
Pacnpal2
Pacplus
Paintrlr
Panic
Panica
Panicger
Pballoon
Pc_Bfght
Pc_Duckh
Pc_Golf
Pc_Hgaly
Pc_Mario
Pc_Tenis
Pc_Wgnmn
Pengo2
Pengo2u
Perfrmau
Phantom2
Phoenix
Phoenix3
Phoenixa
Phoenixc
Phoenixt
Pickin
Piranha
Pisces
Piscesb
Playch10
Pleiadbl
Pleiadce
Pleiads
Polaris
Polarisa
Polyplay
Ponpokov
Popflama
Popflamb
Portman
Puckman
Puckmana
Puckmod
Pulsar
Qbertjp
Qixa
Qixb
Quantum1
Quasar
Quasara
Qwakprot
Radarscp
Radarzn1
Radarznt
Radarzon
Raidrs5t
Rallyx
Rallyxm
Redbaron
Redclash
Redclask
Redufo
Repulse
Rescue
Retofin1
Retofin2
Ripcord
Ripoff
Robby
Robotbwl
Rollingc
Roundup
Route16
Route16b
Royalmah
Safari
Safarir
Samurai
Sasuke
Satansat

Sbagmans
Sbrkout
Schaser
Schasrcv
Scionc
Scobrab
Scobras
Scramblb
Scramble
Scrambls
Seawolf
Seawolf2
Sectrzon
Sentetst
Sfeverbw
Sfevrbwa
Shaolins
Sharkatt
Sheriff
Shollow2
Shootbul
Shuffle
Sia2650
Sicv
Sidearjp
Sidearmr
Sidetrac
Silvland
Sinista2
Sinvemag
Sinvzen
Sisv
Sisv2
Sitv
Skychut
Skydiver
Skykiddo
Skykido
Slither
Slithera
Slyspy2
Smooncrs
Soccer
Solarq
Solfight
Sos
Spacbatt
Spacbeam
Spaceat2
Spaceatt
Spacebrd
Spacecho
Spacedem

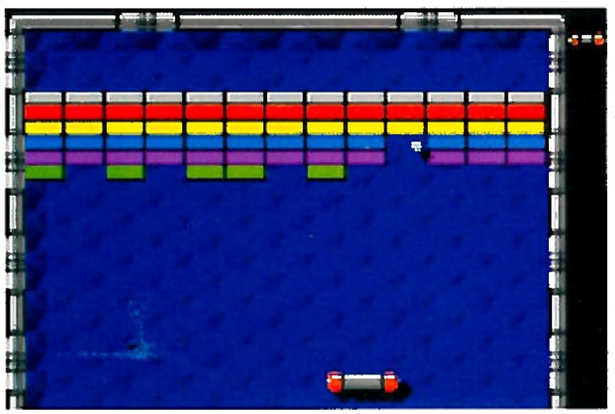


Spacefb
Spacefbb
Spacefbg
Spacefev
Spacefva
Spaceint
Spacelnc
Spaceph
Spacetrk
Spacewar
Spacewr3
Spacezap
Spacfura
Spacfury
Spceking
Spcenctr
Spcewarl
Spcewars
Spcforc2
Spcforce
Spclaser
Spdcoin
Speakres
Spectar
Spectar1
Speedfrk
Spiders2
Sprint1
Sprint2
Sptrekct
Sspacat2
Sspacatc
Sspaceat
Sstrangr
Sstrngr2
Stactics
Starcas
Starcas1
Starcrus
Starfira
Starfire
Starhawk
Starw
Starwar1
Stratgys
Stratvox
Streakng
Subs
Sundance
Superbik
Superbug
Superg
Superinv
Superpac
Superpcm
Suprglob
Suprmatk
Suprmous
Swarm
Sxevious
Tailg
Tankbatt
Targ
Tazmani2
Tazmania
Tempest1
Tempest2
Temptube
Terracrb
Theend
Theends

Theglob
Theglob2
Theglob3
Theglobp
Thehustj
Thepit
Thief
Timeplta
Timepltc
Tinv2650
Tnk3j
Todruago
Tomahaw5
Tomahawk
Tornbase
Tp84a
Tranqgun
Triplep
Tron2
Ttmahjng
Tunhunt
Turboa
Turpin
Turtles
Tutankst
Ultrank
Uniwars
Vangrdce
Vanvan
Vanvank
Venus
Videopin
Vstetris
Vulgus2
Vulgusj
Warlord
Warofbug
Warpwar2
Warpwarp
Warpwarr
Warrior
Wc90a
Wotw
Wtennis
Wwester1
Xevios
Xeviousa
Yamato2
Yankeedo
Yosakdon
Zarzon
Zaxxon2
Zaxxonb
Zerohour
Zerotime
Zigzag
Zigzag2
Zookeep2
Zookeep3
Zzyzzyx2

Jeux GBA

Arkanoid Demo
Arkanorb
Arkanorb (PD)
Balls of Pengu
Barbarian Demo #2
Barbarian V10rf
Barbarian WIP2



Blocks V1.0 [a1]
Blocks V1.0
BomberMan
Bomberman Demo
Breakout
Bruce Lee
Bubble Bobble - Old & New
Trainer Menu
Bubble Bobble V0.95a
Cauldron GBA (10th Feb 2003)
Cauldron GBA (4th Feb 2003)
Cauldron GBA
Commando Advance V1
Copter
CSAGBLib V0.20bêta - Bouncers
CSAGBLib V0.20bêta - BoxText
CSAGBLib V0.20bêta - ComObj
Pac-Man
CSAGBLib V0.20bêta - Death
CSAGBLib V0.20bêta - LargeMap
CSAGBLib V0.20bêta - LargeMapCanOut
CSAGBLib V0.20bêta - Mode4Obj
CSAGBLib V0.20bêta - Pacman
CSAGBLib V0.20bêta - Pacman2
Dragon Breakout
DragonBallTR
Fractal Lab
Frogtris
Frood
Galaxy Hero
Galaxy Invader 1000
GBA Demo #4
Invader Trainer Menu
Inwaders
James Cameron - Titanic
Kasbrik
Klan Wars
LEGO Bionicle - Mataron Adventures Intro
Lord of The Rings, The by J.R.R Tolkien
Nexus Demo
Ninja Demo
Pratchett, Terry - Discworld 01 - The Colour of Magic
Pratchett, Terry - Discworld 02 - The Light Fantastic
Pratchett, Terry - Discworld 03 - Equal Rites
Pratchett, Terry - Discworld 04 - Mort
Pratchett, Terry - Discworld 05 - Sourcery
Pratchett, Terry - Discworld 06 - Wyrd Sisters
Pratchett, Terry - Discworld 07 - Pyramids
Pratchett, Terry - Discworld 08 - Guards! Guards!
Pratchett, Terry - Discworld 09 - Eric
Pratchett, Terry - Discworld 10 - Moving Pictures
Pratchett, Terry - Discworld 11 - Reaper Man
Pratchett, Terry - Discworld 12 - Witches Abroad
Pratchett, Terry - Discworld 13 - Small Gods
Pratchett, Terry - Discworld 14 - Lords And Ladies
Pratchett, Terry - Discworld 15 - Men at Arms
Pratchett, Terry - Discworld 16 - Soul Music
Pratchett, Terry - Discworld 17 - Interesting Times
Pratchett, Terry - Discworld 18 - Maskerade
Pratchett, Terry - Discworld 19 - Feet Of Clay
Pratchett, Terry - Discworld 20 - Hogfather
Pratchett, Terry - Discworld 21 - Jingo
Pratchett, Terry - Discworld 22 - The Last Continent
Rocky Intro
Rogue - The Adventure Game [a1]
Rogue - The Adventure Game
Santa Claus Saves the Earth Intro
Snake
Snake
Snake Clone
Snake in the Grass [a1]
Snake in the Grass
Snake or Die
Space Invaders
Space Invaders GBA V0.1a
Space Wars Advance
Tic Tac Toe
Tetris
Tetris [a1]

ABONNEZ-VOUS OU ON TUE MICHAEL !





784 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

EM 05

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 ___ 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

www.emulezmag.com

Plus une minute à perdre...

ABONNEZ-VOUS

et recevez **EN CADEAU***

UN SAC A DOS ENERMAX







INDISPENSABLE !

LE HORS SERIE

à commander d'urgence !!!

Sac à dos d'une valeur de 23 € ttc offert par notre partenaire Enermax (* offre uniquement réservée aux 75 premières demandes d'abonnement reçues)

BON DE COMMANDE

EMU 5

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

J'ai bien noté que je recevrai en cadeau de bienvenue un sac à dos Enermax à la seule condition que ma demande d'abonnement fasse partie des 75 premières reçues

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 ___ n°6 ___ n°7 ___ n°8 ___ n°9 ___**(par numéro commandé – frais d'envoi inclus :** France : 9 € – Belgique Luxembourg : 10 € – Suisse : 15 CHF/10,50 € – DOM TOM 11 €)

☐ HS **Copie CD & DVD**___ France 7,50 € – Luxembourg/Belgique 8,50 € – Suisse 13 CHF/9 € – DOM-TOM 9,50 € (par exemplaire frais de port inclus)

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

www.copiecd.com