



Gagnez un véritable* hamster et un rouleau de chatterton!

*véritable peluche

LE PREMIER MAGAZINE SUR L'ÉMULATION

E-MULEZ

n°8 décembre/janvier 2006

TOUT sur la console la plus vendue au monde

GAME BOY



21 jeux testés

comment l'émuler

télécharger les jeux

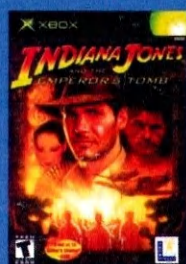
EMULATION SUR PSP



■ Emulation Gameboy, GBA, Neo-Geo, Megadrive, Super NES...

■ Jouez à Doom, Quake, tous les Lucas Arts...

Micro-story



■ revivez l'aventure Lucas Arts

■ Pratique L'émulation sur Nintendo DS, Gamecube et PS2



Day of the tentacle, Quake, Fallout, Galaga, Fatal Racing ...

11 jeux

inoubliables revisités



DOM : 9,00 € - BEL : 8,50 € - CH : 15,00 FS

L 19348 - 8 - F : 7,50 € - RD





**SIMPLIFIEZ-VOUS
LA VIE,
RECEVEZ
DIRECTEMENT
E-MULEZ
CHEZ VOUS !**

**ABONNEMENT ET COMMANDE
D'ANCIENS NUMÉROS EN LIGNE**

> www.pressemicro.com/boutique



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 :
Éric « fraise du dentiste »
Von Ascheberg
Rédacteur en chef :
Cédric « perceuse dans les articulations » Gasperini
Conseiller technique :
Jean-Christophe Dreyfus
Rédaction : Michaël « disque de Lorie » Pierlovisi, Luc « rats affamés » Pinson, Julien « arrachage d'ongles », Rousseau, H.D. « huile bouillante » Mog et encore une nouvelle équipe, les Pokémons roses.

Photos : DR (Der Commissar ?)
et Peter Parker

Direction artistique

Concept graphique et mise en page :
Thierry « sel sur plaies » Caplat

CD-Rom

Chef de projet : Vincent « alcool et entonnoir » Pouilly

Concept

Cédric Gasperini

Internet (www.emulezmag.com)

Webmaître : Yann « je ne torture personne, moi chuis seul au monde » Jugan

Direction générale

Directeur de la publication :
Vincent Pouilly

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 Image Publication Luxembourg (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 06300 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 Nice B 441 634 888
Siège : 19, impasse Jeanne-Marlin
06300 Nice

E-Mulez: le plaisir avant tout

Rendez-vous compte, mon propre père (qui est un lecteur très assidu d'E-Mulez... enfin, surtout parce que je lui en fais parvenir un exemplaire...), m'a sorti concernant le dernier numéro : « Pourquoi à chaque fois tu appelles au massacre d'animaux sans défense ? C'est pas très marrant... ». Au même moment, un drôle de type m'envoie une lettre injurieuse (voir rubrique « Courrier ») concernant mes pulsions sanguinaires envers les animaux. Non mais hé ! C'est qui le patron, ici ? Et si j'aime sentir la peur dans la transpiration d'un koala pendant que je l'épile à la cire chaude ? Et si j'aime voir la panique dans le regard d'une tortue Luth à qui l'on a mis un pétard « Big Mammouth » dans l'anus ? Et si j'aime entendre le râle de douleur d'un bébé fennec à qui l'on arrache les deux yeux, juste pour déconner parce que c'est chouette, la torture ? Pourquoi n'aurais-je pas droit moi aussi à tous ces petits plaisirs qui rendent la vie plus supportable ? Pourquoi est-ce que ce serait réservé aux matons américains ou aux terroristes intégristes ?

Eh bien c'est aussi tout ça, E-Mulez ! De la torture mentale avec tellement de bonnes choses que l'on se demande, en fin de compte, à quoi sert d'aller bosser, d'avoir une femme et des enfants ou encore de l'argent, puisque le bonheur est dans ces pages.

Cedric Gasperini, distributeur d'orgasmes littéraires

p. 4

Courrier

De bien belles lettres pour ce numéro, avec une déclaration d'amour et une de haine. Ça équilibre.



p. 6

L'histoire de l'ordinateur

Les Chevaliers de la table ronde, acte second. Arthur cocufié, Lancelot cocufieur, frère Guenièvre ne pense qu'au cul.

p. 8

Dossier Game Boy

La console la plus vendue au monde échoue dans nos colonnes. L'occasion de vous la faire découvrir sous toutes ses coutures.



p. 20

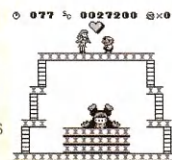
Émulateurs Game Boy

Il est extrêmement simple d'utiliser un émulateur Game Boy. Quand bien même vous seriez trop nul, ces pages explicatives sont pour vous.

p. 22

Les jeux Game Boy sur Internet

Quelques petites pistes pour retrouver vos jeux chéris sur le Net...



p. 23

Game & Watch

La suite de notre feuilleton, avec cette fois-ci les Panorama et Crystal Screen.



p. 24

Émulation Nintendo DS

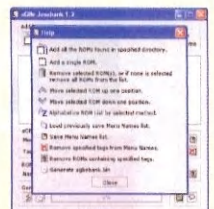


Les meilleurs jeux d'arcade sont sur GBA et Nintendo DS. Ils sont aussi dans E-Mulez.

p. 25

Émulation PS2

La Game Boy sur PS2, c'est tout à fait possible. La preuve en mots et en images.



p. 27

Émulation Gamecube

La Game Boy et la Gamecube, ce n'est pas qu'une histoire de lettres changées.



p. 28

Émulation PSP

La nouvelle console de Sony a déjà ses émulateurs. Petit tour d'horizon !

p. 34

Concours

Avec le formidable site Doudoushop.com, gagnez un hamster et tout un tas d'autres saloperies de bestioles.

p. 36

Lucas Arts

La firme de mon ami Georges est l'une des plus célèbres et des plus importantes du paysage vidéo ludique. Nous vous la présentons ici.



p. 40

Tests de jeux

Une nouvelle fois, le meilleur des anciens jeux se voit ravivé dans votre mémoire, dans vos yeux, dans votre cœur, dans vos poumons, dans vos ongles, dans vos poils, dans vos selles.



p. 49

Pages CD-Rom

Dans notre CD-Rom, on trouve des Aliens en pagaille, des héros, des filles nues, des casse-tête, des casse-briques, des casse-couilles, des casse-toi, des casse-à-strophes, bref, tout ce qui se fait de mieux.

Une nouvelle ère

Michaël augmenté, des fans qui en veulent à son corps, un défenseur de koala, un auteur de BD dépressif...

Notre rubrique courrier se transforme peu à peu, dans son fond, pas dans sa forme.



Grâce à vos généreux dons, Michaël a été augmenté. Merci pour lui.

La rédaction

Salut la Team ! J'ai eu une grosse frayeur en août, le mag était du domaine de l'introuvable. Hier je me pointe à la Fnac, résigné à l'idée que « j'avais loupé le number 7 » et là, que vois-je en bas du kiosque... le fameux numéro ! Oooooouufff !!!!

Tommy



Des problèmes d'impression, indépendantes de notre volonté, ont retardé d'un mois la parution d'E-Mulez. Ajoutez à cela que le mois d'août, toutes les imprimeries sont fermées et que les réseaux de distribution marchent au ralenti... et ce sont deux mois de retard qui ont été accumulés. Nous nous en excusons platement auprès de tous nos lecteurs, en espérant sincèrement que ce désagrément ne se reproduise plus jamais.

■ J'adore votre magazine. C'est tout à fait le genre de lecture qui manquait dans la presse. La preuve, je viens de le découvrir et j'ai immédiatement commandé tous les anciens numéros et je me suis abonné. Je me demande même si je ne vais pas m'abonner une seconde fois...

En fait, ça dépend surtout de vous... la PSP, je l'ai gagnée ou non ?

Julien

Non.



■ Je tenais à vous dire que votre magazine est super, car il me permet de rejouer à mes anciens jeux sur mon PC portable. (31 ans, marié, 1 enfant... j'avais été obligé de mettre à la cave mes vieilles consoles, moi qui suis mordu de jeux.)

Frédéric

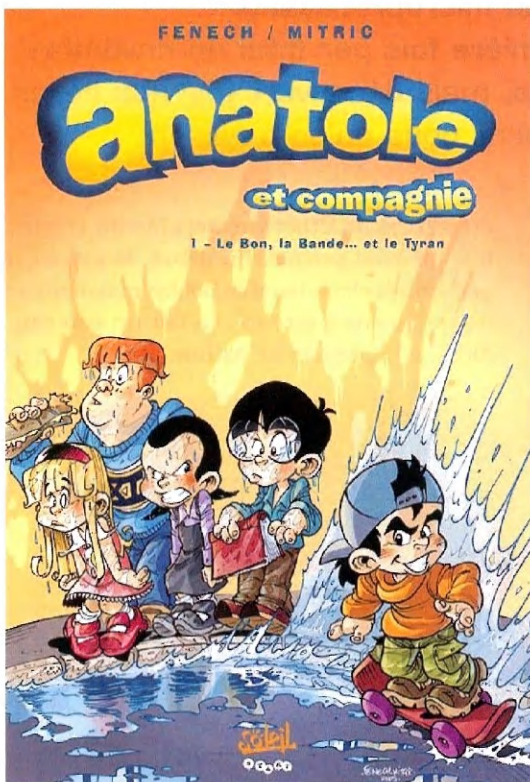
32 ans, marié, 1 enfant... je vous bats... D'ailleurs, en parlant de battre, ne vous laissez pas faire : ressortez vos vieilles consoles de la cave, étalez-les dans le salon et si Moumoune bronche, collez-lui un coup de boule. Hein ? La vaisselle ? Oui chérie, j'arrive...



Bonjour, je m'appelle Sophie, j'ai 24 ans et je suis une vraie fan d'E-Mulez depuis le premier numéro. Mais si je vous écris aujourd'hui, c'est parce que j'ai craqué sur Michaël. Serait-il possible d'avoir ses coordonnées ?

Sophie

Ma pauvre Sophie. C'est une bien triste nouvelle que vous nous apprenez là. Outre le fait que nous vous conseillons vivement d'aller voir un psychiatre – voire d'ouvrir le gaz, d'avalier des barbituriques ou encore de sauter d'un avion en vol sans parachute – nous sommes assez sympa pour vous donner LE conseil ultime pour séduire Michaël : déguisez-vous en hamster. Son attirance sexuelle pour ces petites bestioles est telle que vos chances n'en seront que plus importantes. On attend les photos.



Rhaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa !!!!!

Génial !!!!

Trop bon Rick Dangerous, mon ami Rick !!!

Merci !!

Ah, je ne vais plus bosser à cause de toi...

Philippe Fenech

Tant mieux.

Comme ça tu dessineras moins de merdes...

(Pour info, Philippe Fenech est dessinateur de BD, auteur de Tuff & Koala – 2 tomes parus, éditions Soleil – et de Anatole & Cie – 1 tome paru, chez le même éditeur. Il a illustré notre rubrique « Histoire de l'informatique » dans notre numéro 6.

Monsieur,
Je vous écris pour m'insurger contre les propos tenus dans votre torchon. Étant membre actif de la SPA et membre solidaire de la WWF depuis de longues années, je ne peux que trouver votre attitude répugnante. Des associations comme celles que je viens de citer se battent chaque jour pour préserver la planète et les espèces qui y habitent. Y compris l'homme puisqu'il dépend de la faune et de la flore, même s'il ne cesse de la massacrer chaque jour un peu plus. Vous voir alors encourager la violence envers des espèces protégées, qui plus est totalement inoffensives, est insoutenable. Si c'est là l'exemple que vous voulez laisser à notre jeunesse, c'est un bien triste exemple. Inutile de vous préciser que vous avez perdu un lecteur et que vous en perdrez sans doute beaucoup d'autres.

Je ne vous salue pas.

Anonyme.

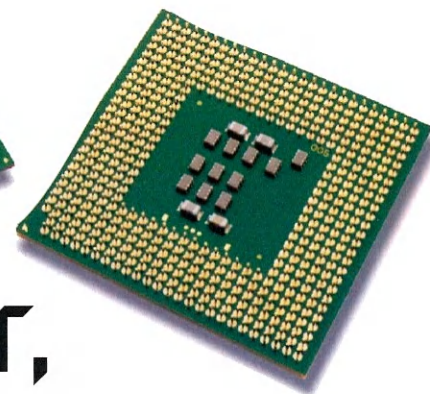
Anonyme, mon ami. Cela me rend bien triste, tout ce que tu me dis là. Moi qui croyais dur comme fer à notre amitié (il fallait voir comme j'étais heureux de préciser, à chaque soirée mondaine où je vais me nourrir gratuitement, que je connaissais Anonyme), je tombe de haut. Et pas seulement à cause de la perte de ton amitié, d'ailleurs. Je tombe de haut en voyant que de nos jours, des personnes telles que toi osent encore la ramener en écrivant

un tel ramassis de stupidités. Car soyons sérieux. A-t-on déjà entendu à la radio ou au journal de 20h : « Parce qu'elle prône un culte fou à E-Mulez, une jeune femme tue deux koalas dans un zoo avant de se mettre nue et d'offrir son corps aux orang-outans. » ? Penser un seul instant que nos lecteurs pourraient croire sérieusement qu'il faut tuer les espèces protégées, c'est les prendre pour des cons. Penser un seul instant que je parle de sérieusement de tuer les espèces protégées, c'est me prendre pour un con. Et venant d'un être aussi insignifiant et intellectuellement limité que toi, c'est inacceptable. Tu comprendras un jour, si quelqu'un prend le temps de te l'expliquer, que sous ces menaces terroristes à l'encontre des animaux, se cache peut-être une vraie tendresse envers eux. D'autre part, c'est un moyen comme un autre (peut-être peu subtil, mais qu'importe) de rappeler qu'il ne faut pas les oublier.

Allez, reprends un peu de terrine de panda et restons bons amis.



La lettre du mois



La légende du microprocesseur, le retour

La suite de notre légende arthurienne ou l'épopée merveilleuse du microprocesseur...

Non pas inventé par Marcian Hoff et commercialisé pour la première fois par Intel en novembre 1971, comme on peut le lire dans les manuels d'histoire erronés, mais découvert par nos héros comme nous le décrivons dans nos colonnes. Si, si, c'est forcément nous qu'on a raison.

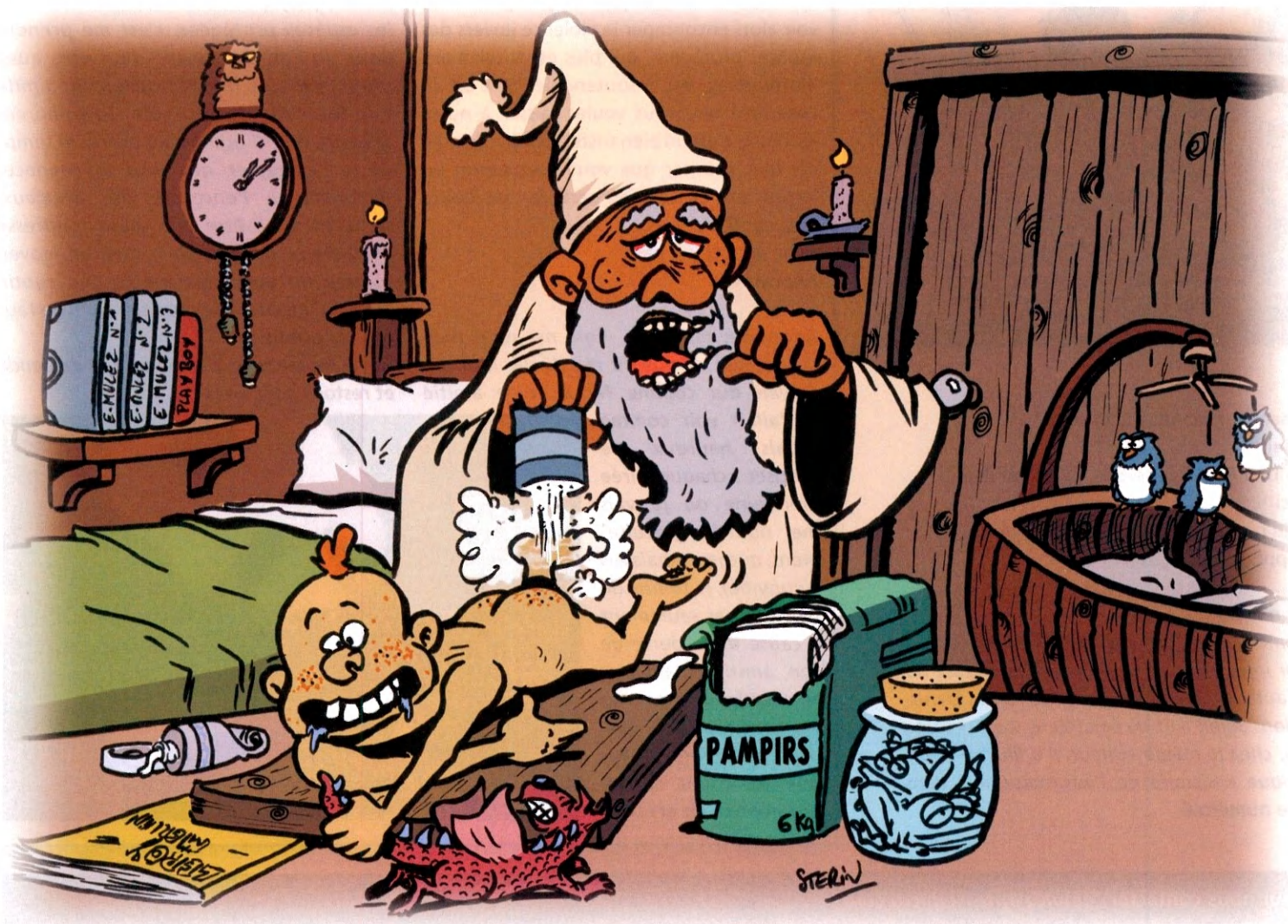
Neuf mois plus tard, un enfant naît de cette union. Mais récapitulons pour les retardataires.

Dans notre précédent numéro, nous avons appris qu'Uther Pendaragon a piqué la femme

du duc de Cornouailles grâce à l'aide de Merlin. Voilà. Pour les détails, veuillez vous reporter au bon de commande à la fin de ce numéro.

Bref, neuf mois plus tard, un enfant naît de cette union.

À contrecœur, Uther le remet à Merlin, comme il le lui avait promis. Au début, le magicien pense à appeler le bambin Bobby, mais comme il sera amené à être roi, ça fait un peu con. Alors, il le prénomme Arthur.





Pris de remords, Uther poursuit Merlin pour récupérer l'enfant. Mais tombé dans une embuscade, il est tué. Avant de mourir, toutefois, il a le temps d'enfoncer profondément Excaligroumpf dans un rocher... Ce n'est pas malin, soit dit en passant, parce que ce bloc de pierre ne lui avait rien fait. Donc, Uther meurt et Merlin se fait la malle.

Trois semaines. C'est le temps que tiendra Merlin. Après trois semaines de réveils deux fois par nuit, de couches sales et de biberons incessants, Merlin est loin d'être enchanté. Il décide que, finalement, il est plus sage de confier Arthur à une noble famille. Et Merlin repart profiter des bonnes choses de la sylvie et chevaucher la Dame du Lac.

On retrouve notre Arthur quelques années plus tard. Les nobles ont pris l'habitude d'organiser des tournois dont les vainqueurs sont autorisés à tenter leur chance avec Excaligroumpf. En effet, l'épée n'a jamais pu être retirée de son rocher et il est dit que quiconque réussira cet exploit deviendra roi d'Angleterre. Arthur, lui, accompagne son frère à un de ces événements.

Contrairement à ce que veulent bien nous montrer les épopées hollywoodiennes, Arthur

n'est pas un jeune homme large d'épaules, fringante figure aux cheveux bruns, au teint hâlé et au regard d'acier. Arthur est anglais, ne l'oublions pas. Il est donc roux et arbore un teint pâle, des taches de rousseur plein le visage et des dents en avant. Une bonne tête de vainqueur, en quelque sorte. Et un bon gros crétin aussi, puisque pour le fameux tournoi, il a oublié l'épée de son frère. Toujours en bon crétin, il décide de la remplacer par Excaligroumpf. Et encore en bon crétin, il réussit à la sortir du rocher.

King con

Les nobles sont un peu réticents à l'idée de prêter serment d'allégeance à un tel abruti, mais Merlin débarque et lance la phrase désormais célèbre : « Le premier qui refuse, je lui fais tâter du feu du Dragon dans sa gueule. » Étonnamment, on ne retrouve jamais trace de ces propos dans les livres. Pourtant, le résultat est là : tous les seigneurs se plient aux volontés de Merlin et prennent donc Arthur pour roi.

L'un d'entre eux, Léodegran de Caméliard, va même jusqu'à lui refourguer sa fille Guenièvre.

C'est une bonne alliance pour sa famille et ça lui permettra de se débarrasser d'une progéniture qui a le feu au cul. Il en a un peu marre de la retrouver avec le palefrenier dans l'étable, avec le fauconnier dans le pigeonnier, avec le jardinier dans les buissons et parfois avec les trois dans son lit.

Guenièvre est souvent décrite comme une brunette gaulée à vous en durcir un peu plus un cadavre. Bien entendu, il n'en est rien. Tout comme Arthur, Guenièvre est anglaise. Elle est donc rousse, arbore un teint pâle, des taches de rousseur plein le visage et des dents en avant, auxquels il faut ajouter une poitrine débordante et un arrière-train généreux à mettre sur la paille toute l'industrie du coussin.

Arthur épouse malgré tout Guenièvre. Dans le même temps, il décide de fonder la confrérie des Chevaliers de la table ronde. Assis à une table – ronde, bien entendu – les meilleurs chevaliers passent leurs soirées à chanter des chansons paillardes, vider des tonneaux de bière et bâfrer des pièces de bœuf bouillies servies avec des petits pois nageant dans une sauce à la menthe.

L'Angleterre est unifiée, tout le monde est content, bref tout va bien dans le meilleur des mondes.

Seulement voilà... Comme Guenièvre est une chaude lapine et que son époux de roi passe son temps à table à trousseur les servantes, elle décide d'assouvir ses pulsions et jette son dévolu sur sire Lancelot, le meilleur pote d'Arthur. Lancelot, que l'on appelle « du Lac » en raison de sa capacité à ingurgiter une certaine quantité d'alcool, se laisse prendre au jeu et culbute la reine.

« Faudra m'appeler sire Gladiator », déclare d'ailleurs Lancelot, qui est un petit plaisantin, « vu que maintenant je pénètre dans la reine... »

Arthur, qui ce soir-là avait décidé de ne pas participer aux ripailles de la table ronde parce qu'il y avait foot à la télé, rentre chez lui et tombe sur les amants adultères...

To be continued & finished

Dans notre prochain numéro,
Henri II invente le Wifi.

Alien vs Predator ?

Il a un peu la même tête que Predator et il bave comme Alien. Issu sans doute d'un amour contrarié entre deux représentants de ces races, il n'a d'autre but dans la vie que de dessiner. Il, c'est Nicolas

Sterin. Allez jeter un coup d'œil sur son site Internet dont l'adresse est <http://www.membres.lycos.fr/nicolassterin/> ou contactez-le par e-mail à nicoster1@yahoo.fr.

Nintendo® WORLD

Een

l'histoire



Où l'on
apprend que
la *Game Boy*,
ça tient dans
la poche...
enfin...
une grande
poche...

La **Game Boy**, c'est l'occasion de vous rafraîchir la mémoire sur l'un des géants du jeu vidéo, de la console, de la plomberie et de la banane. C'est également l'occasion de découvrir les origines de la console la plus vendue au monde.



son succès grandissant, cette dernière signe avec Disney un contrat de distribution de cartes à l'effigie des personnages de la firme US. En 1963, Nintendo se diversifie et se lance dans le jouet. En 1970, dans les jouets de haute technologie et notamment dans les jeux d'arcade par la suite. Mais c'est en 1980 que Nintendo se fait connaître de par le monde avec les *Game & Watch*. En 1984, c'est au tour de la console *NES* d'inonder le marché avec le succès qu'on connaît : 62 millions d'unités vendues, voilà un chiffre qui troue le c... euh... qui tue sa race... euh... enfin... qui déchire grave. Nous voilà finalement rendus en cette bonne vieille année 1989. Cette année-là, Roch Voisine braille *Hélène*, New Order sort un sublime *Technique*, Indiana Jones fait sa dernière croisade, Jack Nicholson abat son joker dans *Batman* et Salvador Dali ne fera plus jamais couler ses montres. Cette année-là aussi, l'histoire du jeu vidéo prend un nouveau tournant : Nintendo sort la *Game Boy*. Fruit du génial inventeur Gunpei Yokoi, à qui l'on doit également les *Game & Watch*, la *Game Boy* se veut, à l'origine, une *NES* portable. Finalement, ce sera un savant mélange des deux produits électroniques phares de Nintendo. Écran monochrome, facile à transporter, petites cartouches... et surtout, un jeu extraordinaire fourni à l'achat de la console : *Tetris*. N'en jetez plus, la *Game Boy* est promise à un succès planétaire... ce qui sera effectivement le cas puisque, à



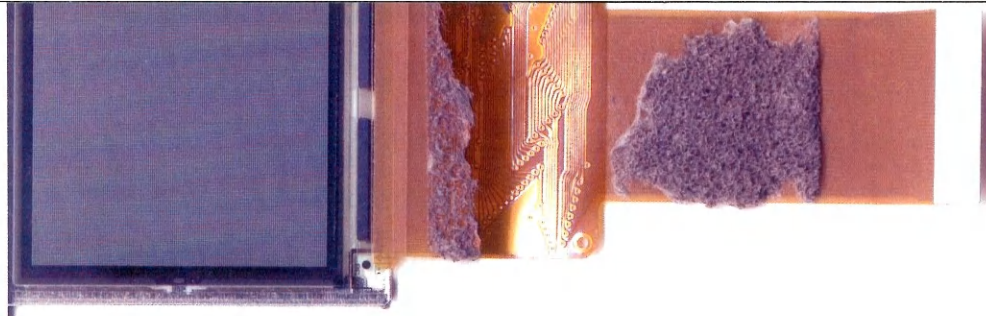
ce jour, elle reste la console la plus vendue au monde. Cent dix millions d'unités seront ainsi écoulées jusqu'en 2001, année de son remplacement par la *Game Boy Advance*... Dans cet article, nous allons donc parler de cette première *Game Boy* et des suivantes, dont notamment une version couleur, la *Game Boy Color*, pour nous arrêter à la *Game Boy Advance* qui fera l'objet d'un futur dossier.



Comme dans notre dernier numéro, nous voilà à nouveau dans la merde. Enfin, une petite merde, hein, une sorte de merdouille, rien de bien méchant et rien de bien insurmontable. Mais une merde quand même. Le dilemme se pose une nouvelle fois : dois-je faire un copier-coller de l'histoire de Nintendo que nous avons déjà publiée dans notre numéro 3 consacré à la *Super Nintendo* ou dois-je tout réécrire en essayant d'être aussi intéressant qu'à votre première lecture, hmm ? Si mon instinct de mâle primitif, sournois et qui aimerait bien finir tôt cet article pour aller se la couler douce, prendre une bonne douche chaude, lire l'intégrale de Kant et de Nietzsche avant d'aller dîner exclusivement de végétaux en buvant de l'eau minérale, si cet instinct, disais-je, me souffle de me contenter de la première solution, mon esprit lumineux, sensationnel et ultraperformant m'impose, lui, la seconde. En plus, ce ne sont rien que des conneries vu que je prends des bains, je lis le dernier Pratchett, je mange de la viande et je bois du vin. Toujours est-il qu'il paraît indispensable de vous rafraîchir la mémoire sur certains points concernant Nintendo. Tout d'abord, c'est en 1889 que commence l'aventure, au pays du Soleil Levant, j'ai cité le pays des Nippons, la Nippie (hein ?). Fusajiro Yamauchi commercialise des cartes à jouer.

Des cartes aux consoles

Soixante-dix ans passent et on retrouve toujours la même société (sans son père qui est mort entre-temps). En 1959, donc, forte de



Twee :

les caractéristiques

Où l'on apprend que la *Game Boy*, c'est déjà dépassé... enfin... à sa sortie ça l'était déjà...

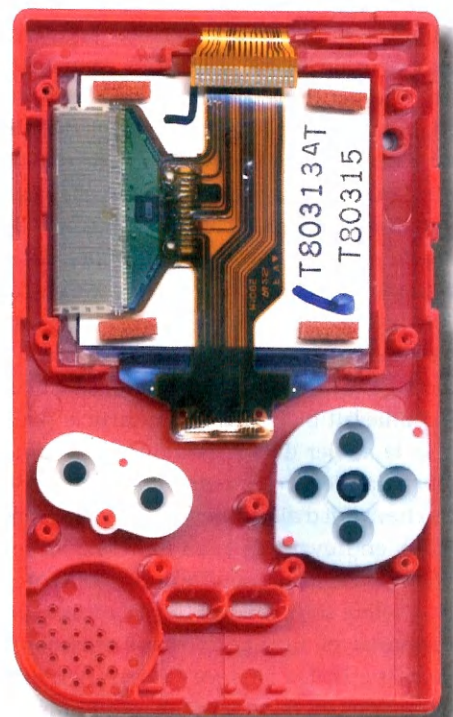
Pour ceux qui ont une âme sensible et qui seraient farouchement opposés au fait d'ouvrir un hamster, sachez que je le comprends totalement et que je vous offre une solution de rechange : ça marche aussi avec un koala, un panda ou, mieux, un fennec. Toujours est-il qu'à sa sortie en 1989, la *Game Boy* n'a pas forcément de quoi exciter les foules côté caractéristiques. Un CPU cadencé à 2,2 MHz, un écran monochrome et un prix de (tout de même) près de 1000 boules (ou francs, c'est au choix), il y a de quoi s'interroger longuement quant à l'achat d'un tel objet. Il faut savoir qu'à la même époque, Intel sort son 486DX25 (donc cadencé à 25 MHz) pour les ordinateurs de bureau. Pire, Sega lance la *Gamegear*, qui affiche un CPU à 3,80 MHz et un écran couleur, tandis qu'Atari présente la *Lynx* également pourvue d'un écran couleur et d'un processeur cadencé à 3,6 MHz. Alors franchement, oui, il y a de quoi se poser la question... Qu'est-ce qui a fait que Nintendo a vendu des *Game Boy* comme des petits pains, tandis que les consoles concurrentes, pourtant bien plus attrayantes en termes de capacité technologique, s'en allaient droit dans le mur et plongeaient leurs firmes respectives dans le caca, hmmm ? Eh bien, n'ayez pas peur, mes petits, je m'en vais vous répondre.

Un marketing d'enfer

Comme l'intertitre l'indique, la *Game Boy* a bénéficié d'un marketing d'enfer. Mais pas seulement, je vous rassure. Une des clés de son succès, et non des moindres, est qu'elle a été vendue avec le jeu *Tetris*, jeu qui n'était alors disponible qu'en borne d'arcade. Tout

Une *Game Boy*, c'est comme un hamster : tout petit et tout mignon. Une *Game Boy*, c'est vraiment comme un hamster : on a envie de l'éclater pour voir ce qu'il y a à l'intérieur. Une *Game Boy*, c'est définitivement comme un hamster : une fois ouvert, c'est dur à remonter...

le monde connaît *Tetris* et rares sont les personnes qui n'y sont pas accros dès lors qu'elles commencent une partie. Eh bien, en 1989, c'était la même chose. Ajoutez à cela l'impact de la nouveauté (puisque *Tetris* n'était pas trop connu)... De plus, contrairement à ses concurrentes, la *Game Boy* affichait une durée de vie de quinze heures grâce à ses quatre piles AA. Cette énorme durée de vie s'explique par le fait que l'écran est monochrome, justement, et que le processeur est faible. Pour comparaison, la *Lynx* n'offre que deux heures et demie de durée de vie avec six piles ! D'autre part, la *Lynx* a des dimensions plus importantes, ce qui en fait une « transportable » plus qu'une « portable ». Quant à la *Gamegear*, elle n'offrait que trois heures de durée de vie, son prix était peu attractif (1290 F) et son poids particulièrement important. Bref, Nintendo aura une nouvelle fois remporté son pari !



Nom	Game Boy	Game Boy Color
Année	1989	1998
Processeur	Personnalisé 8 bits CMOS, 2,2 MHz	Z80 8 bits fonctionnant à 4 MHz
Mémoire	8 Ko Ram/8 Ko Vram (vidéo)	32 Ko Ram/96 Ko Vram
Graphisme	160 x 144 sur 4 niveaux de gris	160 x 144 sur 56 couleurs parmi 32 000
Dimensions	145 x 90 x 32 mm	132 x 78 x 26 mm
Alimentation	6 V 0,7 W AA/R6 x 4 ou DMG-05	3 V 0,6 W AA/R6 x2 ou MGB-005
Durée de vie de la batterie	15 heures	10 heures
Prix	990 F (env. 150) en 1989	500 F (env. 76) en 1998



Drie :

les jeux

Où l'on apprend que la *Game Boy*, c'est à se cogner les arptions contre le mur... enfin... c'est une image, hein...



Parler des jeux de la *Game Boy*, c'est comme un dîner d'anniversaire d'un arrière-arrière-grand-père : on ne sait plus où mettre les bougies tellement il y en a. Si, si, je vous assure, la comparaison est peut-être nulle, mais elle est pertinente.

Game Boy Color, qui elle-même a cédé la place à un nouveau système, la *Game Boy Advance*. Car vous ne l'avez peut-être pas encore compris, mais nous parlerons essentiellement de la *Game Boy* et de la *Game Boy Color*. Oh, bien sûr, on pourrait vous parler aussi de la *Game Boy Pocket* ou de la *Game*

Boy Light, mais elles ne sont que de petites évolutions du produit de base, contrairement à la *Color*, qui a été une véritable révolution dans la série. Nous ne leur consacrerons donc tout au plus qu'une mention ultérieure. Mais revenons à nos bécéééééé, ou nos moutons, si vous préférez. La *Game Boy* jouit à ce

Et comme l'arrière-arrière-grand-père, vous risquez de manquer sérieusement de souffle si vous voulez tous les répertorier. Pensez-donc... La *Game Boy* est sortie en 1989. En 1998, elle été remplacée par la





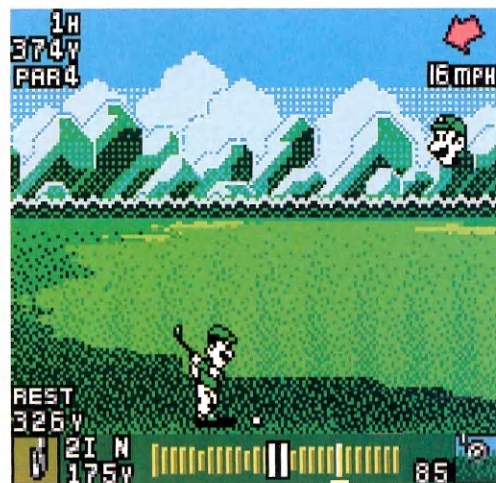
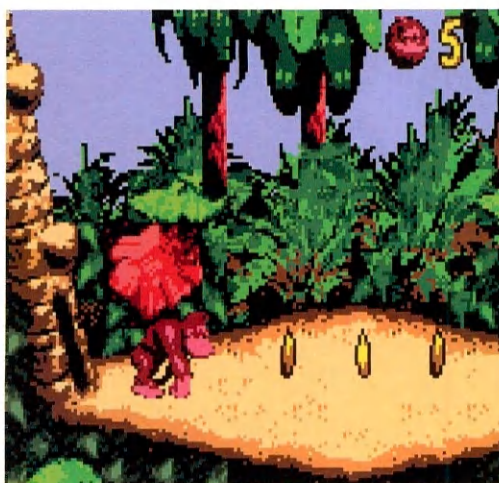
jour d'une ludothèque extraordinaire. De 1989 à 2001, date de l'abandon de son format de cartouches, ce sont douze ans qui s'écoulent. Douze années durant lesquelles plus de 1000 jeux verront le jour. À titre de comparaison, la Nintendo DS, sortie en mars dernier, ne dispose à ce jour que d'une vingtaine de titres disponibles... un chiffre qui risque fort de ne pas dépasser la quarantaine au bout d'un an d'existence. Alors forcément, devant un tel déluge de titres,

il est totalement impensable de vous livrer une liste subjective des meilleurs. Pourtant, nous allons essayer.

Infimes modifications

La Game Boy, comme la Game Boy Color après elle, a connu les joies de l'adaptation des meilleurs titres, tels que *Donkey Kong*, *Zelda* et des *Mario* en veux-tu en voilà. Elle a également connu les joies des jeux originaux et réussis. Un fait amusant, tiens, et je ne peux résister à l'envie de vous le faire partager. Les jeux sortaient sur PC ou consoles de salon et il y avait toujours une version Game Boy qui suivait de près. Seulement voilà, ce produit-là était bien souvent très loin des autres moutures. Normal, me direz-vous, puisque la faible puissance de la console limitait le développement des jeux. Certes, mais prenez par exemple *Star Wars Racer*, excellent jeu de courses au demeurant. Alors que la vue est dos à l'appareil sur les versions PC et consoles de salon, elle se trouve sur le dessus sur Game Boy Color. Et les exemples de petites variations, aussi minimes soient-elles, mais qui finalement changent totalement la donne

du jeu, sont nombreuses dans le catalogue Game Boy. Toujours est-il que la console jouit, disions-nous, d'une ludothèque extraordinaire et que finalement, encore aujourd'hui, ce produit reste le compagnon idéal pour des voyages un peu trop longs ou des attentes qui n'en finissent pas. À l'instar du bouquin que l'on trimballe partout pour tuer le temps, la Game Boy est devenue indispensable. Elle est ainsi toujours d'un intérêt certain pour ceux qui la possèdent ou peuvent l'acquérir sur le marché de l'occasion, d'autant plus que ses jeux se trouvent désormais à moins de 20 €...



Vier:

exemples de jeux

Où l'on apprend que la *Game Boy*, c'est dur de faire une liste de ses meilleurs jeux... enfin... c'est faisable, hein, mais dur...

Oui, il en manque, vos préférés n'y sont pas, il n'y a même pas les jeux *Pokémon* (j'ai horreur de ces saloperies)... blablabla... Bref, voici juste une vingtaine de titres parmi les jeux plutôt originaux ou réussis qui ont marqué la *Game Boy* et la *Game Boy Color*. Bien entendu, les jeux en couleurs... sont issus de cette dernière, tandis que les jeux en noir et blanc proviennent de la première *Game Boy*... était-ce nécessaire de le préciser ?

Aladdin

Éditeur/développeur : Disney

Année : 2000

Genre : plateformes

Résumé : Jafar veut prendre la place du Sultan. Pour cela, il a besoin d'une lampe magique que seul un cœur pur pourra voler. Aladdin est ce cœur pur. Et c'est lui que vous dirigez, tout en sachant que votre but est d'empêcher Jafar d'arriver à ses fins.

Avis : tout aussi réussie que les versions pour ordinateur ou console de salon, cet *Aladdin* est ce qui se fait de mieux en matière de jeu de plateformes. Extrêmement réjouissant, bien pensé dans ses niveaux et sa difficulté, plutôt sympathique au niveau graphisme, c'est un incontournable.

Note : ★★★★★

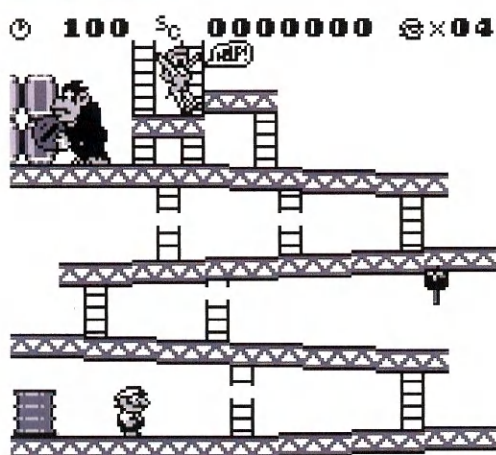


Donkey Kong

Éditeur/développeur : Nintendo

Année : 1994

Genre : plateformes



Résumé : le méchant gorille Donkey Kong a enlevé la blondasse d'un plombier moustachu, italien de surcroît, et qui plus est affublé d'un nom ridicule : Mario. Mieux qu'un plombier polonais, Mario est multitâche et se lance dans la branche « sauvetage de blondasse ». Il devra donc éviter les tonneaux que lui lance

le gros macaque pour aller lui botter l'arrière-train.

Avis : le plus grand des classiques Nintendo a bien évidemment bénéficié d'un portage sur *Game Boy*. Et il serait vraiment stupide,



voire criminel, de ne pas retrouver les plaisirs d'antan en boudant une telle merveille.

Note : ★★★★★½

Donkey Kong country

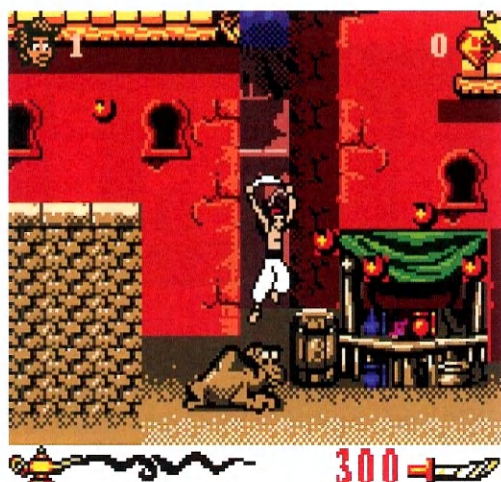
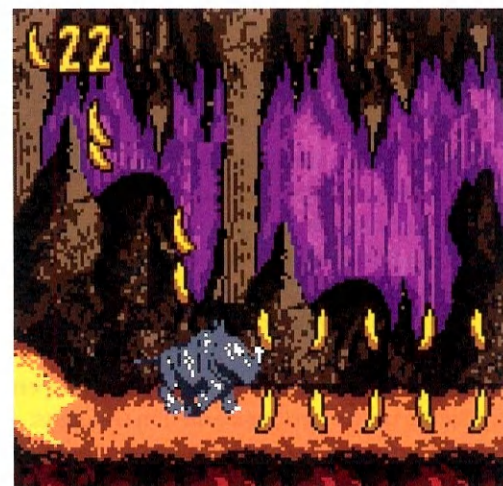
Éditeur/développeur : Nintendo

Année : 2000

Genre : plateformes

Résumé : on a volé les réserves de bananes. Donkey va donc partir en compagnie de son fils, Diddy (aussi surnommé Puff dans l'intimité), pour aller châtier le voleur, un certain King K Rool. Les deux héros devront auparavant affronter les sbires du méchant, les terribles Kremings.

Avis : un jeu un poil neuneu, certes, mais doté d'un bon graphisme, d'une jouabilité exemplaire et d'une ambiance démente. Il



n'en fallait pas moins pour que ce grand classique de la SNES devienne à son tour un grand standard de la Game Boy.

Note : ★★★★★

Final Fantasy Legend

Éditeur/développeur : Squaresoft

Année : 1989

Genre : jeu de rôle

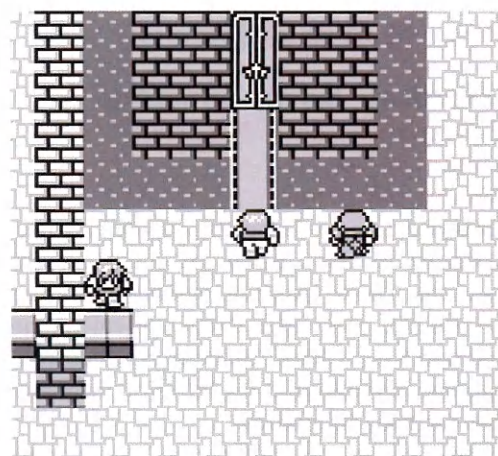


Résumé : série en marge de la franchise habituelle des *Final Fantasy*, *Legend* est un jeu de rôle ambitieux et bourré d'action. Le scénario est assez mal expliqué, mais il semblerait qu'il s'agisse

d'une quête pour défaire les Dieux et laisser les vivants suivre leur propre voie...

Avis : trois classes de personnages disponibles, humains, mutants et monstres, une aventure longue et parfois difficile, une réalisation soignée, un jeu malgré tout prenant, *FFLegend* est un excellent jeu de rôle, plutôt complet, compte tenu des faibles capacités de la machine. Il donnera deux suites tout aussi réussies.

Note : ★★★★★ 1/2



Gremlins unleashed

Éditeur/développeur :

Light & Shadow Production

Année : 2001

Genre : plateformes

Résumé : jouez Gizmo le Mog-waï et éliminez tous les Gremlins, ou alors incarnez Stripe le Gremlin et faites de Gizmo votre souffre-douleur. De nombreux décors des films sont repris, des armes originales et tout un tas de minijeux auxquels jouer seul ou à plusieurs.

Avis : il fallait tout de même qu'on vous en présente un, de jeu inspiré du film *Gremlins*... C'était inévitable, d'autant plus que la Game Boy (et la GBA après elle) est la seule console



sur laquelle des jeux inspirés de ces films sont régulièrement sortis. Et celui-ci n'est pas le plus mauvais, loin de là. Très jouable, sympathique à en mourir, totalement captivant, il est à conseiller à toute la famille.

Note : ★★★★★ 1/2

King of fighters 95

Éditeur/développeur : SNK

Année : 1997

Genre : combat



Résumé : incarnez jusqu'à trois combattants dans des affrontements acharnés, avec leur lot de combos, de coups spéciaux et de KO dans ta sale tronche.

Avis : une nouvelle fois un grand classique porté sur la Game Boy avec brio. Un jeu de combat sympathique qui mérite le coup d'œil tant par sa diversité que par sa bonne réalisation

Note : ★★★★★ 1/2



Kirby's dream land

Éditeur/développeur : Nintendo

Année : 1992

Genre : plateformes

Résumé : Kirby tente d'atteindre le mont Dedede pour aller trouver le roi Dedede et lui

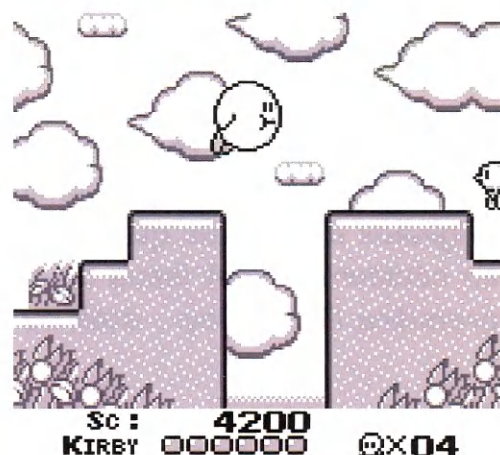


demander de rendre la nourriture et toutes les belles étoiles brillantes qu'il a prises à Dream Land.

Avis : un jeu de plateformes exemplaire, doté de graphismes

réussis, d'une jouabilité parfaite et d'un univers attachant. Ce titre plaira aux petits comme aux grands.

Note : ★★★★★



Legend of Zelda : Link's awakening

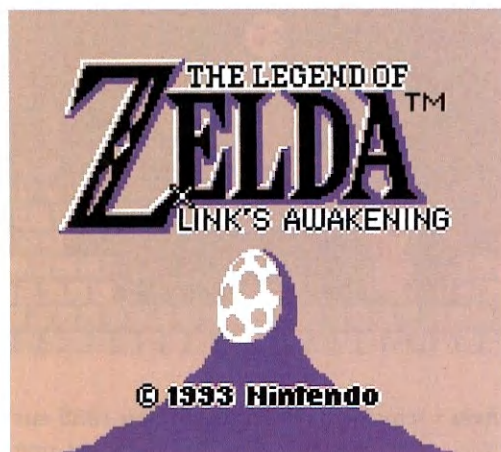
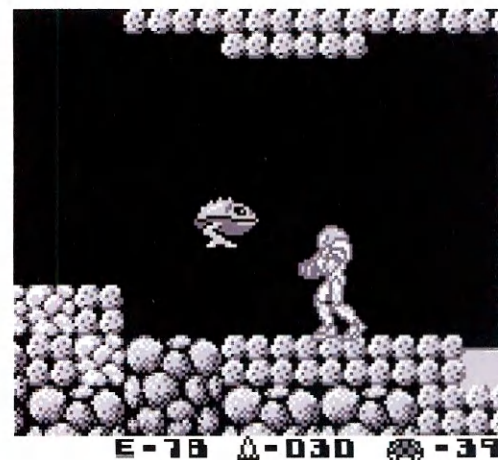
Éditeur/développeur : Nintendo

Année : 1993

Genre : aventure

Résumé : après un naufrage, Link se réveille sur une île inconnue, dans une hutte. Les habitants qui l'ont recueilli lui apprennent que pour revenir chez lui à Hyrule, il lui faudra réveiller le poisson du vent. Cette créature est actuellement endormie dans un œuf au sommet d'une





montagne et nul ne pourra la sortir de son sommeil si ce n'est en jouant des huit instruments magiques disséminés sur l'île.

Avis : bien entendu, ce *Zelda* constitue à lui seul une véritable merveille. Très vaste, doté d'une durée de vie exceptionnelle, d'un scénario béton, d'un monde extraordinaire (faut-il en rajouter ?), il est ce qui se fait de mieux dans le genre. Le top du top, en quelque sort. À noter que le jeu sera réédité en couleur en 1998.

Note : ★★★★★

Mario Golf

Éditeur/développeur : Nintendo

Année : 1999

Genre : sport



Résumé : adapté du célèbre jeu sur N64, ce *Mario Golf* vous plonge dans la peau d'un étudiant golfeur qui espère progresser suffisamment pour un jour affronter le célèbre Mario. Tournoi, carrière, match sont disponibles.

Avis : excellent jeu de golf au demeurant, *Mario Golf* pourra en rebuter certains quant à sa trame et aux innombrables palabres qu'il vous faudra subir pour progresser. Toutefois, doté d'une réalisation impeccable et d'un

intérêt certain, c'est un titre à conseiller vivement.

Note : ★★★★★ 1/2

Metal Gear

Éditeur/développeur : Konami

Année : 2000

Genre : action



Résumé : l'arme ultime, le Metal Gear, est tombée entre les mains de terroristes. Après l'échec de missions de sauvetage, le gouvernement américain ne peut plus compter que sur un seul homme, Snake...



Avis : qu'il soit un peu répétitif est le seul reproche que l'on peut faire à ce jeu. Sinon, doté d'un scénario en béton, d'une jouabilité exceptionnelle, d'une réalisation plus que soignée, d'une ambiance formidable et encore, je manque de superlatifs, ce titre-là est une pure merveille. Les jeux d'infiltration n'ont jamais été aussi bien servis. Indispensable !

Note : ★★★★★ 1/2

Metroid 2

Éditeur/développeur : Nintendo

Année : 1991

Genre : plateformes



Résumé : suite du classique sorti sur NES, *Metroid 2* vous place dans la peau de Samus Aran. Elle doit nettoyer niveau par niveau jusqu'à aller exploser le Metroid Prime.



Avis : un jeu de plateformes tout ce qu'il y a de plus classique, une jouabilité savamment dosée en plus, des graphismes soignés et, ma foi, une durée de vie honorable. Dans le genre, c'est ce qui se fait de mieux.

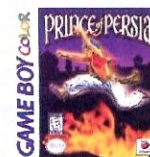
Note : ★★★★★

Prince of Persia

Éditeur/développeur : Mindscape

Année : 1999

Genre : plateformes



Résumé : un méchant sultan qui enlève une princesse, un courageux aventurier qui a une heure pour sauver la demoiselle, des pièges, des escalades, des sauts, des piques... c'est *Prince of Persia*.





Avis : après une sortie en 1992 sur Game Boy et dans une version plutôt réussie, Noo nous refait le coup de l'adaptation en couleur cette fois-ci. Pas de doute, le jeu reste d'une grande qualité et justifie ici également son statut de grand classique.

Note : ★★★★★

Roi Lion

Éditeur/développeur : Disney

Année : 1999

Genre : plateformes

Résumé : Simba, afin de devenir le roi Lion qui dirigera toute la savane, doit d'abord affronter ses ennemis de toujours, hyènes, serpents et autres vautours.

Avis : la plupart du temps, ce jeu se dévoile sous un aspect plateformes classique. Ajoutez à cela quelques minijeux et des variantes avec une vue du dessus et vous aurez un produit comme Disney sait si bien en faire. Même si on regrette sa ridicule durée de vie, nul doute que ce titre est ce qui se fait de mieux pour les enfants, ce qui justifie pleinement sa place dans notre choix.

Note : ★★★★★

Star Wars Racer



Éditeur/développeur :

Nintendo

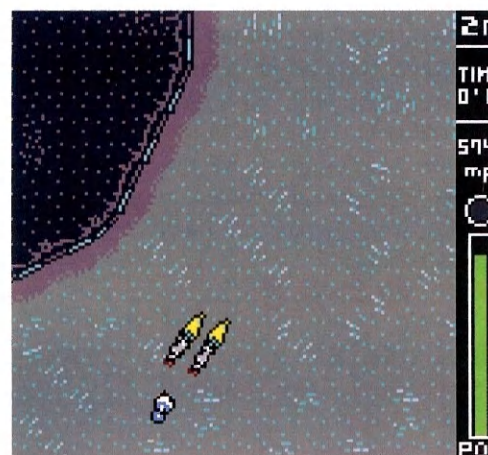
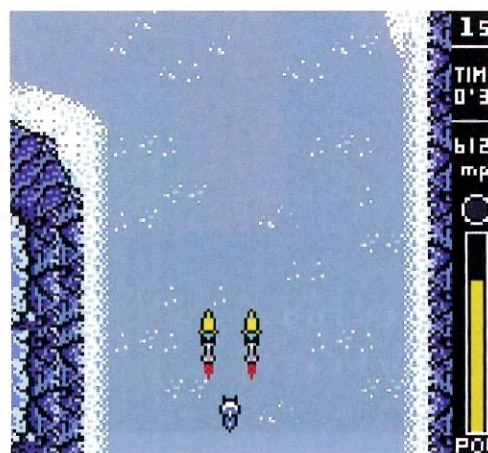
Année : 1999

Genre : courses

Résumé : Anakin doit participer à plusieurs courses de Podracer et les gagner pour enfin acquérir sa précieuse liberté.

Avis : extraordinaire sur PC et console de salon à sa sortie, ce Star Wars Racer n'a pas ici le même niveau, même s'il s'en sort plutôt bien. Rapide, maniable, original, il séduira les fans et les amateurs de courses.

Note : ★★★★★



Super Mario Bros Deluxe

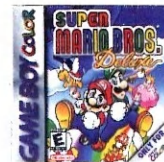
Éditeur/développeur :

Nintendo

Année : 1999

Genre : plateformes

Résumé : huit mondes à travers lesquels Mario et Luigi vont vivre de palpitantes aventures sautillantes en espérant qu'ils n'auront pas à se servir de leur clé de 12 pour réparer le bidet. Enfin, presque.



Avis : remake du jeu culte sorti en 1985 sur NES, cette version Game Boy Color est une pure merveille. Outre le fait qu'elle ne souffre d'aucun défaut, elle se montre toujours aussi passionnante et prenante. Une fois lancé, on ne peut plus s'arrêter. S'il ne vous en faut qu'un, ce sera celui-là !

Note : ★★★★★



Super Mario Land

Éditeur/développeur :

Nintendo

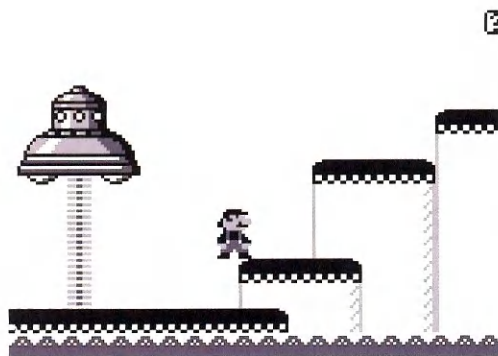
Année : 1989

Genre : plateformes

Résumé : Mario doit aller sauver la princesse Daisy, retenue prisonnière par de méchants aliens pas beaux et qui puent. Pour y réussir,



MARIOx03 WORLD TIME
32820 0x89 2-1 384



il devra parcourir différents mondes et tuer tout un tas de répugnantes bestioles.

Avis : rien de bien original dans ce jeu de plateformes, certes, mais c'est toujours un réel plaisir de tomber sur un produit d'une telle qualité et si bien réalisé. On a toujours du mal à s'en détacher une fois plongé dedans !

Note : ★★★★★

Tarzan

Éditeur/développeur :

Disney

Année : 1999

Genre : plateformes



Résumé : le petit Tarzan deviendra grand. En attendant, il doit Oyoyoyoyoter en se frappant la poitrine et affronter les terribles dangers de la jungle, à savoir tous les méchants animaux qui voudraient bien lui bouffer un morceau.

Avis : pas de doute, Disney sait faire des jeux de plateformes. Ce Tarzan est une nouvelle fois une vraie réussite. On y retrouve tout ce qui a fait le succès du film, et tout ce qui peut faire celui d'un jeu de plateformes. Du tout bon, on vous dit.

Note : ★★★★★



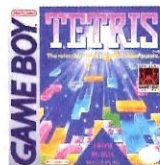
Tetris

Éditeur/développeur :

Nintendo

Année : 1989

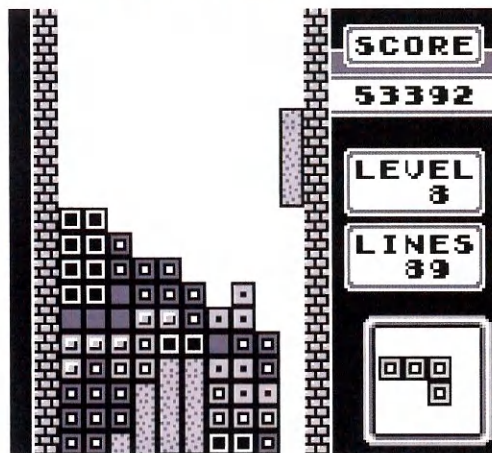
Genre : puzzle



Résumé : emboîter des petites briques de formes différentes afin de réaliser des lignes pleines qui s'effaceront alors... non, franchement, vous voulez vraiment que je vous résume Tetris ?

Avis : LE jeu qui a permis l'envol de la Game Boy. LA référence en matière de puzzle. Souvent imité, jamais égalé, Tetris est au jeu vidéo ce que l'air est à tout être vivant : indispensable.

Note : ★★★★★

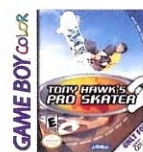


Tony Hawk's Pro Skater 2

Éditeur/développeur : Activision

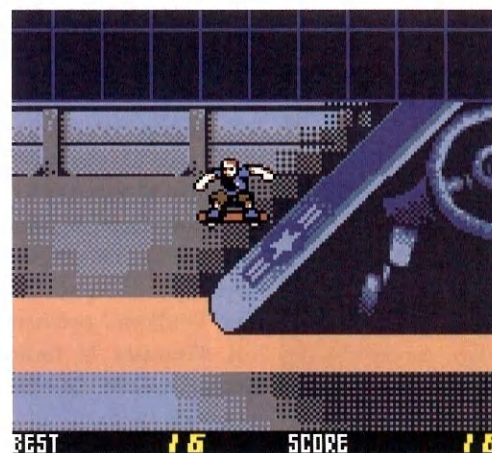
Année : 2001

Genre : sport



Résumé : incarnez Tony Hawk ou l'un des autres champions de skateboard et réalisez les meilleurs scores possibles grâce à des tricks déments et des grinds de folie.

Avis : sans doute le meilleur épisode de la série sur PC et console de salon, ce Tony



Hawk's Pro Skater 2 ne dépareille pas sur Game Boy Color où il est amusant, très jouable et véritablement bien réalisé.

Note : ★★★★★ 1/2

Turok 2

Éditeur/développeur : Acclaim

Année : 1998

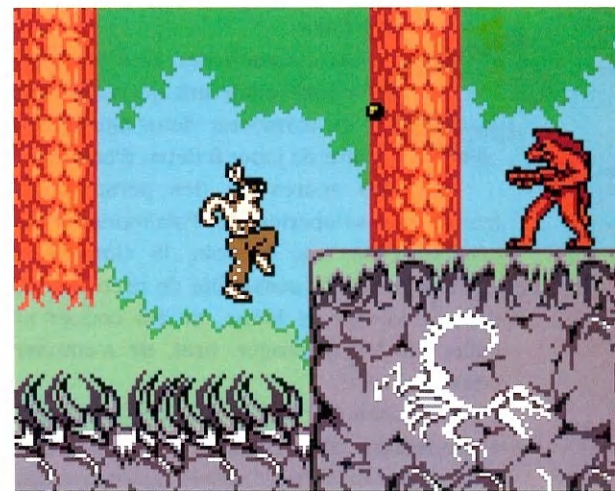
Genre : plateformes



Résumé : les Amarinthiens veulent repeupler la planète avec des dinosaures. Pour ce faire, ils ont envoyé quatre Bionosaures à travers un portail vers le monde perdu et la réalité. Vous êtes Joshua Fireseed et vous voulez sauver le monde.

Avis : la série Turok a également connu un grand succès sur Game Boy et cet épisode est sans nul doute l'un des plus réussis. Original, varié, facile à manier, c'est un jeu qui pourrait aisément faire partie de votre top 10 si vous aimez le genre.

Note : ★★★★★ 1/2



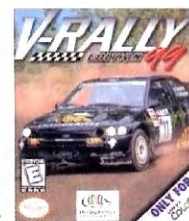
10 499 300 50

V-Rally

Éditeur/développeur : Atari

Année : 1999

Genre : courses



Résumé : ah ben oui, tiens, je n'ai pas encore parlé de jeu de bagnoles sur Game Boy... il est temps, hein ? V-Rally propose deux modes, arcade et championnat, cinq voitures et dix circuits.

Avis : très jouable, très sympathique, sans doute le meilleur du genre. Mais entre nous, les jeux de courses sur Game Boy, ça laisse un peu à désirer, non ? En tout cas, si vous voulez vous y essayer, c'est celui-ci qu'il vous faut.

Note : ★★★★★ 1/2

Vijf :

les accessoires

Où l'on apprend que la *Game Boy*, c'est petit pour rajouter des trucs... enfin... c'est possible, hein, mais c'est petit...

Forcément, une console aussi vendue, ça attire les convoitises... et forcément, une console aussi vendue, ça attire les conneries en tout genre. Pourtant, quelques outils intéressants ont été créés et vendus, pour la plupart essentiellement dédiés à la *Game Boy*, mais certains compatibles avec la *Game Boy Color*.



On commencera avec le traditionnel câble link, qui permettait de connecter deux *Game Boy* afin de jouer à deux, d'échanger des scores ou des personnages (genre ces saloperies de *Pokémons*). Plus original pour une console, la *Game Boy Camera* offrait la possibilité de prendre des photos en noir et blanc, de les couper et coller, de les mélanger, bref, de s'amuser comme un fou.

L'imprimante *Game Boy* a également existé et permettait d'imprimer des photos prises grâce à la *Game Boy Camera* ou encore des captures d'écran, des *goodies* et vos meilleurs scores, selon les capacités de certains jeux. Tous ces joujoux étaient des joujoux officiels, estampillés Nintendo, tout comme la *Super Game Boy*, cartouche adaptatrice qui donnait la possibilité de jouer aux jeux *Game Boy SNES*. Autre accessoire dédié à la compatibilité entre consoles, le *Transfert Pack* servait à échanger des données et meilleurs



Aussi petite soit-elle, la *Game Boy* a bénéficié de très nombreux accessoires, officiels ou non, qui permettaient non seulement de la rendre plus ludique et attrayante, mais également plus... euh... comment dire... multimédia, oui, c'est ça, multimédia.

scores entre une *Game Boy Color* et une *Nintendo 64*.

Voilà en gros les produits développés et commercialisés par Nintendo. Comme vous vous en doutez, d'autres firmes se sont amusées à nous pondre de jolies conneries...



Le musée des erreurs...

Commençons notre tour d'horizon des stupidités avec le *Game Boy Stereo Amplifier*, qui permettait d'avoir un son stéréo de meilleure qualité sur sa console. « Mais c'est génial ! », s'écrit alors le plus naze de nos collaborateurs... Oui, c'est



génial... sauf que les capacités audio de la *Game Boy* étaient tellement nulles qu'amplifier de la merde et la rendre stéréo, ça nous donne une énorme double merde.

Comble du kitsch, on pouvait même trouver le *Handy Boy*, qui offrait une loupe éclairée, un joystick et des écouteurs

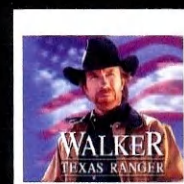
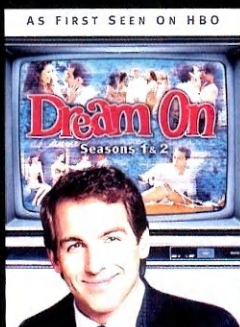
stéréo dans un design à mi-chemin entre le silex taillé préhistorique et la table en plastique violet des années 70. On continue dans la rigolade avec le *Game Boy Radio* qui, comme son nom l'indique, permettait d'écouter la radio sur la console. Qualité pitoyable, bien entendu, puisque l'objet captait

mal et que, répétons-le, le son de la *Game Boy* était nul. On parlera aussi du *Game Boy Light*, qui donnait la possibilité d'accentuer la lumière sur l'écran de la console, gadget sans trop d'intérêt en fin de compte. Et tiens, pour l'anecdote ridicule, on a même eu droit à un

sonar... si, si, un vrai sonar marin... D'ici à imaginer le pêcheur comme un gland avec sa *Game Boy*, attendant de voir s'il passe au-dessus d'un banc de harengs, il n'y a qu'un pas que j'éviterai de franchir... quoique...

Pour information, on trouve aujourd'hui la plupart de ces objets à des prix dérisoires, allant par exemple de 1 € à 2 € pour le câble link ou la radio, jusqu'à 10 € pour un ensemble *Game Boy Camera* plus imprimante. Ce, bien entendu, sur les sites d'enchères ou de vente





Game Boy

Zes :

la conclusion

Où l'on apprend que la *Game Boy*, en fait, c'était chouette... enfin... c'était... c'est toujours, chouette, hein...

Ci-gît la famille *Game Boy*, Joe *Game Boy* (1989-1998) et *Color Game Boy* (1998-2001). Mais que les plus sensibles d'entre vous sèchent leurs larmes : ces trépassés ont été remplacés par un nouveau venu, *Game Boy Advance*, qui de 2001 à 2003 a connu de grandes heures, avant de céder devant *Game Boy Advance SP*. Ce dernier rejeton perdure toujours, malgré l'arrivée il y a peu d'une petite nana prometteuse, mais encore très sous-exploitée : *Diane-Sophie* (ou *DS* pour les intimes).

Non, je n'en ai pas marre d'écrire des conneries. Si j'en avais marre, je me mettrais à pondre des trucs chiants comme la mort et ce canard deviendrait aussi intéressant que, je ne sais pas moi, que les magazines de jeux vidéo actuels ? Bon, toujours est-il que la *Game Boy* a été, reste à ce jour – et le restera encore pendant de longues années, à mon avis – la console la plus vendue au monde. Pratique, finalement

pas si cher que ça, doté d'une ludothèque fortement impressionnante, ce produit a été le compagnon idéal du cadre en déplacement, de l'étudiant entre deux cours, du gamin pendant un long trajet en voiture et même des marins-pêcheurs à la recherche d'un banc de harengs (voir page précédente). Il a surtout permis de démocratiser *Tetris* et d'en faire le succès qu'on connaît aujourd'hui. La *Game Boy*, c'est un peu le bol d'air frais des années 90, années de décadence à tout point de vue. Sans parler des catastrophes politiques et sociales sur lesquelles je n'ai pas vraiment envie de m'étendre (hausse du taux de chômage, des prix, apparition de la techno), nous perdions notre innocence juvénile et nos envies d'après-midi jeux vidéo et foot pour nous vautrer dans la recherche d'une partenaire féminine peu farouche et avec de gros seins qui pointent.

**« Mais vous êtes fous ?
Oh oui ! »**

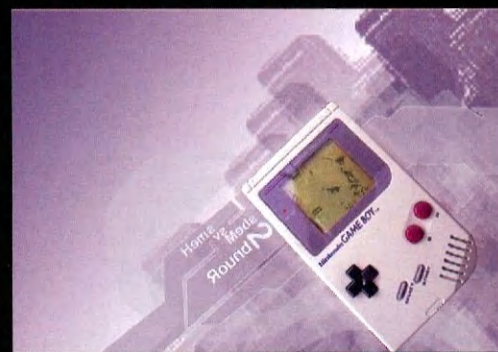
Mais allez, fi de l'amertume, les années 90 ont tout de même livré de bien belles choses ! Didier Barbelivien et Félix Gray qui braillent « À toutes les filles » (1990) ; la fabuleuse série TV *Dream on* (1990) ; *Mais vous êtes fous*, Benny B. (1991) ; la série TV *Premiers baisers* (1991) ; *Mets de l'huile*, Regg'lyss (1992) ; la série TV *Hélène et les garçons* (1992) ; *Sing Hallelujah*, Dr Alban (1993) ; la série désor-



mais culte *Walker* ; *Texas Ranger* (1993) ; *Urgences* (1994)... et la liste pourrait être encore bien longue... Oui, bon, d'accord, je n'ai pas forcément choisi ce qui s'est fait de mieux, je le reconnais, mais avouez qu'un Benny B. ça fait plus sourire et ça rappelle plus de souvenirs débiles qu'*U2* avec leur formidable *One*, la même année...

Allez, fredonnons ensemble... « B-E-2N, Y-B, mon nom à moi, c'est Benny B, oui tu l'as vu deviné, comme toi je veux la justice, essaye de défendre mes droits, partout où tu vois la foule, c'est qu'on parle de moi, je descends des quartiers soi-disant mal fréquentés, où la PJ y passe les trois quarts de la journée, mais j'en ai marre de tout ça, j'en ai marre de cette vie-là, et pour sortir de cette impasse, je ferais n'importe quoi ! Mais vous êtes fous ? Oh oui ! Mais vous êtes fous ! Mais vous êtes fous ? Oh oui ! Mais vous êtes fous ! ».

Ha, ha, ha ! Qu'est ce qu'on se marre, alors... hem... euh... je vais reprendre du fromage de chèvre, moi...

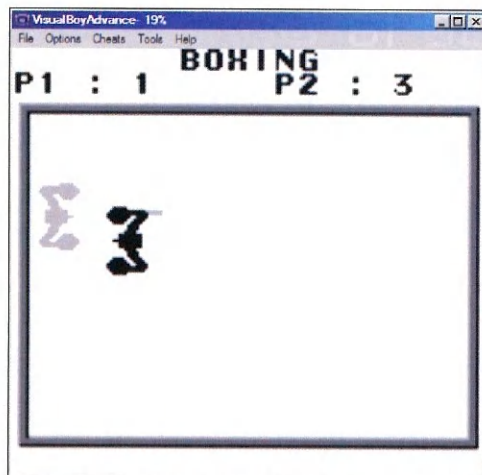


Easy riders

Outre le fait de marcher correctement, l'émulation *Game Boy* peut se vanter d'être l'une des plus (la plus ?) représentées. Il existe d'innombrables émulateurs, souvent de qualité. Nous vous présentons ici quelques-uns des meilleurs parmi les meilleurs.

C'est bien beau tout ça, mais je sens que vous avez l'eau à la bouche et que ce petit dossier sur la console portable la plus vendue au monde, j'ai cité la *Game Boy* (faut suivre, hein) vous a donné envie de retrouver les jeux qui ont bercé vos années 90. Comme de bien entendu, vous espérez pouvoir tâter du *Zelda*, du *Mario Bros* ou encore du *Tetris* entre deux réunions de bureau ou même le soir chez vous pendant que Moumoune prépare votre plat préféré, à savoir les fameux spaghettis Nutella (pour avoir la recette, écrire à la rédaction).

Comme nous vous l'annoncions plus haut, les émulateurs *Game Boy* sont innombrables (rien que pour PC, il doit en exister une soixantaine). Autant dire que nous n'allons pas nous attarder sur tous vu que, globalement, ils utilisent le même mode de fonctionnement. Nous nous focaliserons en réalité sur deux d'entre eux, les excellents *BGB* et *Visualboy Advance*. Ce sont parmi les plus utilisés. Bien entendu, rien de vous empêche d'en glaner d'autres sur Internet et de voir s'ils vous conviennent mieux en termes



d'ergonomie et d'utilisation. Mais je le répète, globalement, tous proposent la même chose, plus ou moins détaillée, certes, avec plus ou moins d'options, mais dans l'ensemble, ça revient au même.

Idem pour les versions Mac et Pocket PC que nous vous proposons sur notre CD-Rom. Elles fonctionnent de manière similaire. Autrement dit, il suffit de vous référer à cet

article et aux captures d'écran pour pouvoir facilement vous y retrouver. Rassurez-vous, c'est très simple quand on décide de ne pas trop toucher aux options et de ne pas modifier trop en profondeur le mode de fonctionnement de l'émulateur.

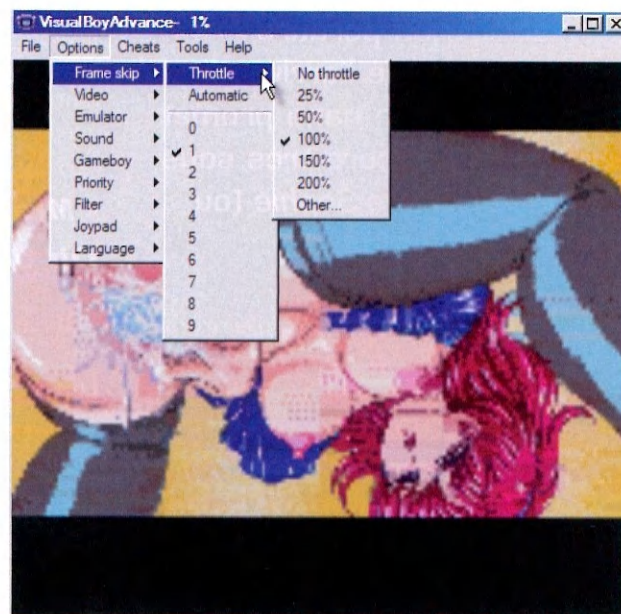
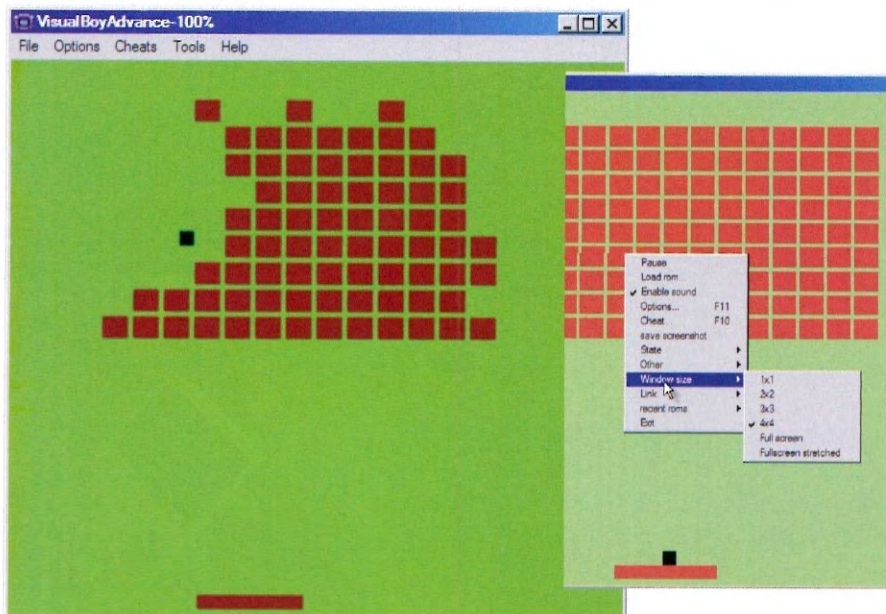
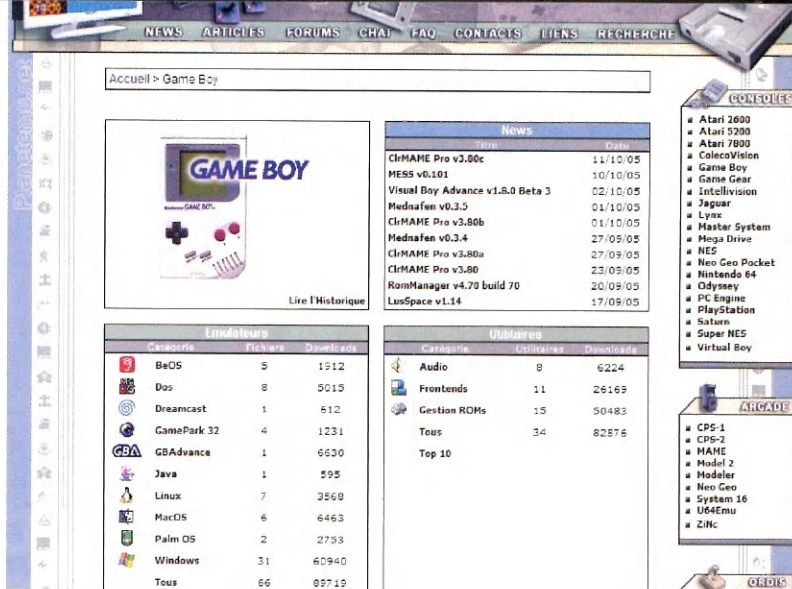
Nous pouvons même aller jusqu'à dire que ce sont sans doute les émulateurs les plus simples qui puissent exister, que ce soit en termes de possibilités ou de fonctionnement.

T'es pas content ?

C'est bon, on se détend, on va pouvoir y aller.

Nous allons tout de même, avant d'entrer plus dans les détails, vous livrer quelques adresses au cas où vous désiriez trouver plus d'émulateurs que ceux présents sur notre CD-Rom. Même s'il est peu probable que *BGB* et *Visualboy Advance* ne vous conviennent pas, on ne sait jamais, hein...

Deux sites ont retenu notre attention. Le premier, c'est l'excellent Consolemul (<http://www.consolemul.com/emulateurs.php?id=7>),



INI Hébergement
Hébergement de sites web à partir de **2.1 C/mois** offre 50 Mo

ACCUEIL - NOUVELLES - LE MAGAZINE - HÉBERGEMENT - FORUMS - JEUX ONLINE - DIVERS

CONSOLEMUL®
EMULATEURS - ROMS - UTILITAIRES - TRADUCTIONS - DOWNLOADS DIVERS

Emulateurs -> GameBoy

Voici tous les émulateurs GameBoy. Si vous avez le moindre problème ou si vous souhaitez faire un commentaire sur ceux-ci, n'hésitez pas à vous rendre sur le forum Emulateurs.

Emulateur	Version	Date	OS	A lire	Fichiers	Vos notes
Arm Boy	0.06	02/06/02		Descriptions	Télécharger	Moyenne : 3 Votants : 1 Notez-le
Arm Boy	0.04	28/03/02	GBA	Descriptions	Télécharger	Moyenne : 6.5 Votants : 2 Notez-le
BadBoy	Beta 3	30/06/02		Descriptions	Télécharger	Moyenne : 7 Votants : 2 Notez-le
BGB	1.1	27/06/05		Descriptions	Télécharger	Moyenne : 8 Votants : 6 Notez-le
Boycott	0.55	12/09/01		Descriptions	Télécharger	Moyenne : 4 Votants : 1 Notez-le
CBEBoy	0.014	12/09/01		Descriptions	Télécharger	Moyenne : 7 Votants : 1 Notez-le
Cingb	0.22a	12/09/01		Descriptions	Télécharger	Moyenne : 5 Votants : 1 Notez-le

LE CHAT
Pseudo
Chatter

Infos Stats En direct

ABONNEZ-VOUS A NOTRE NEWSLETTER
Votre email
Format :
html
Valider

Take back the web

VisualBoyAdvance-101%

File Options Cheats Tools Help

Open... Ctrl+O
Open Gameboy...
Load... Ctrl+L
Save... Ctrl+S
Load Game
Save Game
Pause Ctrl+P
Reset Ctrl+R
Recent
Import
Export
Screen capture...
Rom information...
Toggle menu ESCAPE
Close
Exit Ctrl+X

Reset
Freeze
Alien Planet (PD) [C].gb Ctrl+F1
Atari 2600 Boxing (PD).gb Ctrl+F2
ArkanoidClone.cgb Ctrl+F3
greenboy.gba Ctrl+F4
pacmanV2.gba Ctrl+F5
kongV3.gba Ctrl+F6

une note pour chaque émulateur, une description succincte et le lien vers le site officiel s'il en

au jambon, ceux-là aussi y trouveront leur compte, puisque les options sont très nombreuses. À noter toutefois quelques (rares) bugs d'affichage qui peuvent survenir, non pas sur l'émulateur, mais sur votre Bureau lorsque BGB est en mode fenêtré.

qui regroupe une soixantaine d'émulateurs Game Boy, pour toutes les plateformes (Windows, Dos, Mac, Linux, GBA...). Liste impressionnante s'il en est, qui propose même un descriptif détaillé de chaque émulateur et la possibilité de noter les produits en question. Bien entendu, nous ne saurions trop vous conseiller de n'utiliser que ceux qui bénéficient d'un certain nombre de votants et, de surcroît, d'une note correcte... Et là, vous remarquerez sans doute que les mieux notés sont... BGB et Visualboy Advance ! Le second site que vous pouvez visiter est Planet Emulation (<http://www.planetemul.net/index.php?section=menus&machine=6>), site là encore très complet et qui donne

existe un. Vous y trouverez même un certain nombre de Rom (plus de 5000...), même si le système de téléchargement de ces Rom est plutôt contraignant et que, finalement, trop de Rom tue la Rom (on a du mal à s'y retrouver et à faire un choix). Quoi qu'il en soit, c'est tout de même un excellent site. Ne faisons pas la fine gueule. En parlant de gueule, je m'en vais fermer la mienne et vous laisser aux bons soins de notre docteur, qui va vous autopsier les émulateurs.

BGB

Terriblement simple, BGB émule la Game Boy, la Game Boy Color et la Super Game Boy. Pour l'utiliser, il suffit de lancer *bgb.exe* et le tour est joué. Ensuite, un clic droit avec la souris permet d'accéder aux options. Vous pouvez tout faire : modifier la taille de l'émulateur, sa façon de gérer les Rom, les touches de contrôle ou encore l'affichage des couleurs, faire des sauvegardes, des captures d'écrans, j'en passe et j'en oublie. Au final, BGB est un excellent émulateur. Assez simple et bien réglé de base, il satisfera les moins exigeants – ceux qui se foutent d'ajuster tous les détails – et leur permettra de jouer immédiatement en trois clics de souris. Les autres, les tatillons du bidouillage, ceux qui aiment bien tout paramétrer selon la luminosité de leur pièce, la sensibilité de leur clavier et la fraîcheur de leurs croquettes

Visualboy Advance

Visualboy Advance est, quant à lui, une pure merveille. Outre une certaine simplicité d'utilisation, il offre des options à ne plus savoir qu'en faire.

Visualboy Advance gère la Game Boy et ses dérivés (Game Boy Color comprise) mais également la Game Boy Advance. Attention toutefois, pour l'émulation de cette dernière, nous avons dû faire face à un problème d'affichage qui occultait de façon incompréhensible toute la partie basse de l'écran de jeu. Entre nous, nous n'avons d'ailleurs pas réussi à le corriger... Mais qu'importe, puisque c'est uniquement de la Game Boy et de la Game Boy Color dont nous parlons ici. Et là, ça marche nickel.

Nous avons toutefois quelques petites recommandations à vous faire. Si vous désirez couper le son (parfois mauvais, souvent très pénible), il suffit d'aller dans le menu déroulant *Options > Sound* et de choisir *off*. Seulement voilà, à partir de là, la contrainte d'application sonore n'existant plus, le programme risque de s'emballer et d'atteindre une vitesse frôlant parfois 1500%... Pour remédier à un tel désagrément, allez dans le menu *Options > Frame skip > Throttle* et sélectionnez *100%*. Vous remarquerez que, grâce à cette option, vous pourrez à loisir ralentir ou accélérer le jeu. Pour un *Tetris*, par exemple, ça peut être bien pratique !

bgb control panel

Sound GB Colors Joypad Misc
Graphics System Debug Exceptions

Gameboy
Gameboy Color
Super Gameboy
automatic, prefer GBC
automatic, prefer SGB
SGB + GBC
GBC + initial SGB border

☐ detect GB pocket / SGB2 ☐ detect GBC on GBA
☐ initialize GBC pal with 4 greys (for broken PD roms)
☒ fast SGB transfers

cart emulation:
☐ prefer accuracy
☒ prefer compatibility

OK Cancel Apply Defaults

Tais-toi et Rom...

Un émulateur, c'est bien. Avoir quelques Rom pour l'utiliser, c'est mieux. Extraire les Rom de vos cartouches Game Boy, c'est dur. Même avec un tournevis et un marteau. Heureusement, nous sommes là pour vous donner les outils nécessaires... Suivez le guide. Mais pas de trop près, hein, faut pas exagérer quand même, il pourrait mordre.

Oui, oui, oui, on va vous la rejouer blabla encore pour ce numéro et il y a de fortes chances pour que ça continue sur les suivants, donc il va falloir vous y faire. Oui, récupérer une Rom commerciale sur Internet est strictement interdit et relève purement et simplement du piratage. Je vous rappelle que le piratage est puni sévèrement par la loi, non seulement par tout plein de pépètes à verser (de quoi vous mettre sur la paille pour les quelques années à venir), mais également par de la prison ferme (de quoi être dégouté des savonnets tombées à terre dans les douches). Autrement dit, téléchargez les Rom passées dans le domaine public et libres de droits, pas les autres... À moins que vous ne possédiez l'original, bien entendu, puisque dans un tel cas, c'est que vous désirez simplement en avoir une copie de sauvegarde.

On va également se la jouer redite sur le fait que, trouver des Rom Game Boy et Game Boy Color sur le Net, c'est àchement balèze. À moins d'être un surfeur confirmé, vous aurez du mal. Et je parle d'un surfeur Internet, pas de ces blondinets chevelus ridicules au QI aussi élevé que la température anale qui polluent nos plages (ndr : rôôôôô, c'est méchant, ça... surtout que j'en fais moi aussi, du surf).

Peste soit de la lèpre !

Pour tout vous avouer, les sites qui proposent des Rom Game Boy et Game Boy Color se comptent réellement sur les doigts de la main d'un lépreux. On peut même pousser l'image en disant qu'ils tombent les uns après les autres... ha ha ha... hem... (ndr : rôôôôô, c'est méchant, ça... surtout que je suis lépreux, moi aussi).

Mais bon, il en existe quand même. Le plus sympa et le plus complet est sans doute Emuvortex (<http://www.emuvortex.net/gbc/roms/>). Vous y trouverez un nombre impressionnant de Rom Game Boy Color, mais pas de Rom Game Boy (par contre, le site propose également des Rom SNES, N64 et GBA). Pour votre info, il y en a plus de 1200, dont certaines libres de droits. Elles sont classées par ordre alphabétique, numéro ou encore pays de sortie, selon le paramètre voulu, et bénéficient d'un moteur de recherche performant. Autrement dit, c'est le site à ne pas manquer.

Il en existe d'autres comme Coolrom (<http://www.coolrom.com/gbcroms.php>), nettement plus disgracieux et fouillis, que je ne conseillerais personnellement pas à mon pire ennemi.

Par contre, nous ne saurions que trop vous suggérer un excellent site français qui ne donne que dans les Rom libres de droits. Il s'agit de Consolemul (<http://www.consolemul.com/>). Allez y faire un tour, vous en sortirez comblé. C'est clair, très bien fait et ça mérite nos applaudissements. Clap clap clap... Ah mince, désolé la mouche, zut quelqu'un a-t-il un mouchoir ? Voilà en gros ce que nous avons pu vous trouver. C'est très faiblard, je le concède. Sur ce, je m'en vais soigner la mouche. Titine, ça va Titine ?



La suite de la fabuleuse histoire des *Game & Watch* (6/9)

Nous continuons notre présentation des anciens jeux électroniques les plus connus – j'ai cité les *Game & Watch* – avec non pas une, mais deux nouvelles séries. *Panorama* et *Crystal Screen* sont leurs noms, allongée est leur forme. Suivez le guide si vous osez.

Parce qu'il y a parmi vous certaines grosses tanches qui ont raté nos précédents numéros (qu'ils soient damnés et qu'ils périssent dans les flammes de l'enfer), nous vous faisons un petit récapitulatif des précédentes séries de *Game & Watch* déjà présentées dans nos colonnes. En 1980, Nintendo sort les *Game & Watch*. La première série qui voit le jour est celle des *Silver & Gold* (voir *E-Mulez* n°3). L'année suivante, la gamme s'enrichit des *Widescreen* (voir *E-Mulez* n°4), à l'écran plus large. En 1982, c'est au tour des *Multiscreen* (voir *E-Mulez* n°5) d'apparaître. Puis en 1983, naissent les *Tabletop* (voir *E-Mulez* n°6). Fin 1983, ce sont les *Panorama Screen* (voir *E-Mulez* n°7) qui débarquent.

Forcément, ça nous amène en 1984. Cette année-là, je chantais pour la première fois, le public ne me connaissait pas, oh quelle année cette année-là. Euh... non. Cette année-là, les *Superscreen* voient le jour. Ce sont des *Game & Watch* d'un format particulier. L'écran est plus long, les *sprites* sont en couleur et les boutons commencent à se transformer en croix directionnelle. Les déplacements vers la gauche ou la droite,

comme vers le haut ou le bas, se contrôlent en effet depuis une unique barre à presser dans la bonne direction.

Nintendo ne sortira que deux jeux *Superscreen*. Le premier porte le nom de *Spitball Sparky*. C'est une sorte d'*Arkanoid*, mais au lieu de diriger un petit vaisseau, vous contrôlez un personnage qui doit tirer sur les obstacles qui apparaissent à l'écran.

Le second se nomme *Crab Grab*. Il vous met dans la peau d'un bonhomme qui doit pousser tous les crabes qui apparaissent devant lui, pour se frayer un chemin.

Voilà donc les deux seules réalisations de la série. Les *Superscreen* seront également appelés *Supercolor*.

Crystal Ship

L'autre série dont nous voulons vous parler aujourd'hui est celle des *Crystal Screen*. Chronologiquement, vous remarquerez que nous faisons une erreur. En effet, les *Crystal*

Screen ne sont sortis qu'en 1986, soit après la série des *Micro vs System*, qui est apparue en 1984. Ce choix de notre part s'explique pourtant facilement : d'abord, on fait ce qu'on veut et on vous emmerde. Non mais. Ensuite, les *Crystal Screen* sont très proches des *Superscreen*, car ils arborent également un écran allongé. Les *Crystal Screen*, donc, comptent trois jeux différents. Ils sont sortis en 1986. Il s'agit de *Balloon Fight*, *Climber* et *Super Mario Bros*. À la différence des



Superscreen, dont l'écran a été agrandi verticalement (tiens, j'avais oublié de le préciser, ça), la dalle est ici élargie horizontalement. Les boutons de contrôle sont au nombre de cinq : quatre de direction et un d'action.

Le premier des *Crystal Screen* est *Balloon Fight*. Vous devez y récupérer des ballons qui volent.

Le deuxième, *Climber*, vous met dans la peau d'un jeune garçon avide d'aventure. Pour devenir chevalier, récupérer l'armure et l'épée magique qui lui permettront de vaincre le dragon, il saute de plateforme en plateforme et évite les ennemis.

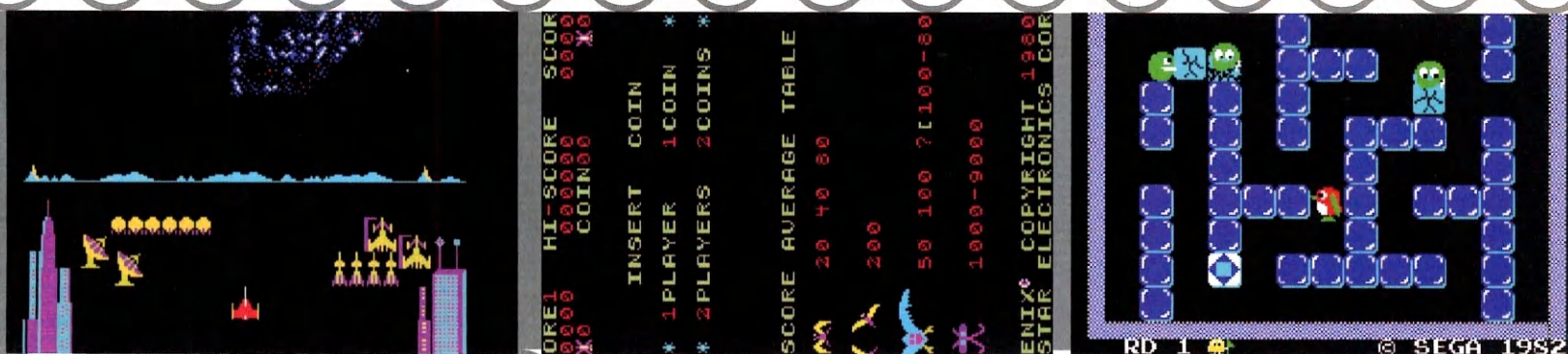
Le troisième, *Super Mario Bros*, est un jeu de plateformes tout bête dans lequel le plombier doit aller sauver sa princesse.

Voilà. On s'arrête là. À noter qu'aucun *remake* de l'un de ces jeux n'a été réalisé. Nous vous fournissons toutefois deux jeux sur notre CD-Rom, clones des *Game & Watch*.



Une sombre histoire de *rollers* et de moto

Les jeux d'arcade sur *GBA* ou *Nintendo DS* ? C'est désormais possible. Si *Mame* n'a pas été – et ne sera sans doute jamais – adapté à ces consoles, il n'empêche que certains amoureux des jeux anciens ont décidé de se les mettre dans la poche en les adaptant sur ces nouveaux modèles portables. C'est toujours moins encombrant que de trimballer la borne d'arcade toute entière. En plus, ça ne tient pas dans le jean, une borne d'arcade. Je le sais. J'ai essayé.



Aussi séduisante soit-elle, la *Nintendo DS* n'est toutefois pas une console particulièrement puissante. La *Game Boy Advance* ne l'est pas beaucoup plus, d'ailleurs. Autrement dit, vous n'avez aucune chance de voir tourner un jour un émulateur *Xbox*, *PS2*, *Gamecube*, voire *Dreamcast*, sur *DS* ou *GBA*. C'est une simple question de logique. Ce serait un peu comme vouloir participer à une course de motos en *rollers*. Je sais, le parallèle est nul, mais je n'ai jamais prétendu que mes parallèles flirtaient avec les cimes inatteignables du génie littéraire. Ils ont plutôt tendance à embrasser régulièrement la ligne d'imagination zéro, un peu à la manière d'un oisillon débile qui tenterait de s'envoler du nid alors qu'il n'a en tout et pour tout comme plumage qu'une plume sur l'arrière-train et une autre sur la tête. Tiens, un autre exemple de mes parallèles vaseux.

Mais revenons à nos moutons. La *Nintendo DS* et la *Game Boy Advance* jouissent toutes deux du même mode d'émulation, via une cartouche programmable (voir encadré). Nous avons déjà traité de la manière de s'en servir dans notre premier numéro et il est donc inutile de revenir dessus.

Arcade forever

Dans le présent numéro, nous parlerons du portage de certains jeux d'arcade sur *GBA* et *DS*. Là, en effet, les consoles de *Nintendose* montrent suffisamment puissantes pour pouvoir faire tourner les anciens jeux en borne d'arcade tels que *Space Invaders* ou encore *Donkey Kong*. Les essais de portage ont été nombreux et sur le peu qui ont abouti à un résultat probant, une infime partie se montrent vraiment

convaincants. La plupart sont d'ailleurs exempts de son et certains ont une vitesse d'exécution ralentie. Le seul, en réalité, qui ne jouisse d'aucun défaut contraignant est le portage de *Pacman*. Nous vous en offrons toutefois un large panel sur notre CD-Rom, afin que vous puissiez revivre les plus grands moments des meilleurs jeux d'arcade.

L'utilisation de ces jeux est fort simple : il suffit de copier le fichier adéquat (généralement le .gba) sur votre cartouche programmable et de le lancer par la suite. Rien de bien difficile, vous en conviendrez. Ensuite, à vous de voir si les jeux valent la peine que vous passiez du temps dessus. Pour certains, nous en sommes totalement convaincu. Pour d'autres, un peu moins.

Commençons toutefois par *Centipède*. Le fichier *centiGBA02* offre une version 0.2 imparfaite du produit : lent, sans son, le jeu





est heureusement amené à être rapidement amélioré.

Bien, mais peut mieux faire

GreenBoyAttack02Bin abrite le jeu *Green Beret*. Il comprend encore quelques *bugs*, mais reste très jouable. Reportez-vous au fichier *readme* pour connaître les touches à utiliser.

Murdoc01Bin est un portage de *Mr Do!*. Un peu lent, quelques *bugs* et un seul son (sur deux existants normalement) émulé. Jouable et sympathique, néanmoins.

PunchOutGBA est un portage de *Punch Out!*, célèbre jeu de boxe. Facile à utiliser, plutôt réussi, peu de *bugs* mais là encore, pas de son.

Remudvance01Bin est un portage du jeu *Renegade*. Il n'y a pas de son là non plus. Vraiment sympa tout de même, c'est un des meilleurs de notre liste.

rgbGorkansV1 est un portage de *Gorkans*, petit jeu d'action dans lequel votre bonhomme doit désamorcer des bombes nucléaires.

rgbKongJrV1 est un portage de *Donkey Kong Jr.* Est-il encore nécessaire de présenter cet incontournable ?

rgbKongV3 est un portage de *Donkey Kong*. Là encore, il nous semble inutile de vous préciser que c'est un indispensable.

rgbPacmanV2, comme son nom l'indique, est le portage de *Pacman*. Parfaitement réalisé, s'il ne vous en faut qu'un, ce sera celui-là.

rgbPhoenixV3 est un portage de *Phoenix*. Ce shoot, comparable au célèbre *Galaga* (ou *Galaxian*), devrait ravir les amateurs du

genre. L'attention dont il a bénéficié en fait un jeu particulièrement réussi.

rgbPleiadsV3 est le portage de *Pleiads*. C'est un autre shoot.

Roids est le portage d'*Asteroids*. Plutôt lent, loin d'être terminé, il n'en est qu'au début de son développement.

Voilà. Au final, vous en conviendrez, beaucoup reste encore à faire. Mais nous avons

jugé la qualité de ces jeux suffisante pour vous faire part de leur existence. Nous avons signalé que certaines versions devraient être rapidement améliorées ou présentent des *bugs* bien précis. Nous vous rappelons que vous trouverez bien évidemment ces jeux sur notre CD-Rom, au fur et à mesure de leur parution en version plus complète. Était-il bien utile de le préciser ?

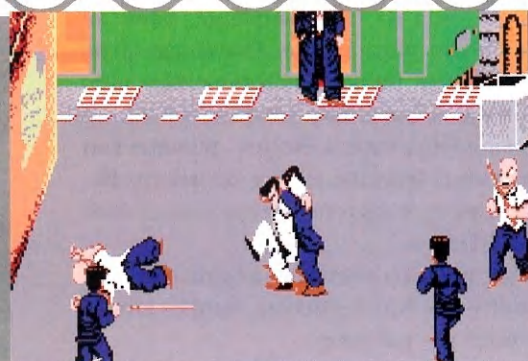


Cartouche programmable GBA

Pour ceux qui découvrent le monde de la programmation sur GBA, voici quelques pistes pour bien débuter. Avant tout, il faudra acquérir un *linker*. Il s'agit d'un programmeur de cartouches vierges pour GBA. Une fois connecté à un PC, celui-ci permet de transférer des jeux, des données, de la musique, voire de la vidéo ! Son prix n'excède généralement pas une vingtaine d'euros.

Second élément indispensable, la cartouche programmable. Il existe de nombreux modèles, marques et capacités (128 Mo, 256 Mo, 512 Mo, 768 Mo et 1 Go, voire plus).

Ce type de matériel étant assez difficile à se procurer chez les revendeurs traditionnels, vous devrez passer par la case Internet. La plupart des sites qui vendent des accessoires pour GBA proposent désormais ces cartouches, qu'il s'agisse des *EZ-Flash* ou des *Magic Flash* pour ne citer que celles-ci. Comptez environ 90 € (590 F) pour une cartouche de 256 Mo et 130 € (855 F) pour la version 512 Mo.



Une sombre histoire de *kart* et de Ferrari



Puisque notre dossier principal de ce numéro concerne la *Game Boy*, il est donc tout à fait normal de vous livrer une page sur l'émulation *Game Boy* pour *PS2*.



Jouer à la *Game Boy* sur sa *PS2*, c'est un peu comme faire un tour de piste de *karting* avec une Ferrari... Pour ceux qui auraient du mal à s'imaginer un tel événement, c'est à la fois frustrant et inadapté, mais malgré tout on ne peut s'empêcher de jubiler. La frustration s'explique par le fait d'utiliser une console assez récente et relativement puissante pour jouer sur un modèle d'un autre âge. Le côté inadapté, lui, est dû à ce que la *Game Boy* ne possède qu'une croix directionnelle et deux boutons d'action, tandis que la manette de la *PS2* regorge de *joysticks* et de boutons. La

jubilation, enfin, provient tout simplement de l'énorme catalogue de jeux de la *Game Boy*, qui laisse augurer de longues heures de plaisir, d'autant plus que certains titres sont tout simplement incontournables. Pour plus de détails concernant les jeux indispensables, ma foi, allez jeter un coup d'œil sur notre dossier en page 8 et sur notre *best of* des jeux qui y est inclus.

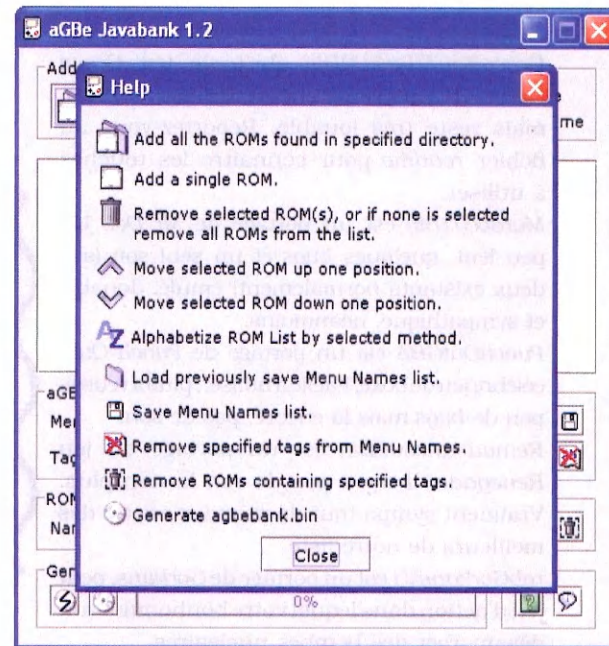
En ce qui concerne l'émulation de la *Game Boy* sur la *PS2*, il existe deux émulateurs.

Clés en main

Le premier a été abandonné il y a plus d'un an, mais a toujours joui d'une excellente réputation. Son développeur s'étant retiré de la scène de l'émulation, il y a peu de chances de voir cet émulateur évoluer dans les mois à venir. Son nom, c'est *AGBE*. Sa dernière version, la 0.23, est incluse dans notre CD-Rom. Son utilisation est fort simple. Il suffit de

le graver sur un CD, agrémenté des Rom *Game Boy* de votre choix. Faites attention que les fichiers *SYSTEM.CNF*, *MAIN.EXE* et *AGBEBANK.BIN* soient à la racine. Vous remarquerez que ce dernier fichier n'est pas dans le répertoire. C'est normal. Il faut le créer à l'aide du programme *AGBE Javabank*, également disponible sur notre CD-Rom. Pour utiliser ce logiciel, c'est simple : lancez-le, allez dans le répertoire où sont entreposées vos Rom *Game Boy*, sélectionnez celles que vous voulez inclure au CD et générez alors le fichier *AGBEBANK.BIN*.

Une fois l'émulateur lancé, il suffit de choisir un jeu. Pour revenir au menu de l'émulateur à partir d'un jeu, il faut presser les touches du *paddle PS2* suivantes : <L1> + <R1> + <L2> + <R2> + <Select> + <Start>.

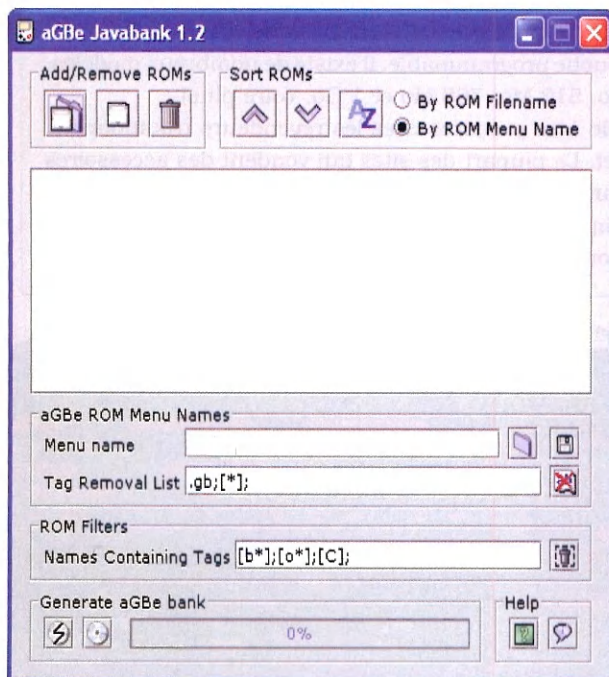


Malheureusement, un certain nombre de Rom ne fonctionnent pas avec. Il n'existe pas de liste préétablie et ce sera donc à vous de faire votre propre expérience de la chose.

L'autre émulateur disponible, que nous vous fournissons également sur notre CD-Rom, est *InfoGB*. Cette version présente l'avantage de pouvoir fonctionner à partir d'un disque dur. Son utilisation est simple : si vous le gravez, vous devez y inclure vos Rom. Sinon, à partir du disque dur, il vous faudra naviguer pour aller les chercher.

Au final, rien de très compliqué, donc, ni pour l'un ni pour l'autre. Dommage qu'ils ne soient pas totalement compatibles avec tous les jeux *Game Boy*. L'émulateur *InfoGB* est néanmoins voué à évoluer, puisque son développeur travaille encore occasionnellement dessus. Nous vous en reparlerons donc le cas échéant.

À noter que vous retrouverez comme promis sur notre CD-Rom les fichiers oubliés lors de la précédente parution.



Une sombre histoire de trottinette et de Clio.

La *Gamecube* a des émulateurs. Et nous vous le prouvons une nouvelle fois. Eh oui, on est comme ça, nous, on prouve. Et pour compléter notre sujet, nous vous offrons celui qui concerne la *Game Boy*.

Jouer à la *Game Boy* sur *Gamecube*, c'est un peu comme prendre une piste réservée aux trottinettes avec une Clio. Oh, n'y voyez pas une quelconque dépréciation de la *Gamecube*, que je compare ici à une Clio, par rapport à la *PS2* que je comparais précédemment à une Ferrari. Non non non. J'ai simplement estimé que la différence entre une trottinette et une Clio était comparable à celle qui existe entre un kart et une Ferrari. N'y voyez là que le pitoyable essai d'un pitoyable journaliste de trouver une introduction originale à un sujet qui ne l'est pas forcément. Parce que se renouveler dans la connerie à chaque numéro, croyez-moi, c'est difficile.

Toujours est-il que nous allons vous parler de la *Game Boy*. Un émulateur pour *Game Boy* existe bel et bien. Son nom est *GBQ*, ou si vous préférez, *Game Boy emulator for Gamecube*. Original, non ? Non. Bon. Son résultat est le portage d'un émulateur *Game Boy* pour Windows sur *Gamecube*. Nous vous en offrons la version *Dol* et *1.0a*.

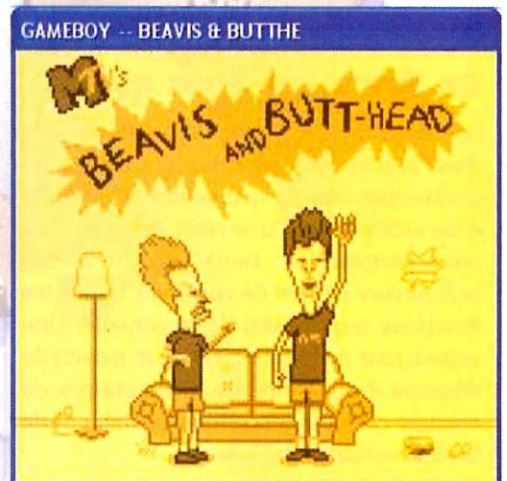
Son utilisation est d'une simplicité enfantine. Prenez la Rom *Game Boy* que vous souhaitez utiliser. Par exemple, votre jeu préféré, « *ShootMichael II* », dans lequel vous devez lancer des poulets morts et des moutons décomposés sur Michaël. Votre Rom porte le nom de « *ShootMichael II.gb* ». Placez-la dans le répertoire de l'émulateur et cliquez sur « *Run.bat* ». Le programme va transformer votre « *ShootMichael II.gb* » en « *Output.dol* ». Ce fichier est utilisable sur votre *Gamecube*,

une fois que vous l'y aurez transféré. Pour cela, vous pouvez utiliser la méthode du *PS2 Loader*, que nous avons déjà décrite dans nos pages. Si mes souvenirs sont bons, et ça m'étonnerait qu'ils ne le soient pas, c'était même dans le numéro 6.

Un bon début

Les commandes sont faciles à retenir. Le pavé directionnel pour se déplacer, la touche <A> de la *Gamecube* correspondant à la touche <A> de la *Game Boy*, la touche de la *Gamecube* à la touche... eh oui, , de la *Game Boy*, le *Start* de la *Gamecube* au *Start* de la *Game Boy* et le *Select* de la *Gamecube* au... eh non ! au <Z> de la *Game Boy*. Voilà. Ah si, pour éteindre ou allumer, on utilisera les touches <L+R>.

Il faut savoir que pour le moment, cet émulateur n'en est qu'à son premier stade de développement. Il n'accepte pas les Rom de plus de 512 Ko et ne comprend ni émulation de la batterie, ni optimisation du code. Bien entendu, cela est voué à évoluer, puisque son développeur n'a pas laissé tomber le produit. Ah oui, autre précision importante : vous ne pourrez transformer qu'une Rom après l'autre. Chaque fois que vous voudrez changer de jeu, il faudra recommencer toute l'opération. Ce n'est pas particulièrement pratique, je vous le concède, mais ce n'est qu'un début. Et pour un début, ce n'est déjà pas si mal. Allez, si vous êtes sage, on vous parlera de la *SNES* dans notre prochain numéro. Mais si vous êtes sage seulement.





PSP : déjà bien gatée !

À peine plus de six mois d'ancienneté et l'on voit déjà la « scène PSP » s'activer autour de la petite machine de Sony. Si la console a réussi à séduire les joueurs les plus acharnés et friands de nouvelles technologies, elle a également conquis le cœur des amateurs de jeux certes rétro, mais ô combien jouissifs. Pour s'en convaincre, il n'y a qu'à jeter un coup d'œil du côté des nombreux émulateurs et des portages réalisés récemment !

Plus de 60 millions de chiffre d'affaires et 166 000 exemplaires vendus en France en moins de cinq semaines : la PSP est désormais lancée ! Sa sortie retentissante, digne de l'avant-première d'un grand film hollywoodien (on a encore en mémoire la foule agglutinée à l'entrée du Virgin des Champs-Élysées), a fait de la petite console de Sony un véritable phénomène de mode. Si le nombre sans cesse croissant des jeux PSP fait le malheur des étalagistes, ce que l'on sait moins, c'est que la PSP peut également profiter d'une immense ludothèque par l'intermédiaire d'émulateurs et d'interpréteurs. Mais avant toute chose, il est impératif de débrider la console.

Juste une question de firmware

Pour disposer d'une PSP débridée, nul besoin d'y souder une puce, comme c'est le cas avec les consoles de salon telles que la Xbox ou la PS2 et, vraisemblablement, comme pour les prochaines Xbox 360 et PS3. Nativement, la console se révèle apte à exécuter un programme non issu du commerce, c'est-à-dire développé par les utilisateurs. Ce type de logiciel est communément appelé « Homebrew » et les émulateurs appartiennent bien entendu à cette catégorie. Cependant, tout n'est évidemment pas si simple : jusqu'à

présent, seules les consoles dont le *firmware* (le logiciel interne) était en version 1.0 ou 1.50 offraient cette faculté. Car pour contrecarrer les utilisations « alternatives » de la PSP, qui ne sont pas de son goût, Sony a sorti de nombreuses mises à jour de *firmware* en quelques semaines à peine. Ces mises à jour sont, entre autres, censées empêcher la console d'exécuter les logiciels non commerciaux. La PSP est ainsi passée de l'édition 2.0 à la 2.01, pour aboutir enfin à la mouture 2.50. Et ce n'est probablement pas encore terminé... Aujourd'hui, les consoles vendues dans le commerce sont soit en 1.51, 1.52 ou plus couramment 2.0. Pour avoir une console en 2.01 ou 2.50, il faut faire la mise à jour avec un fichier fourni par Sony (mais ce n'est pas conseillé, comme nous le verrons). Pour connaître votre version de *firmware*, allez dans le menu Paramètres > Paramètres système > Informations système.

Si l'on écarte la mouture 1.0 de la PSP (vendue uniquement au Japon au lancement de la console et aujourd'hui quasiment introuvable), deux possibilités s'offrent à vous pour faire tourner les émulateurs. Soit employer votre console avec le *firmware* 1.50, soit user des services de la version 2.0, à laquelle il faudra ajouter un petit programme baptisé « loader », spécialement développé afin d'améliorer cette version (et celle-là uniquement !). L'avantage, dans le premier cas (en 1.50, donc), c'est que la console sera compatible avec un maximum d'émulateurs et de jeux. En revanche, la rumeur veut que certains jeux sur UMD refusent désormais de fonctionner avec ce *firmware* : une manœuvre bien perfide de Sony pour contraindre les utilisateurs à faire la mise à jour en 2.0 ! Ces titres récalcitrants seraient cependant rares aujourd'hui. Si vous restez en 2.0, la compatibilité avec tous les UMD est garantie, mais certains émulateurs ne fonctionneront pas ou mal. Pour les indécis, sachez qu'il sera toujours

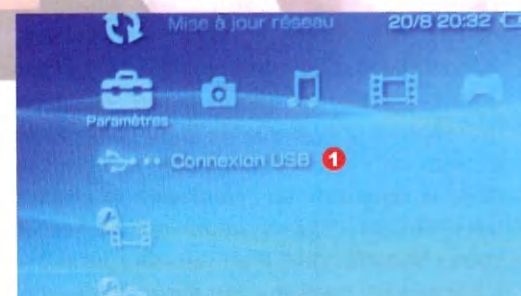
possible de faire la navette entre les deux versions du *firmware*, mais la manipulation est un peu contraignante.

Notez que si vous possédez une console équipée d'un *firmware* 1.51 ou 1.52, il faudra impérativement faire la mise à jour vers la version 2.0, pour revenir ensuite à l'édition 1.50. À moins que vous ne préféreriez utiliser la 2.0 et le loader mentionné ci-dessus ! Hum... un peu perdu ? C'est normal, mais pas de panique, nous allons vous expliquer les procédures dans le détail.

Mise à jour vers le firmware 2.00

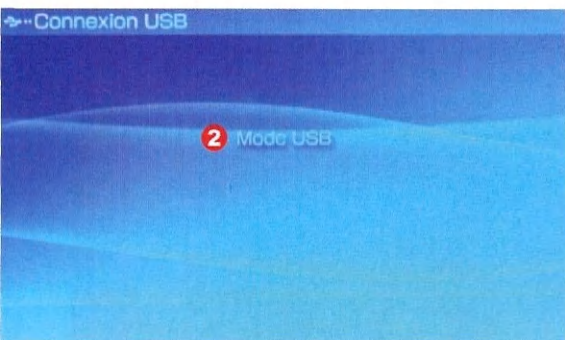
Si vous disposez d'une PSP équipée d'un *firmware* 1.51 ou 1.52, cette section est faite pour vous. Bien que des éditions 2.01 et 2.50 du *firmware* de la PSP soient disponibles sur le site de Sony, il est impératif de ne pas les installer pour profiter des émulateurs. Ne réalisez la mise à jour « que » vers la mouture 2.0, et rien d'autre !

Commencez, si ce n'est déjà fait, par insérer la Memory Stick Duo dans la PSP. Connectez-la au secteur afin d'éviter toute faiblesse de la batterie pendant la mise à jour. Allumez ensuite votre console et votre PC et reliez-les à l'aide d'un câble USB. Dans le menu de la console, dirigez-vous vers l'option Connexion USB (1) et appuyez sur le bouton X de la machine. Un nouvel écran affichant Mode USB (2) apparaît alors sur la console, tandis qu'une fenêtre s'ouvre sur le PC, montrant le contenu de la Memory Stick Duo. Placez le

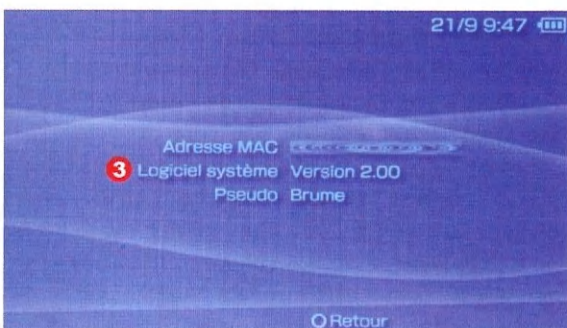


Un firmware, c'est quoi ?

Le *firmware* est la couche logicielle stockée dans la Rom (mémoire morte, celle qui ne s'efface pas lorsque la machine est éteinte) d'un ordinateur, d'une console ou de tout autre périphérique. Dans le cas de la PSP, le *firmware* permet de contrôler toutes les fonctions multimédia de la console. Une mise à jour du *firmware* offre le moyen de disposer de fonctions supplémentaires, de corriger certains bugs, mais également de brider certaines options.

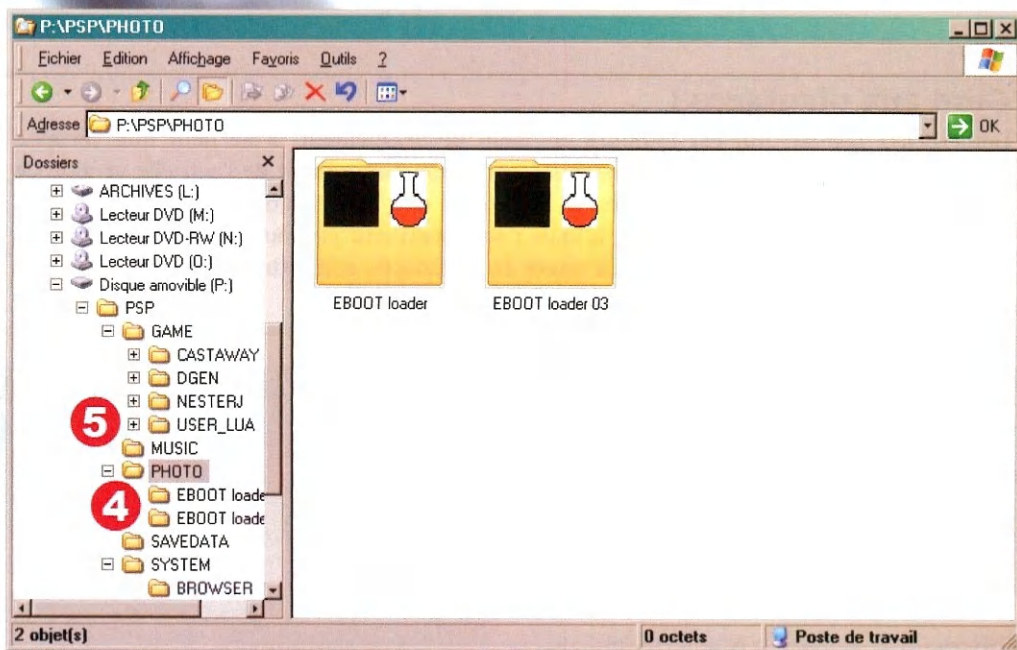


fichier *EBOOT.PBP* (que vous trouverez sur le CD-Rom qui accompagne ce magazine) dans le répertoire *PSP/GAME/UPDATE* de la console. Quittez le mode USB de la machine à l'aide du bouton *O*, puis dirigez-vous vers l'option *JEU* du menu. Sélectionnez alors l'*Update* proposée, puis suivez les instructions indiquées à l'écran. Vous voilà possesseur d'une console mise à jour ! Pour vérifier que l'*update* a bien eu lieu, rendez-vous dans le menu *Paramètres > Paramètres système > Informations système* de la console. Le chiffre magique 2.00 doit apparaître au niveau de la ligne *Logiciel système* (3).



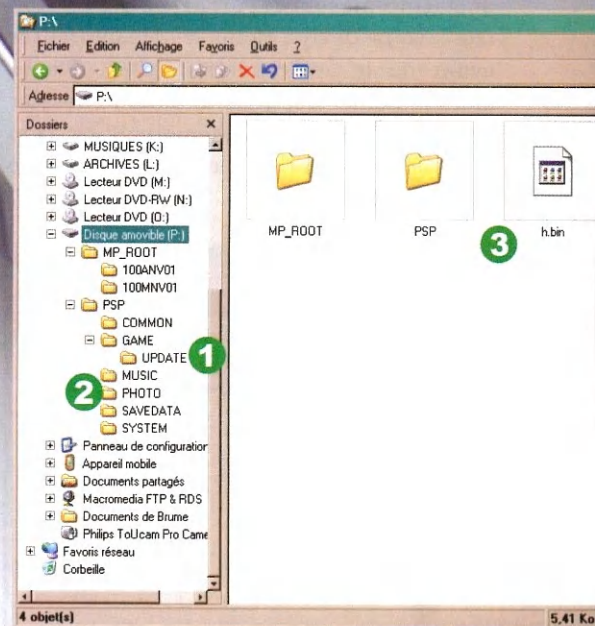
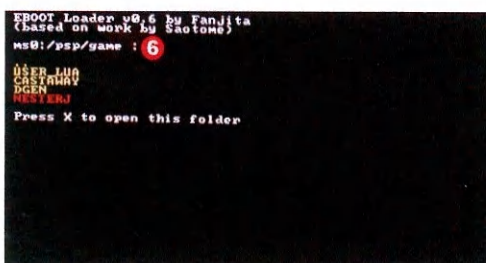
Utilisation d'EBOOT Loader

Grâce au *firmware* 2.0, il est maintenant possible de démarrer certains émulateurs. À cet effet, il est nécessaire de faire appel au programme *EBOOT Loader*. Le logiciel exploite en réalité une faille contenue dans la visionneuse de photos de la *PSP*. Pour pouvoir bénéficier des fonctions de cet outil, décompressez le contenu de l'archive *loader06.zip* (présente sur le CD-Rom du magazine) à la racine de la Memory Stick Duo. N'oubliez pas d'activer le mode de connexion USB de la console, comme vous l'avez fait précédemment pour la mise à jour du *firmware*. Les répertoires *EBOOT Loader* et *EBOOT LOADER 03* vont dès lors venir se placer automatiquement dans le dossier *PHOTO* (4) de la Memory Stick Duo, tandis que le répertoire *USER_LUA* sera intégré au dossier *GAME* (5) de cette même carte mémoire. Déposez ensuite une image de votre choix (au format jpg, png, etc.) dans le



répertoire *PHOTO*. Désactivez la connexion USB, puis dirigez-vous dans le menu *Photo* au sein de l'interface principale. Ouvrez l'image que vous avez chargée sur la Memory Stick Duo et choisissez-la en guise de fond d'écran. Dans notre exemple, nous avons choisi un fond noir, afin de rendre plus lisibles les captures d'écrans. Bien entendu, libre à vous d'employer tout autre type de *wallpaper*. Redémarrez ensuite la console à l'aide du bouton *Power* (maintenez-le enfoncé une dizaine de secondes pour éteindre complètement la *PSP* et réaliser ainsi un *reboot* complet).

Il ne vous reste plus alors qu'à lancer le logiciel que vous venez d'installer. Orientez-vous vers le menu *Photo*, puis lancez l'option *EBOOT Loader*. Cela a pour conséquence d'exécuter le programme tout en vous laissant la possibilité de lancer par la suite un *EBOOT.PBP* de votre choix (c'est-à-dire un *homebrew* ou, dans le cas qui nous intéresse, un émulateur) placé de préférence dans le répertoire *GAME* (6) de la Memory Stick Duo. Notez que seule une poignée d'émulateurs et d'interpréteurs fonctionnent convenablement dans ce mode : c'est le cas notamment de *NesterJ*, *PSPpectrum*, *PSP Quake* et *Doom PSP*. Pour les autres, il faudra faire appel aux services du *firmware* 1.50 !



Revenir au firmware 1.50

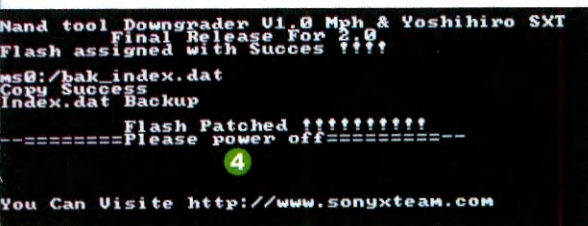
Lancer un émulateur sous le *firmware* 2.0 c'est bien, mais faire la même opération sous la version 1.5 de ce dernier, c'est encore mieux ! Voici comment réaliser un *downgrade* (passage de 2.0 à 1.50) sans problème aucun. Suivez-le guide !

N'oubliez pas, tout d'abord, de connecter votre console au secteur, afin de prévenir une carence de la batterie en pleine mise à jour (votre *PSP* deviendrait alors inutilisable !). Reliez la machine à votre PC et activez le mode USB dans le menu principal de la *PSP*.

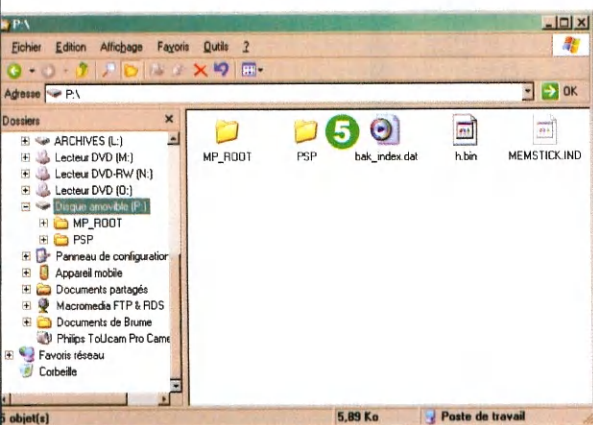
Commencez par créer un dossier baptisé *UPDATE* (1) dans le répertoire *PSP/GAME* de la Memory Stick Duo. Copiez-y ensuite le *firmware* 1.50, qui a pour nom *EBOOT*.

Gare aux plantages !

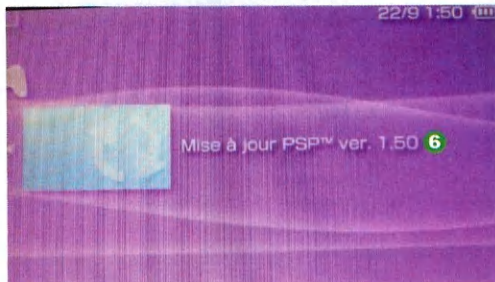
Sous **BOOT Loader**, qui est toujours en plein développement, il se peut que certains émulateurs gèlent totalement le système. C'est le cas notamment de l'actuelle version de *Castaway*. Attendez quelques secondes, la console doit s'arrêter d'elle-même. Si tel n'est pas le cas, deux solutions s'offrent à vous : soit maintenir enfoncé pendant une dizaine de secondes le bouton *Power*, situé à droite de la console, soit retirer la batterie, même si le voyant *Power* est toujours allumé.



PBP. Celui-ci se trouve sur le CD-Rom du magazine, au sein de l'archive *EBOOT_1.50.zip* : vous devrez donc le décompresser avant de le copier vers la PSP. Placez alors le fichier *overflow.tif* dans le dossier *PSP/PHOTO (2)* de la Memory Stick Duo et le fichier *h.bin* à la racine de la carte mémoire (3).



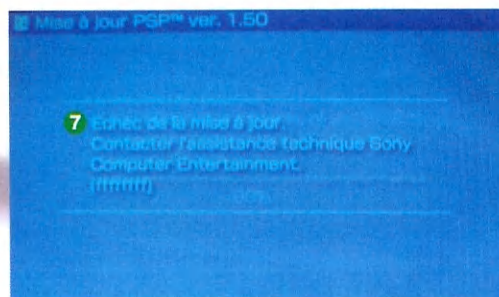
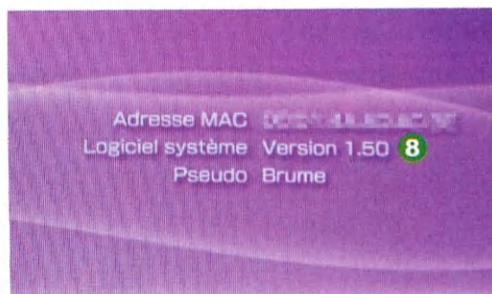
Quittez le mode de connexion USB et sélectionnez le menu *Photo*. Demandez à voir l'image intitulée *overflow.tif*, que vous venez tout juste de copier. Un message apparaît presque instantanément (4). Éteignez la console en maintenant enfoncé le bouton *Power* pendant une dizaine de secondes. Pour vous assurer que tout a bien fonctionné, activez une fois encore le mode USB au sein du menu de la console. Un nouveau fichier intitulé *bak_index.dat* est présent à la racine de la Memory Stick Duo (5). Quittez le mode USB et dirigez-vous vers le menu *Jeu* de la console. Sélectionnez et lancez l'option *Mise à jour PSP™ ver. 1.50 (6)*. Suivez les instructions indiquées sur l'écran de la PSP.



Surtout, ne paniquez pas si l'installation ne s'achève pas correctement (7) ! C'est tout à fait normal. En fait, la barre de progression doit atteindre 99% et stopper net. Redémarrez alors la machine en maintenant le bouton *Power* enfoncé pendant une dizaine de secondes. Un message d'erreur s'affiche de nouveau. Là encore, tout est normal. Appuyez sur le bouton *O* de la console pour réinitialiser les paramètres de cette dernière. Après que vous avez entré les détails concernant l'heure et l'utilisateur, la PSP doit démarrer normalement. Pour vérifier que le *firmware* est bien revenu à sa version 1.50 (8), jetez un coup d'œil au menu *Paramètres > Paramètres système > Informations système*. Ce n'était pas si compliqué, vous ne croyez pas ?

Les émulateurs d'ordinateurs

La PSP est apte à restituer la logithèque des différentes générations d'ordinateurs des années 80-90. Il est ainsi possible, par l'intermédiaire de programmes dédiés, de retrouver les jeux, les démos et les applications du *Commodore 64*, de l'*Apple II*, de l'*Amiga* ou de l'*Atari ST*. Attardons-nous



justement sur ce dernier et sur son émulateur : *CastawayPSP*.

Pour installer ce logiciel, décompressez l'archive *castaway-psp-005b.zip* depuis le CD-Rom qui accompagne le magazine vers votre disque dur. Recopiez le contenu du répertoire *PSP-ROM-1.50* à la racine de la Memory Stick Duo de la console. Les dossiers *ATARI_ST*, *CaSTawayPSPet* et *CaSTawayPSP%* doivent par conséquent être situés au sein du répertoire *PSP/GAME* de la carte mémoire. Dans le dossier *ATARI_ST*, placez le *TOS Atari ST* de votre choix. Celui-ci peut être dans n'importe quelle langue, mais nous préconisons néanmoins de recourir à une version 1.00 ou 1.02 afin de profiter d'une meilleure compatibilité (le *TOS 1.62* étant l'apanage de l'*Atari STE*, qui n'est de toute façon pas géré au sein de *CastawayPSP*). Toujours dans ce même dossier, copiez une ou plusieurs « image-disks ». Il s'agit en fait d'un fichier ayant pour extension *.st* ou *.msa* et qui contient un jeu, une démo, un utilitaire, etc. Finalement, exécutez l'émulateur via le menu *Jeu* de la PSP. La première fenêtre qui s'affiche vous invite à sélectionner l'image-disk de votre choix. Cela permet de lancer directement un jeu. À l'aide de la croix directionnelle, déplacez la barre de sélection, et utilisez le bouton *O* pour insérer « virtuellement » l'image-disk

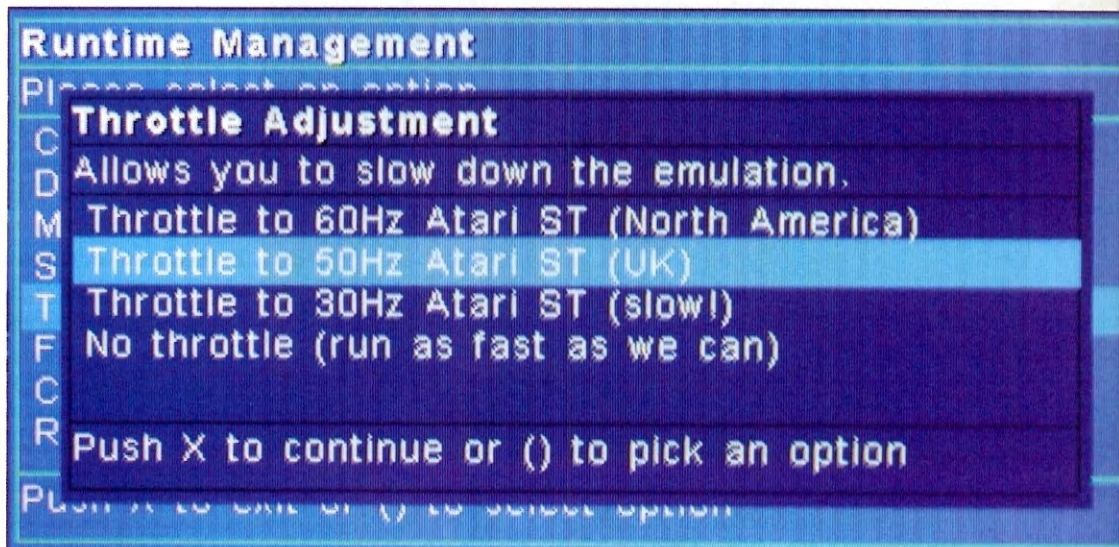


dans le lecteur. Appuyez finalement sur X pour exécuter le jeu en question. Notez que vous pouvez à tout moment appeler le menu de *CastawayPSP* à l'aide du bouton *Start* de la console. Celui-ci donne la possibilité de charger une image-disk, de modifier les réglages d'affichage, de réaliser un *reset* de l'Atari ST, de quitter l'émulateur, etc.

Pour une restitution la plus fidèle qui soit de la machine 16 bits d'Atari, rendez-vous dans le sous-menu *Throttle Adjustment* et sélectionnez le mode *Throttle to 50 Hz Atari ST (UK)*. Cette option octroie le moyen de profiter d'une vitesse d'affichage conforme à celle de la plupart des jeux disponibles sur Atari. Le mode 60 Hz est en effet employé aux États-Unis, pays où le nombre de titres Atari ST commercialisés est resté très faible face à l'immense ludothèque dont l'Europe a bénéficié à l'époque. Pour information, retenez que le bouton *Select* permet d'afficher le clavier de l'Atari ST et que le *pad* offre quant à lui la possibilité de simuler la souris de la machine. Enfin, la croix directionnelle prend en charge le *joystick* de l'Atari. Vous voilà donc fin prêt à engager une partie de *Speedball 2*, *Kick Off* ou *Megalomania* !

Second cas des plus intéressants : l'Amiga. La machine a en effet disposé d'une logithèque tout aussi imposante que celle de l'Atari ST, incluant beaucoup de jeux graphiquement plus attrayants. L'émulateur Amiga le plus abouti se nomme UAE et a été porté sous différents systèmes comme *Windows*, *Dos*, *Linux*, etc. Et comble du bonheur, la PSP s'est récemment vu offrir sa propre adaptation de l'émulateur ! Fait étonnant : c'est Christophe Thibault qui est l'auteur de cette version (pour mémoire, il s'agit du développeur de *Kaillera*, le *plug-in* qui permet de jouer aux émulateurs sur le Net et qui connaît un immense succès depuis plusieurs années).

La procédure d'installation d'UAE est quasiment identique à celle de *Castaway*, décrite précédemment. Activez la connexion USB dans le menu de la console. Décompressez le contenu de l'archive *PSPUAE040.zip* sur la Memory Stick Duo, au sein du répertoire *PSP/GAME*. Deux nouveaux sous-dossiers sont alors créés : *PSPUAE* et *PSPUAE%*.



Munissez-vous du *kickstart* de l'Amiga dans sa version 1.3 et copiez-le dans le répertoire *PSP/GAME/PSPUAE* de la Memory Stick Duo. Assurez-vous qu'il soit nommé *KICK.ROM*. Intégrez finalement vos ADF, toujours dans le répertoire *PSP/GAME/PSPUAE/DISKS*. Un fichier ADF représente la sauvegarde parfaite d'une disquette Amiga et peut contenir un ou plusieurs jeux, une démo ou un ensemble d'utilitaires. Quittez le mode de connexion USB et exécutez l'émulateur via le menu *Jeu*. Attendez quelques secondes, le temps que le logiciel se charge. Appuyez ensuite sur le bouton *Select* de la console pour accéder aux différentes options de l'émulateur. Cliquez sur l'option *Insert Floppy* pour sélectionner un fichier ADF, puis revenez au menu initial à l'aide du bouton *O* et effectuez un *Reset Amiga*. Si tout se déroule sans problème, la disquette virtuelle se lance instantanément.



Dernière petite précision : le clavier peut être appelé à l'aide du bouton de la PSP. À vous les joies de *Speedball 2*, *Kick Off* et... *Shadow of the beast* (tiens, une variante !).

Les émulateurs de consoles

Par défaut, la PSP n'utilise pas toutes ses capacités en matière de CPU. Sony a en effet décidé de ralentir volontairement la fréquence de son processeur à 222 MHz, alors que celui-ci est nativement capable d'atteindre 333 MHz. La raison de cet « *underclocking* » ? La consommation. En effet, à 333 MHz, la console nécessite beaucoup d'énergie et sa batterie tient à peine trois heures. Tandis qu'à 222 MHz, cette dernière est capable de fournir entre quatre et cinq heures d'énergie. Certains émulateurs nécessitent donc un *overclocking* pour fonctionner à pleine puissance. C'est le

cas notamment de *Virtual Boy Advance*, l'émulateur de la GBA, ou d'UAE, celui de l'Amiga. Cette fonction, activée par défaut dans l'émulateur, se révèle généralement sans risque pour la console ; mais gardez bien en tête que la batterie se déchargera par conséquent plus vite...

Que ce soit pour la *Megadrive*, la *SNES*, la *Wonderswan* ou la *Neogeo CD*, l'opération qui consiste à installer un émulateur de console est grosso modo toujours identique. À titre d'exemple,



nous avons choisi un émulateur *Megadrive* : *Dgen*. Enclenchez le mode USB de votre console, sans oublier au préalable de la relier à votre PC. Si vous possédez un *firmware* 1.00, décompressez l'archive *dgen_psp_110.zip* dans le répertoire *PSP/GAME* de la Memory Stick Duo. Dans le cas plus probable où vous disposez d'un *firmware* 1.50, faites exactement de même avec l'archive *dgen_psp_110b.zip*. Copiez une ou plusieurs Rom *Megadrive* (celles-ci portent l'extension *.smd* ou *.bin*) sur la Memory Stick Duo, à n'importe quel endroit. Quittez la connexion USB de la PSP et exécutez l'émulateur à l'aide du menu *Jeu* de la console. Au lancement, une fenêtre vous invite à sélectionner la Rom à lancer. Naviguez à travers les différentes arborescences de la Memory Stick Duo grâce à la croix directionnelle jusqu'au dossier où vous avez préalablement placé vos Rom. Il ne reste plus qu'à exécuter un jeu *via* le bouton *O* de la console. Remarquez qu'il est possible à tout moment de revenir à ce menu et de sauvegarder une partie en cours, modifier les attributions des boutons et des déplacements, voire sélectionner d'autres modes d'affichage que celui attribué par défaut.

Les émulateurs de bornes d'arcade

Si *Mame* constitue le projet le plus complet et le plus abouti en matière d'émulation de bornes d'arcade, il est aussi le plus gourmand en mémoire vive et en ressources processeur. Ce qui est valable sur micro-ordinateur l'est aussi pour la PSP. Les jeux gérés par *Mame* sur la console de Sony sont pour la plupart d'anciens titres. Néanmoins, comme c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures marmites, vous auriez tort de vous priver de toute la logithèque prise en charge par *PSPmame*. Remarquez que

ce dernier se décline en une quinzaine d'éditions, qui correspondent chacune en réalité à un constructeur de bornes d'arcade différent. On retrouve donc un *PSPmame* qui émule les jeux Capcom, un autre pour les titres Namco, un pour ceux de Sega ou ceux de Konami, etc. Dans tous les cas de figure, la procédure d'instal-

lation est identique à celle des émulateurs de micro-ordinateurs ou de consoles. Il suffit d'activer la connexion USB de la PSP, puis de décompresser et de copier le contenu de chaque dossier dans le répertoire *PSP/GAME*. Il faudra ensuite placer les jeux dans le sous-dossier *ROMS* et les *samples* dans le sous-répertoire *SAMPLES*. Notez que vous



trouverez sur le CD-Rom qui accompagne ce numéro les quinze versions de *Mame* disponibles actuellement pour le *firmware* 1.0, mais également pour la version 1.5. L'émulateur *Mame* fonctionne comme tous les autres logiciels que nous avons vus jusqu'à présent. Il est possible au lancement de sélectionner la Rom que l'on souhaite émuler et de configurer les boutons et les déplacements à l'aide de la gâchette gauche de la console.





Doom et Quake

La PSP est à peine sortie que les plus grands hits d'arcade et de micro sont déjà adaptés à cette console ! Et les deux FPS que sont *Doom* et *Quake* n'échappent pas à la règle, d'autant plus que leur éditeur ID Software distribue désormais librement le code source de chacun d'entre eux.

L'installation de *Doom* sur PSP devrait se faire sans difficulté aucune pour peu que vous possédiez une console équipée d'un firmware 1.0 ou 1.5. Dans le premier cas, munissez-vous de l'archive *Doom-PSP-v0.04-SS-b4.zip* (sur le CD-Rom du magazine) et décompressez le contenu du répertoire *FW10* dans le dossier *GAME* de votre console. Dans le second cas,

c'est-à-dire celui d'un firmware 1.5, faites exactement de même avec le répertoire *FW15*. Quittez la connexion USB préétablie et faites un tour dans le menu *Jeu* de la petite machine. Lancez alors l'application baptisée *DOOM-PSP v0.04 S.S. b4*. Chargez le fichier *DOOM1.WAD* lorsque le programme vous y invite et vous voilà devant l'un des titres les plus jouissifs de l'histoire du jeu vidéo ! Notez qu'il est possible de télécharger gratuitement de nombreux autres niveaux, ayant pour extension le fameux *.wad*, à l'adresse suivante : <ftp://ftp.sunet.se/pub/games/PC/idgames/levels>. Le jeu se pratique à l'aide du stick de la PSP, les boutons de la croix multidirectionnelle étant utilisés pour les changements d'arme. Les déplacements latéraux s'effectuent à l'aide des gâchettes gauche et droite. Enfin, vous

pouvez quitter à tout moment le programme en pressant le bouton *Home*.

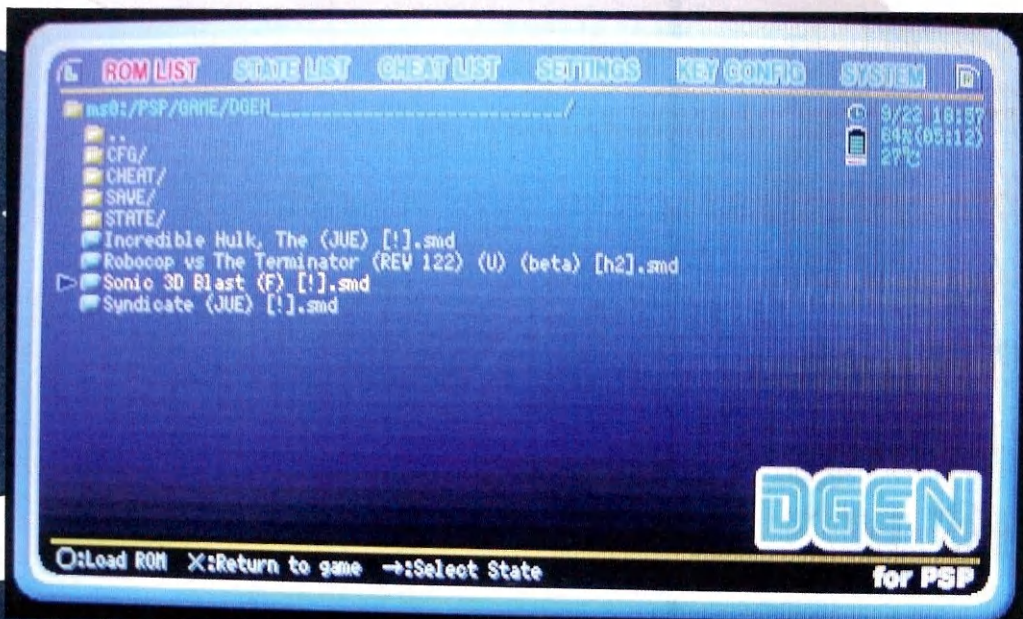
Le cas de *Quake* est similaire : décompressez simplement le contenu de l'archive *QuakePSP.zip* sur la Memory Stick Duo, au sein du répertoire *PSP/GAME*. Désactivez la liaison USB, dirigez-vous dans le menu *Jeu* de la console et exécutez le programme *Quake-PSP v.04*. Le jeu est parfaitement restitué au niveau visuel, mais – à l'heure actuelle – ne prend pas en charge l'ambiance sonore. C'est l'unique petit désagrément dont souffre cette adaptation.

ScummVM et tous les autres

Fans de jeux d'aventure, *ScummVM* vous est dédié. Ce programme est en fait un interpréteur des jeux développés par les compagnies Lucas Arts, Adventure Soft et Revolution. Concrètement, il offre l'opportunité de retrouver des titres mythiques comme *Broken Sword*, *Full Throttle*, *Sam and Max*, *Simon the sorcerer*, *Day of the tentacle* ou encore... *Monkey Island* ! Dans sa toute dernière version pour PSP, le logiciel va même jusqu'à offrir le support du jeu *Inherit the Earth*.

Copiez tous les fichiers nécessaires à l'exécution d'un jeu sur la Memory Stick Duo, dans un répertoire de votre choix. Vous retrouverez la liste des fichiers en question sur notre CD-Rom. Par exemple, dans le cas de *Inherit the Earth*, il suffit de transférer sur la carte mémoire les fichiers *ITE.RSC*, *SCRIPTS.RSC* et *VOICES.RSC* dans un dossier *Inherit*, puis d'exécuter *ScummVM* via le menu *Jeu* de la PSP. Le programme se charge alors. La première fenêtre vous invite à sélectionner un dossier contenant un jeu compatible avec l'interpréteur. Indiquez le répertoire *Inherit* et actionnez *OK*. Appuyez sur *Start* pour démarrer le jeu.

Il existe d'autres adaptations de titres résolument *oldschool* sur la petite console de Sony. Citons par exemple, sur l'interpréteur *Reminiscence*, la restitution de *Flashback* de Delphine Software. Signalons à ce titre que *Reminiscence PSP* gère les musiques originales du jeu, mais qu'il faudra se les procurer au format *Mmod* (que les possesseurs d'*Amiga* connaissent bien). De quoi retrouver toutes les sensations procurées par ce formidable jeu au savant dosage d'aventure et d'action !



Gagnez un véritable* hamster + un rouleau de chatterton !

**véritable peluche, bien entendu*



Vous connaissez tous notre amour immodéré pour les animaux, et plus particulièrement pour les espèces protégées. En ragoût, en pâté, à la broche, peu importe, on les adore. En partenariat avec le génial site Doudoushop.com, nous vous proposons donc de gagner tout un tas de sublimes représentants de ces espèces protégées.

1^{er} prix

Un hamster + un rouleau de chatterton



3^e prix

Un bébé éléphant



2^e prix

Un ours blanc



5^e prix

Un bébé panda



4^e prix

Un bébé rhinocéros



7^e prix

Un singe gibbon



6^e prix

Un bébé koala



9^e prix

Un cochon d'Inde



8^e prix

Une tortue de mer



Comment jouer ?

Pour jouer, il suffit de nous envoyer un simple e-mail avec vos coordonnées et le titre CONCOURS DOUDOUSHOP, à l'adresse suivante : emulez@pressemicro.com.

Les gagnants seront les auteurs des 1^{er}, 75^e, 150^e, 225^e, 300^e, 375^e, 450^e, 525^e et 600^e e-mails et recevront, respectivement, du 9^e au 1^{er} prix.

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

Les gagnants seront avertis par mail. Voilà. Bonne chance.



La recette

Grâce au merveilleux site Doudoushop.com, nous vous offrons notre célèbre recette de la terrine de koala.

Ingrédients :

Un bébé koala
1 bel oignon
1 bouquet de persil
1 petit verre de cognac
1 œuf
1 cuillère à soupe de sel
1 cuillère à café de poivre
3 lanières de couenne
1 crêpine de porc
1 feuille de laurier
1 brin de thym



Prenez le bébé koala, vivant de préférence. Arrachez-lui les deux yeux à la petite cuillère et gardez-les dans un bocal d'eau, au frais, afin qu'ils ne se dessèchent pas. Regardez le koala courir partout et se cogner contre les murs. C'est amusant. Mettez-lui un bon coup de rouleau à pâtisserie derrière la nuque. S'il bouge encore, recommencez. Incisez alors tout autour du cou sans attaquer la chair. Tirez la peau d'un coup sec. Tannez-la, faites-vous des mouffles. Videz le koala. Passez la chair au mixer avec l'oignon préalablement épluché.

Dans un récipient, malaxez la viande hachée et ajoutez un bouquet de persil bien ciselé, un petit verre de cognac, du sel et du poivre en quantité (une cuillère à soupe et une cuillère à café) et un œuf.

Préparez alors la terrine. Dans le fond, disposez deux ou trois lanières de couenne et, par-dessus, une belle crêpine qui déborde, prête à recevoir le pâté. Mettez le mélange et refermez la crêpine. Par-dessus, posez une feuille de laurier et un peu de thym. Couvrez et passez au four une petite heure. Il vaut mieux vérifier la cuisson avec la pointe d'un couteau, qui doit rester légèrement humide. Laissez reposer 48h au frais et servez la terrine décorée avec les yeux sur le dessus. (Vous pouvez aussi remplacer le koala par un lapin de 1,5 kg environ, 400 g de gras de porc, 400 g de viande de veau et 400 g d'échine de porc désossée. Mais c'est moins drôle).



La boutique des peluches
Doudoushop.com

Non contents d'être d'une rare sympathie et dotés d'un sens de l'humour remarquable, nos amis de Doudoushop.com proposent également tout un tas de peluches plus superbes les unes que les autres. Tendres, réalistes, douces, il y en a pour tous les goûts et pour tous les âges. Ajoutez à cela des prix vraiment raisonnables et vous obtiendrez sans nul doute l'un des meilleurs sites Internet de vente de peluches... au monde. Rien que ça. Parfaitement.

Et comme Noël approche, et que – nous vous le répétons une nouvelle fois (parce qu'il convient véritablement d'insister sur ce point) – les peluches présentées sont d'une exceptionnelle qualité, vous seriez vraiment stupide de passer à côté. Doudoushop.com. Souvenez-vous en. Doudoushop

Lucas Arts : la force tranquille

Lucas Arts n'est pas uniquement la firme à l'origine de très nombreux jeux *Star Wars*, telle que vous la connaissez sans doute aujourd'hui. Elle a été – et est encore, diront certains – l'une des plus innovantes, des plus soigneuses et des plus importantes sociétés de jeux vidéo. C'est surtout celle qui nous a offert sans doute nos plus beaux souvenirs.



Ce n'est qu'en 1982 que Georges, Lucas de son nom, fonde la société Lucas Arts. Le jeu vidéo est en effet en pleine explosion, les ventes décollent et, qui plus est, le bonhomme pense à juste titre que jeu vidéo et effets spéciaux sont intimement liés et pourront profiter, sur le long terme, l'un de l'autre. Pourtant, c'est Atari, en 1983, qui sort sous licence le premier jeu issu de l'univers de *Star Wars*. Cette borne d'arcade désormais célèbre vous place aux commandes d'un X-Wing et vous propose de l'atterrir des vaisseaux de l'Empire. Tout en fil de fer 3D, ce jeu a connu un énorme succès, ce qui permettra à Atari de remettre le couvert l'année suivante avec un *Empire strikes back* fondé sur la même formule. *Le Retour du Jedi*, toujours distribué par Atari, sera un petit shoot en 3D isométrique qui n'aura pas le succès de ses aînés.

D'ailleurs, pour clore cette parenthèse, Lucas Arts se contentera toujours du marché des ordinateurs et consoles, laissant à d'autres sociétés plus expérimentées le soin de s'occuper des versions arcade de ses jeux. Ainsi, lorsque *Star Wars Racer* sortira en 1999, ce sera sous distribution Sega. Idem pour *Star Wars Trilogy* la même année.

Les débuts

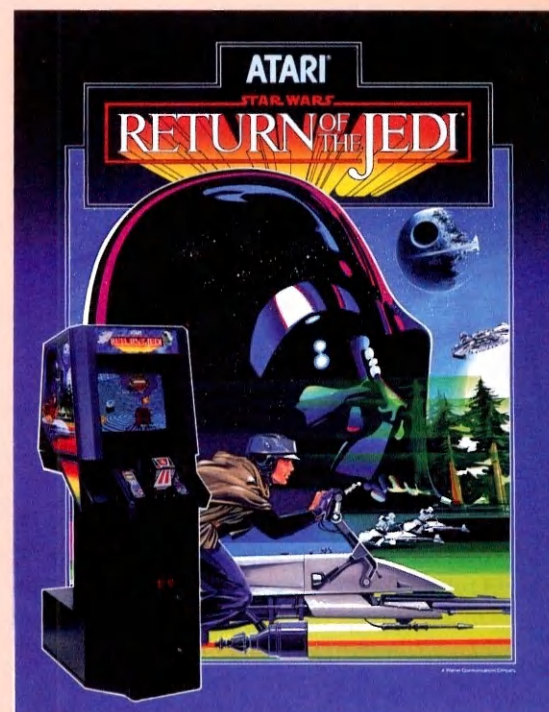
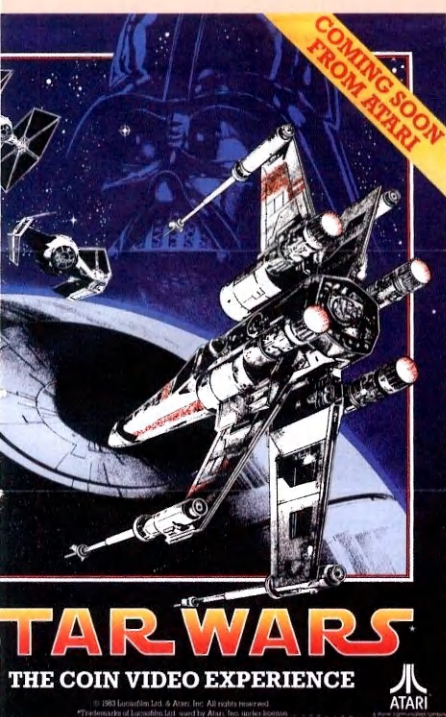
Mais revenons à nos bêtises, ou nos moutons, si vous préférez. Georgeonnet



(désolé, mais on est intimes) crée donc la société Lucas Arts en 1982. Dans un premier temps, la firme se nomme Lucasfilm Games et son but est de tester les capacités des consoles Atari 2600 et 5200. Deux jeux sont alors développés, *Ballblazer* et *Rescue on Fractalus*. À partir de 1984, Lucasfilm Games devient réellement officielle. Elle développe des jeux qui sont alors publiés par d'autres compagnies. On citera *Ballblazer* et *Rescue on Fractalus*, certes, mais également *Koronis Rift* en 1985, *Labyrinth* (tiré du film du même nom) en 1986, *PHM Pegasus* en 1986 aussi et *Strike Fleet* en 1987.

1987 est l'année de tous les changements pour Lucas Arts. La société se lance dans le jeu d'aventure et développe le Scumm (Script Creation Utility for Maniac Mansion), une interface de « point and clic » (pointer et cliquer) révolutionnaire. Le Scumm, donc, comme son nom l'indique, a été créé pour





le jeu *Maniac Mansion*. Ce dernier sera rejoint l'année suivante par une suite, *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*. Dotés d'un humour particulier et d'idées assez délirantes, ces deux jeux ouvrent une voie que Lucas Arts suivra pendant des années.

Toujours en 1988, sort également *Battlehawks 142*, un simulateur de vol durant la Seconde Guerre mondiale.

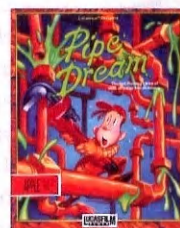


Les années fastes

1989 marquera le début des années de gloire pour Lucas Arts. La sortie du jeu *Indiana Jones et la dernière croisade*, jeu d'aventure utilisant le système Scumm et basé sur le scénario du film éponyme, marque un véritable tournant.



Les ventes explosent et la société devient alors l'un des tout premiers studios de développement au monde. Et qui dit succès dit développeurs talentueux attirés. Et qui dit développeurs talentueux dit jeux réussis. C'est ainsi que la même année, sort *Battle for Britain*, simulateur de vol recréant les plus grandes batailles aériennes anglaises de la Seconde Guerre mondiale. Ce titre remporte tous les suffrages, tout comme d'ailleurs *Pipe Dream*, un petit jeu de réflexion dans lequel il faut assembler les bonnes pièces de tuyaux d'eau. Indispensables. En 1990, deux jeux d'aventure fabuleux, qui feront exploser une nouvelle fois les chiffres



de vente, voient le jour. Le premier est *Loom*, dont l'action se situe dans un monde imaginaire où vous jouez le rôle d'un pâtre doté d'une magie musicale et qui doit sauver le monde. Le second est le désormais célèbre *Monkey Island*, que nous avons déjà traité dans notre dossier (*E-Mulez* n°4). Donc nous n'en reparlerons pas. N'insistez pas. Sortira également cette année-là *Night Shift*, un petit jeu d'arcade.

Nous voilà donc en 1991, où sortent *Secret Weapons of the Luftwaffe* – encore un simulateur de vol durant la Seconde Guerre mondiale, mais cette fois-ci vu du côté allemand – et *Monkey Island 2*.

Star Wars forever

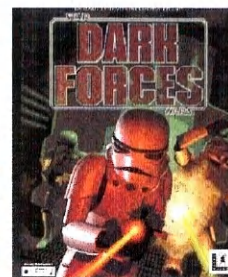
C'est aussi cette année-là que le premier jeu vidéo *Star Wars*, développé en partenariat avec JVC, voit le jour au sein même de Lucas Arts. Il s'agit d'un petit jeu d'action et de plateformes qui sortira sur NES.

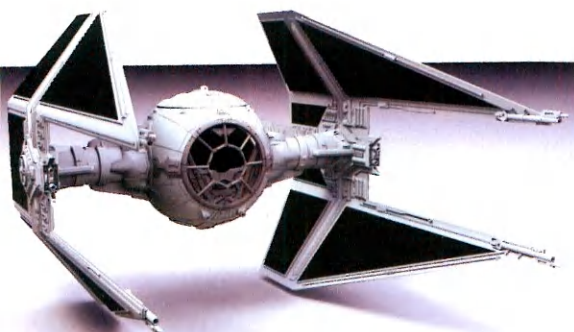
Après 1991 vient logiquement 1992. Si ça n'avait pas été le cas, on aurait été dans la

Les jeux

À ce jour, plus de 40 jeux originaux et près de 50 jeux issus de l'univers de *Star Wars* et de celui d'*Indiana Jones* ont été créés par Lucas Arts.

Parmi les préférés du rédac'chef, on peut citer dans le désordre : *Loom* (1990), *Indiana Jones et la dernière croisade* (1989), *Day of the tentacle* (1993), *Sam & Max* (1993), *Star Wars Racer*, *Star Wars Knight of the old republic*, *Outlaws* (1997), *Dark Forces* (1995), la série des *Monkey Island* (1990), *Mercenaries*, ainsi que la série des *X-Wing* (1993)





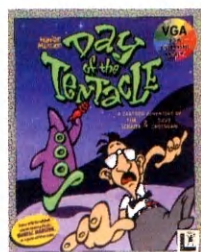
merde. Bref, en 1992, *Loom* – premier jeu de la firme à utiliser ce support – sort en version CD. Un autre jeu d'aventure dans le monde d'Indiana Jones voit également le jour : *Indiana Jones et l'Atlantide*. *L'Empire contre-attaque* et *Defenders of Dynatron City* sont par ailleurs développés pour la NES tandis que *Super Star Wars* cartonne sur SNES.

En 1993, la désormais célèbre série des *X-Wing* débute, avec le jeu *X-Wing*, tout bêtement. Ce simulateur spatial est une pure merveille. La même année, le jeu d'aventure ultime, doté d'un humour totalement décalé, voit le jour : il s'agit de *Day of the tentacle*. Vous jouez des personnages issus de *Maniac Mansion* qui doivent sauver le monde d'un tentacule devenu fou. C'est la même année que *Rebel Assault*,



Bonus

En dehors des jeux vidéo, il faut savoir que Lucas Arts a participé à différents programmes de recherche. On notera notamment des outils multimédia pour les étudiants américains (*Geographic TV*, 1987), un programme d'étude de l'ADN (1988) et des produits destinés à l'éducation (1989, 1991, 1992, 1993).



son côté, la SNES voit débarquer *Super Empire Strikes Back*.

1994 arrive et avec elle *Tie-Fighter*, suite de *X-Wing* qui vous place cette fois-ci aux commandes de vaisseaux de l'Empire. *X-Wing* sort en version CD-Rom dotée de divers add-on, tandis que trois jeux voient le jour pour la SNES, *Super Retour du Jedi*, *Indiana Jones Greatest Adventure* et *Ghoul Patrol*.

Place à 1995 et au fabuleux FPS, *Dark Forces*, incontournable parmi les incontournables. *Rebel Assault II* sort également cette même année, tout comme *Full Throttle*, jeu d'aventure qui se déroule dans un monde futuriste où sévissent des gangs à moto.

Le déclin

En 1996, un petit jeu Windows tout pourri, *Indiana Jones Desktop Adventure*, sort. *Afterlife* également, jeu de stratégie dans lequel vous devez contrôler l'enfer et le paradis d'une planète alien. Ce dernier titre connaît un succès plutôt mitigé, tout comme *Mortimer and the riddles of medallion*, un jeu pour enfant. Cette année-là, en fait, seul *Shadows of the Empire* sur N64 et Playstation, un shoot à la *Rebel Assault*, réussit à percer au niveau des ventes.

1997 apporte également son lot de déconvenues, avec toutefois quelques sursauts d'orgueil. Les déceptions viennent, par exemple, d'*Outlaws*, un FPS pourtant fabuleux, qui se déroule dans le Western. *Yoda Desktop Adventure* ne vaut pas mieux que la version *Indiana Jones* de ce petit jeu d'aventure pour Windows. *Ballblazer Champions*, remake sur Playstation d'un des premiers jeux de la firme ne réussit pas non plus à convaincre, tout comme *Herc's Adventure*, jeu d'action sur Playstation inspiré de la mythologie grecque. Le troisième épisode de *Monkey Island*, qui



premier titre d'une série à succès, débarque. C'est un shoot de qualité. Citons également l'exceptionnel *Sam'n Max*, jeu d'aventure là encore passablement loufoque, doté d'une excellente réalisation. De



voit le jour cette année-là, déçoit également ses fans, même si ses ventes sont honnêtes. En fait, 1997 ne peut s'enorgueillir que de deux jeux vraiment exceptionnels. Il s'agit de *Dark Forces II : Jedi Knight*, un FPS de toute beauté dans lequel, pour la première fois, vous pouvez vous servir de pouvoirs de Jedi et ainsi, suivre la voie du côté clair ou du côté obscur de la Force. L'autre succès est *X-Wing vs Tie-Fighter*, simulateur encore une fois exceptionnel, qui propose un mode multi-joueur de toute beauté. À noter également la sortie remarquée, mais pas forcément remarquable, de *Star Wars : Masters of Teras Kasi*, jeu d'action sur Playstation.

Les années d'errance

Si *Rogue Squadron*, un nouveau shoot pour N64 et PC, est plutôt réussi, 1998 marque une année de galère pour Lucas Arts. Son jeu d'aventure, *Grim Fandango*, qui met en scène un monde inspiré du folklore mexicain, est boudé par les joueurs malgré d'excellentes critiques presse. *Star Wars Rebellion*, sorte de grand jeu de stratégie intergalactique, ne connaît pas un sort meilleur. Finalement, c'est *Star Wars : Rogue Squadron*, un nouveau shoot sur PC et N64, qui permettra à Lucas Arts de sauver son année. À noter également la parution de *Behind the Magic*, un excellent CD documentaire sur *Star Wars*, doté de nombreuses photos et extraits de films.

1999 n'est pas forcément une année meilleure que la précédente. La sortie du film *Episode I* a beau booster les ventes, il n'empêche que seul *Star Wars Racer*, jeu de courses de podracers à la réalisation impressionnante, réussit à tenir son rang. Le jeu d'action tiré du film, *Episode I : la menace fantôme* est quant à lui plutôt banal et sans génie. La même année, *Indiana Jones* revient dans un jeu d'action à

la *Tomb Raider*. *La Machine infernale* est un pseudo-ratage qui ne parvient à convaincre ni les critiques ni les joueurs.

Lucas Arts a perdu de sa superbe. Et l'année 2000 n'améliore pas les choses. Un jeu de stratégie pur et dur, *Force Commander* se révèle très décevant. *Star Wars Episode I Jedi Power Battles* sur Playstation et Dreamcast, jeu d'action, ne marquera pas les foules, pas plus que *Star Wars Demolition*, shoot très moyen ni même un nouvel épisode des aventures de *Monkey Island*, qui passe de la 2D à une mauvaise 3D et, ainsi, perd son âme. Seul *Star Wars Battle* pour Naboo, sur N64, arrive à sauver la mise avec une honnête réalisation. Finalement, Lucas Arts touche le fond en 2001. *Star Wars Starfighter* sur Playstation, *Rogue Squadron II* sur Gamecube ou *Obi Wan* sur Xbox sont des ersatz du génie d'antan.

Alors forcément, hein, vous allez nous trouver sauvages. Il est vrai que bon nombre de

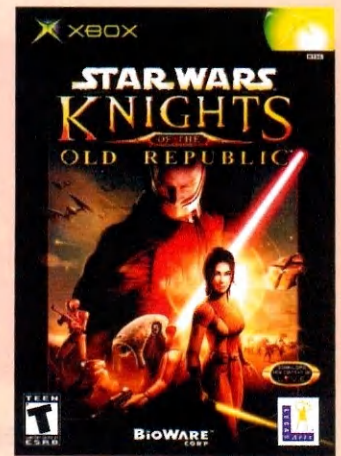
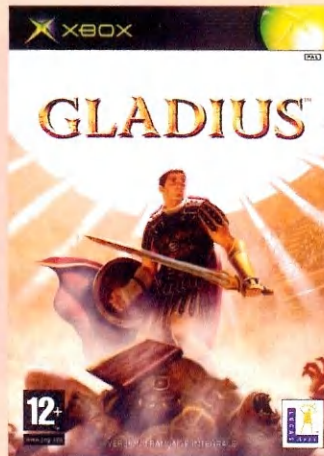
ces jeux dont nous soulignons la réalisation plus que moyenne ont toutefois atteint des chiffres de vente bien plus qu'honorables.

Certes, mais c'est en majeure partie dû à la licence *Star Wars*, tout simplement, puisque c'est un titre qui fait vendre. Si Lucas recyclait les déjections canines et les revendait comme « Merde de Bantha » (le Bantha étant l'une des créatures de l'univers *Star Wars*), il arriverait quand même à en vendre des millions. Je le lui disais encore la semaine dernière et mon idée a eu l'air de l'intéresser. Je vous rappelle que l'on est intimes.

Le renouveau

Finalement, il faudra attendre 2002 pour espérer à nouveau voir de bons jeux Lucas Arts. Si *Star Wars Racer Revenge* sur N64 n'est qu'une resucée du jeu original, il n'en reste pas moins plutôt bon. Idem pour *Jedi Knight II : Jedi Outcast*, qui sort sur PC, Gamecube et Xbox. Ce FPS est doté d'une excellente réalisation et marque le retour de Lucas Arts au plus haut niveau. On passera donc sur des jeux moins réussis tels que *Star Wars Battleground*, jeu de stratégie sur PC, *Star Wars Starfighter*, shoot très sympathique, sur PS2 et Xbox, et deux jeux d'action : *Clone Wars*, sur PS2, Xbox et NGC, ainsi que *Bounty Hunter*.

En 2003, la société nous livre quelques petites perles. Si *RTX Red Rock*, jeu d'action futuriste sur PS2 ne fait pas l'unanimité, loin de là,



si *Indiana Jones et le tombeau de l'empereur* est meilleur que *La Machine infernale*, mais reste un jeu d'action à la *Tomb Raider* guère passionnant, Lucas Arts nous offre des jeux d'exception. On citera *Gladius*, jeu de rôle au tour par tour dans le monde des gladiateurs

ou l'excellentissime *Knight of the old Republic*, jeu de rôle au tour par tour dans l'univers de *Star Wars*. Sortiront également un brillant shoot se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale, *Secret Weapons over Normandy*, et un FPS sympathique sur PC, *Jedi Academy*. N'oublions pas non plus l'excellent *Rogue Squadron III* et l'agréable *Bounty Hunter* sur

Gamecube, qui sont respectivement un shoot et un jeu d'action.

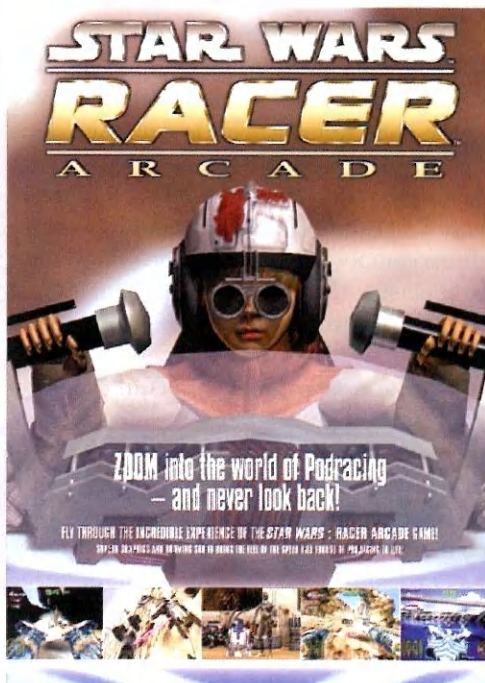
C'est la même année que Lucas Arts se lance dans le jeu en ligne avec *Star Wars Galaxies*, merveille parmi les merveilles. Le rêve de

chacun de vivre dans l'univers de *Star Wars* devient alors (presque) réalité.

Sur sa lancée

En 2004, on verra apparaître un sympathique jeu d'action, *Armed & Dangerous*, plutôt déjanté, mais qui n'aura pas le succès escompté malgré une honnête réalisation. Idem pour *Star Wars Battlefront*, FPS assez moyen et *Wrath unleashed*, jeu de combat sur PS2 qualifié de « peut mieux faire » par nos experts. 2005, enfin, assied totalement le renouveau de Lucas Arts avec un brillant *Knight the old Republic II*, un très bon FPS, *Star Wars Republic commando*, un excellent *Mercenaries* (jeu d'action sublime), en attendant prochainement un *Battlefront II* que l'on espère plus brillant que le premier. À noter que le titre tiré du film *La Revanche des Sith* est un jeu d'action plutôt réussi. Pour 2006, enfin, un jeu de stratégie, *Empire at war*, paraît très prometteur, sans parler des jeux prévus pour les consoles nouvelle génération (PS3 et Xbox 360). On sait seulement qu'un *Indiana Jones* est en préparation, tout comme un nouveau *Dark Forces*.

Voilà. Vous savez tout. À noter que nous avons volontairement évincé de notre liste les jeux sous licence qui n'ont pas été développés par Lucas Arts. À noter également que nous ne pouvons qu'être déçu de la tentative avortée de donner une suite au jeu *Sam & Max* (2004). À noter enfin qu'un nouvel épisode de *Monkey Island* pourrait finalement bel et bien voir le jour... en 2007 ?



Poulpe Fiction

Puisque notre dossier porte sur Lucas Arts, il n'y a pas de raison que le jeu mis en avant ce mois-ci ne vienne pas de chez eux. Et il ne s'agit pas de n'importe lequel, puisque c'est l'un des plus célèbres et des plus appréciés : *Day of the tentacle*.

Il existe une multitude de façons de cuisiner le calamar. Un peu comme le fennec, me direz-vous : ce n'est pas parce qu'il a une sale tête qu'il n'est pas bon à manger. Le poulpe, c'est pareil. Frit, en sauce, nature, avec de la mayonnaise, macéré dans de l'huile d'olive, bref quelle que soit sa cuisson, le poulpe, c'est bon. Alors oui, je sais que certains d'entre vous n'aiment pas sa texture caoutchouteuse, mais ce n'est pas grave : ça en fait plus pour moi. Le problème est que si vous abusez du poulpe, il vous le rend bien : vous l'avez sur l'estomac toute la journée. C'est certainement ce qui a dû arriver aux développeurs de Lucas Arts en cette bonne vieille année 1993. Ils ont sans doute également été, à mon humble avis, victimes d'hallucinations suite à l'absorption d'une nourriture pas fraîche. Du tout. Rendez-vous compte : *Day of the tentacle* narre l'histoire de deux tentacules. L'un d'entre eux a bu une substance chimique inconnue et s'est transformé en tyran. Résultat, le monde finira sous sa coupe et les humains seront transformés en esclaves. Heureusement, le



scientifique qui a créé ces tentacules (vous ne pensiez pas qu'elles existaient naturellement, quand même ?) a conçu une machine à voyager dans le temps : le chrono-WC. Ce dernier permet également de s'envoyer des objets à travers les âges. Trois héros, que nous avons connus dans le jeu *Maniac Mansion*, vont tenter de saboter les plans du méchant tentacule.

Alors que l'un des héros est dans le passé (à l'époque de la signature de la déclaration d'indépendance des États-Unis), un autre évolue dans le présent et le troisième dans le futur. Ces trois personnages vont devoir chacun résoudre plusieurs énigmes avant de rendre à l'avenir un visage plus radieux. Le trio est composé de Bernard, sorte de premier de la classe, Hoaggie, *roadie* boulimique, et Lavergne, sorte de folle furieuse au caractère terrible.

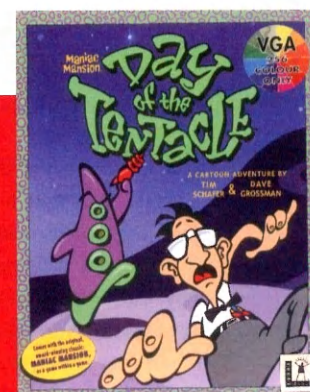
Utilisant le fameux protocole Scumm, doté de graphismes superbes, d'une histoire loufoque à souhait et d'un humour irrésistible, *Day of the tentacle* deviendra vite, et à juste titre, un jeu culte. D'une excellente jouabilité, extrêmement plaisant à utiliser, ce jeu d'aventure assiera définitivement la suprématie de Lucas Arts dans le genre.

Encore aujourd'hui, *Day of the tentacle* reste une véritable référence. Encore aujourd'hui,



1993

Un siècle après sa construction, l'Olympia de Paris est classé monument historique (8 février).



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1993

Genre : aventure

Éditeur : Lucas Arts

Jeu disponible sur PC, Amiga, Atari ST



on trouve des joueurs qui décident d'en refaire une partie, juste pour le plaisir, alors qu'ils l'ont déjà fini des dizaines de fois. Je suis de ceux-là. Et vous ?



LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★



Solution complète



Bernard. Ouvrir l'horloge. Récupérer les plans sur le tableau à droite.

Hoagie. Suivre le chemin jusqu'à l'auberge. Monter au dernier étage et prendre la peinture rouge. Revenir au Chrono-WC. Peindre en rouge l'arbre. Aller dans le salon et parler à G. Washington (utiliser les répliques 1/3/2/2).

Bernard. Monter au grenier et sortir sur le toit. Prendre la manivelle. Retourner au Chrono-WC et utiliser cette dernière dans les WC.

Laverne. Parler au gardien tentacule. Prendre la planche anatomique. Sortir et retourner à la prison. Parler au gardien tentacule. Suivre le chemin. Prendre la manivelle dans le Chrono-WC et y mettre la planche anatomique.

Hoagie. Prendre la planche dans les toilettes. Aller dans la chambre du milieu au premier étage. Après la discussion avec Betsy Ross, déposer la planche anatomique sur les dessins.

Laverne. Retourner en prison. Parler au gardien. Sortir de la salle, franchir la porte du fond, puis monter par la cheminée. Utiliser la manivelle sur le boîtier. Se servir de la manivelle. Prendre le drapeau et l'utiliser.



Bernard. Se saisir de l'offre d'emploi sur la fenêtre dans l'entrée et la donner à Hoagie. Ouvrir l'horloge dans l'entrée et y entrer. Remettre le brevet et l'offre d'emploi à Red Edison. Prendre l'huile dans la cuisine. Aller dans la chambre de Ben Franklin (pièce de droite au premier étage). Prendre la bouteille de vin. Aller au salon et la donner à Thomas Jefferson. Remettre l'ouvre-boîte à Laverne.

Laverne. Aller dans la pièce de gauche du premier étage. Utiliser l'ouvre-boîte sur la capsule temporelle. Prendre le vinaigre et le donner à Hoagie.

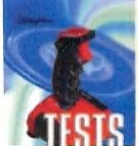
Hoagie. Aller devant la maison, ouvrir la boîte aux lettres et prendre la lettre. La donner à Bernard.

Bernard. Remettre la missive au dépressif de la deuxième chambre du premier étage. Ramasser le pistolet drapeau. Aller au salon. Parler au vendeur de cigares. Utiliser le pistolet drapeau sur le briquet. Parler au vendeur de cigares. Ouvrir la grille devant la cheminée. Retourner vers le vendeur et poursuivre la mâchoire mécanique jusqu'à ce qu'elle tombe dans la trappe. Prendre la mâchoire mécanique. Donner le briquet, le cigare et la mâchoire mécanique à Hoagie.

Hoagie. Proposer un cigare à G. Washington dans le salon. Lui donner également la mâchoire mécanique. Prendre la couverture. Aller sur le toit. Utiliser la couverture sur la cheminée. Retourner dans le salon. Prendre la plume plaquée or. Aller dans le labo secret et donner le vinaigre, l'huile et la plume à Red. Prendre la batterie. Aller dans la chambre de G. Washington (pièce de gauche au premier étage). Pousser le lit. Utiliser le cordon, puis sortir rapidement de la chambre et prendre le savon dans le chariot. Se saisir de la brosse et du seau dans la pièce à côté de la cuisine. Remplir le seau dans la cuisine avec la pompe à eau. Sortir. Utiliser le savon avec le seau plein d'eau. Se servir de la brosse avec l'eau savonneuse devant la charrette. Prendre la blouse d'apprenti dans le labo secret. Aller dans la chambre de Ben Franklin. Donner la blouse à ce dernier. Utiliser la batterie avec le cerf-volant, puis le pousser au signal. Prendre la batterie rechargée et l'utiliser avec la prise du Chrono-WC.

Laverne. Parler au tentacule bleu devant la cheminée. Aller dans la deuxième pièce du premier étage. Se servir du badge avec la

Day of the tentacle



momie. Prendre et utiliser les rollers sur la momie. Pousser la momie. Donner le scalpel à Bernard.

Bernard. Dans le salon, utiliser le scalpel sur le clown. Prendre la boîte à rires. Aller dans la cuisine et se saisir de la fourchette. Aller dans la chambre du tentacule vert (à droite au premier étage). Pousser le haut-parleur. Utiliser deux fois la stéréo. Récupérer le faux vomis dans l'entrée. Donner la boîte à rires, la fourchette et le faux vomis à Laverne. Remettre le livre à Hoagie.

Hoagie. Lire le livre au cheval au deuxième étage. Se saisir du dentier et le donner à Laverne. Aller dans la cuisine. Prendre les spaghettis et les donner à Laverne.

Laverne. Monter au grenier. Mettre le dentier, la boîte à rires et les spaghettis sur la momie. Se servir de la fourchette avec la tête de la momie. Utiliser le faux vomis sur Harold. Parler aux juges trois fois.

Hoagie. Aller au grenier. Utiliser le lit de Ned, puis celui de Jed. Se servir du matelas qui couine avec le lit de Jed. Utiliser le lit de Jed et se saisir de la souris mécanique.

Bernard. Prendre le correcteur dans le tiroir du bureau (rez-de-chaussée) et le donner à Laverne.





Laverne. Sortir. S'approcher du chat et se servir du correcteur sur la palissade. Utiliser la souris mécanique avec le chat. Aller à la prison (le chenil). Donner l'invitation à dîner au gardien tentacule. Utiliser le bouton, puis le chat.

Bernard. Aller dans la chambre d'Ed Edison le fou (porte de droite au deuxième étage). Prendre le hamster. Ouvrir la machine à glace du premier étage et y mettre l'animal. Entrer dans la chambre de gauche. Fermer la porte. Prendre les clés. Sortir et donner les clés à l'homme masqué. Retourner dans l'entrée. Utiliser la barre à mine avec le chewing-gum collé, puis se servir de ce dernier. Prendre la pièce dans le monnayeur du téléphone. Retourner dans la chambre de gauche au premier étage. Utiliser les deux pièces avec le monnayeur des doigts chatouilleurs. Prendre le pull. Utiliser la barre à mine avec la machine à bonbons du premier étage. Prendre les pièces. Aller dans la buanderie à côté de la cuisine. Ouvrir le sèche-linge et y mettre le pull. Utiliser les pièces avec le monnayeur.

Laverne. Regarder la machine à glace du premier étage. Prendre le hamster et le mettre dans le micro-onde de la cuisine. Aller dans la buanderie. Ouvrir le sèche-linge et récupérer le pull. Utiliser le pull avec le hamster. Aller dans le labo secret du Dr Fred. Utiliser le hamster avec le générateur.

Bernard. Prendre le prospectus dans l'entrée et le donner à Hoagie.

Hoagie. Aller au salon et mettre le prospectus dans la boîte à idées.

Laverne. Utiliser l'aspirateur compact avec le trou de souris. Ouvrir la trappe. Prendre la boule de poussière. Utiliser le hamster poussiéreux avec le générateur. Aller prendre la rallonge dans la pièce de la momie (premier étage). Sortir. Utiliser la rallonge avec la prise du Chrono-WC, puis avec la fenêtre. Retourner dans le labo secret. Se servir de la rallonge avec le générateur.

Bernard. Dans la buanderie, ouvrir le meuble. Se saisir de l'entonnoir. Dans la cuisine, prendre les deux cafetières (normale et déca). Aller au labo secret. Servir du décaféiné au Dr Fred.

Hoagie. Prendre le marteau pour gaucher dans le labo secret. Aller au deuxième étage et entrer dans la pièce en face du cheval. Parler à Ned. Utiliser le marteau pour gaucher avec celui pour droitier. Donner la peinture rouge à Bernard.

Bernard. Aller dans la chambre du tentacule vert. Prendre la cassette vidéo sur la stéréo. Aller dans la pièce de gauche du deuxième étage. Pousser Edna la nurse. Utiliser la cassette vidéo dans le magnétoscope. Regarder le moniteur. Enregistrer la

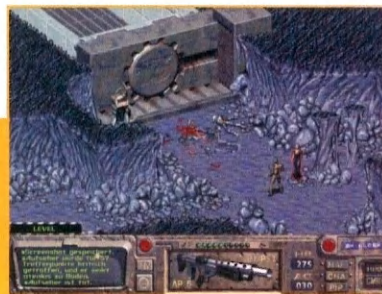
scène (bouton rouge). Repasser la bande au ralenti (mettre en position EP, rembobiner, puis lecture). Aller ouvrir le coffre du bureau. Prendre le contrat. Aller dans la chambre du dépressif (milieu, premier étage). Prendre l'encre magique. Aller voir Ed Edison le fou (deuxième étage). Utiliser l'encre magique sur l'album de timbres. Ramasser le timbre et l'album. Retourner dans la chambre et rendre l'album à Ed. Monter sur le toit grâce à la cheminée. Passer par la fenêtre. Prendre la corde. Sortir sur le toit. Se servir de la corde avec la poulie. Descendre par la cheminée. Sortir. Utiliser la corde pendante avec le cousin Ted. Remonter sur le toit. Passer par la fenêtre. Utiliser la peinture rouge avec le cousin Ted. Se servir du cousin Ted, puis de la corde, avec le Dr Fred. Aller sur le toit. Tirer la corde. Utiliser l'entonnoir avec le Dr Fred, puis le café avec l'entonnoir. Se servir du contrat avec le Dr Fred. Parler au Dr Fred. Utiliser le timbre avec le contrat et donner ce dernier à Hoagie.

Hoagie. Sortir. Mettre le contrat signé dans la boîte aux lettres.

Bernard. Regarder la télé dans la chambre de gauche du premier étage. Aller dans le bureau. Prendre le livret du compte en

Suisse. Utiliser le téléphone. Sortir de la pièce et ouvrir rapidement la porte du milieu. Le tentacule pourpre réduit le trio. Rentrer rapidement dans la pièce du milieu, puis dans le trou de souris (en cas d'échec, recommencer). Une fois grand, prendre la boule de bowling. Sortir et aller au labo secret. Utiliser la boule de bowling avec le tentacule pourpre. Parler au tentacule pourpre (répliques 1/4/1/3).





Ze riteurne of Mad Max

Un univers post-apocalyptique, des choix vastes et variés, un graphisme réussi, *Fallout* a été, en son temps, une véritable révolution. Encore aujourd'hui, en parler ne peut que faire ressurgir une énorme envie d'y jouer.



L'emmerdant dans le désert, c'est qu'on Ly trouve tout un tas de saloperies. Des scorptions, tiens, par exemple. Pire, des fennecs, ces espèces de ridicules petits renards rachitiques. Et l'emmerdant, après une guerre mondiale nucléaire, c'est que le désert a tôt fait de coloniser toute la planète. Pensez donc : en 2070, une guerre a ravagé la Terre. Heureusement, la société Vaulttech avait prévu le coup et construit un peu partout d'énormes abris atomiques où les plus riches ont pu venir se réfugier moyennant finances. Vous remarquerez au passage que c'est toujours la même chose : les pauvres crèvent dans leur coin. Mais bref, passons. Vous incarnerez l'un de ces privilégiés, habitant le Vault 13. Quatre-vingts ans se sont écoulés depuis les événements tragiques. Et aujourd'hui, le système d'épuration d'eau de votre abri est tombé en panne. Vous êtes donc

1997

Rétrocession de Hong-Kong par la Grande-Bretagne à la Chine après cent cinquante-six ans de régime colonial (1^{er} juillet).

Cheat code

(version commerciale)

Balles infinies

Dans le menu principal, tapez **BIGTIMEFALLOUTAMMO** pour avoir des balles à l'infini, quelle que soit l'arme que vous utiliserez.

Gagner de l'argent

Si vous disposez d'un petit pécule (100 caps suffisent), rendez-vous dans n'importe quel casino. Parlez au joueur de roulette et maintenez enfoncées les touches <1> et <4> du clavier numérique.

désigné pour aller trouver de quoi remplacer la pièce défectueuse. Et pour cela, il va falloir parcourir l'environnement extérieur, ressortir à la lumière et affronter un territoire hostile.

Vaste, beau, bon

Outre un scénario béton et un monde bien pensé, *Fallout* a plus d'un atout dans sa poche, ce qui a conduit bien entendu à son immense et mérité succès. Tout d'abord, c'est un jeu de rôle (RPG). Vous avez donc à définir votre personnage selon différentes caractéristiques (force, intelligence, agilité, perception, chance, charisme, endurance) et à lui attribuer des aptitudes (réparation, tir, lancer, etc.). De ces choix initiaux dépendra grandement votre capacité à remplir certaines missions. Et, bien évidemment, vous gagnerez des points d'expérience qui feront augmenter vos statistiques. D'autre part, *Fallout* se veut un jeu particulièrement libre. Si une trame

INFOS PRATIQUES

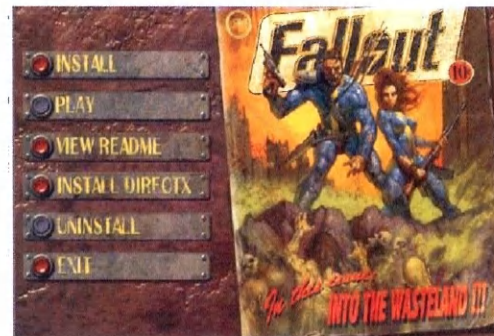
Date de sortie : 1997

Genre : RPG tour par tour

Editeur : Interplay

Jeu disponible sur PC, Mac

principale demeure, il n'empêche que tout un tas de missions secondaires sont à votre disposition et vous pourrez tout aussi bien les remplir ou les ignorer. Ajoutez à cela le choix de comportement : vous incarnerez un **serial killer** qui dégomme tout ce qui bouge et s'allie donc les faveurs de la pègre aussi bien que vous deviendrez un héros en libérant les populations du joug de leurs oppresseurs. Citons aussi rapidement le fait que les combats se déroulent au tour par tour. Ajoutez à cela des monstres post-apocalyptiques, des décors magnifiques, une jouabilité moyenne – mais à laquelle on s'habitue rapidement – et un univers passionnant, et vous aurez l'un des tout meilleurs jeux de cette année 1997.



LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : oui

Note globale : ★★★★★



Une bonne tranche de...

... de *Quake*, bien sûr. Car outre le fait d'être un incontournable, ce jeu est carrément devenu une référence de nos jours, comme l'a été *Doom* en son temps. Rien que ça. Impossible, donc, de l'ignorer plus longtemps.



Jusqu'à cette bonne vieille année 1995, *Doom* (puis *Doom²*) ont été les fers de lance du genre FPS (*First Person Shooter* ou, en français, *tireur en vue subjective*). Mais en 1995 débarque sur nos PC un ovni dont nous reparlerons prochainement : *Duke Nukem 3D*. Éclatant tout ce qui se fait sur son passage, ce titre devient la nouvelle référence du genre. Sa suprématie restera incontestée... pendant une année. Car en 1996, un nouvel ovni inonde le marché. Développé par les concepteurs qui étaient déjà à l'origine de *Doom*, *Quake* devient la nouvelle référence en matière de FPS... Seulement, là où *Duke Nukem 3D* proposait une sympathique histoire solo et un dément mode multijoueur, *Quake* se focalise sur le second aspect du jeu. Son mode solo est (presque) inexistant. Tout se joue en multijoueur. Il faut savoir qu'au milieu des années 90, Internet se démocratise enfin. Les foyers commencent à s'équiper et les possibilités de connexion sont financièrement abordables. Sans parler des réseaux interentreprises qui deviennent le lieu de parties acharnées pendant les pauses.

1996

Boris Eltsine annonce la fin des combats en Tchétchénie après seize mois de conflit (31 mars).

Cheat code

Appuyez sur la touche <2> et entrez :

- GOD** : invincibilité ;
- FLY** : active/désactive le mode vol ;
- FOV** : modifie l'amplitude du champ de vision ;
- IMPULSE -1** : puissance maximale des armes ;
- IMPULSE 9** : toutes les armes et clés ;
- IMPULSE 255** : Quad (dommages x 4) ;
- NOCLIP** : passe à travers les murs ;
- NOTARGET** : les monstres ne voient pas le joueur ;
- STATUS** : informations sur la partie ;
- SV_GRAVITY** : change la gravité ;
- GIVE 1** : donne la hache ;
- GIVE 2** : donne le fusil ;
- GIVE 3** : donne le fusil à double canon ;
- GIVE 4** : donne le *nailgun* ;
- GIVE 5** : donne le super *nailgun* ;
- GIVE 6** : donne le lance-grenades ;
- GIVE 7** : donne le lance-roquettes ;
- GIVE 8** : donne le *thunderbolt* ;
- GIVE x y x** : numéro de l'arme, *y* : nombre de munitions souhaitées ;
- GIVE SHELL #** : donne des cartouches (# entre 0 et 255) ;
- GIVE NAIL #** : donne des clous ;
- GIVE ROCKET #** : donne des roquettes ;
- GIVE CELL #** : donne des munitions électriques.

Quake-like

Car finalement, à bien y regarder, *Quake* n'a pas grand-chose d'innovant. Les armes sont plutôt classiques, même si leur design est original, et on retrouve les mitrailleuses et autres RPG (lance-roquettes). Les niveaux sont particulièrement bien pensés. Le graphisme est réussi

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1996
Genre : FPS
Editeur : ID Software
Jeu disponible sur PC, Mac

sans être extraordinaire, même si les effets de lumière, en particulier, sont révolutionnaires. Non, sur le papier et en prenant du recul, *Quake* n'est pas un chef-d'œuvre. Seulement c'est sans compter sur l'amalgame de toutes ces petites choses. Des parties endiablées, un mode multijoueur solide, un *fun* étourdissant... on ne peut que se plonger corps et âme dans ce jeu et en ressortir totalement conquis. Au final, le titre ne sera détrôné que par *Quake 2*. Malgré des tentatives concurrentes mal abouties, ID Software ne verra pas son poulain mis à bas du panthéon du jeu vidéo. Et le succès de *Quake* a été tel que le genre – FPS, également appelé *Doom-like* (en hommage à *Doom*) – sera désormais désigné sous le vocable de *Quake-like*... c'est pour la petite anecdote.

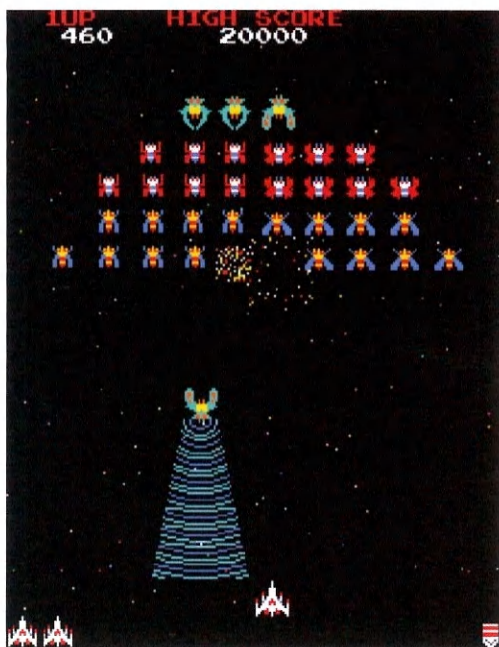


LES NOTES

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

Gare à l'alien

En 1979, *Galaxian* sort sur borne d'arcade. Sorte de *Space Invaders* survitaminé, il donnera une suite encore plus jouissive : *Galaga*. C'est cette dernière que nous allons faire revivre ici.



Space Invaders, qu'il est désormais inutile de présenter, a connu les joies du clonage, pour son plus grand plaisir et parfois aussi notre plus grand déplaisir. Si certaines adaptations sont réussies (vous en trouvez régulièrement sur notre CD-Rom), d'autres ne jouissent pas des qualités inhérentes à l'original. Toujours est-il que *Space Invaders* a lancé la mode du shoot'em up. À ce moment-là, nous sommes en cette bonne vieille année 1978. Un an plus tard, Namco introduit un jeu portant sur le même principe et lui donne le nom de *Galaxian*. Autre jeu, autre succès énorme. Et il faudra attendre

1981

Le premier ordinateur PC d'IBM est mis en vente (24 avril).

1981 pour que le meilleur shoot'em up qui existe (à mon humble avis) voie le jour. Et c'est la suite de *Galaxian*. Et c'est toujours Namco qui le distribue. Et il s'appelle *Galaga*.

Dans l'absolu, le genre n'a guère évolué. Vous êtes toujours aux commandes d'un petit vaisseau coloré qui ne peut que se déplacer horizontalement. Il envoie des missiles pour dégommer des vaisseaux aliens qui viennent envahir votre belle planète.

C'est beau, un Alien qui meurt

Les Aliens, eux, sont un peu cons. Il se déplacent principalement en ligne et descendent peu à peu jusqu'à se rapprocher de votre vaisseau dans l'espoir de le faire exploser dans une collision. Bien entendu, vous les flinguez tous les uns après les autres. Là où *Galaxian* a introduit un fait nouveau, c'est que parfois, des Aliens plus téméraires que d'autres décident de lancer une attaque éclair. Seul ou à plusieurs, ils foncent alors sur vous, avant de se dissoudre dans une gerbe d'étincelles si vous leur tirez dessus ou de disparaître de l'écran si vous les évitez (dans ce cas, ils reprendront finalement leur place dans les rangées aliens). *Galaga* reprend



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1981

Genre : shoot

Éditeur : Namco

Jeu disponible sur borne d'arcade et tous les autres supports

le même principe en l'améliorant encore. Plus rapide, plus difficile, plus jouissif, il s'offre quelques nouveautés comme le mode capture. Un vaisseau alien vous envoie un rayon qui capturera le votre. Par la suite, cet Alien se trimalle avec votre vaisseau accroché. Et c'est là que ça se complique. Si vous le détruisez alors qu'il est toujours en rang, votre vaisseau capturé sera perdu. Si c'est alors qu'il lance une attaque éclair, vous récupérez votre vaisseau... et vous vous retrouvez donc avec deux vaisseaux accolés. Ce qui signifie une plus grande capacité de destruction (double tir), mais également une vulnérabilité accrue (vous prenez deux fois plus de place et courez donc plus de risques de vous faire toucher).

Ajoutez à cela des soucoupes volantes qui traversent l'écran à l'opposé de votre position et qui vous apporteront des bonus divers, des stages bonus où il faut abattre le maximum d'ennemis en un temps limité, et vous aurez tout simplement ce qui se fait de mieux dans le genre.

Galaga, ça ne s'oublie jamais.

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

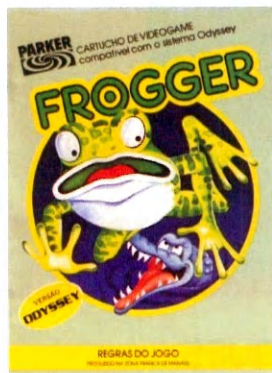
Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★



Frogger



Comment peut-on éditer un magazine d'émulation et de vieux jeux vidéo, en être déjà à son huitième numéro et n'avoir jamais parlé de *Frogger*, hein ? Je vous le demande. Je l'ai demandé également à notre rédac'chef tortionnaire (ndredac'chef : licenciement pour faute grave) et il m'a répondu, avec sa gentillesse habituelle : « Fais ce que tu veux, m'en fous, moi les grenouilles je les explose avec mes Rangers, c'est marrant les yeux sont éjectés... ». Bref, *Frogger*, c'est un jeu mythique dans lequel vous jouez une grenouille qui n'a pas encore eu les yeux éjectés, mais ça ne saurait tarder. Parce que vous êtes une grenouille – et donc particulièrement limitée niveau QI – vous décidez de traverser la route et la rivière. Sur la route passent dans les deux sens des véhicules dont les conducteurs se foutent éperdu-

ment d'écraser un batracien. Sur la rivière flottent des troncs d'arbres. Il faudra donc franchir la route en évitant les voitures et les camions, puis atteindre la rive opposée en sautant de tronc en tronc. C'est nul, c'est con, mais c'est *fun* et sympathique. Bref, on adore.

Note globale : ★★★★★

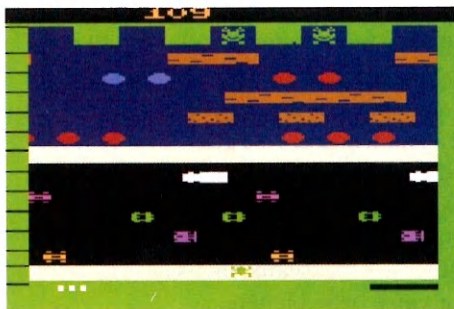
Date de sortie : 1981

Genre : plateformes

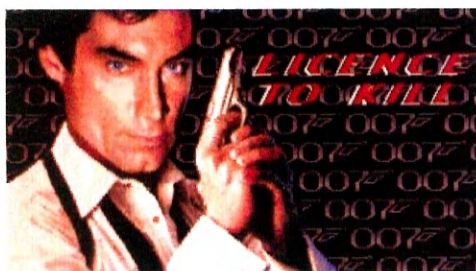
Éditeur : Sega

Multijoueur : non

Disponible sur borne d'arcade et divers autres supports



Licence to kill



De l'aveu de bon nombre de fans de l'agent secret le moins secret au monde, Timothy Dalton a été la pire incarnation de James Bond qu'il nous ait été donné de voir – et il le restera encore pendant de longues années. Je ne suis pas loin de partager leur avis. Voire je le partage tout court. L'un de ses films les plus catastrophiques est sans nul doute *Licence to kill* (*Permis de tuer*). Outre le fait que celui-ci est passé il y

a quelques mois sur les ondes hertziennes et que nous avons pu nous rendre compte que, oui, c'est bel et bien une grosse daube, je dois avouer fulminer encore à l'idée d'avoir perdu quelques francs en allant le voir au cinéma. Mais passons. Aujourd'hui, nous allons parler du jeu éponyme issu de ce film. Si sa réalisation n'est pas trop mauvaise, il faut bien l'avouer, son intérêt est proche de la qualité du film : nul. C'est un *shoot en scrolling vertical* dans lequel vous pilotez tout un tas d'engins (hélicos, jeep), ou vous déplacez à pieds, et tuez tout ce qui se présente devant vous. Le but est de venger votre pote Félix, abattu par un baron de la drogue, Sanchez. Assez moyen, en somme, quelle que soit la version choisie.

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1989

Genre : action

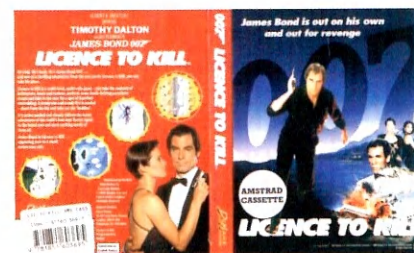
Éditeur : Domark

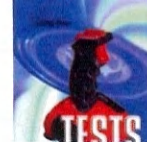
Multijoueur : non

Disponible sur CPC, Atari, Amiga, C64, PC Dos, ZX Spectrum

Cheat code (Amiga)

Pressez <F8> pour changer de niveau.





F29 Retaliator



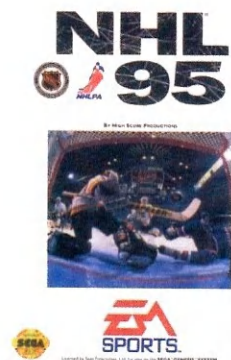
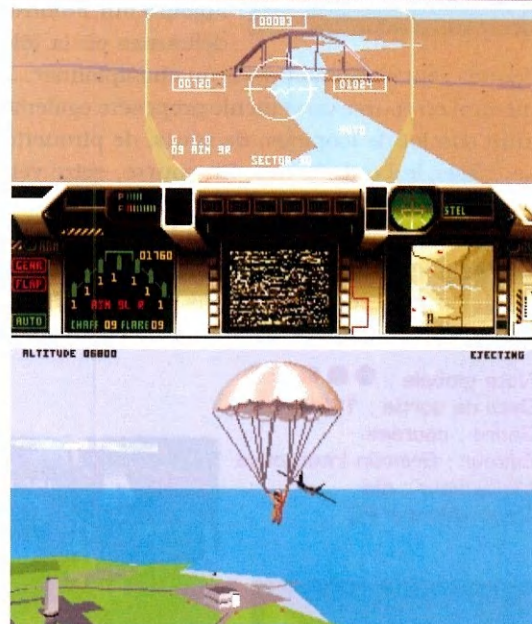
Lorsque Ocean sort, en 1991, son nouveau jeu de simulateur de vol, c'est un véritable coup de tonnerre qui s'abat dans le monde du jeu vidéo. Révolutionnaire, ce petit bijou est tout en 3D pleine. D'une beauté saisissante, d'une durée de vie importante, doté de missions variées et passionnantes, *F29 Retaliator* a tôt fait de se hisser au rang de meilleur jeu selon les journalistes de l'époque (et au vu des ventes qui s'en sont suivies). Bien entendu, les missions que l'on vous propose ne consistent pas seulement à aller détruire les avions ennemis. Vous aurez également à abattre des cibles au sol (terre ou mer). Ajoutez à cela une jouabilité ardue, mais qui se voulait plutôt réaliste, deux appareils à piloter (le F-29, certes, mais également le F-22), quatre cartes (Arizona, Pacifique, Europe, Est) et vous obtiendrez un jeu totalement mythique qui, encore aujourd'hui, ravive de bien doux souvenirs chez bon nombre de joueurs.

Note globale : ★★★★★
 Date de sortie : 1991
 Genre : simulateur
 Éditeur : Ocean
 Multijoueur : non
 Disponible sur Atari, Amiga, PC



Cheat code

Lors de l'enregistrement de votre nom, entrez *THE DIDYMEN*. Cliquez ensuite sur l'icône *COLONEL*. Vous avez aussi la possibilité d'entrer, à la place de votre nom, le mot *CIARAN*. Cela vous permettra d'avoir le maximum de puissance de feu.



NHL 95

Chaque année, Electronic Arts nous livre son lot de jeux dédiés au sport. *NBA Live*, *Fifa*, *NHL*, *NFL*... tous ont connu de grands millésimes. Si aujourd'hui, les innovations d'une année sur l'autre se comptent sur les doigts d'une main, il n'en a pas toujours été ainsi. Par exemple, la série *NHL* a connu ses heures de gloire avec l'année 94. *NHL 95* (les dates de sorties sont toujours antérieures à l'année présentée dans le jeu, ainsi *NHL 94* est sorti en 1993, *NHL 95* en 1994, etc.) a en effet apporté son lot de changements par rapport à la mouture précédente et a bien entendu connu un succès monstre non seulement aux USA, mais également chez nous. La version 95, outre un *gameplay* formidable, permet de faire une saison complète, chose totalement nouvelle à l'époque. De plus, vous pouvez créer votre propre joueur (selon un nombre

préétabli de points à donner à différentes caractéristiques). On regrettera par contre l'absence de combats entre joueurs. Mais dans l'ensemble, ce jeu est une véritable merveille. À se demander si les versions actuelles n'ont pas, finalement, perdu un peu de cette âme...

Note globale : ★★★★★
 Date de sortie : 1994
 Genre : sport
 Éditeur : Electronic Arts
 Multijoueur : oui
 Disponible sur Megadrive, PC, Atari, Amiga, SNES



Fatal Racing



Fatal Racing est de ces petits bijoux qui n'ont pas eu le succès escompté. Sorti en 1995, il nécessitait malheureusement une bécane de compét' pour pouvoir tourner convenablement, ce qui lui a valu le courroux des critiques et le désintéressement des joueurs. Pourtant, un peu dans l'idée d'un *Burnout* aujourd'hui, *Fatal Racing* vous place dans des courses délirantes où la tôle se froisse avec bonheur. Huit

écuries vont s'affronter dans un championnat... euh... fatal. Chaque compagnie mettant en course un véhicule proposera également deux circuits. Chaque circuit aura son lot de loopings, de sauts, de pirouettes, de cacahuètes, bref, de quoi se casser le bout du nez. En course, seize véhicules (vous avez la possibilité d'utiliser deux fois le même, donc huit engins différents, ça donne seize participants) s'affrontent sans foi ni loi. La jouabilité est très aisée, mais le jeu est assez difficile. Les circuits sont déments, l'ambiance est de folie et même les commentaires sont plutôt bons. Autrement dit, c'est un jeu oublié, à tort, que nous nous faisons un plaisir de vous présenter de nouveau.

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1995

Genre : courses

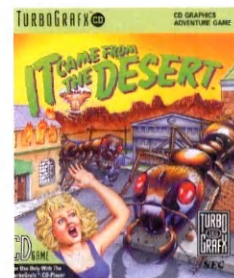
Éditeur : Gremlin Interactive

Multijoueur : oui

Disponible sur PC



It came from the desert



Auteur notamment de l'excellent *Defender of the crown*, Cinemaware a livré quelques belles perles dans l'univers du jeu vidéo. Ainsi, on retiendra tout particulièrement ce jeu inspiré des films de série B des années 50 : *It came from the desert*. Vous jouez le Dr Bradley, jeune géologue d'un petit village perdu dans le désert californien, Lizard Breath. Des événements étranges se produisent : un météorite s'écrase près du village, on trouve des vaches décapitées, etc. Et forcément, c'est à vous que l'on demande de l'aide. À force d'enquêtes et d'interrogatoires, vous vous rendrez rapidement compte que les fourmis ont muté pour atteindre une taille énorme... Et, évidemment, elles s'en prennent aux humains et aux animaux. Outre réunir suffisamment de preuves pour alerter les autorités, vous devrez également chercher le point faible des insectes afin de les envoyer *ad patres* rapido presto. En dehors du jeu d'aventure, *It came from the desert* présente également une partie FPS et une autre *Wargame*. Trois genres en un, donc, qui se marient plutôt bien en fin de compte. Pour conclure, ce jeu n'a connu qu'un succès mitigé en Europe, mais il mérite véritablement le coup d'œil pour sa réalisation soignée et son intérêt indéniable, mais également pour son ambiance inimitable. Un *must*, en quelque sorte.



Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1988

Genre : aventure/action

Éditeur : Cinemaware

Multijoueur : non

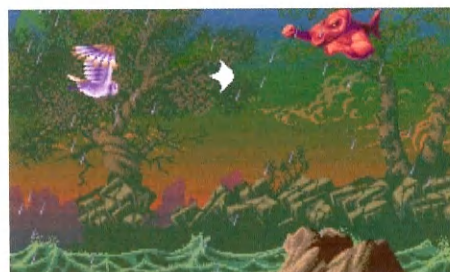
Disponible sur Amiga, PC, NEC

Agony



En général, quand on a comme mascotte un hibou violet, on ne la ramène pas. D'ailleurs, quand on a un hibou blanc non plus (Harry, celle-là elle est pour toi). Et pourtant, chez Psygnosis, on est fier d'avoir un volatile coloré comme mascotte. À tel point qu'on sort un jeu, en 1991, avec ledit volatile comme héros. Alors oui, *Agony* est doté de graphismes époustouffants, comme on pouvait déjà en apercevoir sur certaines autres

créations Psygnosis. Oui, les musiques sont également réussies et entraînantes. Mais dans l'ensemble, il faut bien avouer que ce jeu-là n'a rien de bien exceptionnel. Très classique dans sa réalisation, dans ses possibilités et dans son déroulement, il n'offre pas grand-chose d'innovant et rien qui lui permette de sortir du lot. Doté d'un *scrolling* horizontal, ayant son lot de bestioles à abattre et ses *boss* de fin, *Agony* ne restera pas spécialement dans les annales. Pourtant, certains lui vouent encore un amour immodéré. C'est sans doute dû



au souvenir des heures passées sur le jeu plutôt qu'au jeu en lui-même. Nous vous laissons seul juge.

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1991

Genre : shoot

Éditeur : Psygnosis

Multijoueur : non

Disponible sur Amiga



un CD-Rom de rêve



648 jeux complets, dont 569 jeux *Game Boy*, 15 jeux *PC*, 18 jeux *Game Boy Advance*, 3 jeux *Mac*, 4 jeux *Xbox*, 2 jeux *PS2*, 2 jeux *Game & Watch*, 14 jeux *Dos*, 3 jeux *Gamecube* et 18 jeux *PSP* ! Les meilleures démos Lucas Arts (*Day of the tentacle*, *Indiana Jones*, *Loom*, *X-Wing*, *Outlaws*, *Sam & Max*, *Dark Forces...*). Sans compter les utilitaires, les démos et vidéos *Game Boy*... Plus rempli que ça, le CD, tu peux pas.

Utilitaires

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

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.3.2

Permet de transférer des données via FTP. Idéal pour le transfert de PC à *Xbox*. Cliquez sur le fichier *FlashFXP_32_Setup.exe* et suivez les instructions à l'écran.

Discjuggler

Un logiciel de gravure, idéal pour graver les jeux *Xbox*. Lancez tout simplement le *setup.exe*.

Nero Burning Rom v.6.6.0.14

Destiné à la gravure de CD et de DVD. Cliquez sur le fichier *nero66014.exe* et suivez les instructions à l'écran. En cas de problème d'Aspi, installez *Neroaspi* en cliquant sur le fichier *NeroASPIfr.EXE*.

Winrar 3.42fr

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

Winrar 3.50b6fr

La version bêta du prochain *Winrar*.

Pocketrar 3.41fr

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

Émulation Game Boy

Sous Windows :

VisualBoyAdvance-1.7.2.zip

Décompressez l'archive.

NO\$GMB nocash gameboy emulator

Décompressez l'archive *no\$gmb.zip*.

BGB

Décompressez l'archive *bgb_1.1_windows.zip*.

Lucas Arts

Demos

Curse of Monkey Island
Dark Forces
Dark Forces II
Day of the tentacle
Indiana Jones and the fate of Atlantis
Indiana Jones et la dernière croisade
Indy Desktop Adventures
Loom
Mysteries of the Sith
Outlaws
Sam & Max
Shadows of the Empire
Tie-Fighter
X-Wing
X-Wing vs Tie-Fighter
Yoda Desktop Adventures

Jeux PC

Alien Shooter
Aliens pinball
Cookie Cruncher
DemonStar
Duck Doom Deluxe
Go Go
Legend of Kage
Mage Craft
Mario Bros MX
Pacman 3D
Raging Skies
Ricochet

Spectres
Stop the express

Jeux Xbox

AfterShock Pool SX
DoomLegacy
Super Mario War 1.5
VideoPokerX Final

Jeux Game & Watch

Dkangler
mcross

Jeux PSP

agenaworld11
Angband_3.0.6.4b1
bor001
DrMario 0.3 PSP
DuckHuntv0.1
Games_Breakout&Pacman
HaCKaH_1.02
minesweeper_12
pidgeon_v01
Pongbysoulphalanx
PongTifgame
PSPSumo
Robotorn3d_0.5
rps
slammerball_0.1
SmashGpsp02b15
XrickDS1.0
yahtzee-v1

Jeu Gamecube

asciiFighterPAL50
snowlords-0.1
tetris1_1

Jeux Dos

acidtetris
alleycat
caesar
catan
finalsoccerchallenge
invaders1978
jumpbump
kosmonaut
marioup
mortalpong

pixships
startrek
superball
wings140

Jeux Mac

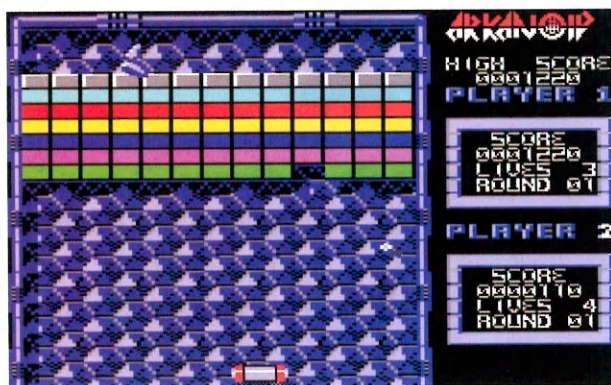
bubbros-1.4.tar
DemonStar
Ultratron_MacOSX

Jeux Game Boy

adventure v0.3
AIR Pocket Sound
AirTrafficController
Alien Planet (Freedom GB Contest 2001 - 1st Place)
Alien Planet
All7
AlphaWing
American Jesus
AMINGO
AnimEng Beta01 Main Program
Ant Hill
Anti ISDA Warrior V1.0
Ants
Apache
Apple
Aqueous
arkaid
Arkanoid (Bung)
ArkanoidClone
ASCII Wars V1.1
AsteroidsTreasureHunt
Asukatti Slide Show
Atari 2600 Boxing

Back To Earth 3D
BALL
ballgameLogo
Balloon Balloon
BalloonMan
bbadger
bb_dx
Beach
Berzerk Legends
Binary Chaos
BlackJack
Blastah
BLOB
blobz
BlockBadger
Bomber
BotBjGB_14
boulderdash_dx
Bounce
boxes
BOXING
Breakout
BreakoutDemo
BrickBreakerDX
Brikster
Bubbles
Capman
car
CardShuffle
Carmen (Polish)
Cars
cc
CFACES
chunkout
CircuitBreaker
CircularCanon
clk
cmbtsocr





CoffeeDrop
ColorCollapse
color_lines
ColumnsDX
CombatSoccer
Commando Death
CommandoDeath
cook
Cosmic Attack (Bung V4)
Cosmic Attack (Y2kode)
CosmicAttack
CRASH
crazy
Crazy Zone (2) (Bung)
CRICKET
Cube Raider
Cwan
cyber
Cyber Squash (Freedom GB
Contest 2001)
Cyberball (Bung)
cybersquash
DanLaser
Darts 180
DaVinci KB
Deep Scan
DeepScan
Defender of the Crown
demon
DEMON3
DigiBoy
Dimension of Miracles
(Quang2000)
Donkey Kong (NES
Conversion)
Doodlebug
Downhill Ski
DownhillSki
Downward Spiral, The
(Bung)
Drains
Drains (Lik-Sang)
Drains (Lik-Sang) (Rev 2)
Draw V1.03
Dropini

Drunken Pooper (Y2kode)
Drymouth
Drymouth (U) [C]
DS
duel
Duel, The (Bung)
Dungeon Escape (1)
duux
Duux (Bung)
dynamate
Dynamite
EFFIGY
Effigy (Bung V4)
Egg Racer (Lik-Sang)
EggRacer
Elemental Fighter 5-17
Elemental Fighter
ENIGMA
ESKUPELOTA
EVA Pong
Fall Down (Bung)
falldown
Fatlicks
fb
Final Blade
FIREGEAR
fisher
flare
Flood
Froki Race (Bung)
FRIKIRC
Frode (Bung)
frodeLogo
Frogs
Frox
Fruit Spin V1.0
FruitSpin
Fuctup
galaxia
GAME1
GAROP
GAY
GB Lander
GB Pack V1.0
GB Pack V1.1
GB Pack V1.2
GB Pack V1.3 (GB)
GB Pack V1.3
GB Remote
GB Tic-Tac-Toe
GB-Flyer
GB-Lander
GB-TicTacToe
gbflip
gbgame
Genetic
GHunter
GHunter (V0.5)



Glowing Ember
God Save The Queen
Goth Chick
Gran Turismo 2
Grand Bleu, Le (Freedom GB
Contest 2001)
grecoiron
Green Beret
guess
Guess The Number 1
Guess The Number 2
Guess The Number 3
GuessTheNumber_1
GuessTheNumber_2
Gunpey
Gunpey
Hangman
Hangman_02
Helitac V0.01
Hello World
Hero Zero GFX-CON
HighNoon
HN
Horrible Demon 2,
The (Lik-Sang)
Horrible Demon 3, The (Bung



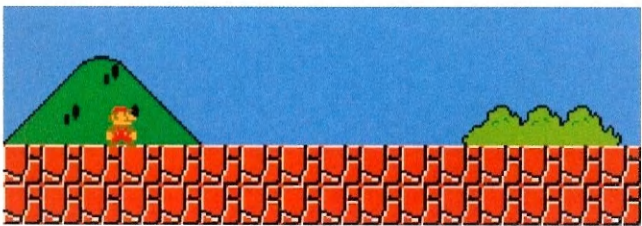
Infocom - Stationfall
Infocom - Suspect (1)
Infocom - Suspended
Infocom - Wishbringer
Infocom - Witness, The

Jumpman '86
KEMURIA
Kenny and the Evil Blob
(Bung V4)
KennyAndTheEvilBlob
King's Korner
KingsKorner
Kitty Quest by Shen Mansell
(Y2kode)
Klondike
Kournikova
kyn
Kyn (Bung)
Lab3D
Laby Mon (Bung)
LABYMON
Labyrinth
Labyrinth (Bung)
LADEKS
Ladeks
lawn
Lawn Mover (Bung)
lawnboy
LawnBoy
LCDGame
lemwarz
LittleFantasy
LOCK
Lock (Bung)
LOGX
Mad Mall (Lik-Sang)
Madmall
Magic Eye
MAINBLOW
MainBlow (Bung V4)
Makefile
Maniac Miner (Bung)
ManiacMiner
marchla
Margo
Margo (Bung)
MARIO
Mario Clone
MARTIN5
Master Your Multiplication
MasterYourMultiplication
mathdril
MathDrill 2.0
Maximum Body Count V2.95
Maze
MAZE
Maze Runner (Quang2000)



V4)
Horrible Demon 4, The
Horrible Demon, The
Horrid
Horrid Demon, The (Bung)
HorseRace
Huelsi
Huelsi
Hungry are the Dead
HungryAreTheDead
I Guardian
IDSA Invaders
Infocom - Cutthroats
Infocom - Deadline
Infocom - Enchanter
Infocom - Enchanter 2 -
Sorcerer
Infocom - Infidel
Infocom - Lurking Horror, The
Infocom - Moonmist
Infocom - Planetfall
Infocom - Plundered Hearts
Infocom - Seastalker
Infocom - Spellbreaker
(Enchanter 3) (1)
Infocom - Starcross (1)
Infocom - Starcross

Infocom - Zork I - The Great
Underground Empire
Infocom - Zork II - The
Wizard of Frobozz (1)
Infocom - Zork III - The
Dungeon Master (1)
Infocom - Zork III - The
Dungeon Master
Invasion DX (Bung)
InvasionDX
Iron Hike (Bung)
ironhike
Jet Fighter Z
Jet Set Willy (Bung)
Jet Set Willy V2 (Beta 4)
JetPac V0.01 (Different
Controls)
JetPac V0.01
JetPak DX
JetPakDX
JetsetWilly
Jewel Thief
JUMPIK
Jumpik (Bung V4)
Jumping Jack
Jumping Jack Color
JumpingJack



Maze Runner - Atari-Style
Version (Quang2000)
MAZERUN
MazezaM
Mean Mr Mustard (Lik-Sang)
MG-888
MIG21
Minefield
Minefield (Lik-Sang)
Mines
Mines (Bung)
Minesweeper
minewin
Mini Zork
moon
Moon Fighter (Bung V4)
Mousetrap
MRDIG
multiply
Mygame
Mygame (Bung)
Nam Attack
NamAttack
NanoSynth
Neo-Racer
Neo-Racer (Quang2000)
Nervous
Nibbler
Nibbler
Nick's GAME1
Night Driving - Atari 2600
Nightmode
Ninety
Ninslider
NiNSslider
Noah's Arkaid (Bung)
Noah's Arkaid
NoDrop V1.5
Obsession's SokoBan (V1.2)
olb
oyoyo
Oyoyo (Bung)
Pac-Man
pacman
Pacman (Bung)
Pacman by Jeff Frohwein
Pacman Kids (Bung)
PacoPaco Pocket (V1.1) (J)
Paddle Mission
PaddleMission
Pakman
PAKUS
Pakus (Bung)
PanicLogo
parat
peggy
Perplex Deluxe (Y2kode)
PerplexDX
Phreak-boy
Pickpocket
Pie Crust V1.0 (Quang2000)
piecrust
Pika Killa (Quang2000)
Pikakilla

Planet X (Bung)
PlanetX
Plasma Storm (Blue)
Plum Wars (Bung)
Plumpy
PlumWarz
PmKids
Pocket Panic
PocketPanic
PokDaMon
Poke Da Mon (Bung)
Poke Mission '97 (Final)
Poke97
pokedmon
Pokemon Harrier
PokemonHarrier
poker
Pong
Pong (Bung)
Pong
Pothead Pong
POTPONG
princess
Princess & the Pauper, The
Project F-19 Stealth
ProjectRhubarb
PROJECTX
ProjectX-Stream
proxima
Proxima
Psst.cgb
psst.gb
pulsar
Pulsar
Puzz
Puzzle
PUZZLESKY
PuzzleX
Puzzlex 2
Q-Bert
quadrop
Quadrop V0.9
Quick Push
QuickPush
Quiz
Raven 3
red
Remote Control (1)
Remote Control 2
Remote Control Detector
RemoteBoy
rescue
Rescue
Right!
ROADER
Rob's Pakman
Robot War
Robotech-EPD
roguelcd
Romantic Dream
ROng_bng
Rotagraph
Rotagraph
Rotation

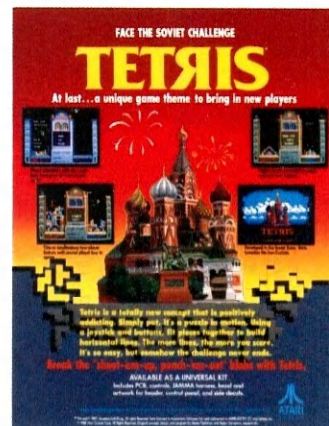
Rotation
RougeOrange
Rumble & Tumble
Rumble & Tumble EARLY
BETA 5-17
S World 2 (Bung V4)
Sakigake Memorial
Same Or Not
SameOrNot
Scramble
Scramble
sd
Serpent Apocalypse V.6
(Quang2000)
SerpentApocalypse
Shao-lin's Road
Shape by Sack
SHIP
Showdown in Neo Tokyo
ShutDown
Shutdown
SimBurgerKing
SimBurgerKing Alpha 1
SIMON Clone
SimonClone
Simple Dictionary V1.2
Ski Style (Bung)
SKISTYLE
Skoardy
Skoardy (Bung)
SkyRank Games - PaZeek
6-9-01
slime
Slime's Adventure (Bung V4)
SLIME2
Slippy
Slugs
SMISSION
Snake (Bung)
Snake.cgb
snake.gb
SnakEat (Bung V4)
SNAKEAT.GB
SnakEat.gbc
Snaps
Sneaky Snakes (Bung)
SneakySnakes
Snoopy Puzzle
sokoban
SolveKnightGB
South Pong
SouthPong
space
Space (Bung)
Space Debris (Bung)
Space Faces (Bung V4)
Space Fighter (V1.01)
Space Invaders
Space Mission DX (Bung V4)
SpaceDebris
SpaceDuel
SpaceFaces
SpaceMissionDX
spd002a
Speed Finger V0.02 (Bung)
spong
Spong (Bung)
Spr4col (Bung)
spr4colLogo
SQRXZ
Stalker
Star Fighter

Star Tex (Quang2000)
STARFIGH
Starfight
StarFisher
StarHeritage(battery)
StarHeritage(password)
stefan
Stomp the Slime (Bung)
StompTheSlime
Stopwatch
Stripped by Triad
Suddshwer (Korean) (V2.3)
Super Ninja - a TornPocket
Production (WIP) (Y2kode)
Sword (pre Beta Alpha)
Sword.cgb
sworld.gbc
SWorld2
tankrush
Tanks
TCFOS
Tertrablox 2000 (Bung)
Testrand (side-side)
Testrand (up-down)
TetraBlox2000
TETRIS
THD4
Theatre of Cruelty by Terry
Pratchett (V1.6)
TheDownwardSpiral
TheHorribleDemon2
TheHorribleDemon3
They Came from Outer
Space [S]
Thrust (V13-02-2000)
Thrust DX
TicTacToe
Tiler by Peter Gordon
Tiles by Johnny13
Time Machine, The (V1.4)
tochi
Tochi (Quang2000)
TomAtom
Top Shelf Challenge
toytoy
Toytoy by Tomasz Slanina
Tricolore
Trid Ball (Quang2000)
Tridball
Tunnel
Tunnel (V0.1)
Turbo RC Racing
Turret Duty (Bung)
TurretDuty
TWIST
Twist (Bung V4)
ult3
Unix
Versatility
VideoPoker
Vila Caldan Color
Viper
Viper (Bung)
vipercolor
Walk (Bung)
Walking Man
WallDefence
WanWan
Wario Craft
Water Basketball (Bung)
Water Lake Effect, The
water_basketball

Whackemon
Where's the Chip-Hop
WHERE'S
Willy Wonderworm
WonderTopia
Work Master BIOS 2.2R
Work Master v1.00 -
Multitask OS for Gameboy
WORM
WormLogo
xag-stex
Xevious Millennium
XXX Files Part 1
XXX Files Part 2
YAR

Jeux GBA

2001 - A Space Oddity (PD)
[v].gba
Anime Music Video (PD)
[v].gba
Britney Spears - Pepsi Twist
(PD) [v].gba
Chaos Angel (PD).gba
Chinese Music - Moment
(PD).gba
City Demo by Damien
Marshall (PD).gba
Critical Velocity (PD).gba
Dangerous Xmas by
Spoutnick Team (PD) [a1].gba
Dead Or Alive XXX Trailer
(PD) [v].gba
Deflektor (PD).gba
Dr. Muto Trainer Menu by
Venom (PD).gba
Elite - The New Kind V1.3
(PD).gba
Firecube 2 by George Stark
(PD).gba
Fish Demo (PD).gba
Fractal 138 (PD).gba
Goomba V1.8 Collection - 4
Games (PD).gba
Goomba V1.8 Collection -
DragonQuest (PD).gba
Goomba V1.8 Collection -
Snow Brother JR



HIPER



High Performance Group is an AMD global partner

Nouvelle Hiper Type-R Modulaire 580W

HIPERGROUP, spécialiste mondial de l'alimentation pour PC, annonce sa nouvelle gamme d'alimentations TYPE-R-MODULAIRE associant un design à chassis en mid d'abellie dotée d'un ventilateur 120 mm et un 80 mm. Ces alimentations sont compatibles à la norme « Serial ATA » et produisent une émission de bruit très limitée ! Elle délivre une puissance de 580W en continu et 630 watts en charge maximale.

Toutes les alimentations HIPER de la série TYPE-R-MODULAIRE sont livrées dans un boîtier contenant un câble d'alimentation, les câbles de connections type Molex 4 Pins, S-ATA, PCI-E dédié aux cartes graphiques de dernière génération, et un manuel de montage.

Un concept de câblage modulaire pour une alimentation d'exception !

Permet de réduire le nombre de câbles à ceux dont vous avez besoin

Conception du dispositif de connecteurs breveté.

Support de l'ATX V2.2 et compatible Intel BTX.

Conforme à toutes les normes AMD et INTEL.

Connecteurs plaqués or améliorant le contact.

Compatible avec les cartes mères 24-20 pins

Rendement élevé APFC (Active Power Factor Correction).

2 Connecteurs PCI-E dédiés

4 connecteurs S-ATA.

Sécurité OVPC : Over Voltage Protection Circuitry.

OVC : Over Current Protection Circuitry.

CPC : Short Circuit Protection Circuitry.

Connecteur PCI-E dédié.

Prises Molex EZ-Grip.

Prix et disponibilité :

Les nouvelles alimentations TYPE-R-MODULAIRE sont d'ores et déjà disponibles dans les points de vente à un tarif public conseillé de 119 Euro TTC.

Version Type-R Modulaire 580W disponible en :



Clavier Hiper Aluminium HCK-1S18A-XX

Découvrez le nouveau Clavier Hiper Aluminium Ultra Slim, alliant des touches multimédia et un design ultra moderne ! Un toucher confortable et silencieux, vous contrôlez désormais toute la puissance de votre machine du bout des doigts !

Format Clavier Slim Multimédia
Matière aluminium
Connecteur USB
Garantie 1 an
Poids 700g.

