

## E-MULEZ

n°2 octobre/novembre 2004

Qualité LUXE

SUPER  
NINTENDO

**16** pages de dossier, les hits, l'émulation sur PC, Mac, Xbox, Playstation 2, Pocket PC et Linux

## GameBoy Advance

Emulation  
PC Engine  
& Sega Master  
System



**15** jeux  
cultes  
en test !!!

## Internet:

sur quels sites récupérer  
des jeux complets

SUR NOTRE CD

**263** jeux SNES - **19** jeux PC - **33** jeux GameBoy Advance  
**4** jeux Mac - **2** jeux Xbox - **39** jeux PC Engine

**360**  
**JEUX**

dont :

- King's Quest I (PC)
- King's Quest II (PC)
- Donkey Kong (GBA)
- Pacman (XBox, PC & SNES)
- Civilization (PC)
- Tekken 2 (SNES)
- Space Invaders (Mac)
- Pacman 3D (XBox)
- Arkanoid (PC)
- Tetris (PC, Mac & SNES)
- Zelda Classic (PC)
- Pong (SNES)
- Bubble Bobble (PC)
- Asteroids (PC & Mac)
- Pokemon (SNES)
- Tic Tac Toe (SNES)
- Airwolf (SNES)
- Zaxxon (PC)
- Dragon Ball (GBA)
- Kick Off (PC)

CONCOURS

**GAGNEZ UN PC SURPUISSANT!**





# Le PREMIER magazine

## 100 % copie !!!



**Vite**  
**Abonnez-vous !!!**

**+ de 200 logiciels de copie**

**Windows 98, Me, NT, 2000 et XP**

### BON DE COMMANDE

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

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

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

#### anciens numeros

☐ ancien(s) numéro(s) Copie CD & DVD : n°1 \_\_\_ n°2 \_\_\_ n°3 \_\_\_ n°4 \_\_\_ n°5 \_\_\_ n°6 \_\_\_ (par numéro commandé - frais d'envoi inclus : France : 9 € - Belgique Luxembourg : 10 € - Suisse : 15 CHF/10,50 € - DOM TOM 11 €)

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

www.copiecd.com



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

## Rédaction

Directeur de la rédaction :  
Eric « Untouchables » Von Ascheberg  
Rédacteur en chef :  
Cedric « Gremlins » Gasperini  
Conseiller technique :  
Jean-Christophe Dreyfus  
Rédaction : Michaël « The Punisher »  
Pierlovisi, 3d\_jc « Coup de foudre à  
Notting Hill », Luc « Rocco les éclate  
toutes » Pinson, H.D. « Piège en haute  
mer » Mog, et toujours Clark Kent,  
Dupont & Dupond.

Photos : DR et Peter Parker  
Illustrations : Nicolas Sterin

## Direction artistique

Concept graphique et mise en page :  
Thierry « Gigli » Caplat

## CD-Rom

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

## Internet (www.emulezmag.com)

Webmaître : Yann « Toujours seul au  
monde » Jugan

## Direction générale

Directeur de la publication :  
Vincent Pouilley

## IPL

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

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

**AE**media

PUBLICITÉ

## Publicité AE Média

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

## Diffusion ventes au numéro

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

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

## Le savant fou

**C**a commence toujours avec un pauvre abruti qui développe dans son laboratoire une nouvel-  
le substance capable de redonner la vie. Le père a perdu son hamster adoré et il ne sup-  
porte pas l'idée de vivre seul désormais. Il réussit donc à vaincre la mort en créant le vaccin ul-  
time. Il décide alors de tester son produit sur Hamsterounet et hop, c'est reparti : la bestiole  
devient barge, bute tout le monde et les morts se transforment en morts vivants et c'est le bordel.  
Heureusement, Joe le héros les éclate tous et sauve l'humanité.

Bon, ça commence à bien faire, hein. Arrêtez de m'insulter, ça devient énervant. Déjà dans le pré-  
cédent numéro... Ben oui, le pauvre abruti du début, c'est moi. Et la nouvelle substance, c'est ce  
que vous tenez entre les mains : un magazine capable de redonner vie à des morts. Sauf que les  
morts, ce sont de vieilles machines et plus précisément la *Super Nintendo*, traitée avec brio dans  
un énorme dossier, la *PC Engine* et la *Sega Master System* émulées pour la *GBA* ! Et non seulement  
c'est inoffensif pour votre santé, mais c'est même conseillé !

Ajoutez à cela un CD-Rom plein à craquer de jeux complets et de démos (plus de 350 !!!) dont les  
mythiques *King's Quest I & II*, et vous aurez ce que la presse française a fait de mieux ces derniè-  
res années. Si, si.

Cedric Gasperini, savant fou 3,58 MHz.

p 4

## Courrier

Vous avez été nombreux à nous contacter pour nous  
féliciter ou nous menacer de mort. C'est chouette.  
Alors nous nous sommes dit que deux pages de vos  
courriers et de nos réponses, c'était drôlement sympa.

p 6

## L'histoire de l'ordinateur



On vous avait promis Jules César et sa manette de  
jeu, eh bien non. Groumpf débarque en Egypte pour  
inventer le disque dur et en profite pour fantasmer sur  
des hippopotames joueurs de *water-polo*. Si, si...

p 8

## Dossier Super Nintendo

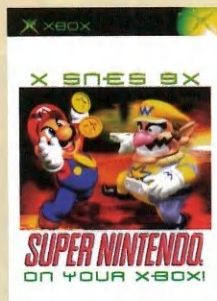


Appelée *Super Nintendo* chez nous,  
*SNES* aux USA ou *Super Famicom*  
au Japon, la console-culte de  
Nintendo méritait véritablement un  
mégadossier. Il est là, tout chaud  
tout bouillant pour votre plus grand bonheur. Loués  
soient nos journalistes pour leurs efforts. Aooooouuuuum !

p 20

## Emulateurs SNES

Qu'ils soient sur PC, sur Xbox... ou  
encore sur PS2 et sur Mac (deux  
grandes nouveautés dans nos  
colonnes), nous vous parlerons de  
la possibilité de jouer aux jeux *Super  
Nintendo* aujourd'hui. C'est frais,  
c'est chouette, c'est *E-Mulez* excitant.



p 24

## Concours

Un PC de rêve à gagner tout simplement en nous en-  
voyant un petit courrier ? Mais c'est merveilleux ! Merci  
*E-Mulez* ! Mais de rien, ça nous fait plaisir.

p 26

## Tests de jeux



Notre rubrique nostalgie se plonge  
au cœur de titres aussi extraordi-  
naires que *King's Quest I & II*, *Legend  
of Zelda* ou encore *Civilization* et  
*Syndicate*. Rien que du bonheur  
larmoyant.

p 39

## Emulation GBA

Une nouvelle fois, nous vous expli-  
quons comment votre *Game Boy  
Advance* peut se transformer en  
vieille console. Cette fois-ci, elle  
mue en *Sega Master System* et en  
*PC Engine*.



p 44

## Jeux complets



Une bonne méthode pour aller  
récupérer vos jeux sur Internet...  
c'est par ici. Mais attention !  
Il vous faut obligatoirement avoir  
l'original, hein ?

p 45

## TV Pads

La mode est aux TV Pads,  
ces petites manettes qui  
contiennent des jeux an-  
ciens et qui se connect-  
ent directement à la télé-  
vision. On en a fait le tour.



p 46

## Pages CD-Rom

Notre galette décortiquée pour que vous sachiez que  
oui, il y a plein de bonnes choses dans le CD-Rom  
d'*E-Mulez*.



# Vu, lu, répondu

Après notre premier numéro, vous avez sans doute des critiques, des interrogations ou même des louanges à nous adresser (*N.D.L.R. : pour les chèques, envoyez-les à la rédaction au nom du rédac'chef*)... mais vous n'avez pas forcément ni l'envie ni le temps de nous faire parvenir vos remarques. Rassurez-vous, d'autres s'en chargent pour vous. Voici un florilège de ce que nous avons soit reçu comme courrier, soit lu sur le Net...



■ Je viens tout juste de l'acquiescer il y a une demi-heure et j'en ai déjà dévoré plus de la moitié. Très bon mag, j'attends la suite...  
PSYLOCK

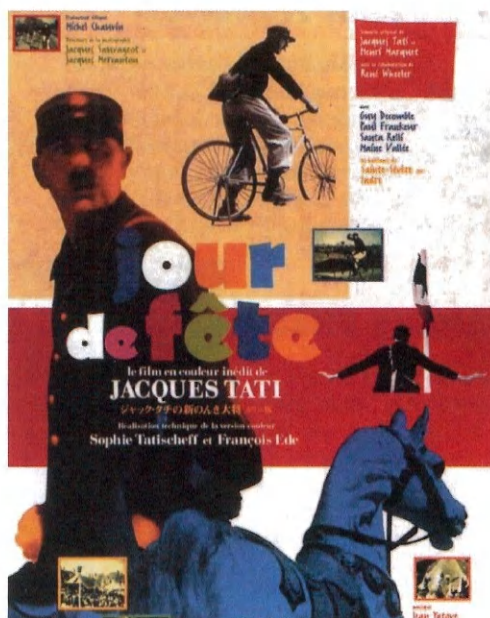
*Cher Psylock, pour la suite nous vous proposons Gamez, une revue sur le jeu vidéo que nous éditeurs également, ainsi qu'un petit Acheteur micro en accompagnement agrémenté d'un Divx magazine pour finir... Un repas bien copieux, en quelque sorte. Soyez gentil toutefois, après cette gastronomie plutôt particulière, de bien vouloir aller consulter...*

■ Ce sont des jeux complets, les 139 jeux ??? ça veut dire qu'il y a des jeux PS2, xbox et tout ça sur le CD ??? ça frise l'illégal quand même, non ?  
Clemmster

*Voilà la preuve flagrante que nous sommes exceptionnels—yaaarrggglllaaaa... C'est tellement bon que c'en est presque trop ! 139 jeux complets, tous légaux, c'est du jamais vu : normal que l'inconnu vous effraie et vous fasse craindre à l'illégalité... et pourtant non ! C'est 100 % tout bon !*

■ J'ai trouvé votre magazine assez sympa avec un ton décalé façon génération 4 ou joystick d'il y a 6/7 ans et que personnellement j'apprécie. On sent bien le vécu d'anciens joueurs des années 80.  
Billyboy

*Ça tombe bien, je suis un ancien rédacteur de Génération 4 d'il y a 6/7 ans, et je suis joueur depuis... pfiooooo... depuis la console CBS, je crois — mes souvenirs me lâchent parfois... Quant au ton décalé, c'est simplement que nous sommes persuadés qu'écrire de manière humoristique permet de dire les mêmes choses en les rendant plus agréables à lire... Les publications actuelles feraient d'ailleurs bien d'y réfléchir...*



Toutes les images d'illustration (ou presque) sont issues du génialissime film de Jacques Tati, *Jour de fête*, 1949, édité par UGC, environ 30 € en DVD.



■ Com'd'hab, y'a rien sur l'émulation sur Mac...  
Scrat

*Pour notre premier numéro, non... et pour cause, les possesseurs de Mac sont une minorité déclinante et nous avons bêtement décidé de nous adresser aux plus nombreux... ce qui nous a valu pas mal de reproches des Mac-addicted. Cette erreur est réparée dès ce numéro-ci avec l'émulation SNES !*





■ La similitude entre E-Mulez et emule est claire : vous êtes des pirates ! L'émulation légale existe. Il y a même des personnes qui luttent pour sa reconnaissance et il suffit de tomber sur des publications comme la vôtre pour tout foutre en l'air.  
ANONYME

*Cher anonyme,*

Nous allons gentiment vous expliquer la nature de notre titre. Nous parlons d'émulation. D'où le nom émuler. Vous virez l'accent et décalez le e pour lui accoler un trait d'union. Cette pratique se fait beaucoup, elle permet d'identifier immédiatement le contenu comme étant directement lié aux nouvelles technologies. Nous obtenons donc E-muler. Parce que le magazine s'adresse aux lecteurs – ben oui... –, nous l'avons conjugué en E-Mulez. Maintenant, il faut savoir qu'aux USA, il est désormais fréquent de mettre la première lettre en minuscule et la seconde en majuscule pour les mêmes raisons : s'identifier comme issu des nouvelles technologies. C'est le cas pour l'iPod, pour la marque iRiver, et bien entendu pour eMule. Maintenant, quel rapport entre l'échange de fichiers, le peer2peer comme on l'appelle, et le nom eMule ? Allez leur demander parce que personnellement, je ne vois pas... Quoi qu'il en soit, si l'émulation s'était appelée la stouquettephilie, nous nous serions sans doute appelés S-touquettephilez. Nous n'avons donc aucun rapport et ne nous réclamons d'aucun lien avec eMule. Et si nous expliquons comment récupérer des jeux via le peer2peer, nous précisons bien qu'il convient d'avoir chez soi les originaux : tout le monde – moi y compris, d'ailleurs – n'est pas capable de récupérer le contenu d'une cartouche de jeu et de le transformer en ROM !

Vous n'avez donc rien compris à notre but : faire justement sortir l'émulation de l'ombre et, pourquoi pas poser quelques pierres de plus à l'édifice de la légalisation de l'abandonware. Mais en premier lieu, pour faire sortir de l'ombre quoi que ce soit, il ne faut pas y rester soi-même...



■ J'ai lu le sommaire et ça avait un ton assez « rebelle » pas drôle.  
THE JEDI

Euh, c'est de mon sommaire qu'il parle, lui ? Pas drôle, moi ? Laissez-le-moi, je vais me le faire ! Mais lâchez-moi je vous dis ! Et puis j'aimerais bien savoir en quoi moi, homme marié, rangé, qui n'a même jamais fumé de haschisch, honnête futur père de famille, qui va voir sa belle-famille régulièrement le dimanche, qui va même jusqu'à offrir régulièrement des fleurs à sa femme, je suis un rebelle. C'est la première fois qu'on me fait le coup, tiens. Pour un sommaire bien classique, bien chiant, bien pénible et que personne ne lit, rien ne vous empêche, mon petit Jediounet, de lire nos concurrents. Non mais...

■ 7,50 euros, c'est cher.  
XANTIA

Un magazine d'informatique, c'est 6 € minimum de nos jours. 6 € le magazine officiel de la Nintendo, sans CD ni rien d'autre. 9 €, même, pour le magazine officiel de la Xbox avec un DVD... comprenant 4 démos et une vingtaine de vidéos seulement... Alors il est vrai que nous sommes un poil au-dessus des Joystick ou Gen4, qu'ils ont 120 pages et que nous n'en avons que 52... mais virez la pub, voyez les rubriques-fleuves et étirées (qui font 12 pages alors qu'elles tiendraient en moitié moins) et cela revient à peu près au même (à une dizaine de pages près). La différence, c'est que nous ne parlons pas du tout de la même chose et que le contenu de notre CD est complètement différent : qui peut se vanter d'avoir, pour son numéro un, offert 139 jeux complets et de taper carrément plus de 350 jeux pour son numéro 2, hein ? Alors 7,50 €, ça vous paraît toujours cher ? Sans compter qu'en vous abonnant, c'est à 7 € le numéro que vous reviendra alors E-Mulez... C'est cadeau, on vous dit !



■ J'ai adoré l'article sur la GBA.  
M. P.

*C'est bon, Michaël, on t'a reconnu...*

■ L'article sur la GBA est génial. Le rédacteur mériterait une augmentation !  
P. M.

*Même en inversant tes initiales, ça ne marche pas, Michaël...*

Bonjour,

Je viens d'acheter le numéro un d'E-Mulez, et je dois vous dire que j'ai eu un problème : le lecteur de disquettes de mon Amiga refuse catégoriquement de lire votre disque, et en plus il ne rentre pas dedans... Non, je ne comprends pas, en plus la disquette ne ressemble pas trop à une 3,5 pouces...

Par contre, j'ai réussi à lire votre mag, et là encore, un problème ! J'ai cru tout d'abord que ce magazine était resté caché pendant une quinzaine d'années dans les rayonnages de la librairie... Puis, lors de la lecture, le choc. Ce que je lisais depuis cette ère-là n'était qu'une exposition constante de technologie et de mots dont la signification me rendait si fier... Je me croyais intelligent... Je dois même vous avouer que par moments, mon imagination débordante me laissait croire que j'étais devenu un informaticien – vi vi un vrai, avec les pustules ! -, voire un hacker... Mais quand j'ai refermé le numéro un d'E-Mulez, la vérité resurgit... Tout cela n'était qu'un leurre pour le consommateur que je suis... Les mags d'antan qui me parlaient de ma passion, tout en ne se prenant pas au sérieux... tout me revenait, même les éclats de rire en lisant ces magazines...

Arf, tout ça me manquait... jusqu'à aujourd'hui...

Merci  
Sebkos

De rien.

Pour nous contacter :  
emulez@pressemicro.com

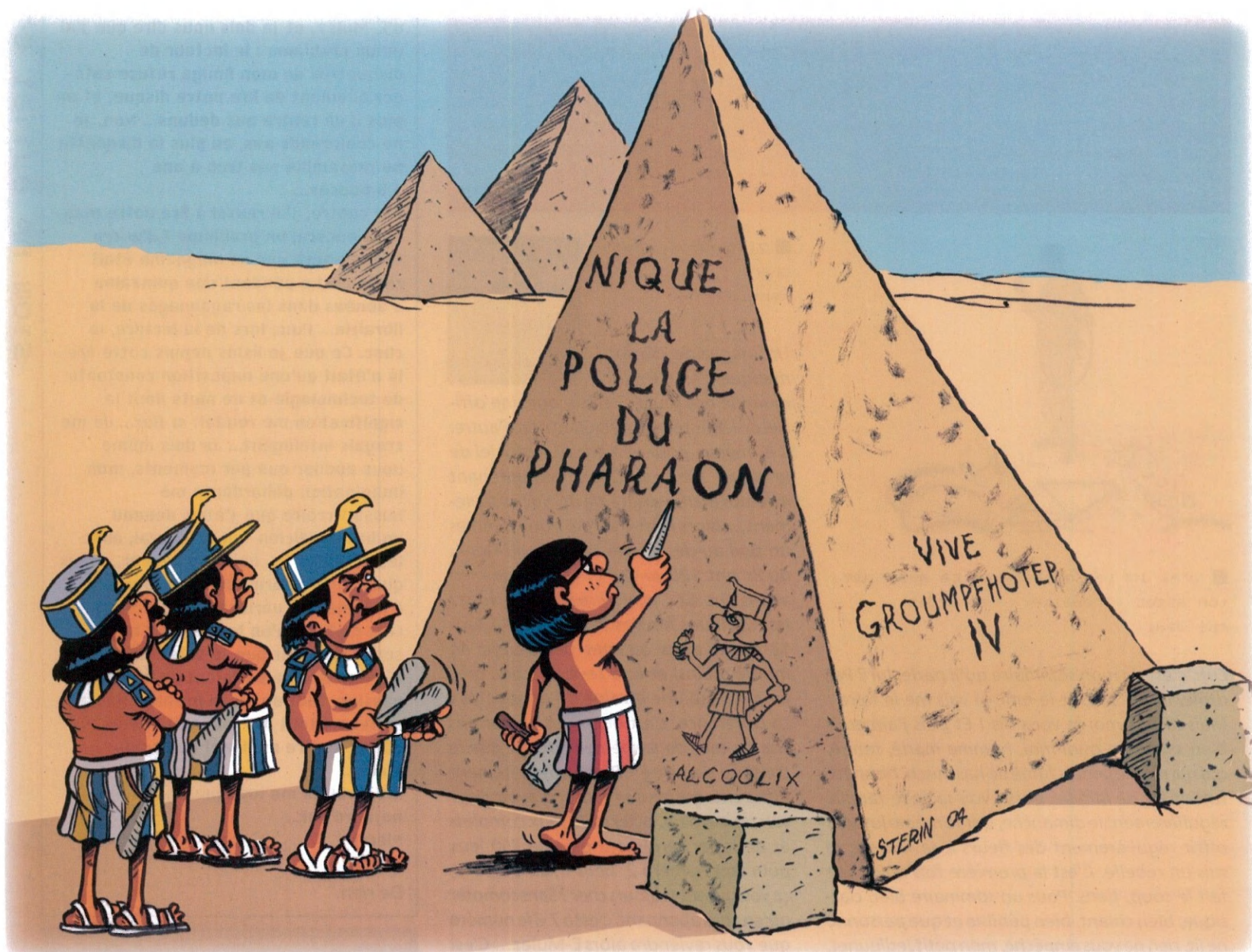


LA LETTRE DU MOIS



# Le disque dur voit le jour

Selon la croyance populaire, le premier disque dur fut inventé par IBM en 1956 sur la demande de l'U.S. Air Force. Ha ha ha ! Je rigole bien. Rétablissons ici la vérité : le disque dur date de l'époque égyptienne. Le nom de son inventeur ? Un certain Groumpfhotep IV. Alors rendons à Groumpfhotep IV ce qui appartient à Groumpfhotep IV, voulez-vous bien ?







**E**gypte, vachement longtemps avant  
*E-Mulez.*

La mode architecturale est à la construction en pointe, on farcit les cadavres avant de les entourer de bandelettes pour que la peau ne brûle pas pendant la cuisson et les tagueurs ne savent dessiner que des bonshommes de profil.

Etre scribe à l'époque, c'est chouette. On tapote au burin sur des plaques de roche pour écrire tout un tas de trucs. Sauf que ça prend du temps. Alors parfois, on scribouille un papyrus – notez le verbe « scribouiller » qui donna bien entendu le nom « scribouilleur » puis « scribe »... euh... si, si...

Et de scribe, il en existait un de révolutionnaire à l'époque. Groumpfhotep IV était son nom. Il cherchait la gloire et la fortune. Autant dire que s'èreinter à sculpter des cartouches, très peu pour lui. Il décida tout d'abord de lancer un quotidien de 40 pages sur papyrus de qualité 180 mg. Seul. Sauf que trois ans d'écart entre deux numéros de *La gazette du sphinx*, c'est beaucoup, pour un quotidien. Les nouvelles étaient loin d'être fraîches, les abonnés râlerent, Groumpfhotep IV dut les rembourser tous et il se retrouva avec 800 exemplaires complètement invendables. Loin de se décourager, Groumpfhotep IV décida de proposer ses services aux jeunes parents grâce à un concept totalement révolutionnaire, le faire-part de naissance sculpté sur



or. Il honora fièrement sa première commande de deux cents faire-part... alors que l'enfant avait déjà 2 ans. Là encore, les parents râlerent et il dut les rembourser. Bon, l'un dans l'autre, il s'en foutait, Groumpfhotep IV. Il était riche grâce à son père, un célèbre charmeur de crocodiles au tambourin (pilleur de tombeaux royaux à ses heures perdues). Mais les échecs répétés commencèrent à miner sérieusement son enthousiasme.

### La révélation

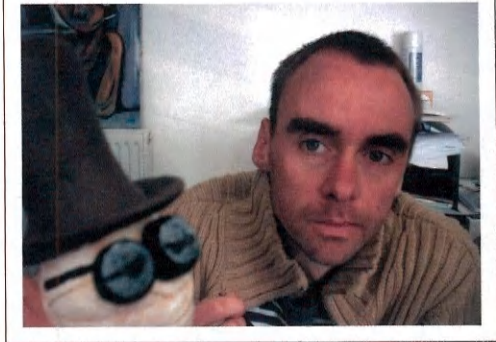
Alors qu'il prenait son bain dans le Nil, un jour de grande marée, et qu'il regardait des hippopotames jouer au *water-polo* avec une tortue (*Note à l'attention des lecteurs : à cette époque, les Egyptiens ne fumaient pas du tabac...*), Groumpfhotep IV eut une vision : une jeune femme nue jouant de la trompette à cheval sur un roseau tandis que des renards argentés papillonnaient autour d'elle. Il en déduisit logiquement que pour stocker des informations, un disque dur serait bien utile (*Note à l'attention des lecteurs : à cette époque, les effets de la drogue pouvaient être très longs... très très longs...*). On pourrait ainsi entrer des papyrus entiers, les ressortir, les imprimer, les effacer, les remplacer... Il rentra chez lui en courant et se mit tout de suite au travail : plusieurs disques d'or fin reliés entre eux par une nappe en papyrus, le tout lu par une dent de bébé crocodile et enveloppé dans une caisse de bambou.

Le premier disque dur était né.

Le plus difficile avait été de récupérer la dent de crocodile, son propriétaire, totalement hermétique au progrès, étant fermement décidé

### Cékikidessine ?

Notre nouvel illustrateur au talent incommensurable (si, si) se nomme Nicolas Stérin. Le petit Nico naît le 24 mai 1968 à St-Quentin (02), entre deux pavés et trois grenades lacrymos. Très vite, il dessine sur les murs de ses parents, sur ses cahiers de classe et sur ses petits camarades. Aujourd'hui, le grand Nico réalise des BD et des illustrations (Humour, communication, pub, presse). Il est l'auteur d'excellents albums tels que *Tranches de ville* (3 tomes) ; *Les bédéphiles* sont parmi nous ! ; *La bande des... 5* (collectif) ou encore *Mystère sous la falaise*, le tout aux éditions ANBD. Il est également l'auteur d'une petite fille à paraître début octobre (si sa femme Bérénice le veut bien... mais elle risque de ne pas avoir le choix...). Pour plus de renseignement sur le bonhomme, rendez-vous sur son site <http://membres.lycos.fr/nicolassterin/> ou contactez-le par mail à [nicoster1@yahoo.fr](mailto:nicoster1@yahoo.fr).



à ne pas la lui donner...

Pour la petite histoire, il se dit rapidement qu'un disque dur, c'est chouette, mais sans l'ordinateur qui va avec, ça craint un peu. Il laissa donc tomber son invention, fondit l'or de ses disques et acheta une fermette en bord du désert où il cultiva du sable pour le vendre aux architectes.

Bien entendu, cette histoire peut sembler complètement abracadabrante. Mais l'on murmure dans les milieux autorisés que les plans de Groumpfhotep IV ont été retrouvés par IBM et qu'ils ont servi à l'élaboration de leur disque dur. Si, si. Juré, craché. Pfiout.



Dans notre prochain numéro, Moïse découvre le *bug* graphique.



part ouane :

# the histoire

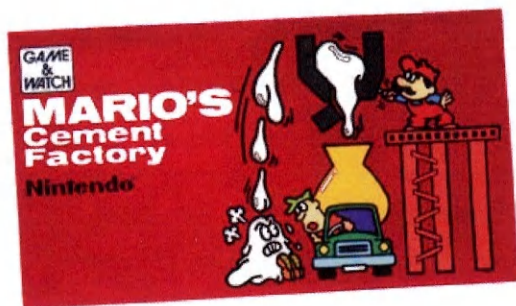
Où l'on apprend que c'est vieux, Nintendo





**SNES, Super Famicom, Super Nintendo.** Trois noms pour une même console. Trois noms pour un succès monstrueux. Près de 15 ans après, on ne peut l'évoquer sans sentir une larme couler sur ses petits yeux embrumés par la nostalgie. Un dossier *sponsorisé* par Kleenex, en quelque sorte.

Nintendo (prononcez « Nine-taine-do »). Un nom qui fleure bon le plombier à moustache (Mario pour les incultes), le singe à tonneau (Donkey Kong pour les mêmes) et qui aussitôt fait penser à une petite console de poche (la *Game Boy* pour encore les mêmes) et à tout un tas de consoles de salon – *NES*, *SNES*, *Nintendo 64*, *Game Cube* pour toujours les mêmes qui feraient mieux de revoir leurs classiques au lieu de me faire perdre mon temps ; non mais, c'est vrai quoi, je m'énervais pas Madeleine, j'explique ! Ce petit dossier sur une bien célèbre console va donc nous permettre de découvrir la société qui en est à l'origine.



### Une nouvelle ère

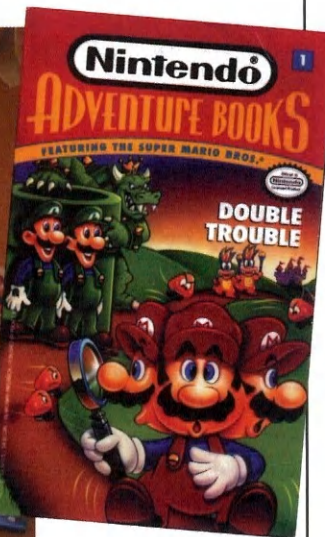
1980 est la date du succès puisque les *Games & Watch* apparaissent (voir encadré) et cartonnent littéralement. En 1984, la *NES* débarque (*NES* = *Nintendo Entertainment System*), appelée aussi *Famicom* (*Famicom* = *Family Computer*) au Japon. Il faudra attendre deux ans pour la voir arriver en Europe. 62 millions de consoles sont vendues et des séries-cultes comme *Mario Bros*, *Zelda* ou *Metroid* voient le jour. En 1989, la *Game Boy* arrive à son tour. 110 millions en ont été vendues dans

le monde (chiffres 2001). Le temps passe et la *NES* se voit supplantée par la *Mega Drive*. La *Super Famicom* débarque au Japon en novembre 1990. Elle envahit les Etats-Unis un an plus tard sous le nom de *SNES* (ou *Super NES*) et l'Europe sous le nom de *Super Nintendo*. Trois noms pour une seule machine. Vous me direz, j'ai bien trois prénoms, moi... Le succès éclate véritablement en 1993 pour finalement totaliser un beau score de 49 millions de consoles vendues dans le monde. Elle sera remplacée en 1996 par la *Nintendo 64* qui, malgré ses nombreux détracteurs, connaîtra un succès assez important (28 millions de consoles vendues).



## Games & watch

Qui n'a jamais possédé de *Game & Watch* ? Ces petits jeux électroniques ont envahi le monde en 1980 et n'ont véritablement explosé dans notre beau pays qu'en 1982. On en recense 59 officiels, de *Donkey Kong* à *Zelda* en passant par *Mario Bros*, *Octopus*, *Popeye*, *Snoopy Tennis* ou encore *Mickey Mouse*, de la série argent, or, en *widescreen*, *multiscreen* ou *tabletop*, pour ne citer que ceux-là. Ils étaient certes rudimentaires avec leurs deux seuls boutons pour aller à gauche ou à droite, mais ils ont fait le bonheur de milliers de parents à qui leurs enfants ont foutu une paix royale pendant les longues heures de route... et c'est du vécu !





Part toux (heu, heu) :

# the machine

Où l'on apprend qu'une console, c'est plein d'électronique aussi



Considérée comme une des consoles les plus moches jamais créée – après la NES, bien entendu –, la *Super Nintendo* a connu différents aspects, du plastoc bas de gamme version japonaise au plastoc moyen de gamme coloré version européenne et plastoc quelconque deux couleurs version USA.

La console de Nintendo a basé son succès sur un graphisme talentueux et des possibilités techniques révolutionnaires. Outre la possibilité d'afficher des graphismes en 512 x 448 sur 256 couleurs (sur une palette de 32 768 nuances), c'est le fameux mode 7 qui a véritablement changé la donne : les effets graphiques tels que la rotation, le zoom et la mise à l'échelle des *sprites* étaient gérés en *hardware* : une première. *F-Zero* et *Super Mario Kart* en sont les dignes représentants puisqu'ils utilisaient cette technique.

La *Super Famicom* était équipée d'un processeur 65c816 cadencé à 3,58 MHz... autant dire que depuis 13 ans, la vitesse a été multipliée par... 1000 ! Sa concurrente directe, la *Megadrive* de Sega, était deux fois plus rapide, mais *Nintendo* a su rectifier le tir en permettant la pose de puces amélioratrices directement sur les cartouches de jeu. La console voyait alors ses performances croître de façon significative.

De nombreuses puces ont ainsi été développées.

## Pupuces

La *Super FX*, créée par Argonaut, permettait la création de mondes en 3D à base de polygones et de textures mappées. Cette puce offrait à la *SNES* de passer de 3,58 à 10,5 MHz et améliorait également les jeux en 2D. Elle a été utilisée sur des jeux tels que *Star Wing*, *Vortex* ou *Stunt Race FX*.

Sa petite sœur, la *Super FX2*, était cadencée à 21 MHz. *Doom*, *Powerslide* ou encore *Street Fighter Alpha 2* en ont bénéficié.

La *DSP1* (*Digital Signal Processor*) donnait la

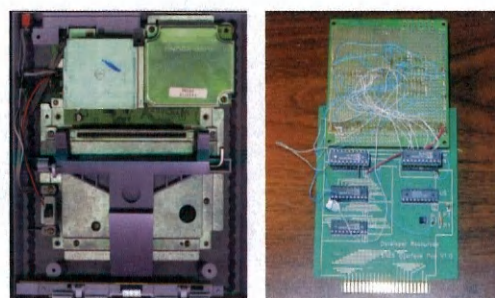
**Vous êtes étudiant en médecine avec la spécialisation légiste ? Vous avez toujours une hache sur vous pour éventrer tout ce qui passe entre vos mains ? Pas la peine de désosser votre *Super Nintendo*, nous nous en sommes chargés à votre place. Pénétrez dans les entrailles encore fumantes de la bête...**

possibilité d'effectuer des effets 3D en mode 7. *Super Mario Kart*, *Ballz* ou *Dungeon Master* l'ont utilisée. Sa petite sœur, la *DSP2*, faisait passer la *SNES* de 3,58 MHz à 8 MHz.

La *SA-1* est une puce développée par Nintendo dont une des fonctions les plus pratiques était de compresser la taille des fichiers. *Super Mario RPG* et *Kirby Superstar*, pour ne citer qu'eux, en étaient équipés.

Enfin, la *C4* fut développée par Capcom pour des effets 3D et ne servit que sur deux jeux, *Megaman X2* et *Megaman X3*.

Toujours est-il que même si la *Super Nintendo* ne sort qu'en 1992 en France, c'est au printemps 91 que les premiers imports japonais débarquent dans l'Hexagone. Les prix sont prohibitifs puisque c'est à près de 4000 F (610 €) qu'elle est proposée. Heureusement, en octobre de la même année, les imports US viennent faire baisser la donne. On en trouve dès lors à 1800 F environ (275 €). A sa sortie officielle en France, elle sera commercialisée à 1290 F (197 €) et connaîtra une première année difficile avant de voir ses ventes décoller en 1993.



<b>Processeur</b>	16 bits 65c816 à 3,58 MHz
<b>Mémoire vive</b>	128 Ko de RAM
<b>Mémoire vidéo</b>	64 Ko de RAM
<b>Couleurs</b>	256 maximum sur 32 768 disponibles
<b>Résolution</b>	512 x 448 pixels
<b>Nombre de sprites maximum par écran</b>	128
<b>Nombre de sprites maximum par ligne</b>	32
<b>Taille maximum des sprites</b>	64 x 64 pixels
<b>Taille minimum des sprites</b>	8 x 8 pixels
<b>Balayage vidéo</b>	60 Hz (USA/Japon), 50 Hz (Europe)
<b>Son</b>	8 canaux PCM en 16 bits
<b>Processeur sonore</b>	Chips Sony SPC700 APU 8 bits
<b>Capacité des cartouches</b>	256 Ko à 4 Mo
<b>Autres</b>	2 ports manettes et 1 port d'extension 16 bits
<b>Prix</b>	1290 F en 1992





Super Nintendo

Part fri :

# the jeux

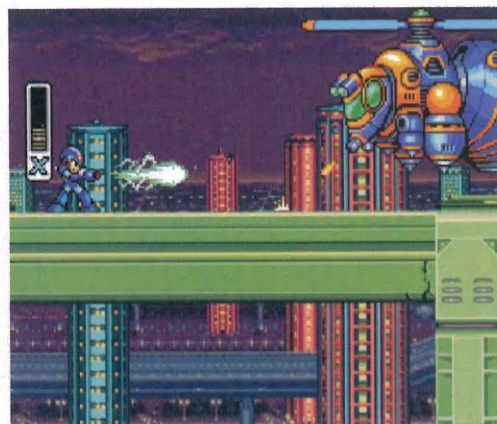
Où l'on apprend qu'une console sans jeux, c'est... euh... ben pas grand-chose

Ce qu'il y a de bien, avec une console, c'est que ça vous décore un salon. Mettez-lui un petit napperon sur le dessus et tous vos invités s'extasieront sur tant de bon goût. Tiens, vous pouvez même lui découper une jolie fresque en velours vert ou rouge à coller tout autour. Il n'y a pas à dire, une console, c'est bien sympa chez soi.

Bon, à la base, une console, c'est quand même fait pour jouer. Ben si. Si vous n'avez pas compris cela, ma foi, je ne sais pas trop ce que l'on va pouvoir faire de vous... Bref, une *Super Nintendo* sans jeu, c'est un peu comme un *hot-dog* sans la saucisse : tout vide et vite bourratif. Nintendo n'en est

pas à son coup d'essai. La *NES*, sortie en 1984, et la *Game Boy*, en 1989, ont tôt fait de lui asseoir une excellente réputation, tant en matière de matériel qu'en matière de qualité et d'abondance des jeux.

La *SNES* se construit donc sur une base solide en ce qui concerne les titres. Rapidement, on y retrouve le plus connu des superplombiers, j'ai nommé Super Mario, qui aurait largement sa place dans le groupe Village People



– non mais vous l'avez bien regardé avec sa salopette et sa grosse moustache ? – ; son ancien ennemi et nouveau pote, Donkey Kong, le macaque qui adore les blondasses faciles ; *Zelda* ou l'histoire de Link, le forestier en collants verts ; ou encore *Final Fantasy* ou comment j'ai fumé du crack avant d'imaginer un monde plein de belles choses. Tous ces titres ont cartonné sur *NES* ou sur *Game Boy*, et vont donc tout logiquement cartonner sur *SNES* dans des suites de plus ou moins bonne qualité. Des jeux tels que *Super Mario Kart*, *Donkey Kong Country* se hissent nettement au panthéon des meilleures réalisations : la *Super Nintendo* livrera durant son existence de nombreuses perles !

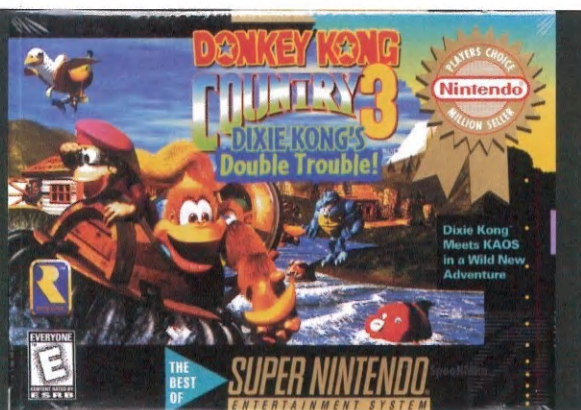
## Une belle variété

On peut citer pêle-mêle de prestigieuses idoles, telles que *Earthworm Jim*, le petit ver de terre maboul. Deux épisodes sortent sur la *SNES*. Les Vikings sont à l'honneur avec le génial *Lost Vikings*. Son succès fut tel que Nintendo le réédita même pour la *Game Boy Advance* il y a peu !

*F-Zero* cartonne au niveau des courses, *Street Fighter* au niveau des jeux de baston, bref, la *Super Nintendo* fait le plein de jeux de qualité d'une diversité étonnante. Les jeux les plus rencontrés sont toutefois ceux de plateforme en 2D pour laquelle la console semble avoir







été formatée. De plus, il semble que les joueurs raffolent du genre... Un bon nombre de jeux de rôle verront également le jour... mais tous ne seront pas traduits en français (voire en anglais puisque Nintendo est, je vous le rappelle, une firme japonaise), en dépit de leur évidente qualité et de leur intérêt certain, au grand dam de beaucoup de joueurs.

### Des titres phare

Comme toujours, les premiers jeux qui débarquent en 1991 sur la console sont d'une réalisation certes fort honnête mais avec un petit goût de « peut mieux faire » évident. Par exemple, si *Super Mario World* reste aujourd'hui une référence en matière de jeu de plateforme, et qu'il était offert avec la console, il n'empêche que de bien plus belles réalisations verront le jour par la suite. Même *Gradius*, sur lequel de très nombreux joueurs s'éclateront pendant des heures, n'arrive pas à transcender la machine. Mine de rien, tous les titres qui sortent durant les deux premières années de l'existence de la *Super Nintendo* lui permettent de s'asseoir sur un parc de jeux de qualité. Les bombes révolutionnaires sont à venir... En effet, les choses sérieuses commencent dès la fin de l'année 1992 avec un *Street Fighter 2* extraordinaire. Le succès du jeu en borne d'arcade lui assure un public

nombreux et son adaptation est tellement réussie qu'elle remplacera bien vite *Super Mario World* dans les boîtes de consoles... Les ventes décollent véritablement. Les développeurs commencent à bien maîtriser la bête. *Donkey Kong Country* explose les records de vente. Suivent de petits bijoux tels que *Mortal Kombat*, *Super Metroid*, *Mr Nutz*, *Super Castlevania IV*, *Zelda a link To the past* et j'en passe et j'en oublie. Tiens, j'oublie d'ailleurs les productions Disney d'époque, comme *Aladdin* ou le *Roi Lion*, tout bonnement sublimes.

### Une fin heureuse ?

Quelques succès PC se verront même adaptés sur la machine. Ainsi *Sim City* ou *Doom* bénéficient d'un portage. Si le résultat est assez moyen en termes de jouabilité, il n'empêche que la *SNES* fait montre de ses capacités techniques.



La fin de la *SNES* sera marquée par l'apparition de la *Playstation* de Sony. Le plus amusant – pas pour tout le monde – est que



la *Playstation* a pour origine un projet commun entre Nintendo et Sony de créer un module de CD-Rom pour la *Super Nintendo*. Un projet avorté... pas pour tout le monde. La sortie de la *Playstation* marque une véritable révolution dans les capacités technologiques des consoles de jeux et cette dernière résistera même à la *Nintendo 64*, qui succédera à la *SNES*.

Au final, ce seront plus de 46 millions de cartouches qui seront vendues pour la *Super Nintendo*...

Encore aujourd'hui, on trouve des cartouches en vente sur Internet, et parfois quelques consoles (qui ne servent généralement plus que comme sources de pièces détachées à d'incorrigibles *fans*). Mais, dans le cœur de chacun, subsiste encore une place pour un moustachu en salopette ou un singe porté sur les ...





Part phore :

# exemple de jeux

## Où l'on apprend qu'être plombier, ce n'est pas de tout repos...

Voici un petit florilège de jeux qui ont connu leurs heures de gloire sur la *Super Nintendo*. Alors oui, il manque très certainement le vôtre, oui, il y en a que vous ne connaissez pas... mais cette liste n'a pour but que d'illustrer les succès de la console. Et puis, hein, si vous voulez qu'on parle de certains, vous n'avez qu'à nous envoyer votre liste !

### Axelay

Editeur/Développeur : Konami

Année : 1993

Genre : shoot

**Résumé** : comme d'hab, il faut sauver une planète en luttant des méchants. Pas bien recherché, mais bon, pour un *shoot* en *scrolling*, que peut-on bien lui demander comme scénario ?

**Avis** : shoot en *scrolling* vertical et *scrolling* horizontal selon les niveaux. Il en propose d'ailleurs six, des niveaux... Aucun bonus ni armement spécial n'est à collecter : vous devez choisir vos armes avant chaque niveau. Vous pourrez en porter trois sur votre chitit vaisseau tout beau tout *sprité*. L'éventail des choix ira bien entendu en s'agrandissant au fur et à mesure du jeu... tout comme la difficulté à vaincre les ennemis. Le vaisseau fait preuve

d'une certaine lenteur à manier, ce qui est regrettable mais pas gênant puisque la vitesse des ennemis et de leurs tirs est



adaptée en conséquence. Un graphisme superbe, des effets saisissants, bref, *Axelay* est un excellent *shoot*. Pas ultime, certes, mais vraiment bon.

Note : ★ ★ ★ ★ ★

### Castlevania: Vampire Kiss

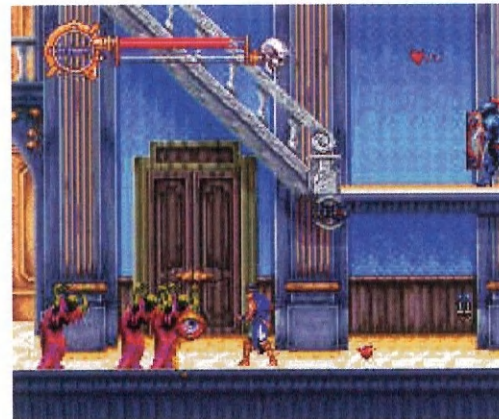
Editeur/Développeur : Konami

Année : 1995

Genre : plateforme/shoot

**Résumé** : Dracula se réveille et veut se venger de la famille Belmont. Comme d'habitude. Et comme d'habitude, il va réussir la première partie de son plan : il enferme Annette, la petite amie de Richter Belmont, dans les caves de son château. Le héros se lance alors dans une quête... euh... sans merci. Les monstres n'ont qu'à bien se tenir !

**Avis** : alors que tous attendent un *Castlevania* dans la fournée de *Castlevania IV*, Konami sort un *Vampire Kiss* (également appelé *DraculaX: Vampire Kiss* si mes souvenirs sont exacts) complètement différent. Les *fans* ne



sont pour autant pas déçus. Le graphisme et l'ambiance sont plus sombres, et superbement réussis, le personnage semble certes un peu moins fluide mais il gagne en mania-bilité et en possibilités d'action. Un bien bon jeu, en somme, non ?

Note : ★ ★ ★ ★ ★

### Contra III



Editeur/Développeur : Konami

Année : 1992

Genre : plateforme/shoot

**Résumé** : la Terre est en danger. Naaaaan ? Siiii ! Des aliens l'envahissent. Naaaaan ? Siiii ! Saloperie d'aliens, hein ? Heureusement, un héros top musclé hyper baraqué et pas commode du tout a décidé de bouter les E.T. hors de la planète bleue. Dans la version européenne, allez donc savoir pourquoi, les humains (héros compris) sont remplacés par des robots... Naaaaan ? Si, on te dit. Alors maintenant arrête et lis la suite...

**Avis** : voilà un jeu - presque - impossible à finir. Sans sauvegarde et doté d'une diffi-



culté élevée (même en mode facile), il met vos nerfs à rude épreuve. La jouabilité est exemplaire, les niveaux se révèlent très variés, bref c'est du tout bon. Les hordes d'aliens – robots ? – qui viennent vous détruire n'auront de cesse de vous créer des ampoules aux mains à force de vous exciter sur le *paddle*. On se prend au jeu, on n'en décolle qu'une fois mort... Le graphisme, sans être exceptionnel, reste très honnête. Le tout est un très bon jeu... mais très difficile.

Note : ★ ★ ★ ★ ★

## Donkey Kong Country

Editeur/Développeur : Nintendo

Année : 1994

Genre : plateforme



**Résumé** : une sale histoire de bananes : on a volé les réserves de nourriture. Donkey va vite demander à son père, Cranky, d'où cela peut venir et ce dernier l'aiguille vers King K Rool, un gorille pas sympa du tout. D'autant plus que le méchant a décidé d'envoyer ses hordes de Kremlings ravager l'île de Donkey. Notre héros se lance donc dans une périlleuse aventure en compagnie de Diddy le chimpanzé.

**Avis** : si le jeu est un peu gnanngnan, si les niveaux sont totalement linéaires, il n'empêche que *Donkey Kong Country* est sans nul doute l'un des tout meilleurs jeux sur la SNES. Un graphisme sublime – pour l'époque –, une jouabilité sans faille, de l'humour à chaque



instant, une bande sonore géante, bref c'est sans conteste le jeu à ne pas rater. A noter qu'un *Donkey Kong Country 2* (1995) et un 3 (1996) virent le jour et furent de qualité identique...

Note : ★ ★ ★ ★ ★

## Earthworm Jim

Editeur/Développeur : Shiny Entertainment

Année : 1994

Genre : plateforme



**Résumé** : un jour comme un autre... Un corbeau fond sur un ver de terre répondant au nom de Jim... Pendant ce temps, dans l'espace, Psy-Crow chasse un voleur qui s'est emparé d'une combinaison ultramoderne. L'affrontement qui fait rage débouche sur l'explosion du vaisseau voleur. La combinaison n'est pas détruite, tombe sur Terre... directement sur le ver de terre qui se transforme alors en superhéros. Mais Psy-Crow est à la recherche de la combinaison, quitte à rendre à Jim son existence rampante, ce sur ordre de sa reine. Jim décide alors d'aller la trouver et de lui demander d'épargner sa nouvelle vie avant de tomber entre les mains du chasseur.

**Avis** : un jeu bourré d'humour, superbe, extrêmement facile à jouer et surtout qui ne se prend pas au sérieux. Le succès rencontré fut tel qu'une suite sortit l'année suivante, tout aussi réussie. Un jeu à conseiller vivement !

Note : ★ ★ ★ ★ ★

## Final Fight 3

Editeur/Développeur : Capcom

Année : 1995

Genre : beat'em up

**Résumé** : le numéro 2 s'est achevé sur la fin du gang Mad Gear et la libération de Rena et de son père Genryusai. Un nouveau gang apparaît et plonge alors Metro City dans le chaos le plus complet. Son nom ? Le Skull Cross (la croix squelettique). Les héros déci-



dent donc de rendre à leur ville sa liberté et se lancent dans une guerre sans pitié.

**Avis** : après un *Final*

*Fight* (1991) adapté d'un célèbre jeu d'arcade, après un *Final Fight 2* (1993), Capcom nous livre un 3 de toute beauté. Oh, non pas que les deux premiers soient ratés, certes non, mais le troisième a ce je ne sais quoi de supplémentaire... Ajoutez un graphisme très sympa à des ennemis coriaces, des *combos*, des coups qui pleuvent, une jouabilité très honnête et vous aurez un jeu en tous points sympa.

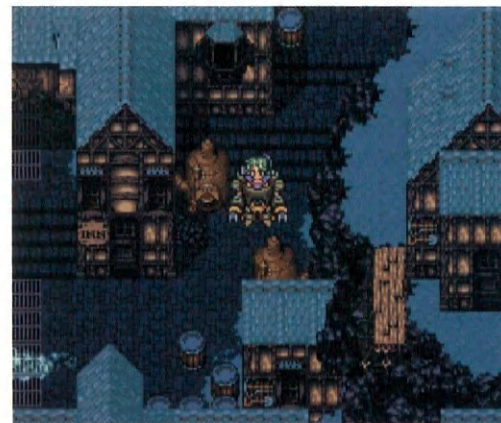
Note : ★ ★ ★ ★ ★

## Final Fantasy VI

Editeur/Développeur : Squaresoft

Année : 1994

Genre : jeu de rôle



**Résumé** : la guerre de la magie est un événement qui a presque causé la perte de la planète. Mais après mille ans de combat, la magie s'est peu à peu éteinte au profit des nouvelles technologies. Aujourd'hui, ceux qui espèrent la faire renaître commencent à se faire entendre... et à agir ! Terra, une fille persécutée par l'Empire, décide de se battre pour ce qu'elle estime être juste...

**Avis** : ce n'est pas le seul *Final Fantasy* sorti sur la SNES. Dans le désordre et au petit bonheur des années, on a vu les cinq précédents apparaître peu à peu. Mais bien évidemment, c'est certainement le meilleur. On y retrouve les clés qui ont fait de la série un succès. L'histoire est excellente, la musique divine (on retrouvera même le CD audio en vente) et les nombreuses quêtes sont originales et souvent très sympas. Que dire de plus ? La note parle d'elle-même !

Note : ★ ★ ★ ★ ★



## F-Zero

Editeur/Développeur : Nintendo

Année : 1991

Genre : course

**Résumé :** *F-Zero* est un jeu de course tout ce qu'il y a de plus basique. Il se déroule dans le futur. Vous prenez place dans l'un des quatre appareils (ce qui déterminera votre position sur la grille de départ) et vous vous lancez à l'assaut de la première place. Plusieurs modes (championnat et course simple) et différentes difficultés sont disponibles.

**Avis :** jeu mythique, *F-Zero* dégage un charisme et un *fun* hors du commun. Nombreux sont ceux qui sont nostalgiques des musiques rythmant les quinze circuits que comporte le jeu : c'est peu mais la jouabilité et l'impression de vitesse extraordinaire en font un incontournable. Le seul point négatif est l'absence de mode multijoueur. Quoi qu'il en soit, *F-Zero* a remporté un grand succès et reste parmi les jeux préférés des joueurs.

Note : ★★★★★

## Kirby's Dream Land 3

Editeur/Développeur : Hal Labs

Année : 1994

Genre : plateforme



**Résumé :** Kirby revient ! Il a cette fois-ci sept amis : Rick le hamster, Kine le poisson, Coo le nuage, Nago le chat, Chuchu le blob, Pitch le faucon, et bien entendu, son fidèle Goopy. Alors que Kirby et Goopy sont à la pêche en train de taquiner le goujon, ils remarquent un étrange nuage. Ooooooh ! Mais c'est quoi que c'est ? Eh bien, c'est Coo qui vole et vient leur dire que Dreamland est en danger. Allez Kirby, au boulot !

**Avis :** bon, inutile d'aller chercher bien loin : les aventures de la petite bouboule Kirby sont à réserver en priorité aux enfants. Oh, ça ne veut pas dire que les parents n'y prendront pas quelque plaisir. C'est beau, bien fait et

franchement, ça vaut mieux que pléthore de titres actuels. Poétique, agréable, voilà un jeu à recommander.

Note : ★★★★★

## Megaman X

Editeur/Développeur : Capcom

Année : 1993

Genre : plateforme

**Résumé :** X doit mener sa quête à bien pour sauver le monde... mais sera-t-il son sauveur ou son destructeur ? A vous de parcourir d'innombrables niveaux, tadadada, des monstres en pagaille, tintintin, des effets spéciaux superspéciaux, toudoumdoum et une bande-son... euh... vachement bande-son...

**Avis :** *Megaman X* est un pur jeu de plateforme. On y retrouve tous les ingrédients qui en font son succès, des armes à gogo, des monstres pas gentils – oui, c'est pas un paradis –, des passages secrets, des bonus et j'en passe et j'en oublie. C'est facile à jouer, le graphisme paraît un peu austère mais les personnages sont plutôt sympas dans leur style *manga*. Un bon jeu assez long, bref on en redemande.

Note : ★★★★★

## Parodius

Editeur/Développeur : Konami

Année : 1992

Genre : shoot

**Résumé :** comme son nom l'indique, *Parodius* est une parodie... du célèbre titre *Gradius*. Les tableaux s'enchaînent dans des mondes plus loufoques et déjantés les uns que les autres.

**Avis :** imaginez *Gradius* sous cocaïne... Eh bien, *Parodius*, c'est un peu ça. Vous dirigez une espèce de pingouin au milieu de monstres aussi délirants que, pêle-mêle, des pandas en tutu, des lèvres promptes à vous baiser – dans le sens premier du terme, hein, n'allez



pas vous imaginer autre chose –, des volcans lanceurs d'œufs ou je ne sais quoi d'autre. Toujours est-il que c'est fou, c'est *fun*, c'est super jouable, c'est vraiment délirant, c'est à découvrir de toute urgence.

Note : ★★★★★

## R-Type 3

Editeur/Développeur : Jaleco

Année : 1994

Genre : shoot

**Résumé :** après avoir échoué lors des deux campagnes précédentes, l'empire tyrannique Bydo tente une nouvelle fois d'éradiquer l'espèce humaine. Vous êtes le dernier pilote vivant sur Terre. Autant dire que c'est drôlement mal barré, hein ? Oui, sauf que vous, vous pouvez revivre quand vous voulez en relançant le jeu... hé hé hé... Bref, votre appareil R-90 vous permettra d'abattre l'assaillant !



**Avis :** un *shoot* classique, mais d'une réalisation impeccable. Les ennemis sont très nombreux, mais doté d'un appareil sur mesure et d'une maniabilité exemplaire, vous pourrez y faire face. Dommage toutefois qu'il n'y ait que six niveaux, même s'ils sont assez longs. A noter que ce *R-Type 3* a bénéficié d'une adaptation sur *Game Boy Advance*.

Note : ★★★★★

## Starfox

Editeur/Développeur : Nintendo

Année : 1992

Genre : shoot 3D

**Résumé :** quelques années auparavant, le scientifique maléfique Andross a été banni de la planète Corneria parce qu'il menait de dangereuses expériences. Envoyé sur la planète désertique Venom, il a construit une flotte gigantesque afin de détruire Corneria. La seule chance pour sauver la planète réside dans la Starfox et ses membres : Fox McCloud,



Falco Lombardi, Slippy Toad et Peppy Hare. Eux seuls, et leurs vaisseaux, peuvent tenir tête aux méchants...

**Avis :** vous contrôlez Fox McCloud et vos trois coéquipiers sont commandés par la console. Une chose révolutionnaire à l'époque. 15 niveaux composent le jeu. Une jouabilité exemplaire, un jeu novateur, des graphismes sympas, bref, tout ce qu'il faut pour réaliser un succès. Et ce fut le cas : *Starfox* est sans doute ce qui se faisait de mieux à l'époque !

**Note :** ★★★★★

## Street Fighter II

**Editeur/Développeur :** Capcom

**Année :** 1992

**Genre :** combat

**Résumé :** un jeu de baston tout ce qu'il y a de plus classique... sauf qu'il introduit pour la première fois l'idée de *combos*. Vous avez le choix entre huit combattants dont les noms seuls rappelleront bien des souvenirs (Blanka, Chun Li, Dhalsim, E. Honda, Guile, Ken, Ryu, Zangief). Chacun a ses coups spéciaux, ses propres forces et ses propres faiblesses.



**Avis :** des milliers de joueurs ont passé des heures et des heures sur ce titre. Un incontournable. Vraiment. C'est hypermaniable, totalement *fun*, sublimement réalisé, bref c'est le meilleur jeu de sa catégorie. Encore aujourd'hui, on y rejoue avec un plaisir non feint. A noter que le concept a été archi exploité avec des *remakes* et autres ressorties ou suites : *Street Fighter II Turbo* (1993), *Super Street Fighter II* (1994), *Street Fighter II World Warrior* (1992)... mais de la série, c'est tout de même *Street Fighter II* tout court qui reste le meilleur... enfin... pour les puristes...

**Note :** ★★★★★

## Super Bomberman

**Editeur/Développeur :** Hudson Soft

**Année :** 1993

**Genre :** stratégie

**Résumé :** faut-il vraiment expliquer en quoi consiste *Bomberman* ? Y a-t-il vraiment quelqu'un qui ne connaisse pas ? C'est pourtant d'une simplicité enfantine : vous vous retrouvez dans des tableaux où sont disposés différents obstacles et couloirs. Le but est de faire sauter la tête des ennemis en leur envoyant des bombes... et d'éviter d'en prendre une sur le coin de la margoulette – c'est marrant ça, margoulette, comme mot, c'est ma mère qui l'employait... coucou môman... Divers petits bonus apparaissent de temps en temps. Une fois le dernier en vie sur le tableau, vous passez à un autre niveau.

**Avis :** comme je viens de vous le dire, c'est d'une simplicité enfantine. *Bomberman* est toujours un grand succès de nos jours et a bénéficié de plusieurs adaptations et *remakes* plus ou moins réussis. Celui-ci l'est, réussi. Autant dire que c'est toujours un plaisir que d'y jouer, même à l'heure actuelle, puisque c'est typiquement le genre de jeu qui ne prend pas une ride. Enfin bon... on ne va pas lui mettre tout de même 4 étoiles, hein... ?

**Note :** ★★★★★

## Super Ghouls'n Ghosts

**Editeur/Développeur :** Capcom

**Année :** 1991

**Genre :** plateforme/shoot

**Résumé :** Guenièvre a une nouvelle fois été enlevée. Arthur se lance donc à l'assaut des forces maléfiques pour la délivrer. 7 niveaux, de nouveaux monstres, une ambiance toujours aussi sombre, *Super Ghouls'n Ghosts* reprend – et améliore – ce qui a fait le succès des deux précédents jeux de la série.

**Avis :** c'est en 1985 que le jeu *Ghost'n Goblins* débarque dans les salles d'arcade. Avec ce titre, Capcom livre une bombe atomique dans le monde du jeu vidéo. Ce *Super Ghouls'n Ghosts* en est le troisième épisode. Sa réalisation est impeccable, Arthur a désormais la possibilité de faire un double saut, il dispose de nouveaux objets (dont la fameuse armure d'or), c'est superbe et bien foutu, et on retrouve souvent son héros en slip, ce qui est gênant, tout de même, hein ? Certains diront que le tout premier (*Ghost'n Goblins*) reste indétrônable. Pas si sûr...

**Note :** ★★★★★

## Super Mario Kart

**Editeur/Développeur :** Nintendo

**Année :** 1992

**Genre :** course



**Résumé :** que font Mario et ses amis – et ses ennemis aussi, d'ailleurs –, lorsqu'ils ont un moment, entre deux aventures ? Du *kart*, pardi ! Voici donc un jeu de courses de *kart* regroupant les personnages préférés de Nintendo. Une vingtaine de circuits sont disponibles. Et tout un tas de modes, dont le fameux *Battle mode* dans lequel vous devez tenter d'exploser les ballons accrochés derrière le *kart* de votre adversaire.

**Avis :** pas de doute, il s'agit là d'un des meilleurs jeux sur la SNES. Hypermaniable, *fun* à souhait, on s'y éclate des heures et des heures durant. Pour l'époque, le nombre de circuits, de possibilités et donc d'heures de jeu sont énormes. Ajoutez à cela des graphismes mimi tout plein et vous aurez un succès planétaire à ne rater sous aucun prétexte.

**Note :** ★★★★★

## Super Mario RPG

**Editeur/Développeur :** Nintendo

**Année :** 1996

**Genre :** jeu de rôle

**Résumé :** comme d'habitude, la princesse Toadstool a été enlevée par Bowser. Mario doit donc aller la sauver. Mais quand Mario réussit à libérer sa nénette après avoir fait la tête au carré à Bowser, Smithy, une épée gigantesque, vient déchirer le monde et envoie les trois personnages dans des directions opposées : allez, tout est à refaire ! De nombreuses quêtes (que vous choisirez de remplir ou non sans incidence sur la quête principale) vous seront proposées tout au long de l'aventure.





**Avis :** premier jeu de rôle avec le plombier en salopette bleue et qui n'a toujours pas rasé sa moustache, *Super Mario RPG* est une réussite incontestable. Les graphismes sont époustouflants – sans nul doute ce qui se fait de mieux sur la *Super Nintendo* –, qu'ils soient des décors ou des personnages, la musique est classique aux jeux *Mario*, la jouabilité s'avère très bonne et le jeu, peu difficile, ravira petits et grands. Bref, du tout bon.

Note : ★★★★★

## Super Mario World

Editeur/Développeur : Nintendo

Année : 1991

Genre : plateforme

**Résumé :** Bowser est de retour et a une nouvelle fois capturé Peach. Bon, va falloir lui trouver une autre nana sinon il va continuer à nous bourrer le mou, l'autre affreux. Mario va donc à la rescousse de la mignonne et rencontre sur son chemin Yoshi : Bowser a capturé ses amis dinosaures et les a enfermés dans des œufs.

**Avis :** si le scénario n'est pas ce que l'on peut appeler un monstre d'originalité, il n'empêche que l'intérêt de *Super Mario World* ne réside pas là. 75 niveaux sont à compléter, ce qui en fait un jeu totalement monstrueux. Les personnages sont sympathiques, la jouabilité est, comme d'habitude serait-on tentés de dire, excellente, et le tout est finalement très réussi. C'est là encore un incontournable.

Note : ★★★★★

## Super Metroid

Editeur/Développeur : Nintendo

Année : 1994

Genre : plateforme/shoot

**Résumé :** l'histoire prend place sur Zebes, là où Samus a rencontré les pirates de l'espace dans le *Metroid 1*. Les pirates ont une nouvelle fois décidé d'attaquer la Fédération en construisant une gigantesque armée de Metroids. Samus débarque sur Zebes pour remettre un peu d'ordre...



**Avis :** sans doute l'un des tout meilleurs shoots sur *SNES*. Utilisant les capacités graphiques maximales de la console pour donner des effets lumineux de toute beauté, le jeu séduit également par sa diversité. De nombreuses armes, des bonus à gogo, des boss de fin de niveau particulièrement ardus, sans compter d'innombrables niveaux dans des mondes énormes... Un *must*. Et puis, hein, casser du méchant, c'est toujours sympa... enfin...

Note : ★★★★★

## Uniracers

Editeur/Développeur : Nintendo

Année : 1994

Genre : course

**Résumé :** vous dirigez un monocycle... Différents circuits, tableaux ou modes de jeu sont proposés. Course simple, *dragster*, meilleur tour, acrobaties...



**Avis :** la place d'*Uniracers* dans cette petite sélection sert surtout à prouver que la *SNES* a eu son lot de jeux complètement loufoques. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'est pas bon, certes non. C'est hypermaniable et surtout complètement psychédélique. Il y a de très nombreuses figures disponibles, les monocycles sont tous semblables mais leur couleur et les commentaires associés changent, les musiques sont délirantes, bref c'est un ovi dans le monde du jeu vidéo. Eclatant seul, dément à deux, c'est vraiment le genre de petit jeu qui ne se prend pas la tête et, mieux encore, qui ne nous la prend pas non plus.

Note : ★★★★★

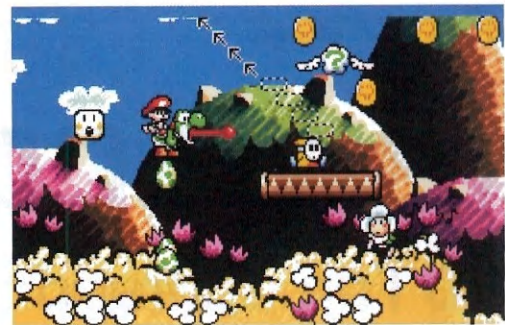
## Yoshi's Island

Editeur/Développeur : Nintendo

Année : 1995

Genre : plateforme

**Résumé :** Mario et Luigi sont gamins. De charmants bambins mimi tout plein. Gouzigouzigouzi. Alors qu'ils vont être livrés à leurs parents – cigogne express, 6600 heures chrono –, un sbire de Bowser s'empare d'eux.



Mario tombe malheureusement durant le transport sur l'île des Yoshis. Une nouvelle aventure commence pour sauver Luigi.

**Avis :** aussi appelé *Super Mario World 2*, ce *Yoshi's Island* réunit une nouvelle fois Mario et le dino. Là encore, le charme opère. Les deux compères évoluent dans un monde à l'aspect très *cartoon* assez réussi. La mania-bilité ? Ben impeccable, comme toujours. Le *fun* est là, on s'éclate, c'est suffisamment long pour y passer des heures et des heures de plaisir, bref c'est un excellent jeu.

Note : ★★★★★

## Zelda III : a link to the past

Editeur/Développeur : Nintendo

Année : 1992

Genre : jeu de rôle

**Résumé :** longtemps avant les deux premiers *Zelda*, l'histoire prend place lorsque Link est un jeune garçon. Lors d'une nuit orageuse, il reçoit un message télépathique de Zelda : elle va être sacrifiée par le méchant Aganim et il doit se presser de venir la sauver.

**Avis :** considéré comme le meilleur jeu, tout simplement, sur la *SNES* – et le meilleur jeu du début des années 90 sur toutes plateformes confondues –, *Zelda III* est une pure merveille. 13 énormes donjons vous attendent, et autant de boss de fin de niveau – enfin, là, de fin de donjon serait un terme plus approprié... C'est du *Zelda* classique, superbe et passionnant, et une fois dedans on ne le lâche plus.

Note : ★★★★★





## Part phai̯ve :

# les accessoires

Où l'on apprend qu'une console,  
c'est plein de petites choses en plus



Aussi étrange que cela peut paraître, la *Super Nintendo* a connu son lot d'accessoires, du plus classique au plus loufoque. Tous n'ont pas été disponibles en Europe et certains furent réservés au marché japonais – ce sont les rois du loufoque, je vous le rappelle –, mais il était important – enfin... euh... – de vous en présenter quelques-uns ici. Oui, je sais, il en manque sûrement, mais bon...

## Super Game Boy

Une cartouche pour adapter ses jeux *Game Boy* sur la *Super Nintendo*. Cet accessoire, vendu aux alentours de 300 F à l'origine, s'est révélé plus un *gadget* qu'autre chose : les jeux *Game Boy* étaient de bien piètre qualité – le plus souvent – par rapport aux productions *SNES*. Mais j'en connais qui l'ont quand même acheté.



## Paddles

Il en a existé, comme d'habitude, une flopée. Du *Quickjoy Propad* transparent au *Quickjoy* programmable en passant par l'*Action pad* de Logic 3 au *look* retravaillé, sans oublier les *paddles* sans fil, dont celui d'Acclaim, le *Dual Turbo*... Quoi qu'il en soit, l'ergonomie des *paddles* a toujours été fidèle au *design* et à la prise en main Nintendo.



## Game Converter

Mine de rien, un bon nombre de jeux ne sont pas sortis en Europe et ont été réservés soit pour le marché japonais (assez fréquent), soit pour le marché US (plus rare). Mais qui n'a jamais eu un pote dont le père faisait de fréquents allers-retours au pays du soleil levant ou au pays du burger ? Sans compter les boutiques qui se gorgeaient

fréquemment d'imports ! Pour utiliser les cartouches imports sur votre console PAL, un seul moyen : le *Game Converter*. Il s'est vendu comme des petits pains en France (son prix tournait à l'origine autour de 400 F) !

## La souris

Oui, ils l'ont fait ! La souris pour *Super Nintendo* existait ! A l'origine, si mes souvenirs sont exacts, elle était disponible avec *Super Mario Paint*, un jeu de dessin sur *SNES*, et fournie avec un tapis de souris. La question se pose toutefois et me torture encore aujourd'hui l'esprit : était-elle compatible avec *Doom* ? Car oui, elle pouvait servir à jouer mais rares étaient les programmeurs qui rendaient la chose possible. On citera toutefois *Jurassic Park*, *Civilization*, *Lemmings 2* et *Advanced Dungeons & Dragons*.



## Divers

Allez, pêle-mêle, on trouvera aussi :

- un adaptateur *multiplayer*. Il permettait de multiplier les ports manettes afin de jouer jusqu'à 5. Cet accessoire était fourni par Guillemot ;
- le *Nintendo Scope*. Un *bazooka*... c'est à

ma connaissance le seul *bazooka* jamais  
proposé sur une console. Son prix initial était  
d'environ 500 F ;

- le *Game Saver+*. Il permettait de sauvegarder n'importe où pendant les jeux de rôle ;
  - le *Cleaning kit*. Pour nettoyer sa console et son écran de télévision... il fallait oser ;
  - à noter qu'un projet de lecteur CD a été étudié en collaboration avec... Sony. L'abandon de ce projet n'a pas été perdu pour tout le monde puisqu'il a donné naissance à... à... ?
- Non, pour le savoir, vous n'avez qu'à lire le dossier en entier. Je l'ai répété plusieurs fois. Non mais...





Part cikse :

# la conclusion

Où l'on apprend qu'il est temps d'aller se coucher, hein ?

C'est pas tout ça, mais j'ai ma lessive à laver, les courses à ranger, le dîner à préparer, mon chat à nourrir, le lit à faire, changer la couche du petit dernier, passer l'aspirateur et bêcher le jardin. Alors vous comprendrez aisément que je ne puisse pas rester plus longtemps avec vous, hein ?

La *Super Nintendo* a véritablement marqué le monde des consoles.

Oui, on peut dire que Nintendo a déjà de nombreuses années d'expérience avec la *NES* ou encore la *Game Boy*, plus récente et qui déjà éclate tout sur le marché.

Oui, on peut dire que la *Sega Megadrive* est nettement mieux, plus rapide, plus sympa ou je ne sais quoi d'autre.

Oui, on peut dire tout ce que vous voulez. Il n'empêche que le pari n'était pas forcément gagné d'avance. Il avait certes des bases solides, mais n'était pas forcément destiné à une telle réussite. Si les chiffres parlent d'eux-mêmes, ce sont les faits qui sont les plus frappants ici.

Imaginez que la *SNES* a vécu de 1991 à 1998. Et malgré ses capacités techniques, elle a damé le pion à un nombre impressionnant



de consoles : la *Philips CDi* (1988-1997), pourtant sublime hybride console/lecteur de CDV, la *Commodore Amiga CD32* (1993-1995), pourtant destinée à un bel avenir et sabordée par la mauvaise santé de sa firme, la *3DO* (1993-1995), fabuleuse mais trop chère. La *Sega Saturn* (1994-1999) en a fait aussi les frais. On peut même dire qu'elle a provoqué la chute de la *PC Engine* (1987-1994). Attention, je ne veux pas dire qu'elle était meilleure, ou autre. Je dis simplement qu'elle a formidablement résisté à la plupart de ces consoles.

## Toujours dans nos petits cœurs d'enfants

C'est finalement la *Playstation* (1994-2003) qui aura sa peau. La faute sans doute à un manque d'audace de la part des responsables de Nintendo.

Mais quoi qu'il en soit, la *Super Nintendo* a réussi à s'imposer grâce à des jeux de qualité, des capacités évolutives – si, si, grâce aux puces – et une bonne connaissance du marché. On y retrouve des titres complètement cultes, tels *Super Mario Kart* ou *Zelda III* et j'en passe et j'en oublie. Ces titres restent encore aujourd'hui des références et auraient beaucoup à



apprendre à bon nombre de productions actuelles – j'aime bien le rappeler, ça... vous risquez de le voir dans chaque dossier...

Nous avons tous passé des heures et des heures à maltraiter les manettes, à pester contre cette @# ! de machine de ##@@ !!! qui a réagi drôlement et c'est pas normal, non c'est de la triche, normalement j'aurais dû gagner mais c'est toujours la même chose, dès qu'elle perd, elle fait des trucs bizarres et j'en ai marre et j'arrête. Tout ça pour reprendre cinq minutes après. Nos mères pestaient parce que le dîner était servi et allait refroidir : « J'en ai marre de te le répéter. Si ça continue, je descends la console à la cave ! » Il n'y a pas à dire, c'était le bon temps. Pour nous, et surtout pour Nintendo.





# Du SNES à ne plus savoir qu'en faire

Après un bon petit dossier nostalgique sur la *Super Nintendo*, il est temps de sécher vos larmes et de passer à l'émulation pure et dure. Comme d'habitude – ou sinon ça va rapidement en devenir une –, nous joignons l'utile à l'agréable : voici comment jouer à vos jeux préférés sur un bon paquet de machines... !

Je vous ai compris. Si, si. Vous êtes déçus que, dans notre premier numéro, nous n'ayons parlé que de l'émulation *Atari ST* sur PC et *Xbox*. Certains se sont même permis de nous envoyer des *e-mails* en ce sens – attention à ne pas exagérer toutefois, hein, critiquer notre perfection peut valoir la peine de mort. Alors dans un incommensurable geste de générosité, nous avons décidé d'écouter la *vox populi* (la voix du peuple pour les latrophobes) et mis notre divin talent au service de l'émulation. Bon, autrement dit, pénétrer les sombres recoins de l'émulation *SNES*, oui, mais alors autant y aller par tous les... euh... comment dire... trous ? Pardon...

Vous trouverez donc cette fois-ci comment jouer à vos jeux *Super Nintendo* sur PC et *Xbox*, certes, mais également sur *PS2*. Sur *Macaussi*. Sur *Pocket PC* également. Et tiens, même sur *Linux*. Elle est pas belle, la vie ? Pour ceux qui se demandent où est passée l'émulation *SNES* sur *Game Boy Advance*, ils n'ont qu'à suivre : la *GBA* est traitée toujours à part. Soyons donc patients, ça arrivera bien un jour ou l'autre.

En ce qui concerne les machines précitées, donc, vous trouverez bien évidemment tous les programmes adéquats sur notre génialissime – si, si – CD-Rom.

Voilà, on peut commencer à entrer dans le vif du sujet.

## SNES9X l'incontournable

Au début, il n'était rien. Le vide. Et Dieu créa la Terre, les océans, les bestioles, les hommes, la *Super Nintendo*. Et il vit que c'était bien. Pour que sa création perdure après l'arrêt de sa commercialisation, il créa l'émulation. Et il chargea quelques petits gars de programmer un émulateur *SNES*. Gary Henderson, Jeremy Koot, Matthew Kendora et Brad Jorsh étaient leurs noms. Euh... ils le sont toujours, d'ailleurs. C'est ainsi que naquit *SNES9X* pour PC.

Il faut savoir que *SNES9X* est la base de tous les émulateurs *SNES* sur les autres machines. Qu'il s'agisse d'émulateurs *Super Nintendo* sur *Xbox*, *Mac* ou *PS2*, tous sont issus de *SNES9X*, directement (pour la version *Mac*) ou indirectement (pour les autres). Alors il est normal que nous vous

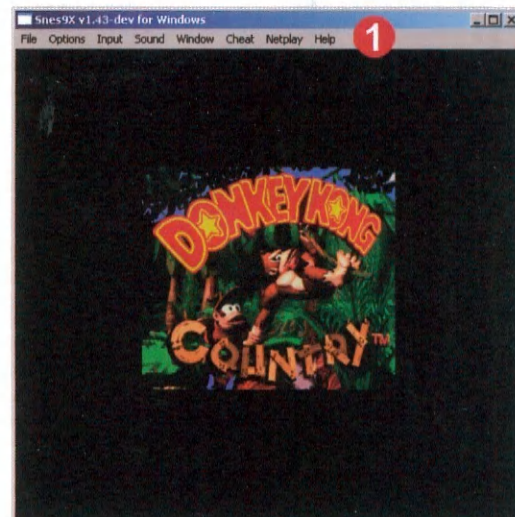
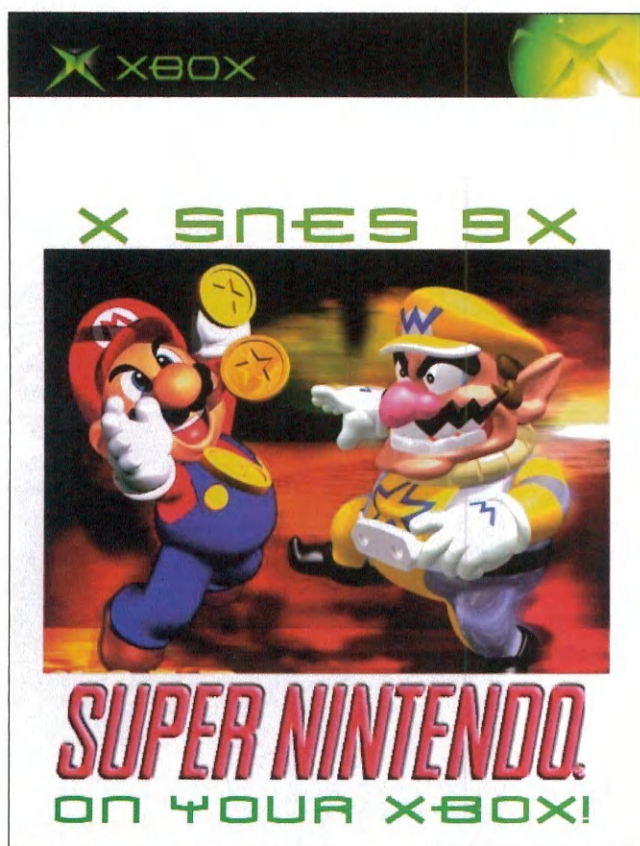
parlions essentiellement – mais pas seulement – de *SNES9X*. Ainsi, quelle que soit la plateforme sur laquelle vous lancerez votre émulateur, il sera très ressemblant à celui-ci.

Voilà donc comment l'utiliser, le paramétrer et, ma foi, jouer convenablement.

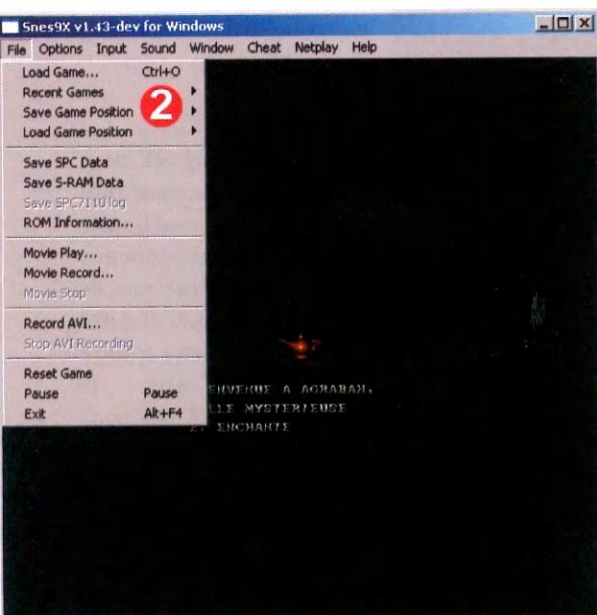
Sur notre CD-Rom, vous trouverez deux versions de *SNES9X*. La première, la plus récente, est la mouture 1.43. Seulement elle n'est disponible (à ce jour) qu'en anglais. Nous avons donc, pour faire les choses bien, décidé d'inclure la version 1.42 en français. Les deux sont totalement identiques en termes de *look* mais aussi de capacités, puisque la version 1.43 n'améliore que quelques petits *bugs*, notamment au niveau de l'enregistrement d'un *Avi* (nous y reviendrons). Toutefois, nos captures d'écran sont celles de la mouture 1.43. Elles sont donc en version anglaise.

## SNES9X

Une fois le programme mis en route, vous avez un large éventail de menus (1) que nous allons vous détailler. Le premier, *File* (2), est sans nul doute le plus important. Une fois déroulé, il vous permet de choisir de télécharger une *Rom* (*Load Game*) sur votre disque dur et par la suite de lancer directement les derniers jeux auxquels vous avez joué (*Recent Games*) (2). Les possibilités *Save* et *Load Game*

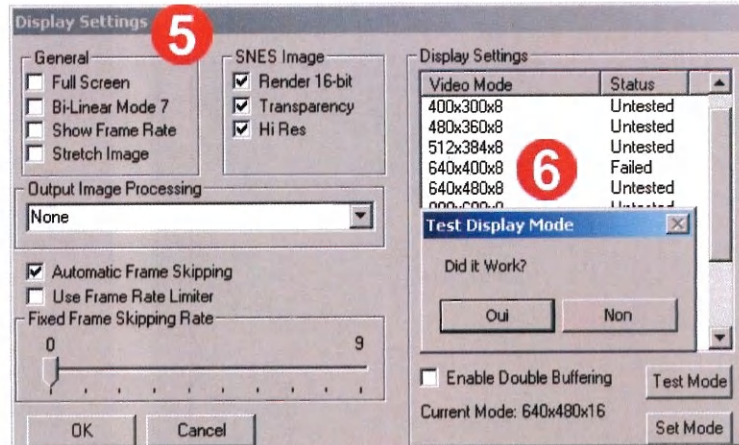
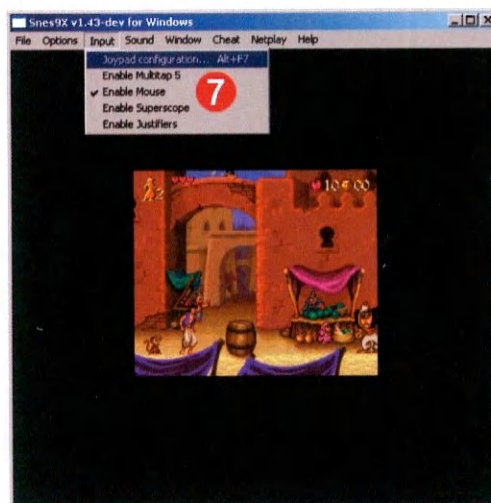




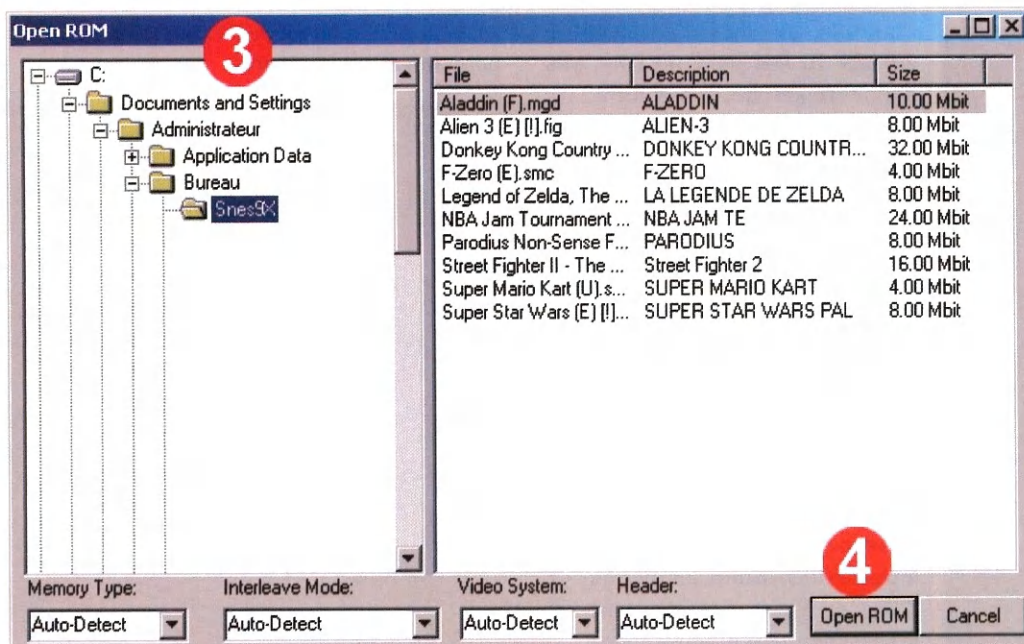
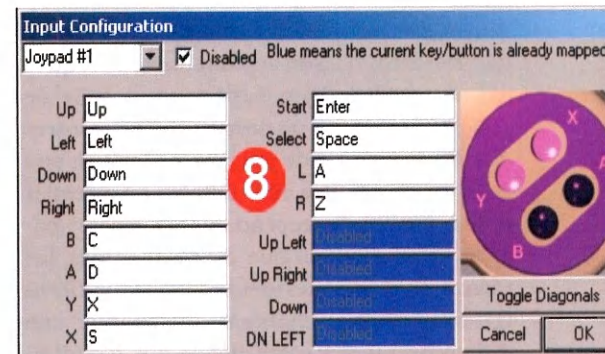


Position (2) vous servent à enregistrer et lancer directement vos jeux préférés. 9 places (slots) sont ainsi disponibles, et des raccourcis clavier leur sont alloués (<SHIFT+F1> à <F9> pour enregistrer et <F1> à <F9> pour lancer). Dans la même colonne, vous n'avez pas à vous préoccuper des SPC et S-RAM des jeux. Ils vous permettent de sauver les données de chaque mais n'ont aucune utilité pour le commun des mortels comme vous et moi. Pour lancer un jeu, donc, vous cliquez sur *Load Game* (2) et une fenêtre apparaît (3). Il vous suffit d'aller chercher le dossier où se trouvent vos Rom. La liste se dessine alors dans la fenêtre de gauche. Il ne vous reste qu'à sélectionner un des jeux et à cliquer sur *Open Rom* (4). Le jeu démarre aussitôt. Vous n'avez pas à toucher à *Memory Type*, *Interleave*

*mode*, *Video System* ou encore *Header*. En mode *Auto-Detect*, ils fonctionnent parfaitement. Dans le menu *Options* (1), *Display Configuration* est le seul choix qui va nous intéresser. Il permet de sélectionner la résolution d'affichage. Vous obtenez alors une fenêtre *Display Settings* (5). De là, vous pouvez choisir votre résolution (colonne *Video Mode*) d'affichage (6). Nous vous conseillons toutefois de commencer par tester le mode sélectionné (bouton *Test Mode*) avant de le confirmer (*Set Mode*). En effet, le retour en arrière risquerait d'être délicat. Bien entendu, le choix le plus judicieux, si vous voulez éviter de vous retrouver avec une toute petite fenêtre, est de cocher la case *FullScreen* (plein écran) située dans les options *General* (5).

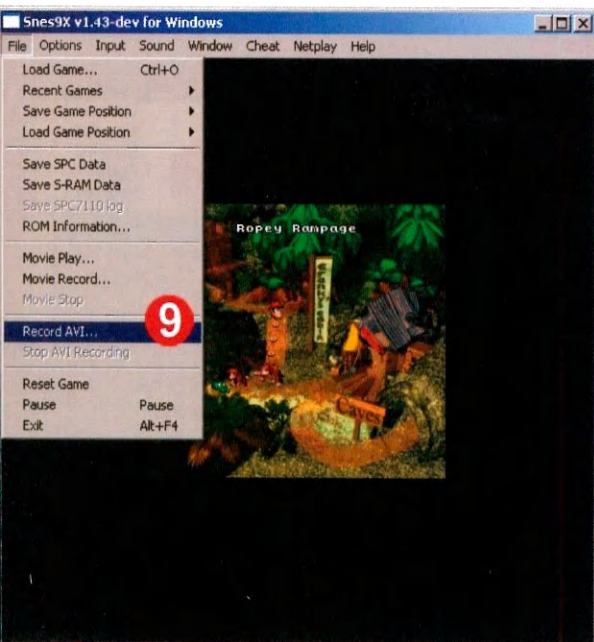


Dans le menu *Input* (7), plusieurs choix cruciaux sont à faire. Selon les jeux que vous lancerez, vous pourrez avoir besoin de la souris, du *Superscope* (le *bazooka* Nintendo) ou des *Justifiers* (les flingues Konami). Le fait de cocher une case et de la laisser cochée même pour un jeu qui ne gère pas les accessoires indiqués ne dérange pas. Mais le plus important, bien évidemment, c'est le menu *Joypad Configuration* (7) !



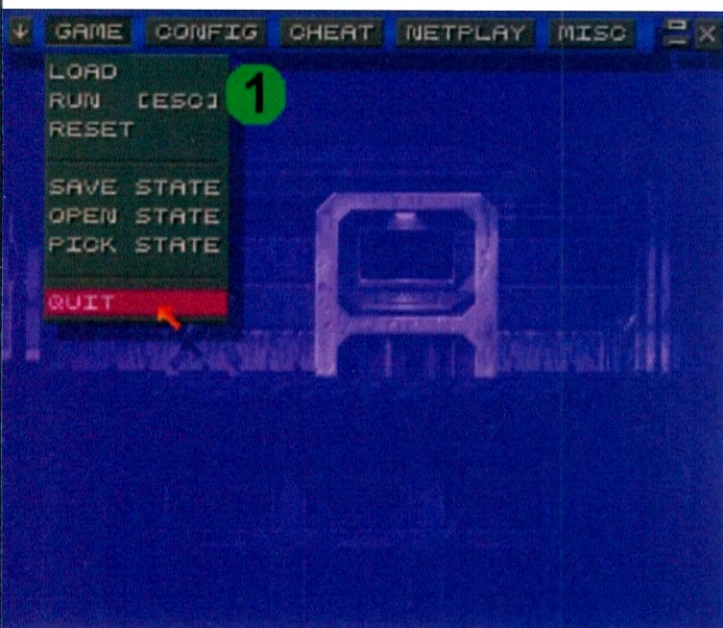
Une fenêtre s'ouvre alors et vous pouvez assigner des touches du clavier aux boutons des *paddles* de la *Super Nintendo* (8). Vous pouvez bien entendu lui assigner l'équivalence d'un *paddle* PC si vous en avez un disponible. Voilà pour les principales options de *SNES9X*. Vous pourrez également, dans le menu *Window* (1), choisir le langage ou basculer directement en mode plein écran et dans le répertoire *Cheat* (1) choisir d'activer ou non les codes de triche. Le menu *Netplay* (1), quant à lui, vous permet de vous connecter à un réseau, pour peu que vous ayez déjà des adresses. Toutefois, *SNES9X* a une fonction supplémentaire qu'il convient de souligner : celle de pouvoir enregistrer des vidéos des jeux (9). L'intégralité ou un morceau seulement de vos prouesses pourra donc faire l'objet d'un film ! Attention toutefois, on se retrouve très vite avec des fichiers de plusieurs gigas !





## ZSNES

Entre *SNES9X* et *ZSNES*, les avis sont partagés. Il est vrai que le premier fonctionne avec toutes les Rom et qu'il a une ergonomie plutôt plaisante. C'est beau, propre, clair, bref on s'y sent à l'aise. Les puristes, eux, préfèrent toutefois *ZSNES*. La raison la plus souvent évoquée est sa rapidité, bien supérieure à celle de *SNES9X*. Ici, vous ne devriez pas rencontrer de ralentissement de jeu. Si son *look* un peu rétro peut paraître rédhitoire au premier abord, *ZSNES* offre cependant les mêmes capacités et possibilités que *SNES9X*. Ainsi, les menus sont presque identiques. Dans *Game* (1), vous pourrez choisir de télécharger une Rom présente sur votre disque dur (*Load*) ou lancer celle déjà chargée (*Run*). Une fois que vous avez choisi de télécharger une Rom (*Load*),



une nouvelle fenêtre apparaît (2). La liste des jeux s'affiche dans la colonne de gauche. Le répertoire par défaut est celui de *ZSNES*. Si vos jeux ne sont pas dans ce répertoire, il vous suffit, dans la colonne de droite, d'aller les rechercher sur votre PC. Dans le menu *Config* (3), vous pouvez définir les équivalences des touches de cinq *paddles* maximum (*Input#1* à *5*). Une fenêtre s'ouvre (4). Vous choisissez alors un *joystick* ou non (*None*), selon que vous en avez un de connecté à votre PC, et vous devez définir les touches correspondantes. Toujours dans le menu *Config* (3), vous pouvez également opter pour le mode vidéo. Enfin, les menus *Cheat* et *Netplay* (1) donnent la possibilité d'utiliser des codes

de triche ou de se connecter à un réseau.

## Pour Mac

La version *SNES9X* pour *Mac* est une version officielle. Elle fonctionne comme son homonyme sur PC et ne présente pas de différence notable. Il suffit donc de se reporter à notre paragraphe sur le programme *SNES9X* pour comprendre comment l'utiliser. Bien évidemment, le programme pour *Mac* est également disponible sur notre CD-Rom – non mais vous croyez quoi, vous ? Toutefois, quelques petites

précisions sont à fournir : certains jeux peuvent ne pas fonctionner (la série des *Megaman X* notamment). Cela tient à l'utilisation de puces spécifiquement destinées à ces jeux (voir notre *big* dossier sur la *SNES* pour comprendre) qui ont une architecture proche d'un PC et peuvent donc être émulées dessus, mais ne peuvent pas l'être sur *Mac*. De plus, un problème dû à un mauvais fichier de préférences peut survenir : il vous suffit alors d'aller dans le répertoire *Library/Preferences* (pour *OSX*) ou *System Folder/Preferences* sur votre disque dur et de supprimer le fichier *SNES9X.plist*. Il devrait être remplacé automatiquement. Si, sous *OSX*, vous rencontrez des problèmes avec la fenêtre d'ouverture des Rom, vous pouvez effacer le fichier *SNES9X.plist* pour résoudre ce souci.

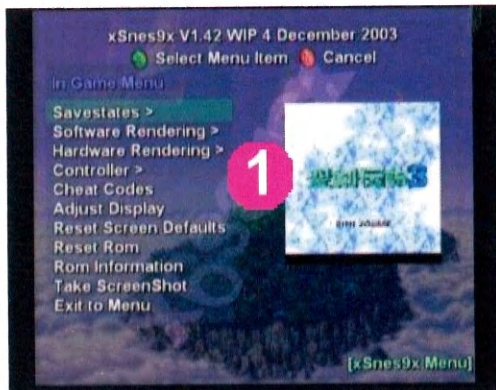




## Pour Linux

Les versions *SNES9X* et *ZSNES* pour *Linux* sont équivalentes à celles pour PC. Il vous suffit donc de vous reporter aux paragraphes correspondants pour savoir comment les utiliser.

## Pour Xbox



*XSNE9X* est un portage de *SNES9X* sur *Xbox*. Copiez *XSNE9X* sur votre disque dur (répertoire *f:\emulateurs* par exemple). Ensuite, copiez les *ROMS* dans le répertoire *roms* de *XSNE9X*. Redémarrez la console. Lancez ensuite *XSNE9X*. Vous avez les mêmes possibilités que *SNES9X* sur PC, à peu de choses près. Vous pouvez choisir d'utiliser des codes de triche, redéfinir les contrôleurs (*paddles*), et effectuer encore bien d'autres changements, ce en plein milieu d'une partie (1) (il vous

suffit d'enfoncer le joystick droit). Vous pouvez également créer votre liste de Rom favorites (2).

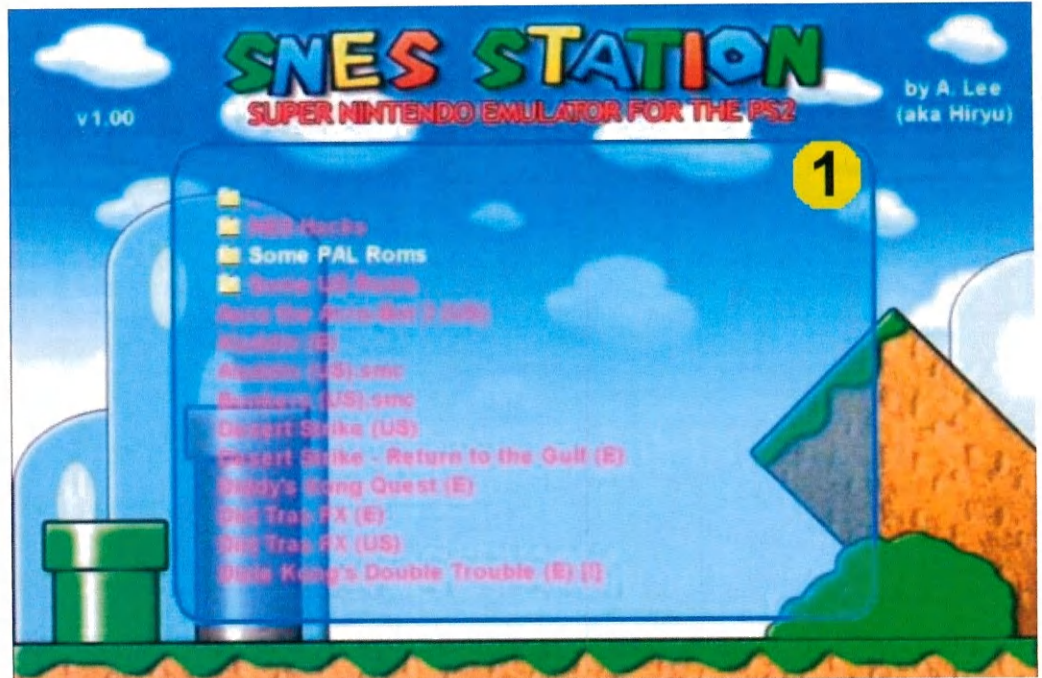
Au niveau des correspondances de boutons, les touches *Y, B, X* et *A* sur *Super*

*Nintendo* sont équivalentes aux touches *X, A, Y* et *B* sur *Xbox*, dans cet ordre-ci.

Selon que vous aurez une console Pal ou NTSC et que vous jouerez à des jeux Pal ou NTSC, vous risquez d'avoir quelques soucis... Il suffit alors de changer le mode vidéo de la console pour corriger ce petit problème.

## Pour PS2

*SNES Station* (1), sur *PS2*, est directement tiré de *SNES9X*. Pour l'utiliser, il vous faut le graver sur un CD. Nous vous avons fourni le guide de *SNES Station* en PDF sur notre CD. Reportez-vous-y pour cette opération (attention, c'est en anglais). Deux méthodes vous sont présentées, selon que vous avez une *PS2* modée (avec puce) ou non.



Pensez à copier vos Rom sur le même CD... La version de *SNES Station* proposée est équivalente à la mouture 1.39 de *SNES9X*. Le problème est en effet une mise à jour tardive de ce programme. Pas de panique toutefois, cette version tourne parfaitement !

*SNES Station* fonctionne très bien (sauf sur une *PS2* japonaise). Les menus sont clairs et précis. Si vous n'avez pas de son (par défaut, il pourrait bien être coupé), allez dans les options et rétablissez-le (2).

Pour sauvegarder, revenez au menu : si vous êtes ralenti, coupez ou baissez la qualité du son.

Pour revenir au menu, il faut appuyer sur <L3> et <R3> de la manette. Enfin, si ça ne fonctionne pas, vérifiez bien que vous n'avez pas branché de manettes de la *PS1* et que votre CD n'est pas trop rempli. Vérifiez également que votre téléviseur accepte les standards Pal et NTSC, sinon vous ne pourrez jouer qu'aux jeux Pal ou NTSC, selon la norme de votre téléviseur !

## Pour Pocket PC

Nous vous fournissons trois programmes différents, tous adaptés de *SNES9X* et qui

fonctionnent sur le même modèle. Le plus connu, le plus utilisé et le plus recommandé est bien entendu *Pocket SNES* – tout court. S'il ne vous satisfait toutefois pas pleinement, n'hésitez pas à tester les deux autres.



Choisissez le fichier *ARM* pour des *Pocket PC* qui disposent d'un processeur *ARM* (*iPaq 36xx/37xx/38xx, Toshiba Genio, Casio E-200, Jornada 56x*). Sélectionnez le fichier *MIPS* pour les *Pocket PC* dotés d'un processeur *MIPS* (*Casio E-115/125/500/7xx/8xx*) et enfin, utilisez le fichier *SH3* pour les *Pocket PC* pourvus d'un processeur *SH3* (*Jornada 525/54x*). Les différents modèles de *Pocket PC* ne sont donnés qu'à titre d'exemple.





# Gagnez un PC Game Master surpuissant !

Ce mois-ci, nous vous offrons la possibilité de gagner un PC dément dont le prix total des composants dépasse les 2600€ ttc (17055 F) ! Pour le gagner, rien de plus simple : renvoyez le bulletin de participation en répondant aux questions. Le 666<sup>ème</sup> participant (un chiffre maléfique pour un PC d'enfer) à envoyer sa réponse gagnera le PC !







Boîtier Wavemaster de Cooler master (Prix moyens constatés : 185€ pour le boîtier, 30€ pour la porte vitrée)

Carte mère K8N Neo Platinum de MSI (Prix moyen constaté : 175€)



Processeur Athlon 64 3000+ d'AMD (Prix moyen constaté : 300€)



1 Go de mémoire vive CMX512-3200XL Pro de Corsair (Prix moyen constaté : 420€)



Alimentation 350W HPU-3S350 d'Hiper (Prix moyen constaté : 45€)



Graveur DVD+R 12X PX-712A de Plextor (Prix moyen constaté : 190€)



Disque Dur 74Go 10 000 tpm Raptor WD740 de Western Digital (Prix moyen constaté : 214€)



Carte graphique GeForce 128Mo FX5900XT VTD128 de MSI (Prix moyen constaté : 216€)



Dissipateur thermique Vortex Dream ACC-U72-U1 de Cooler Master (Prix moyen constaté : 30€)



MediaMVP d'Hauppauge pour visionner ses vidéos et photos sur la télévision (Prix moyen constaté : 149€)



Table de mixage et carte son 5.1 externe DJ Console d'Hercules (Prix moyen constaté : 249€)



Racks Musketeer et Cooldrive 4 de Cooler master (Prix moyens constatés : 45€ pour le Musketeer, 69€ pour le Cooldrive 4)



Enceintes 2.1 FX6021 d'Altec Lansing (Prix moyen constaté : 269€)



Câbles IDE et disquette de Cooler master (Prix moyens constatés : 10€ pour le câble IDE, 5€ pour le câble disquette)



## Concours E-Mulez, AE Média, 38 rue de Garibaldi, 93100 Montreuil

Nom : ..... Prénom : .....

e-mail : ..... Adresse : .....

Ville : ..... CP : ..... Pays : ..... Téléphone (facultatif) : .....

**Question 1 :** Quelles machines aimeriez-vous voir traitées en dossier (comme celui de la SNES dans ce numéro) ?

**Question 2 :** Quels jeux aimeriez-vous voir traités en test ?

**Question 3 :** Aimeriez-vous voir des dossiers sur les séries de jeux connus (tels *Indiana Jones* ou *Zelda* ou *Final Fantasy*) ? lesquels ?

**Question 4 :** Qu'aimez-vous dans E-Mulez ?

**Question 5 :** Que reprochez-vous à E-Mulez ?



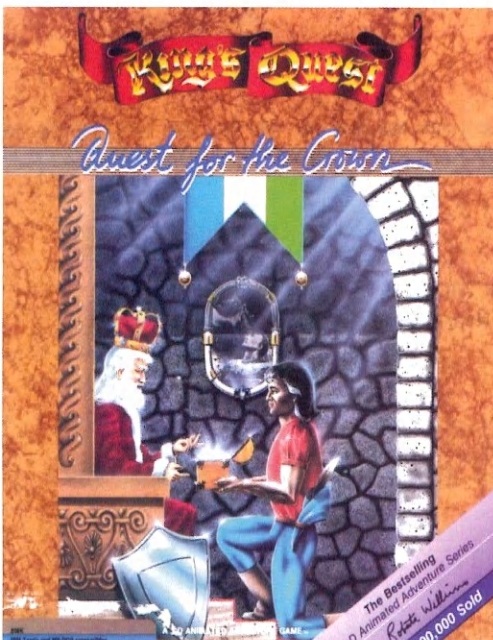
# Permettez que j'introduise, madame ?

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

Comme je le disais lors du précédent numéro, rien de plus simple que de tester un jeu vidéo. Il suffit toujours d'y jouer, de l'analyser et on en sort toujours un bel article tout propre, plein de fautes d'orthographe que le secrétaire de rédaction corrigera s'il a le temps, parce que, hein, bon, il regarde *Les Feux de l'amour* à la télé. Dans le test du jeu, on raconte l'histoire et, hop, on le note. Chouette, non ? Non. Voici nos explications plus approfondies sur nos tests, pour que vous, lecteurs adorés, compreniez bien le pourquoi du comment, et évitiez les « il est trop con lui, pourquoi il a mis 5 étoiles à c'te daube et seulement 3 à c'te merveille ? ». Si, si, je vous ai entendus, bande de petits garnements.

## GRAPHISME

C'est comme dans notre numéro 1, assez facile à comprendre : il s'agit de l'aspect graphique du jeu. Plus le jeu est beau, plus il aura une bonne note. Simplissime, non ?



## INTERET

Voici une note qui est toujours subjective. L'intérêt récompense non seulement les jeux qui dévoilent un scénario fouillé et recherché, mais aussi les jeux auxquels on prend plaisir. C'est un mélange des deux. Un jeu avec un scénario extraordinaire n'aura pas une bonne note s'il est chiant à mourir. Et inversement, un jeu au scénario pourri pourra avoir une bonne note s'il est *fun*. Ça dépend aussi du rédacteur et du nombre de coups de fouet qu'il a reçus.

## JOUABILITE

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

## MULTIJOUEUR

Jouable à plusieurs ou non. Toujours rien à ajouter. Ou si, un jeu qui n'est pas multijoueur est mieux quand on n'a pas d'ami : on n'a alors aucun regret.

## NOTE GLOBALE

Ce n'est toujours pas la moyenne des notes précédentes, mais une note finale décidée par le testeur du jeu. Cela dépend donc de l'impression générale qu'il en retire, et non pas si l'éditeur lui a payé ses vacances comme vous le verrez parfois dans certains maga-

zines. Si, si, je le sais, j'ai connu ça. Mais moi, ça n'a jamais compté, monsieur. J'ai toujours été impartial. Si, si. Dans le milieu, on m'appelle l'« incorruptible ». Bon, généralement on ajoute « à moins qu'on lui offre cinq top-modèles nues minimum », mais c'est une autre histoire...

## ET CE N'EST TOUJOURS PAS TOUT

Avec des jeux récents, on en serait restés là... mais avec des vieux jeux, on fait comment, maître – oui, j'ai changé de statut depuis le dernier numéro ? Comment mettre une meilleure note en graphisme à un jeu datant de 1987 par rapport à un jeu datant de 1996 ? Comment mettre une bonne note à un jeu datant de 1989 et que l'on finit en 2 heures à peine ? Comment...

Tant de questions qui hantent les petits esprits torturés de nos testeurs – je vous rassure, on torture aussi leur corps... gniiiaaark ! Et voilà la réponse :

les notes tiennent compte des années de réalisation et surtout du plaisir que l'on prend encore aujourd'hui à y jouer.

Ainsi, un jeu révolutionnaire graphiquement parlant en 1988 peut être mieux noté qu'un jeu étant plus jeune de cinq ans, simplement parce que son graphisme à l'époque était génial et qu'il garde aujourd'hui un petit goût *old fashion* agréable. Mais aussi, un vieux jeu démentiel en 1990 peut se voir mal noté tout simplement parce qu'aujourd'hui, on n'y prend plus plaisir !

Alors un conseil pour mieux comprendre tout cela : lisez les articles entièrement : le testeur y explique généralement ses impressions ! Voilà. On remet ça pour le prochain numéro ?

## CHEAT CODES

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

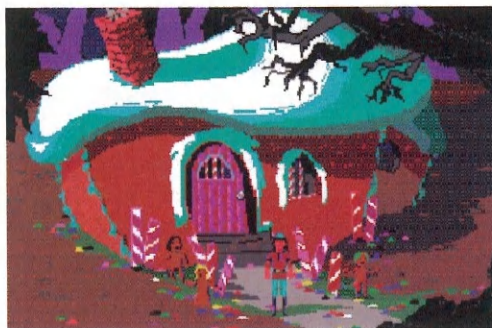


# L'origine du mythe

Plus qu'un simple jeu, *King's Quest* a passionné des milliers de joueurs. L'un des tout premiers jeux d'aventure a eu un tel succès qu'il s'est transformé en une série... de huit épisodes ! L'occasion de vous présenter son numéro un, à l'origine de tout...

Le royaume de Daventry se meurt. Le royaume, mais aussi son roi. N'ayant pas de successeur – Était-il stérile ? Sa femme ne pouvait-elle pas enfanter ? Ses enfants sont-ils morts jeunes ? Toutes les réponses dans *VoiciKing Magazine* –, il confie une quête à sir Graham, l'un de ses meilleurs chevaliers. Le pauvre Graham, qui n'avait rien demandé à personne et qui espérait continuer de batifoler dans la paille à culbuter la fille du meunier – toutes les photos dans *PlayKing* –, doit réunir les trois trésors perdus de Daventry afin de prendre possession du trône. Ces trésors sont le miroir magique qui prédit l'avenir, le bouclier magique qui protège celui qui le porte de toutes les attaques, et le coffre magique qui est infiniment rempli d'or. Seuls ces 3 objets magiques pourront rendre au royaume sa prospérité. Sir Graham part donc seul à travers Daventry afin de les retrouver.

Voilà *grosso modo* l'intrigue de *King's Quest*. Il est particulièrement amusant de voir à quel point ce jeu a marqué les esprits et a su s'imposer comme un incontournable. A l'origine



de ce succès, une ressortie constante du jeu. Voyez plutôt... La première version date de 1983.

## Sorties et ressorties

En 1984, c'est la multiplication. Une nouvelle version sort et ne propose en plus qu'une simple bande de papier à mettre sur le clavier, afin d'utiliser les touches adéquates plus rapidement. La même année, des versions pour *Atari ST*, *Amiga* et *Tandy 1000* arrivent dans les étals. En 1987, c'est la mouture avec disquettes 3,5 pouces qui fait son apparition. En 1990, enfin, c'est la version *EGA* avec des graphismes améliorés qui sort...

Si les premières versions sont plutôt pauvres graphiquement parlant, le jeu n'a eu cesse de s'améliorer jusqu'à aujourd'hui. La dernière mouture en date est un *remake* somptueux



**1983**

Louis de Funès décède à l'âge de 68 ans (27 janvier).

## INFOS PRATIQUES

**Date de sortie :** 1983

**Genre :** aventure

**Editeur :** Sierra

**Configuration minimale :** N.C.

Jeu disponible sur PC, Apple II, Tandy 1000, Sega Master System, Amiga, Atari

de AGD Interactive. Bien évidemment, vous pourrez retrouver cette version sur notre CD-Rom, en intégralité cela va de soi.

Le jeu est extrêmement facile à jouer. Jeu d'aventure classique par tableaux, il offre un *challenge* assez simple, mais plutôt intéressant. Les énigmes sont faciles, les combats sont un peu plus délicats, mais ils peuvent être évités, il vous suffit de sortir du tableau et d'y revenir tout de suite : les combats sont en effet aléatoires.

Quoi qu'il en soit, aujourd'hui, *King's Quest* reste un grand du jeu d'aventure. Même s'il est court, même s'il est plutôt faible côté graphisme – nous parlons ici des anciennes versions –, il reste un incontournable.



## LES NOTES

**Graphisme :** ★ ★ ★ ★ ★

**Intérêt :** ★ ★ ★ ★ ★

**Jouabilité :** ★ ★ ★ ★ ★

**Multijoueur :** non

**Note globale :** ★ ★ ★ ★ ★



# Solution complète



## Le château

Au début du jeu, aller à gauche sans tomber dans la mare aux crocodiles. Ouvrir la porte du château. Aller jusqu'au roi et lui parler (*speak king*). Ressortir du château.

Aller à gauche, pousser le rocher (*push rock*) et regarder dans le trou (*look in hole*). Prendre la dague (*take dagger*). Aller vers le haut. Grimper à l'arbre (*climb tree*) et prendre l'œuf (*take egg*). Redescendre de l'arbre sans tomber. Aller à droite et prendre une carotte (*take carrot*). Aller à droite, puis encore à droite et vers le haut. Prendre un trèfle (*take clover*). Aller à droite puis en bas. Ouvrir la porte de l'enclos (*open gate*). Aller voir la chèvre et lui montrer la carotte sans la lui donner (*show carrot*). Sortir de l'enclos, aller vers le haut, encore vers le haut, puis à gauche. Traverser le pont de bois en laissant passer la chèvre. Aller voir le gnome pour lui parler (*speak gnome*). Même si on ne devine pas son nom, le gnome laisse une clé qu'il faut prendre (*take key*). Partir par le bas, puis à gauche et encore à gauche. Prendre le bol (*take bowl*). Continuer sur la gauche. Prendre une noix (*take nut*). Ouvrir la noix (*open nut*). Aller en haut, puis à droite et prendre des galets (*take pebbles*). Aller en bas, puis à gauche, puis en bas, encore en bas, encore en bas, à gauche, encore à gauche puis en haut.



**N.B. :** il existe plusieurs solutions du jeu. Une seule vous est proposée ici et, bien entendu, vous n'êtes absolument pas obligé de la suivre. De même, si vous y cherchez des indications, il se peut que vous vous retrouviez un peu perdu si le chemin suivi n'est pas le même. Chaque action peut être effectuée dans un ordre différent. Si vous croisez un ennemi (loup, sorcière, ogre...), vous pouvez les éviter en ressortant immédiatement de l'écran et en y revenant : ils n'apparaissent que de façon aléatoire.

## Le puits

Entrer dans le seau du puits (*go in pail*). Sortir du seau (*leave pail*). Utiliser la touche = pour nager. Couper la corde (*cut rope*) et prendre de l'eau (*take water*). Plonger (*dive*). Sortir par le trou à gauche. S'approcher sans se faire brûler. Lancer l'eau au dragon (*throw water dragon*). Prendre le miroir (*take mirror*). Ressortir par le puits – cela donne plus de points. Remonter vers la surface, puis grimper la corde (*climb rope*). Aller à gauche, puis vers le haut, encore vers le haut et à droite.

## La maison de la sorcière

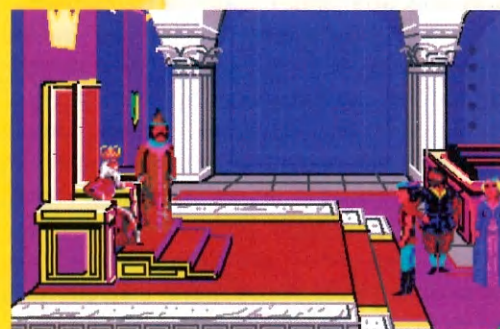
Manger la maison (*eat house*). Ouvrir la porte (*open door*). Si la sorcière est chez elle, ressortir tout de suite et revenir en son absence. Aller dans la salle à droite et prendre la note sur la table (*take note*). Lire la note (*read note*). Si la sorcière arrive, rester caché dans l'autre pièce en attendant qu'elle aille préparer son four. Se placer derrière elle et la pousser (*push witch*). Ouvrir le placard (*open cupboard*) et prendre le fromage (*take cheese*). Aller en haut, puis encore en haut.

## Les bûcherons

Entrer dans la cabane des bûcherons. Donner le bol (*give bowl*) et le remplir (*fill bowl*). Aller prendre le violon sans tomber dans les trous du plancher (*take fiddle*). Aller en bas, puis en bas, encore en bas et à gauche. Attendre l'arrivée de l'oiseau. Quand il est assez proche, sauter pour l'attraper (*jump*). Avant de descendre dans le trou, aller vers la gauche et prendre le champignon (*take mushroom*). Revenir à droite et se laisser tomber dans le trou. Aller jusqu'au rat. S'approcher sans se faire mordre et donner le fromage (*give cheese*). Ouvrir la porte (*open door*). Jouer du violon (*play fiddle*). Passer dans l'autre pièce. Attendre que le petit roi s'en aille. Prendre le sceptre (*take sceptre*) et le bouclier (*take shield*). Sortir



par l'escalier à gauche. Manger le champignon pour pouvoir passer par le petit trou (*eat mushroom*). Aller à droite, puis à droite, en bas, encore en bas. Revenir plusieurs fois à cet endroit, jusqu'à rencontrer un elfe. Lui parler (*speak elf*). Il donne une bague. Aller à gauche.



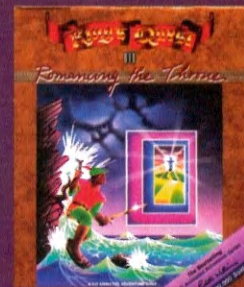
## La montagne

Déverrouiller la porte avec la clé donnée par le gnome (*unlock door*). Ouvrir la porte (*open door*). Monter les escaliers en évitant de tomber ou de rencontrer le nain voleur. A la sortie de la grotte, aller vers le bas. Regarder le trou dans l'arbre (*look hole*). Prendre le lance-pierres (*take sling*). Retourner vers le haut. Enfiler la bague (*wear ring*). Frotter la bague (*rub ring*). Aller à gauche. Attendre que le géant s'endorme. Prendre le coffre (*take chest*). Repartir par l'escalier toujours sans tomber. Retourner au château (en bas, en bas, puis à droite). Ouvrir les portes (*open door*), puis aller voir le roi.



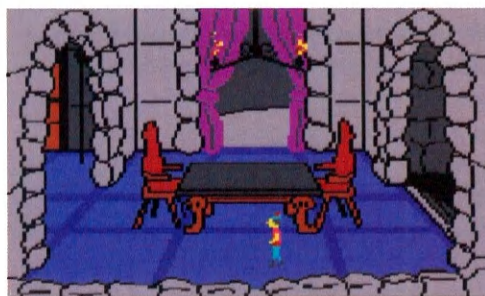


# L'origine du mythe II, le retour



Parce que nous en voulons toujours – au moins – deux fois plus, nous vous offrons également le test et la *soluce* du deuxième épisode de *King's Quest*. Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, vous trouverez le *remake* complet en VGA sur notre CD-Rom !

Régner c'est bien. Mais bon, à la longue, on s'ennuie un peu. C'est vrai quoi. Faire la guerre à ses voisins, décider que Herbert le paysan n'avait pas le droit de construire son mur si près de la maison de Marcel le boulanger, nommer Lucien Goufouillou duc de L'étang du noyé, décider de planter un arbre place de la Victoire – il y a toujours une place de la Victoire dans un royaume –, c'est bien beau, mais rien ne vaut une bonne engueulade avec sa femme, une bonne prise de bec sur le menu du dîner et quelques réflexions parce que bon, ça fait trois jours que les chaussettes, royales, certes, mais chaussettes tout de même, traînent au pied du lit. Et puis pour décider de la couleur des tentures, c'est plus simple, une femme. Comme quoi, ça a son utilité dans un château. Alors notre ami *sir* Graham, désormais roi de Daventry, décide d'aller sauver une donzelle. N'importe laquelle, hein, de toute manière c'est pour faire bien. Et comme en plus elle est mimi, hop, il l'épousera et lui fera tout



un tas de rejets parce qu'il faut bien un héritier, mais mâle, attention, hein, sinon on aura tôt fait de renier l'épouse. Non mais faut pas déconner non plus, c'est qui le patron ici.

## Graham et les Grahamettes

Ce *King's Quest II* est le digne héritier... ben du premier du nom. Le mode de fonctionnement est le même, il n'y a que les graphismes qui changent. C'est forcément plus beau... bien que de dire cela, c'est... heu... un peu exagéré... je me comprends. C'est moins moche, dirons-nous. Car il faut bien avouer que ce *King's Quest II* a bien vieilli, lui aussi. Toujours est-il que l'on suit l'évolution du personnage avec encore plus d'intérêt : grâce à cet épisode, on se rapproche encore un peu plus de lui. Sa durée de vie est supérieure mais là encore, elle n'offre pas de très longues heures de jeu.



## INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1985

Genre : aventure

Editeur : Sierra

Configuration minimale : N.C.

Jeu disponible sur PC, Apple II, Tandy 1000, Amiga, Atari, Mac



La faute aux capacités limitées des disquettes de l'époque.

Quoi qu'il en soit, on se prend quand même au jeu. C'est un véritable plaisir que de retrouver ces petites merveilles ancestrales. Si les énigmes ne sont pas toujours évidentes (mais pour cela, vous avez notre solution ci-après), il n'empêche que *King's Quest II* est prenant et exhale un petit je ne sais quoi d'unique. A noter que la mouture VGA proposée dans notre CD-Rom est vraiment très agréable à jouer et ravira non seulement les *fans* mais aussi ceux qui veulent découvrir le jeu ! La version originale, elle, date de 1985. Son succès a été tel qu'il a permis à Sierra de se lancer dans le développement de nouveaux titres comme *Leisure Suit Larry* ou *Space Quest*.

## LES NOTES

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

1985

L'Espagne et le Portugal entrent dans la CEE (12 juin).



# Solution complète



Après l'introduction, aller 3 fois en bas, prendre le coquillage (*take clamshell*), puis prendre le bracelet en dessous (*take bracelet*). Aller à droite et prendre le bâton (*take stake*). Aller 3 fois en haut, à gauche et encore en haut pour trouver un trident (*take trident*), puis aller 2 fois à droite. Regarder dans la souche (*look at log*) et prendre le collier (*take necklace*), puis aller encore 2 fois à droite, regarder dans le trou de l'arbre (*look into hole*) et prendre le marteau (*take mallet*). Repartir à gauche, puis aller en bas. Ouvrir la porte dans l'arbre (*open door*) et entrer. Si le nain est là, sortir et revenir. Descendre l'échelle, puis aller à droite près du coffre. L'ouvrir (*open trunk*), regarder à l'intérieur (*look inside trunk*) et prendre les boucles d'oreilles (*take earrings*). Puis aller près du chaudron et vite prendre un peu de soupe (*take soup*). Revenir à gauche, sauter, remonter l'échelle et sortir de l'arbre. Maintenant, aller en bas, puis à gauche et ouvrir la boîte aux lettres (*open mailbox*). Prendre le panier (*take basket*), puis entrer dans la maison (*open door*). S'il y a un loup, ressortir immédiatement, sinon entrer et s'approcher de la grand-mère. Lui donner de la soupe (*give soup To grandma*), puis regarder sous le lit (*look under bed*) pour obtenir une bague et une cape noire. Quitter la maison et aller 3 fois à droite. Ouvrir la porte, avancer juste à côté du moine et prier (*pray*). Ensuite, parler au moine (*talk To monk*) et lui répondre : « King Graham ». Après avoir récupéré sa croix, quitter le monastère et aller en bas. S'approcher du trou dans le rocher, regarder l'ouverture (*look at opening*) et prendre la broche (*take brooch*). Revenir en haut, puis encore en haut mais en étant un peu sur la gauche et traverser le pont. Ensuite, aller à droite, en haut, regarder la porte (*look a door*) et lire l'inscription (*read inscription*). Revenir en bas, à gauche, retraverser le pont, puis aller 3 fois à gauche, en bas, 2 fois à gauche, en



bas et une fois à droite. Avec de la chance, on rencontre le Petit Chaperon rouge (sinon, faire un tour et revenir), lui parler (*talk To girl*) et lui donner le panier (*give basket To girl*). Elle donnera des fleurs. Aller à gauche et en bas pour trouver une sirène. Nager vers elle et lui offrir les fleurs (*give flowers To mermaid*). Un hippocampe apparaît, grimper dessus (*ride seahorse*). Au fond de l'eau, s'approcher du roi Neptune et lui donner son trident (*give trident To king*). En récompense, on reçoit une bouteille et, dans le coquillage, prendre la clé (*take key*). Revenir vers le rivage et sortir de l'eau. Aller 2 fois en haut, à droite, en haut et entrer dans la caverne d'Hagatha. Si elle n'est pas là, prendre la cage et sortir, sinon, rester près du mur et s'approcher de la cage. Récupérer le tissu dans la bouteille (*get cloth*), le placer sur la cage (*put cloth on cage*), prendre la cage (*take cage*) et sortir. Aller 4 fois à droite, traverser le pont, aller à droite, en haut et déverrouiller la porte (*unlock door*), puis lire l'inscription sur la deuxième porte (*read inscription*).

Retraverser le pont, puis aller en bas, à droite, 2 fois en bas, à gauche, monter l'escalier et lire le panneau (*read sign*). Ouvrir la porte du magasin (*open door*), parler à la femme (*talk To woman*), puis acheter la lampe (*buy lamp*). Lui donner son oiseau (*give nightingale To woman*), puis frotter la lampe (*rub lamp*). Un génie apparaît et donne un tapis magique. Frotter la lampe encore 2 fois pour recevoir une épée et une bride. Monter sur le tapis (*ride carpet*), puis avancer vers la droite. Se placer derrière le rocher en dessus du serpent, puis utiliser la bride sur lui (*put bridle on snake*). Parler au cheval (*talk To horse*) qui donne un morceau de sucre. Continuer sur la droite, regarder dans le trou du rocher pour une intro de *Space Quest*, puis entrer dans la caverne et récupérer la deuxième clé. Sortir de la caverne et reprendre le tapis magique. Retourner à la porte magique

(haut, droite, haut, gauche, haut, pont, droite, haut), l'ouvrir et lire la nouvelle inscription.

Retraverser le pont, puis aller à gauche, 5 fois en bas et à gauche au bas du lac empoisonné. Mettre la cape, la bague et la croix (*put on cloak / ring / cross*), puis monter sur le bateau (*ride boat*). De l'autre côté, sortir du bateau (*leave boat*), manger le sucre (*eat sugar*), puis suivre le chemin jusqu'à la porte et l'ouvrir (*open door*). Aller à gauche, monter la rampe, puis ouvrir le tiroir de la commode (*open drawer*) et prendre la bougie (*take candle*). Redescendre la rampe et allumer la bougie avec la torche (*light candle*). Revenir dans le hall, aller à droite et prendre le jambon sur la table (*take ham*). Continuer à droite, descendre l'escalier, puis aller à gauche si Dracula n'est pas là. Avancer devant le cercueil, le regarder (*look at coffin*), prendre l'oreiller (*take pillow*) et la troisième clé (*take key*). Quitter le château, revenir dans la forêt, retourner vers la porte magique et l'ouvrir.

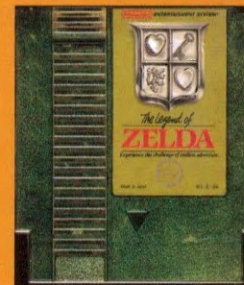


Dans le pays étrange, aller en haut, prendre le filet de pêche (*take net*), puis aller près de la mer et lancer le filet (*throw net*). Si vous êtes bredouille, il faut aller un peu plus en haut ou en bas et réessayer. Ramasser le poisson (*take fish*), puis le relancer à l'eau (*throw fish*). Sur l'île, aller vers la droite et prendre l'amulette (*take amulet*), puis aller au sud et entrer dans la tour (*open door*). Monter l'escalier, donner le jambon au lion (*give ham To lion*), puis ouvrir l'autre porte. La voilà ! Lui parler (*talk To girl*), répondre : « King Graham », puis lui fourrer la langue dans la bouche, lui rouler un palot, lui chatouiller les amygdales, bref, l'embrasser (*kiss girl*). Enfin, lui dire le mot magique : « Home ».





# Donjons sans dragons



Plus qu'un simple jeu, Legend of Zelda est devenu un véritable culte. On ne compte plus le nombre des exemplaires de la série vendus dans le monde. On ne compte plus les sites Internet qui lui sont dédiés. Et comme il vient de ressortir sur GBA, hop, on vous colle un petit test nostalgie !

C'est en 1986 que le premier des Zelda voit le jour. *Legend of Zelda* est son nom. Shigeru Miyamoto son créateur. Les deux deviendront célèbres. Le premier donnera un bon paquet de suites, dont nous reparlerons dans de futurs numéros. Le second s'est peut-être donné des suites mais je ne connais personnellement ni lui ni sa femme...

Dans le pays d'Hyrule, la princesse Zelda est la gardienne de la Triforce de la sagesse. Ganondorf, le méchant, désire ardemment s'en emparer. Il chope donc la princesse et la colle dans la Montagne de la Mort. Heureusement, la donzelle a réussi à planquer les trois éléments qui composent la Triforce dans trois endroits éloignés, tout ça avant de se faire gauler par Ganondorf. On a la princesse, on a le méchant, on a l'intrigue, reste le héros. Lui, c'est Link. Sorte de mélange raté d'elfe (il a les oreilles pointues) et de nain de jardin (il a le bonnet), il

## CHEAT CODES

NES : Il vous faut deux paddles. Sur le premier, presser START. Sur le second, HAUT et A en même temps. Cela active le menu secret de sauvegarde.

NES & GBA : Le mot de passe pour la seconde quête est ZELDA (à entrer comme nom). Dès que vous entrez dans le premier niveau, sortez. Puis, rentrez : la porte nord est déverrouillée.

se lance sans retenue dans l'aventure. Chouette alors.

## Un sacré jeu, un jeu sacré

Vous vous dirigez dans les différents tableaux qui composent le jeu. Les objets magiques sont dispersés dans tout le royaume et il va vous falloir explorer forêts, montagnes et grottes. Si vous commencez avec un bouclier en bois et un cure-dent, vous allez bien vite récupérer un équipement plus sérieux. En effet, tout un tas d'objets jalonnent votre route et il suffit (presque) de se baisser pour les ramasser.

Si *Legend of Zelda* est considéré comme un jeu de rôle, il n'empêche que vous ne récupérerez pas de points de vie pour augmenter

## INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1986

Genre : Jeu de rôle

Editeur : Nintendo

Jeu disponible sur NES, GBA



vos stats qui, d'ailleurs, sont inexistantes. C'est extrêmement vaste, extrêmement bien foutu et, même si les graphismes sont sommaires et peu amènes (nous sommes sur la NES, ne l'oubliez pas), il n'empêche que le fun est bel et bien là. A tel point que, une fois la partie lancée, il est véritablement difficile de s'en décoller. Vous ne me croyez pas ? Et bien il vous suffit soit d'acquiescer la version GBA sortie il y a peu, soit, plus simple, vous jeter sur cet excellent remake que nous vous proposons sur notre CD-Rom. La grande classe, non ?

## LES NOTES

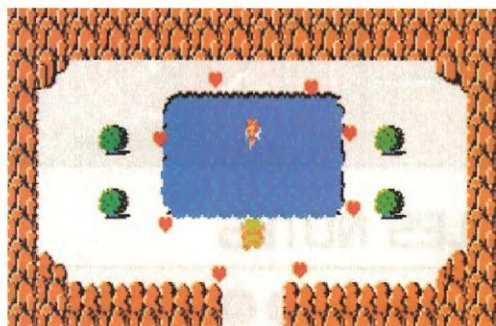
Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

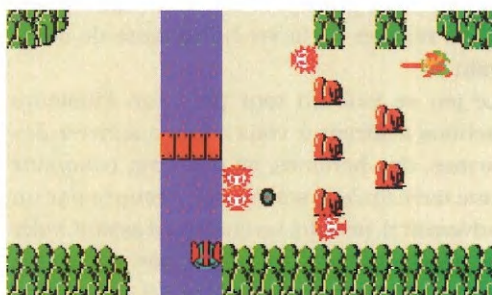
Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★



## 1986

La navette Challenger explose au décollage, créant ainsi le feu d'artifice le plus cher de toute l'histoire et tuant du même coup 7 astronautes (28 janvier).





# Montjoie, Saint Denis !\*

\*Rue Saint-Denis, il y a de la joie !

*Defender of the Crown* est non seulement un excellent jeu lorsqu'il sort en 1987, mais il reste également aujourd'hui un incontournable. Pour preuve, sa récente adaptation sur GBA. Voici donc de quoi il en retourne au pays des chevaliers anglais.

On est comme ça, à E-Mulez. Le mois dernier, on vous file le jeu complet (pour Atari ST), ce mois-ci, on vous offre le test. Comme ça, avec les cheat codes, vous pourrez enfin progresser dans l'aventure (ne niez pas, je sais que vous êtes coincés). Et si vous n'avez pas notre numéro 1 (honte sur vous et votre descendance jusqu'à la 7864<sup>ème</sup> génération), rien ne vous empêche de le commander pour avoir la totale.

Bref, *Defender of the Crown*, c'est un jeu qui ne laisse personne indifférent. A sa sortie, il devient rapidement LE jeu à posséder absolument. Plus qu'un jeu vidéo, d'ailleurs, ses développeurs le présentent comme un film interactif (bon, c'est vrai qu'il y a plein de belles images, mais il ne faut pas exagérer tout de même). L'histoire est on ne peut plus simple : Dans le royaume de Grande-Bretagne du XII<sup>ème</sup> siècle, le roi a été assassiné. Il n'a, bien entendu, pas d'héritier. Six seigneurs, normands et saxons, se mettent donc sur la tronche pour savoir qui d'eux s'assiéra sur le trône.



## 1987

A la 59<sup>ème</sup> remise des Oscar, *Platoon* est sacré meilleur film et Oliver Stone meilleur réalisateur (31 mars).

## CHEAT CODES

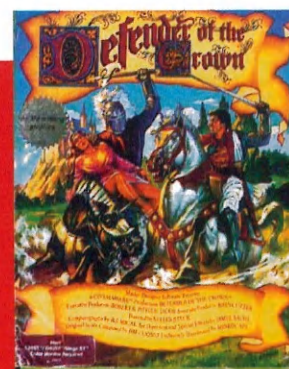
Après avoir lancé une partie, essayez de tenir appuyée la touche K pour obtenir 1024 chevaliers qui protègent le château et 1024 autres dans votre armée. Pendant une bataille, tenez appuyée la touche R pour le même résultat (attention, succès de ces cheat codes aléatoire selon les versions).



## Moult choix

Vous dirigez un des seigneurs et, à ce titre, devez gérer votre province, ses vassaux, son château, ses armées... et devez conquérir les territoires ennemis en prenant bien garde que ces ennemis ne conquièrent pas le votre, de territoire. Vous pouvez même organiser des joutes parce que, il faut bien l'avouer, rien ne vaut un bon coup de lance dans les glauques entre potes pour détendre l'atmosphère et se reposer de la vie harassante de suzerain.

Le jeu se joue au tour par tour. Plusieurs actions s'offrent à vous comme acheter des armes, des hommes, se déplacer, conquérir une terre (qu'elle soit ou non occupée par un adversaire), prendre un château d'assaut, voler le trésor de l'ennemi, organiser une joute, construire un nouveau château et j'en passe...



## INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1987

Genre : Gestion/Action

Editeur : Cinemaware

Configuration minimale : N.C.

Jeu disponible sur Amiga, Atari ST, NES, Amstrad CPC, C64, PC, Mac et GBA

Selon vos actions effectuées, vous gagnerez ou perdrez de l'argent.

Véritablement bien foutu, ce jeu présente, de plus, des graphismes très sympas. C'est simple, efficace et bigrement prenant. Autrement dit, on comprend aisément que ce fut un succès et que désormais, *Defender of the Crown* trône parmi les plus grands jeux jamais réalisés. Aujourd'hui, le titre n'a pas perdu de sa superbe et on s'y amuse encore comme des petits fous.



## LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★



# Demain, le monde

*Civilization* est un peu aux jeux de stratégie ce que *Doom* fut aux FPS. Ancêtre magnifique auquel on rejoue toujours avec plaisir, il a atteint les sommets de l'Olympe des jeux vidéo. Voici l'occasion de revenir à nos premières amours, la larme à l'œil.



En cette bonne vieille année 1991 sort donc *Civilization*, le jeu vidéo, prouvant que les Américains ne sont pas seulement de gros bœufs uniquement désireux de passer leurs prochaines vacances en Irak (pour comprendre, jetez un œil sur notre encadré). Le but du jeu est simple : vous prenez la tête d'une civilisation et devez la mener à la domination. Cette hégémonie sera soit militaire, soit industrielle, soit culturelle.

## Complètement complet

Vous commencez avec un chariot et devez trouver un emplacement pour construire votre première cité. Une fois ceci fait, il vous faut explorer les environs, construire d'autres villes et, bien entendu, développer votre peuple grâce à la science. Celle-ci se répartit en différentes branches (culture, guerre, économie, etc.) qui, selon votre avancée dans ces domaines, vous permettront d'obtenir de nouvelles unités ou de nouvelles améliorations. Ainsi, du simple péquenaud armé d'un silex, vous obtiendrez un guerrier en chariot (à condition d'avoir découvert la roue, domestiqué le cheval et trouvé le fer pour une lance...) ou, plus tard, un tank, un missile et j'en passe et j'en oublie. De -3500 ans avant J.-C. jusqu'à 3100 après, environ, vous parcourrez le monde et affronterez ses dangers.

Pas spécialement beau mais hyperjouable et bigrement complet, *Civilization* est rapide-



## INFOS PRATIQUES

**Date de sortie :** 1991

**Genre :** gestion/stratégie

**Editeur :** Microprose

**Configuration minimale :** N.C.

Jeu disponible sur Amiga, Atari ST, PC, Mac

## CHEAT CODES

En jouant, tenez la touche <SHIFT> appuyée et tapez <1234567890> pour mettre en route le mode triche.

Cela vous permet de voir les cités ennemies, leurs unités, leurs avancées, et bien entendu de tout réorganiser.

Pour avoir la carte du monde dévoilée, tenez la touche <SHIFT> appuyée et tapez <56> puis sélectionnez n'importe quel endroit sur la carte.

Pour jouer autant de tours que vous voulez, bougez toutes vos unités sauf une. Sauvegardez et relancez la partie.

ment devenu un jeu-culte. Il l'est encore par bien des côtés. On aura ensuite droit à des suites (l'excellent *Civilization II*, le moins excellent *Civilization III*) ou des dérivés (l'excellent *Colonization*), dont nous aurons bien le temps de vous reparler...

Bien entendu, et ô merveille des merveilles, vous pourrez en avoir un petit aperçu grâce au *remake* complet du jeu présent sur notre CD-Rom !

## LES NOTES

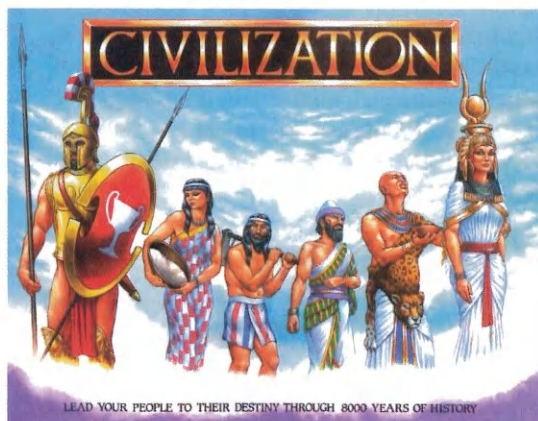
**Graphisme :** ★ ★ ★ ★ ★

**Intérêt :** ★ ★ ★ ★ ★

**Jouabilité :** ★ ★ ★ ★ ★

**Multijoueur :** non

**Note globale :** ★ ★ ★ ★ ★



### 1991

Début de la guerre du Golfe, appelée opération « Tempête du désert » (16 janvier).



# Cosa Nostra

Peter Molyneux est sans nul doute l'un des grands noms du jeu vidéo. Pensez-vous, il est à l'origine de titres tels que *Populous*, *Theme Park*, *Magic Carpet* ou encore *Dungeon Keeper*. Mais la création dont nous allons ici parler, c'est *Syndicate*, un jeu qui a passionné toute une génération de joueurs.

Au fur et à mesure que les multinationales ont grossi, elles ont commencé à avoir des chiffres d'affaires comparables à ceux de petits pays... Rapidement, elles ont carrément possédé ces petits pays... avant de se développer encore et encore et de s'affronter les unes les autres pour le contrôle de régions du globe.

Nous sommes dans le futur – quoique... Vous dirigez l'une de ces multinationales, que l'on appelle désormais un syndicat. Comme syndicat du crime, bien entendu. Les civils sont enrôlés de force pour servir dans vos armées. Après un lavage de cerveau, ils sont modifiés par des implants cybernétiques et envoyés sur le terrain combattre d'autres soldats pour le contrôle d'un pays.



Bref, la vie est belle.

Le but est de dominer le monde, en gagnant des pays à chaque mission.

## Une armée de Terminators

Le jeu est en 3D isométrique et se commande principalement à la souris.

Si vos hommes commencent avec de simples armes, rapidement vous en récupérez de plus puissantes sur vos ennemis que vos scientifiques, après analyse, vont pouvoir reproduire. *Idem* pour les améliorations cybernétiques que vos scientifiques développeront au fur et à mesure que vous leur permettrez d'engloutir vos derniers crédits.

Et qui se souvient du *persuadotron* ? Cet appareil permet d'asservir ceux que vous croisez, civils ou policiers et même parfois ennemis ! Ces nouvelles recrues vous suivent durant les missions, ramassent les armes et prennent pour cible vos adversaires. Vous pouvez ainsi vous balader avec une véritable armée qui, bien entendu, vous servira également de bouclier en cas d'accrochage. Faut pas déconner non plus, hein ?

Au final, *Syndicate* a bluffé tout le monde avec son univers original et passionnant, ses

## INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1993

Genre : stratégie/action

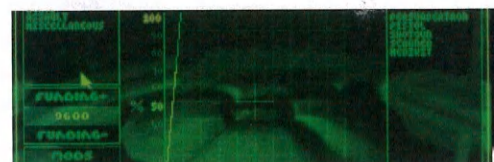
Editeur : Electronic Arts

Configuration minimale : N.C.

Jeu disponible sur Amiga, PC, Jaguar, Megadrive, SNES

## 1993

Léo Ferré décède à l'âge de 77 ans (14 juillet).



possibilités d'évolution exceptionnelles et, ma foi, une réalisation nickel. Avec un graphisme bien léché et une maniabilité hors du commun, ce mélange de stratégie, d'action et de gestion est devenu une légende que certains ont peut-être oubliée... mais dont ils se souviendront avec bonheur grâce à ce petit test nostalgique. Un *data-disk*, *American Revolt*, à la difficulté hallucinante, sortit peu de temps après et la suite *Syndicate Wars* (1996) n'eut qu'un succès mitigé. A quand un *Syndicate 3* ? J'en entends déjà qui s'exclament : « Oh oui, ce serait génial ! » La preuve que c'est un jeu culte !

## CHEAT CODES

Entrez l'un de ces noms comme nom d'équipe :

- COOPER TEAM : crédits maximums, ainsi que tous les agents ;
- DO IT AGAIN : termine le niveau (faites <CTRL+C> en cours de partie) ;
- MARKS TEAM : bonne équipe ;
- MIKES TEAM : toutes les armes et équipements supplémentaires ;
- NUK THEM : sélectionnez n'importe quel pays ;
- OWN THEM : tous les pays sont à vous ;
- ROB A BANK : vous voilà milliardaire (sur certaines versions seulement) ;
- TO THE TOP : vous donne de l'argent (sur certaines versions seulement) ;
- WATCH THE CLOCK : accélère l'horloge.

## LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

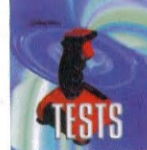
Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★





## Zaxxon



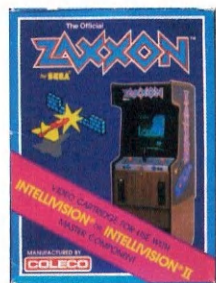
C'est en 1982 que *Zaxxon* voit le jour, sur la console *Intellivision* de Mattel. On le retrouve également la même année sur la console *Colecovision* (appelée également *CBS*) et en bornes d'arcade. En 1984, il est adapté sur l'*Atari 5200* et en 1985, sur *Sega SG-1000*. Le but du jeu est simple. Vous pilotez un avion et, dans un *scrolling* diagonal, vous devez abattre vaisseaux ennemis, missiles, tanks, canons et j'en passe. C'est sur la *Colecovision* que le jeu fait le plus parler de lui : il est l'un des premiers – le premier ? – à faire entrer la 3D dans le monde du jeu vidéo. Le vaisseau se déplace en effet de gauche à droite, d'avant en arrière mais également de haut en bas (et inversement, bien entendu).

### Coup de pouce

Abattez les avions au sol : cela vous en fera d'autant moins à combattre lors du niveau dans l'espace.



Extrêmement difficile, il a *scotché* toute une génération pendant des heures entières à essayer de passer ne serait-ce que le premier niveau. En 1987, on trouve un *Zaxxon 3D* sur *Sega Master System* et en 1995, un *Zaxxon's Motherbase 2000* apparaît sur *Sega 32X*. Deux suites qui n'ont pas connu le succès du premier. Rassurez-vous toutefois, pour revivre ces moments extraordinaires, nous vous offrons le jeu complet pour PC – c'est un *remake* de qualité – sur notre CD-Rom.



Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1982

Genre : shoot

Editeur : Sega

Multijoueur : oui

Disponible sur *Atari 5200*, *Colecovision*, *Commodore 64*, *Intellivision*, *Sega Master System*, bornes d'arcade, *MSX*



## Rocky Super Action Boxing



En 1983, un ovni arrive sur la console *Colecovision*. Je le sais, je l'ai vu. *Rocky Super Action Boxing* est, comme son nom l'indique, un jeu de boxe.

Librement adapté du film *Rocky III* – ben oui, il n'y a que les combats ! –, il montre une belle image de Sylvester Stallone face à Mister T sur sa jaquette, preuve

que, ma foi, ce n'est pas vraiment un simulateur de pâquerettes. Le jeu est simple : des combats de boxe entre Rocky Balboa et Clubber Lang. Le temps défile, l'arbitre fait le décompte lorsqu'un adversaire est à terre...

Bref, rien de bien original, hein, c'est de la boxe ! Toutefois, le graphisme est vraiment sympa et, à deux, il devient passionnant. Je ne compte personnellement pas les heures passées dessus à affronter mon frère... Enfin, bref... Toujours est-il que la particula-

rité de ce jeu est qu'il fut vendu avec des gants *joystick* ! Oui, vous ne rêvez pas ! Un *joystick* en forme de gants, appelé le *Super Controller*, avec plusieurs boutons pour frapper à la tête, au ventre ou encore se protéger. C'est à ma connaissance le seul *joystick* de ce genre. Bref, un titre qui a bercé mon enfance. Et la vôtre ?

Note globale : ★★★★★

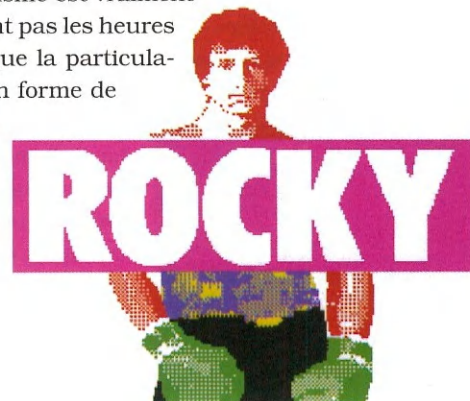
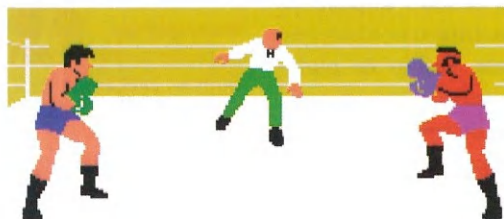
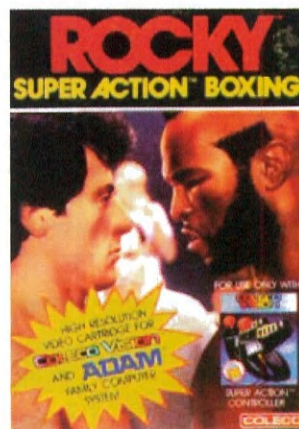
Date de sortie : 1983

Genre : sport (boxe)

Editeur : Coleco

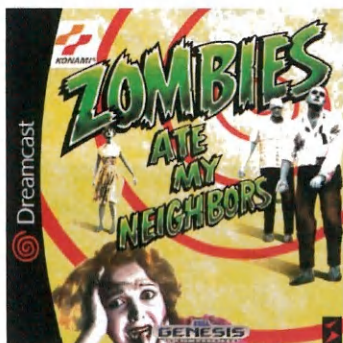
Multijoueur : oui

Disponible sur *Colecovision*





## Zombies ate my neighbours



Il y a des fois, il ne vaut mieux pas chercher à comprendre. LucasArts a sorti des merveilles de jeux d'aventure. Et un jour de 1994, hop, ils nous pondent *Les zombies ont mangé mes voisins*. Tiens, d'ailleurs, c'est même pas vrai, hé. C'est justement ce que vous devez empêcher. Dans toute la ville, vous allez devoir libérer ces pauvres malheureux qui, la prochaine fois, ont intérêt à vous inviter à leur *barbecue* pour vous remercier. Non mais... C'est le docteur Tongues – rien que le nom explique tout –, un savant fou, qui

est à l'origine du mal. Bien entendu, il vous faudra l'arrêter également. Si vous commencez avec un pistolet à eau dans votre quête, vous allez bien vite ramasser tout un tas d'armes ou d'objets qui seront bien utiles pour venir à bout des morts vivants et des autres créatures que le docteur

maboul vous réserve. Si le jeu n'est pas particulièrement joli, s'il n'est pas particulièrement bien réalisé, l'humour omniprésent et une jouabilité convenable en font un jeu agréable, surtout à deux. On y retrouvera même des références à de nombreux films, allant de *Chucky* jusqu'à *Vendredi 13* ou

encore *L'invasion des profanateurs* et *Chérie j'ai agrandi le bébé*, pour ne citer qu'eux... Il y en a pour tous les goûts !

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1994

Genre : action

Editeur : LucasArts

Multijoueur : oui

Disponible sur Super NES, Sega Megadrive, Dreamcast

### Cheat codes

Codes de niveaux

Niveaux mots de passe

5 CYZQ

9 QBRX

13 PCFD

17 ZMLN

21 VQBB

25 QLNK

Bonus RLNW

29 DNKJ

33 PDHZ

37 BKVR

41 BZPM

45 BNYZ

100 JSYE

Bonus BCDF

Niveau bonus

Entrez <QSDZ> comme mot de passe pour jouer dans les bureaux de LucasArts.

## Vendredi 13 (Friday the 13th)

Le célèbre tueur à la hache est de retour. Il va pourrir les vacances d'un groupe de jeunes qui font rien que de venir dans le camp de Crystal Lake, pile-poil où Jason est mort – mais tout



le monde connaît l'histoire, hein ? Vous êtes, comme de bien entendu, l'un de ces jeunes. Le but du jeu est d'arrêter Jason en utilisant l'une des armes que vous trouverez. Un par un, vos 9 amis vont y passer. Un cri d'horreur – vu les capacités de la machine, c'était un son spécialement strident – et vous êtes sûr que l'un de vos potes y est passé. Vous retrouverez en effet son corps quelque part dans le camp, baignant dans une mare de sang. Jason, lui, se balade peinard et, lorsqu'il croise l'un de vos amis, le découpe de façon guillerette. Au niveau graphisme, c'est... euh... très sommaire. Même les capacités limitées de l'*Amstrad* auraient sans doute permis mieux. Mais l'intérêt du jeu n'est pas là. On se prend véritablement à l'histoire, on cherche avidement Jason, on a même parfois peur... Un excellent jeu, finalement, original et plaisant. On n'en demande pas plus. A noter qu'un *Vendredi 13* sur *NES* est également sorti, mais il ne présente pas de similitude avec celui-ci autre que son tueur en série.

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1986

Genre : action

Editeur : Domark

Multijoueur : non

Disponible sur Amstrad CPC



## Zool

Si *Zool* n'a pas forcément laissé un souvenir impérissable, il n'empêche qu'il a rencontré un certain succès à sa sortie. La raison est toute simple : c'est une des premières fois – si ce n'est la première – que le *sponsoring* apparaît dans le monde du jeu vidéo. Et comme tous les joueurs sont de grands enfants, c'est bien connu, nous retrouvons *Chupa Chups* dans le rôle du gentil donateur. Le but est simple : Zool, la fourmi ninja, veut rentrer chez elle. Au passage, elle va faire le plein de tout un tas de machins trucs bidules, éviter les ennemis, sauter de plateforme en plateforme et, bien entendu, entrer dans des mondes tous plus étranges les uns que les autres. Vous traverserez le monde Chupa, avec ses



bonbons par milliers, le monde du bricolage avec ses abeilles-boulons, le monde de la musique où les fils électriques sont légion ou encore le monde des fruits et légumes où l'on voit parfois passer des troupeaux de bananes sauvages... Et ce ne sont que quelques exemples. *Zool* est donc sacrément dérangé d'un point de vue ambiance, mais c'est pour notre plus grand plaisir. Le jeu est extrêmement jouable, offre une multitude de possibilités d'action et propose un graphisme soigné et, ma foi, fort sympathique. Sa difficulté est toutefois assez élevée, en raison d'ennemis nombreux, de passages coton et, surtout, d'une vitesse démesurée. Un jeu bien agréable tout de même.

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1991

Genre : plateforme

Editeur : Gremlin Interactive

Multijoueur : non

Disponible sur Amiga, Atari ST, PC, SNES, Megadrive, Game Boy

### Cheat codes

Durant le jeu, tapez <goldfish> et appuyez sur <Entrée> pour activer le mode triche. Ensuite, appuyez sur <1> pour être invulnérable, <2> pour aller à la fin du niveau, <3> pour aller à la fin du monde.







## M'enfin !



fous. Bref, quelqu'un a détruit le gaffophone. Gaston se lance dans l'enquête en même temps que l'agent Longtarin. Vous pouvez donc affronter un autre joueur ou l'ordinateur. Chacun va déambuler dans les locaux du journal *Spirou* et rencontrer tous les gens qui le peuplent. A force de fouiller les coins et recoins de chaque pièce, vous trouverez plusieurs armes en association avec des personnes et, à la fin de votre enquête, vous pourrez soumettre une proposition de coupable. Bien entendu, une multitude de gaffes seront sur le chemin et il n'est pas rare qu'une action toute bête se finisse en catastrophe.

Note globale : ★★☆☆☆

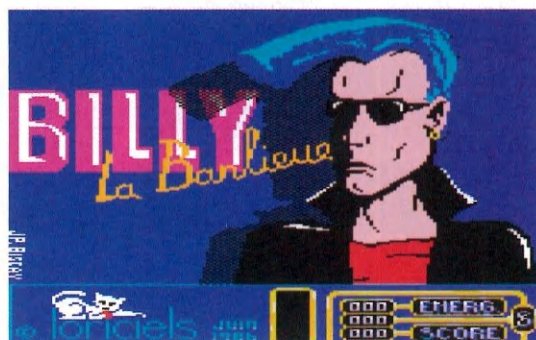
Date de sortie : 1986

Genre : réflexion

Editeur : Ubi Soft

Multijoueur : oui

Disponible sur Amstrad CPC



## Billy la banlieue

Quiconque avait un Amstrad CPC en 1986 a forcément entendu parler de *Billy la banlieue*. Et rares sont ceux

qui, en ayant entendu parler, n'y ont pas passé quelques heures... Car *Billy* fut un jeu-culte, malheureusement oublié aujourd'hui, mais grâce à *E-Mulez*, je vous entends déjà vous esclaffer avec des « Mais oui ! C'est vrai ! Je me souviens ! » Billy est un *punk*, avec tout ce qui va avec : la boucle d'oreille, le *zonblou* en cuir, les lunettes de soleil et la banane. Bleue, en plus, la banane. Le but de Billy, dans la vie, est on ne peut plus simple et... comment dire... futile. Il rêve de claquer sa thune dans les bornes d'arcade qui jalonnent notre belle capitale. Belle, la capitale, certes, mais mal fréquentée. Parce que l'on pourrait croire que Billy est ce qui se fait de moins fréquentable... Eh bien, non ! Ça commence avec une demoiselle qui vous barre le chemin et ne vous laissera passer que si vous lui rapportez un cœur. Ça continue avec un saxophoniste qui a perdu son instrument... sans parler des autres loubards prompts à dégainer de l'opinel et des flics chatouilleux prêts à vous flinguer si vous les approchez trop près et au diable la bavure. Une fois les obstacles passés, vous accédez aux fameuses bornes d'arcade. Et là, vous jouez à de vrais jeux d'arcade ! *Space Invaders*, un jeu de bagnoles, un casse-briques... Un jeu-culte fidèle à l'esprit des réalisations des années 80 et que l'on retrouve avec plaisir. Promis, on vous l'offre dans un prochain numéro !



Note globale : ★★☆☆☆

Date de sortie : 1986

Genre : aventure/action

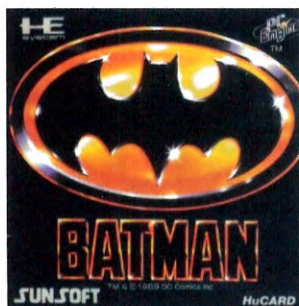
Editeur : Loriciels

Multijoueur : non

Disponible sur Amstrad CPC







## Batman

En 1989, débarque sur nos écrans le film de Tim Burton inspiré par le superhéros en collant noir avec des ailes accrochées dans le dos et qui se pend par les pieds, donc il n'a pas intérêt à avoir la chiasse s'il ne veut pas remplir son masque, j'ai cité Batman. En 1989, Sunsoft sort le jeu vidéo inspiré du film, et ce sur NES et sur Megadrive, les

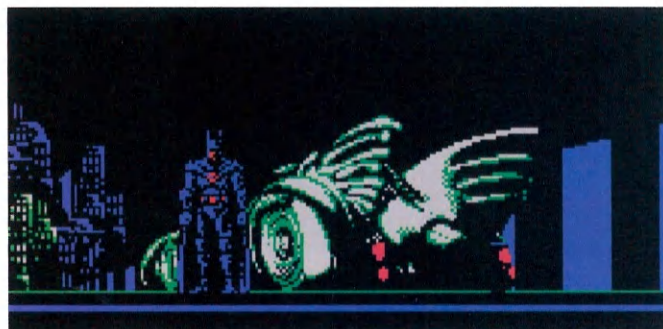
deux consoles les plus prisées du moment. Doté d'un graphisme plutôt sombre – ben oui, l'homme chauve-souris agit plutôt de nuit – mais réussi et assez fin, *Batman* le jeu remporta un certain succès auprès du public. Et si le film y fut sans doute pour un peu, il n'empêche que la réalisation était fort honnête. Pour la petite histoire, ma foi, vous jouez Batman qui a décidé de nettoyer les rues de Gotham City, fort mal peuplées au demeurant quand on voit le nombre de méchants que vous allez devoir lasser et le nombre de *boss* auxquels ils obéissent, et que vous allez aussi devoir lasser, hein, faut pas déconner non plus. Le tout en *scrolling* horizontal. Bien entendu, tout un tas d'armes seront disponibles, ainsi que des bonus. A noter que la version NES était vraiment plus difficile que celle de la Megadrive. A remarquer également : tout un tas de suites verront le jour, mais ça, on vous en reparlera forcément, hein, faut nous laisser le temps.

Note globale : ★★★★★  
Date de sortie : 1989  
Genre : action  
Editeur : Sunsoft  
Multijoueur : non  
Disponible sur NES, Megadrive



## Cheat codes

Voici comment avoir plein de bonus. Trouvez la chute de griffes. Accroupissez-vous près de l'endroit où elles atterrissent. Tapez dessus à répétition. Chaque griffe abattue se transformera en bonus.



## Punch Out!!

C'est en 1984 que *Punch Out!!* sort sur bornes d'arcade. Son succès n'est pas forcément révolutionnaire, mais assez honnête pour que le jeu soit adapté en 1987 sur NES. Il sort sous le nom de *Myke Tyson's Punch Out!!*. L'histoire est simple : vous êtes Little Mac, un jeune boxeur blanc dont la taille est comparable à celle d'un nain cul-de-jatte. Autant dire que pour vous faire un nom dans le monde de la boxe, ce n'est pas gagné ! Pourtant, vous allez peu à peu gravir les échelons du succès. Tout d'abord, la ligue mineure, puis la ligue majeure et enfin le circuit mondial, où vous rencontrerez l'élite de l'élite. La fin

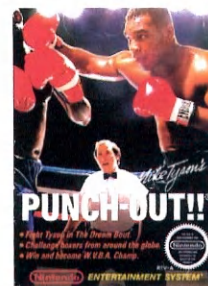
du jeu se déroule avec l'affrontement du meilleur boxeur, à savoir Mike Tyson dans la version NES de 1987. Très facile à jouer, *Punch Out!!* permet de donner des crochets du droit, du gauche et des *uppercuts*. Il offre également d'esquiver à gauche, à droite et de parer.

## Cheat codes

Voici les codes pour progresser dans le jeu :  
Major Circuit 005 737 5423  
World Circuit 777 807 3454  
Super Macho Man 239 010 7738  
Piston Honda 032 730 8442  
Don Flamenco 005 373 5423  
Mike Tyson 007 373 5963  
China 777 807 3454

Voilà pour les touches. Vous avez une jauge d'attaque et une jauge de santé. La jauge d'attaque diminue au fur et à mesure que vous donnez – et surtout ratez – vos coups et il vous faudra souvent un temps pour récupérer. Doté d'un graphisme très bande dessinée, le jeu, d'une réalisation impeccable, est parsemé de petites touches d'humour. Une durée de vie un peu faible, certes, mais un tel plaisir à jouer qu'il est devenu totalement culte. A noter qu'une ressortie du jeu aura lieu en 1991 sous le nom de *Punch Out!!* tout court, en raison des petits problèmes de Mike Tyson avec la justice, et une suite, *Super Punch Out!!* verra le jour sur Super Nintendo mais n'arrivera pas à raviver la flamme des passionnés.

Note globale : ★★★★★  
Date de sortie : 1984  
Genre : sport  
Editeur : Nintendo  
Multijoueur : oui  
Disponible sur NES, bornes d'arcade





# Des bits plein le cartable !

Après la *Game Boy* et la *NES*, quittons le monde des consoles Nintendo pour nous intéresser à deux machines relativement peu connues en France, la *Sega Master System* et la *PC Engine*. Amateur de *RPG* et de *shoot'em up oldschool*, ne cherchez plus, vous avez trouvé le Saint-Graal !



Au cours de l'année 1985, en réponse à la *NES* de Nintendo, Sega commercialise sur le marché japonais une nouvelle console 8 bits baptisée *Sega SG-1000 Mark III*. Un an plus tard, elle débarque, totalement *relookée*, en Europe et aux Etats-Unis sous le nom de *Sega Master System*. Vendue près de 1500 F (230 €) à son lancement, elle intégrait un processeur 8 bits *Z80A* à 4 MHz, 8 Ko de mémoire vive et 16 Ko de mémoire vidéo. Cette dernière permettait d'afficher à la résolution de 256 x 192 points en 16 couleurs parmi 64 disponibles. Malgré des graphismes supérieurs à la console de Nintendo, la *Master System* n'a pas rencontré le succès escompté – malgré de bonnes ventes en Europe. Il faut dire que lors de sa commercialisation, la *NES* détenait déjà près de 90 % des parts de marché.

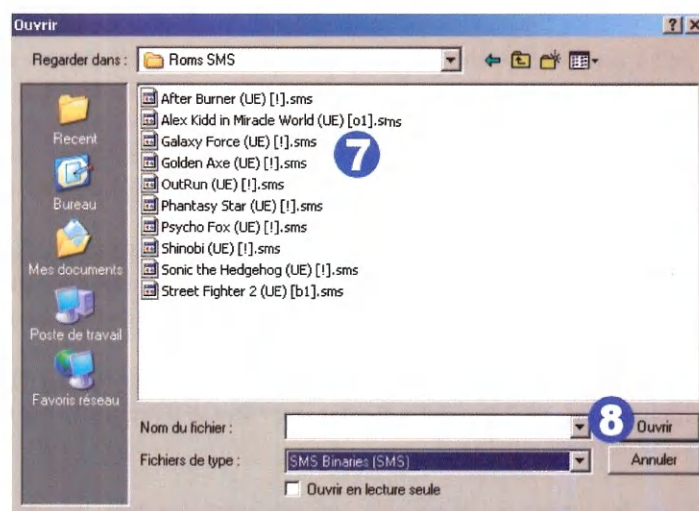
Les développeurs avaient donc tout intérêt à la soutenir. Pour ne pas arranger les choses, la grande majorité était liée à Nintendo par un contrat d'exclusivité !

Autre problème rencontré par Sega, sa méconnaissance du marché. Après le flop commercial de ses précédentes consoles sur le sol nippon (*Sega SG-1000*, *SG-1000 Mark II* et *Sega Yeno SC-3000*), l'éditeur a complètement négligé sa politique commerciale américaine en confiant les droits de distribution au groupe Tonka, spécialisé dans les jouets mais totalement novice avec les jeux vidéo. Le résultat ne s'est pas fait attendre. Alors que *Mario* et *Zelda* faisaient leur apparition en Europe et dans le reste du monde, les gros succès japonais de la *Master System* n'ont jamais bénéficié de traduction ! Pire, Tonka axait sa communication sur les productions américaines, souvent de piètre qualité. Il faudra attendre le succès de la *Megadrive* pour que Sega corrige le tir... mais trop tard.

## Ma GBA passe du côté obscur de la force...

*Dr SMS* est sans conteste le meilleur émulateur *Master System* disponible sur *GBA*. Développé par Reesy, il dispose d'une interface claire et offre une excellente compatibilité.

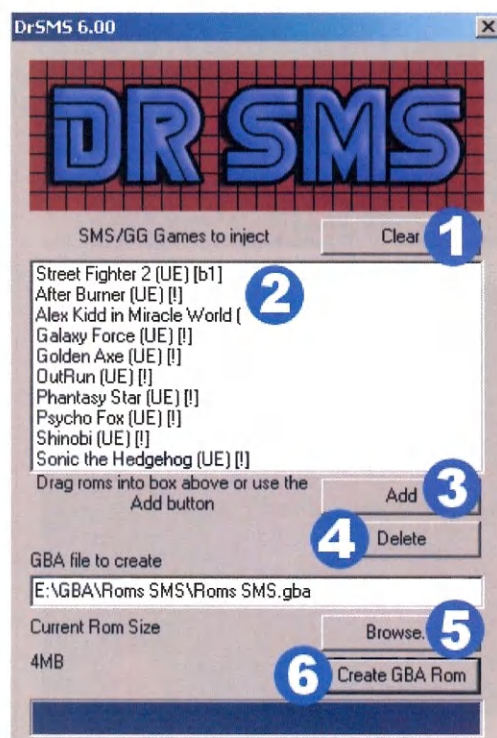
Décompressez l'archive *Dr SMS\_6.0.zip* dans le dossier de votre choix puis lancez le fichier *drsmsver6.exe*. Comme avec l'émulateur *Goomba*, pour *Game Boy*, nous allons regrouper au sein d'un seul fichier *GBA* (*Master*



*System.gba* par exemple) l'émulateur *Sega Master System* et ses différents jeux, appelés Rom. Leur menu de sélection est créé automatiquement.

Cliquez sur le bouton *Add* (3), sélectionnez un ou plusieurs jeux (7) et validez avec *Ouvrir* (8). Vos choix apparaissent alors dans la fenêtre principale du logiciel (2). Pour supprimer un jeu de la liste, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton *Delete* (4), *Clear* (1) si vous souhaitez tous les retirer. Votre choix effectué, rendez-vous dans la rubrique *GBA File to create* et cliquez sur *Browse* (5). Le logiciel vous demande de donner un nom à votre fichier puis de lui indiquer son emplacement. Validez avec *Create GBA Rom* (6) pour lancer la création de la Rom.

Il ne vous reste plus qu'à l'écrire sur votre cartouche à l'aide d'un *linker* et de votre logiciel fétiche, *EZ Client* dans notre cas. A noter qu'en cours de jeu, vous pouvez accéder à tout moment au menu de configuration en appuyant sur la touche *<Select>* de votre console.





## Jeux Sega Master System : la sélection de la rédac



C'est bien beau de s'extasier sur la logithèque de nos anciennes consoles. Encore faut-il la connaître ! Comme beaucoup d'entre vous n'ont pas goûté aux joies des consoles 8 bits, voici une petite sélection - autoritaire, injuste et, bien évidemment, totalement subjective - de quelques jeux qui ont marqué l'esprit des membres de la rédaction.

Notons tout d'abord le cultissime jeu de plateforme *Alex Kidd* qui, avec cinq épisodes, a conquis le cœur de nombreux joueurs. Malgré une joua-

bilité un poil frustrante - ma manette s'en souvient encore avec émotion -, *Alex Kidd in Miracle World* (1986) demeure le meilleur volet de la série.

De son côté, *Psycho Fox* (1989) joue sur les platebandes d'un certain *Mario Bros*. Les graphismes sont colorés, la jouabilité se veut exemplaire et le *fun* est au rendez-vous. Que demande le peuple ? Oui c'est vrai, un renard comme personnage principal c'est un peu louche...

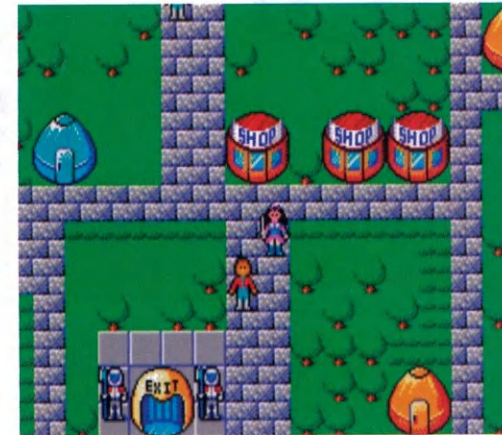
On ne le présente plus, *Shinobi* (1987) fait partie de cette longue lignée de jeux d'action/plateforme/ninja tels que *Strider* ou *Ninja Gaiden*. Graphismes et animations sont certes à la traîne - épileptiques s'abstenir - mais l'on prend toujours autant de plaisir à grimper sur les murs !

Gardons le meilleur pour la fin avec *Sonic the Hedgehog* (1991). Adaptation du titre homonyme sur *Megadrive*, il offre une vitesse d'animation et une jouabilité tout bonnement exceptionnelles !

Pour les amateurs de grosses tutures avec une belle blonde assise à leurs côtés, voici *Outrun* (1986). Le principe est simple, rouler ! Vous devez ainsi avaler le plus de kilomètres en un temps limité. Une suite est en cours de développement sur machines d'arcade et *Xbox*.

*After Burner* (1987) s'adresse plutôt aux inconditionnels de *Top Gun* qui ne peuvent s'empêcher de chanter sous leur douche *Take my breath away* - Tom !!! Plus sérieusement, voici le meilleur jeu d'avion sur la console 8 bits de Sega.

*Phantasy Star* (1988) est considéré par de nombreux joueurs comme l'un des meilleurs RPG toutes consoles confondues. Eh oui ! Il n'y a pas que *Secret of Mana*, *Zelda* ou *Final Fantasy* dans la vie ! Cette saga a connu de multiples suites avec des portages sur *Dreamcast*, *Xbox*, *Game Cube*, *Playstation 2* et PC.





## Nec, mon amour

La *PC Engine* a été sans aucun doute l'une des machines les plus mal-aimées en Europe... et à tort. Première console de salon 16 bits à faire son apparition, elle débute sa carrière au Japon en octobre 1987. Il faut dire qu'à cette époque, la vieillissante *NES* domine le marché des 8 bits depuis près de 4 ans alors que la *SG-1000 Mark III* de Sega (nom japonais de la *Master System*) ne constitue pas une révolution technologique.

En partenariat avec l'éditeur Hudson Soft, Nec, déjà fort de son succès dans le monde de l'informatique nippon, lance donc la *PC Engine*. La rupture avec les modèles concurrents se veut flagrante. Elle est tout d'abord la première à intégrer un processeur graphique 16 bits épaulé par deux microprocesseurs 8 bits *Hu6280* à 4 MHz. Elle dispose de 6 voies FM stéréo et offre une résolution d'affichage de 256 x 212 ou 320 x 212 points en 64 couleurs parmi 512. Cette puissance lui confèrera par la suite le surnom de « reine des shoot'em up » (traduction littérale « Dégommez les tous ») grâce à son *scrolling* multidirectionnel – une première pour l'époque – et ses titres accrocheurs tels que *Parodius*, *R-Type* ou *Raiden*.

Elle débarque aux Etats-Unis en 1989, sous le nom de *Turbo Grafx-16*. En France, elle conservera son appellation d'origine. Malheureusement pour Nec, malgré des critiques élogieuses, elle subira la concur-

rence de la *Megadrive* de Sega, seule console à embarquer un véritable processeur central 68000 en 16 bits. Autre handicap, la politique commerciale de Nec. Le géant nippon sortira près de 5 déclinaisons de la *PC Engine* avec, à chaque fois, quelques petites améliorations, la plus importante étant l'arrivée du premier lecteur de CD-Rom. Tous ces modèles ne faciliteront pas le choix du grand public et le prix de la console, près de 3000 F (455 €),

la destine aux joueurs fortunés. Cela ne l'empêche pas d'être un véritable succès commercial avec des ruptures continues de stock pendant 1 an (Japon et reste du monde) y compris pour les jeux (*Gunhed* ou *Alien Crush* pour les connaisseurs) ! Deux déclinaisons portables de la *PC Engine* verront également le jour : les *PC Engine GT* (fin 1990) et *LT* (fin 1991) qui, malgré une autonomie médiocre (moins de 2 heures avec 6 piles LR6), demeurent encore aujourd'hui des références ! Pensez donc, elles intégraient un écran à matrice active (la *GBA* en est toujours dépourvue) de 2,6 et 4 pouces, acceptaient tous les jeux existants sur la version de salon et pouvaient même recevoir la télévision (en option sur le modèle *GT*) ! Elles sont aujourd'hui prisées par les collectionneurs avec des prix de vente très souvent supérieurs à 1000 € pour la version *LT*. Cette dernière était tout de même vendue 6500 F à l'époque...

## Passons à la pratique !

Avouons-le tout de suite, les émulateurs *PC Engine* ne sont pas légion sur *GBA*. En fait, il n'en existe qu'un, *PCEAdvance*, développé par Flubba, l'auteur de l'excellent *Goomba* (un émulateur *Game Boy*). Heureusement pour nous, il bénéficie de mises à jour régulières et s'appuie sur une communauté de joueurs assez importante. Un forum, réservé aux anglophones, lui est dédié à cette adresse : <http://boards.pocketheaven.com/viewforum.php?f=25>

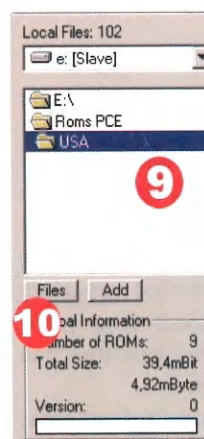




Comme avec *Dr SMS*, il nous faudra d'abord créer une Rom contenant l'émulateur et ses jeux avant de l'écrire sur la cartouche programmable.

Décompressez l'archive *PCEAdvance\_65.zip* dans le répertoire de votre choix puis exécutez le fichier *PCEAdvance\_ROM\_BUILDER.exe*. Dans la rubrique *Local Files* (1), indiquez

l'emplacement du répertoire contenant vos jeux *PC Engine* (au format \*.pce). Pour ce faire, activez la vue par répertoire en cliquant sur le bouton *Dir* (4) et naviguez à travers l'arborescence (9). Une fois votre répertoire désigné, vous pouvez ajouter toutes les Rom qui y sont stockées en cliquant sur le bouton *Add* (5). Pour les choisir individuelle-



ment, repassez en mode de vue classique à l'aide de l'icône *Files* (10). Sélectionnez le ou les jeux de votre choix puis cliquez sur *Add* (5). Ils apparaissent alors dans la rubrique *ROMs* (2). Vous pouvez les organiser au sein de la liste à l'aide des boutons *Up* et *Down* (6) ou supprimer un jeu en cliquant sur *Del* (3).

Indiquez ensuite l'emplacement du fichier *pceadvance.gba* (7), la Rom GBA contenant l'émulateur *PC Engine*. Il se situe dans le même dossier que l'exécutable *PCEAdvance\_ROM\_BUILDER.exe*. Terminez avec le bouton *Build* (8) pour créer votre Rom.

## PC Engine : les coups de cœur de la rédac



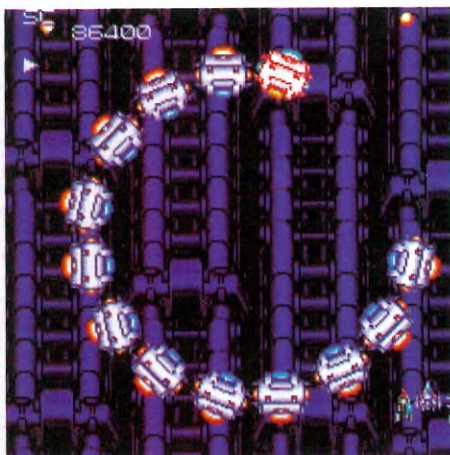
Allez hop, pour le plaisir, replongeons-nous un instant dans le début des années 80. Comme nous l'avons dit, la *PC Engine* est sans conteste la reine des shoot'em up, il est donc tout naturel de commencer par les classiques du genre avec *R-Type* (1988), *Raiden* (1991), *Parodius* (1992) ou encore *Super Star Soldier* (1990). Je vous jure, on a beau se dire : « Faut pas déconner, tu ne vas y jouer que

quelques minutes, tu as un article à terminer », il n'y a pas moyen, on est obligé d'y rester quelques heures et d'y revenir un peu plus tard. Tout est là pour nous rappeler le bon vieux temps dans les salles de jeux vidéo : scrolling démentiel, maniabilité exemplaire et armes totalement jouissives !

Du côté des jeux de plateforme, les amateurs de *Shinobi* sur Sega doivent à tout prix essayer *Ninja Spirit* (1990). Superbe adaptation sur console d'un hit sur borne d'arcade, il se présente comme un jeu d'action dans la plus pure tradition nippone. C'est simple, on avance à l'aide d'un excellent scrolling multidirectionnel, on zigouille les méchants et on tope des sabres de la mort qui tue. C'est simple, bourrin et efficace. Que demander de plus ?

Comment aussi ne pas citer *PC Kid*, plus connu outre-Atlantique sous le nom de *Bonk*. Un pur jeu de plateforme qui n'a rien à envier aux productions de Sega ou Nintendo. Le premier volet sort en 1989 et marquera de nombreux joueurs par son style décalé et ses bonus complètement idiots.

Pour des parties endiablées en multijoueur, la série des *Bomberman* est tout simplement incontournable. Le but est enfantin : tuer tous ses adversaires en posant des bombes. Elle connaîtra une multitude d'adaptations sur toutes les plateformes de l'époque – et encore même aujourd'hui ! La référence demeure toutefois *Bomberman 94* (1994) sur... *PC Engine* bien sûr !





## Vous débutez ?



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

Second élément indispensable, la cartouche programmable. Il existe de nombreux modèles, marques et capacités : 128, 256, 512, 768 Mo, 1 Go voire plus. Pour notre part, nous nous sommes procuré le *kit USB EZ-Flash II* avec une cartouche vierge de 512 Mo. Commercialisé par la société EZ-Corp, il présente l'avantage d'être polyvalent et facile d'utilisation. Comptez moins de 140 € pour le *kit* avec une cartouche de 256 Mo, 200 € pour 512 Mo.

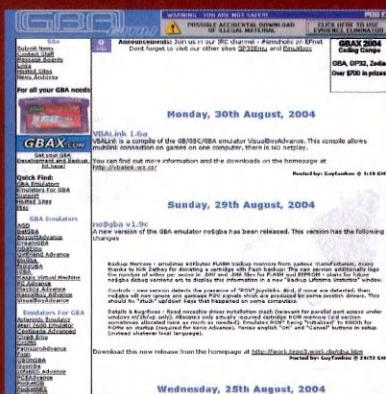
Ce type de matériel étant assez difficile à se procurer chez les revendeurs traditionnels, il vous faudra passer par la case Internet. Voici donc une petite sélection non exhaustive de revendeurs français et étrangers. Si les premiers proposent un service de livraison assez rapide (48-72 heures), leurs prix sont généralement un peu plus

élevés que la moyenne. Les sites anglophones (principalement basés en Asie et aux Etats-Unis) offrent des tarifs plus attrayants mais, en cas de problèmes, vous ne pourrez compter que sur vous-même.

- L'AFDAC (<http://afdac.org>) est une association dédiée aux développeurs amateurs. Le choix est réduit (*linker EZ Flash I, II* ou *EZF Advance*) mais la qualité du service est irréprochable. Tous les moyens de paiement sont acceptés ;
- le groupe européen Divineo (<http://www.divineo.fr>) dispose d'un site de vente basé en France. De nombreux produits sont présentés dont des pièces détachées pour GBA et, bien évidemment, des programmeurs. Tarifs un peu élevés mais bon service de livraison ;
- Success-HK (<http://www.success-hk.com>) est un autre site de qualité, basé à Hong-Kong. Peu de *linkers* sont proposés mais l'on retrouve un grand choix de pièces détachées. Comptez 87 € pour un *kit EZ-Flash II* avec une cartouche de 256 Mo contre, en moyenne, 140 € en France. Les frais de port sont toutefois assez élevés (une vingtaine d'euros). Des taxes douanières sont également à prévoir.

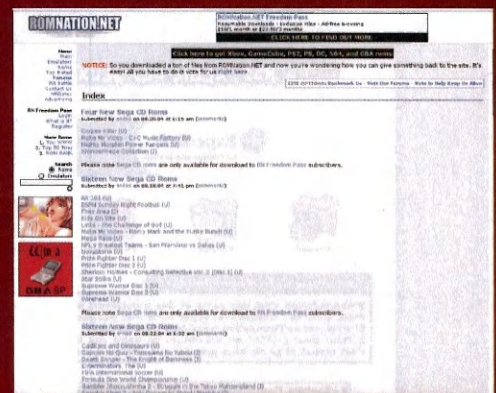


## Les bonnes adresses



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

- *Gba Emu* (<http://www.gbaemu.com>) s'adresse aux internautes anglophones mais propose tous les émulateurs actuellement disponibles sur la petite console de Nintendo ;
- *Emu France* (<http://www.emu-france.com>) est une véritable mine d'informations - en français, s'il vous plaît ! - sur l'émulation en général ;
- *Rom Nation* (<http://www.romnation.net>) regroupe, enfin, une multitude de Rom pour de nombreuses consoles et machines d'arcade. A voir !





# La soif de Rom ?

Créer des Rom à partir de cartouches de jeu, ou bien même à partir de disquettes, voilà qui est difficile. Si dans notre dernier numéro nous vous expliquions comment récupérer des jeux complets *via* un logiciel de *Peer 2 Peer* (*eMule* en l'occurrence), nous vous proposons cette fois-ci de découvrir un autre moyen.

C'est encore et toujours la même ritournelle. Vous avez votre bonne vieille cartouche de *Super Mario Kart* entre les mains et malheureusement, votre *Super Nintendo* a rendu l'âme. Bon, certes, vous auriez peut-être pu éviter de renverser votre bouteille d'alcool local – à base de sécrétions de couleuvre et de peau de grenouille fermentée – dessus... Ça a fumé, ça a fait pifouut et tout s'est arrêté. « A pu » *Super Nintendo*. Et vous voilà comme un gland, à pleurer toutes les larmes de votre corps. Heureusement, vous êtes tombé sur notre merveilleux magazine et vous avez dévoré notre super dossier sur la *Super Nintendo*. Vous avez par la suite installé un émulateur présent sur notre super CD sur votre super ordinateur et... vous êtes toujours comme un con avec votre cartouche *SNES* qui ne veut pas rentrer dans la fente du CD-Rom, aussi super soit-il...

Bref, transformer une cartouche en Rom à utiliser avec un émulateur, c'est balèze. Heureusement, d'autres s'en chargent pour vous. Et ces petits malins proposent leurs

conversions sur Internet. C'est tout chaud, tout beau et tout facile à récupérer.

Alors attention. Il y a des règles à respecter. Tout d'abord, sachez que pour pouvoir télécharger une Rom – ou un Rom, on ne sait jamais si c'est masculin ou féminin, cette saloperie –, il vous faut obligatoirement posséder l'original. Et le coup du « Ben si, on a le droit de la garder 48 heures pour l'essayer avant de l'effacer », c'est de la connerie en barre. Si vous n'avez pas l'original, il est totalement illégal de télécharger un (une) Rom. Même *steak* – oui, c'est nul, mais j'écris ce que je veux.

## Compte là-dessus et bois du Rom

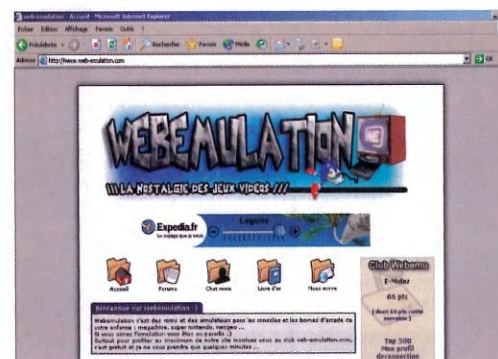
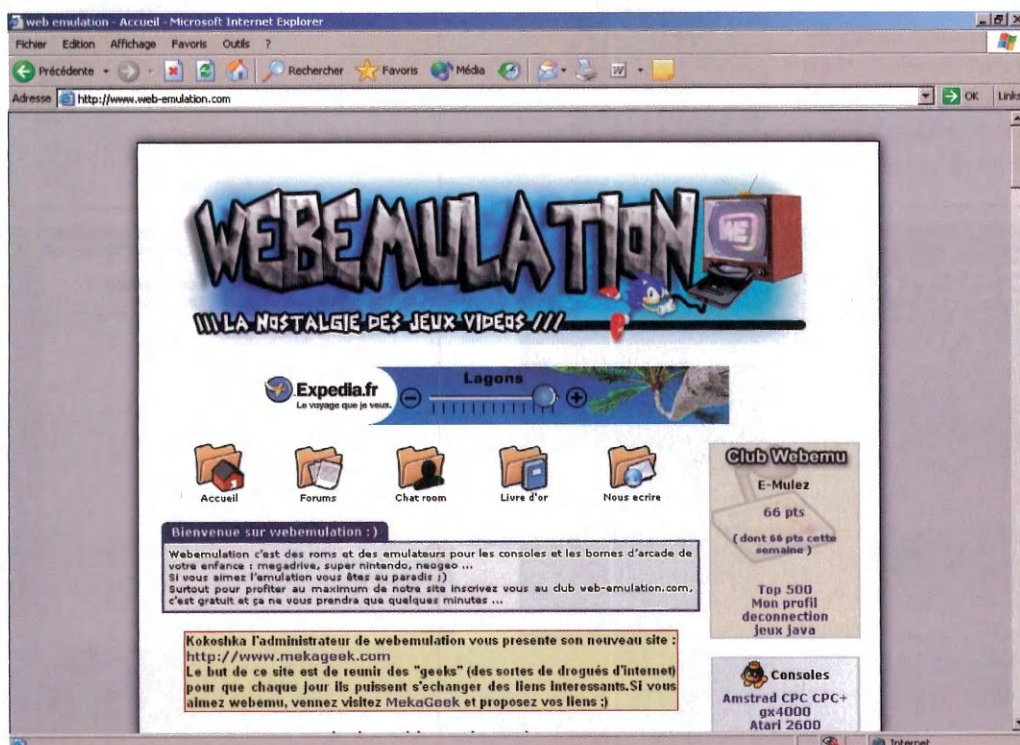
Bref, vous répondez à tous les critères et décidez d'aller voir sur le Net s'il y a votre bonheur.

En trouver, c'est simple : dans un moteur de recherche comme *Yahoo* ([www.yahoo.fr](http://www.yahoo.fr)) ou *Google* ([www.google.fr](http://www.google.fr)), lancez une requête avec les mots « rom SNES » ou « émulation



SNES ». Evitez alors les sites de listes et qui paraissent trop alléchants, du genre « Tous les sites pour l'émulation SNES » ou « Liste des sites de Rom SNES ».

On pourra vous citer, par exemple, l'excellent Web Emulation (<http://www.web-emulation.com/>). Vous trouverez également des Rom sur Force-Emu (<http://www.force-emu.com/>) ou Emulsnes.net (<http://www.emusupernes.net/>). Voilà qui devrait largement vous suffire pour trouver votre bonheur. Mais il faut bien savoir que tous ces sites, même s'ils vous avertissent bien qu'il vous faut posséder l'original pour télécharger les Rom, sont à la limite de la légalité : les éditeurs les tolèrent – pour l'instant et parce que les jeux proposés ne sont plus vendus depuis belle lurette –, mais les regardent tout de même d'un sale œil. En effet, grâce à eux, télécharger une barrique de Rom même sans détenir les originaux est facile et tentant. Passer du côté obscur de la force – et donc de la légalité – est aisé. C'est, après, une question de morale.





# Des manches pour vieux

L'émulation, c'est aussi les TV Pads... comprenez ces petits joysticks (ou paddles, ou je ne sais quoi d'autre) que vous branchez directement sur la télé : ils contiennent plus ou moins de jeux directement en eux et jouer devient d'une simplicité déconcertante. Voici un tour d'horizon de ceux que vous pouvez trouver ou que vous trouverez très prochainement dans le commerce.

## Tivi Pad

**Nombre de jeux :** 5

**Titres :** Pacman, Rally-X, Galaxian,

Bosconian, Digdug

**Note :** ★★★★★

**Critique :** si c'est un vrai bonheur de retrouver Pacman ou Digdug, c'est surtout Galaxian qui justifie à lui seul l'achat de ce Tivi Pad. Bosconian ou Rally-X sont plus décevants. Dommage qu'il n'y ait que 5 jeux sur ce Tivi Pad, d'ailleurs. La prise en main est excellente et rappelle les bornes d'arcade d'antan. C'est très certainement l'un des meilleurs produits de ce genre.

**Caractéristiques :** disponible, édité par Lansay, env. 30 €



tout comme l'était celle de la manette de l'Atari 2600 à laquelle elle emprunte son design. Mais cela reste tout de même un excellent produit.

**Caractéristiques :** disponible, édité par BigBen Interactive, env. 30 €

## Arcade Legends Sega Megadrive

**Nombre de jeux :** 6

**Titres :** Sonic, Golden Axe, Altered Beast, Kid Chameleon, Dr Robotnik's Mean Bean

Machine, Flicky

**Note :** ★★★★★

**Critique :** la Sega Megadrive est sans doute la console la plus récente de toutes celles qui sont ici « émulées » via ces TV Pads. Cela explique également son look très revisité... Il n'empêche que son intérêt est indéniable. Sonic, Golden Axe et Altered Beasts élèvent au-dessus du lot et justifient pleinement son achat. Les trois autres jeux, moins attrayants, c'est du bonus... S'il ne vous en faut qu'un...

**Caractéristiques :** octobre, édité par Nobilis, env. 35 €



## Arcade Legends Tetris

**Nombre de jeux :** 5

**Titres :** Tetris & variantes

**Note :** ★★★★★

**Critique :** à la base, ce Tetris est une excellente idée. Il propose cinq variantes, un design

original – mais est-il vraiment pratique ? Enfin, entre nous, des Tetris, on en trouve à la pelle un peu partout et gratuitement... Si l'avantage est de pouvoir l'emporter avec soi en vacances – et la télé, on la met où ? –, cela nous donne un produit utile cinq semaines par an – ou alors réservé aux profs. Bref, c'est plutôt limité...

**Caractéristiques :** octobre, édité par Nobilis, env. 30 €



## Console Atari TV Video Game System

**Nombre de jeux :** 10

**Titres :** Pong, Asteroids, Breakout, Centipède, Missile Command, Yar's Revenge, Gravitar, Circus Atari, Adventure, Real Sports Volley

**Note :** ★★★★★

**Critique :** 10 jeux, c'est un chiffre qui commence à être intéressant ! On y retrouve avec délice l'ancêtre Pong, Asteroids, Breakout ou encore Missile Command. Les jeux Centipède, Yar's Revenge, Gravitar, Circus Atari, Adventure et Real Sports Volley n'ont somme toute qu'un intérêt limité. En ce qui concerne la prise en main, elle est moyenne,



## Arcade Legends Space Invaders

**Nombre de jeux :** 5

**Titres :** Phoenix, Lunar Rescue, Qix, Colony 7, Space Invaders

**Note :** ★★★★★

**Critique :** indémodable Space Invaders. Indémodable, inégalable, toujours aussi jouissif. Dommage que derrière, seul Phoenix parvienne à nous tirer quelque intérêt... On regrettera également la forme du pad, trop moderne pour séduire complètement les amateurs de jeux ancestraux. Quoi qu'il en soit, si vous êtes un incondicional de Space Invaders, il vous le faut. Obligatoirement.

**Caractéristiques :** octobre, édité par Nobilis, env. 30 €





# Pour tous les goûts

On vous l'avait promis, on a tenu parole ! Encore plus de jeux dans notre galette pour ce numéro deux. Tenez-vous bien, ce sont plus de 350 jeux que l'on vous offre ! Avec 19 jeux PC, 4 jeux Mac, 263 jeux SNES, 39 jeux PC Engine, 2 jeux Xbox et 33 jeux GBA, ce n'est plus un CD, c'est un putain de cadeau. Et je pèse mes mots. Et je suis poli. Mais là, franchement, merde. Ça déchire.

## Utilitaires

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

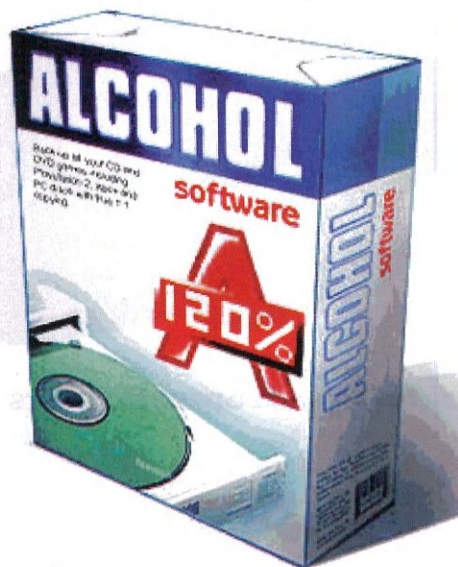
### Adobe Acrobat Reader v6.01f

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



### Alcohol 120% v.1.9.2.1705

Logiciel de gravure. Permet également de créer des fichiers .bin et des fichiers .cue. Cliquez sur le fichier *Alcohol120\_trial\_1\_9\_2\_1705.exe* et suivez les instructions à l'écran.



### CD-RWIN 3.9g

Logiciel de gravure. Permet également de créer des fichiers .bin et des fichiers .cue. Cliquez sur le fichier *cdr39g-e.exe* et suivez les instructions à l'écran.

### C-Xbox Tool

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

### Extract Xiso v.1.0

Permet la création et l'extraction de fichiers ISO pour Xbox. Cliquez sur le fichier *extract-xiso\_gui\_by\_huge\_v1.0.exe* et suivez les instructions à l'écran.

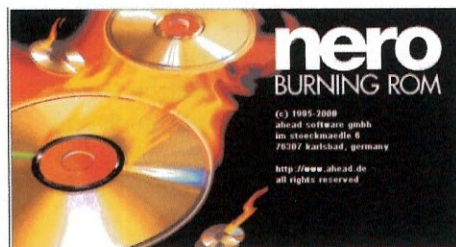


### Flash FXP v.2.1

Permet le transfert de données via FTP. Idéal pour le transfert de PC à Xbox. Cliquez sur le fichier *FlashFXP\_21\_Setup.exe* et suivez les instructions à l'écran.

### Nero Burning Rom v.6.3.1.20

Permet la gravure de CD et de DVD. Cliquez sur le fichier *nero63120.exe* et suivez les instructions à l'écran. En cas de problème d'ASPI, installez NeroASPI en cliquant sur le fichier *NeroASPIfr.EXE*. Vous trouverez le manuel de Nero dans le fichier *NeroBurningRom\_fra.pdf*.



## Emulation SNES

### SNES sur PC :

#### Snes9X 1.42fr

Copiez l'intégralité du répertoire sur votre PC. Version 1.42 en français.

#### Snes9X 1.43

Idem. Version 1.43 en anglais.

#### Znes

Copiez l'intégralité du répertoire sur votre PC.

#### Znes pour Dos

Utilisez le programme *zsnes.exe* sous Dos.

### SNES sur Linux :

#### Snes9x-1.43-dev

Lancez le programme *Snes9x*.

#### Zsnes-1.36

Le programme à utiliser se trouve dans le répertoire *src*.

### SNES sur Mac :

#### Snes9X

Lancez *Snes9x 1.43 WIP 1.dmg*.

### SNES sur Pocket PC :

#### IPS Pocket SNES

Lancez le programme *IPS100901A.exe*.

#### Pocket SNES

Utilisez les programmes dans les répertoires ARM, MIPS ou SH3 selon votre Pocket PC (reportez-vous au dossier pour savoir lesquels conviennent à votre machine).

#### Snes9XJ4u

Idem.

### SNES sur PS2 :

#### SNES Station

Faire un CD PS2 à partir des fichiers.

### SNES sur Xbox :

#### XSnes9X

Copiez les fichiers sur votre Xbox et redémarrez-la.

## Emulation GBA

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

#### EZ Client

Lancez *Setup.exe*.





## PCE Advance

Lancez *PCEAdvance\_ROM\_BUILDER.EXE*.

## Dr SMS

Lancez *drsmsver6.exe*.

## Jeux Mac

### Asteroids

Le fameux jeu *Asteroids*, dans un *remake* exceptionnel.



### Simon

Le jeu *Simon*, bien connu des minots dans les années 80.



### Space Invaders

Incomparable. Un excellent *remake* du plus fabuleux des jeux.

### Tetris

Encore de la qualité grâce à cette adaptation franchement réussie.

## Jeux PC

### King's Quest I

*Remake* du célèbre jeu d'aventure. Retrouvez, avec, le *pack speech* et le *pack musique*. Lancez en premier le fichier *Kq1vga.exe*.



### King's Quest II

Idem. Lancez en premier le fichier *Kq2vga20.exe*.

### Arkanoid

Le casse-briques le plus célèbre du monde. Lancez le fichier *ArkanoidDemoInstall.exe*.

### Asteroids

Lancez *SwarmSetup.exe*.

### Best Friends

Lancez *best\_friends.exe*.

### Bubble Bobble

Ce sont cinq jeux différents sur le thème de *Bubble Bobble* que vous trouverez dans ce répertoire.

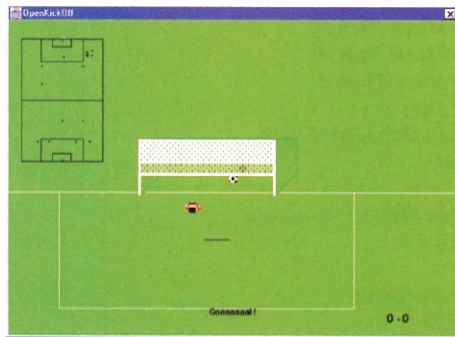


### Civilization Evo

Un tout petit programme pour un énorme *remake* de *Civilization*. Une réussite.

### Open Kick Off

Copiez l'intégralité des fichiers sur votre disque dur et lancez *run\_client.bat* ou *run\_server.bat*. Vérifiez que *Java Dk* est bien installé sur votre machine ([www.javasoft.com](http://www.javasoft.com)).



### Pacman

Retrouvez le mythique *Pacman* et un autre jeu mettant en scène madame *Pacman* !

### Simon

Le célèbre jeu de *Simon*. Lancez *NeaveSimon.exe*.

### Space Invaders

Un *remake* de qualité.

### Tetris

Lancez *Tetris.exe*.

### Zaxxon

Un autre *remake* d'un jeu merveilleux. Jetez un œil au test dans nos pages.

## Zelda Classic

Le *remake* de *Zelda*, premier du nom. Une merveille !

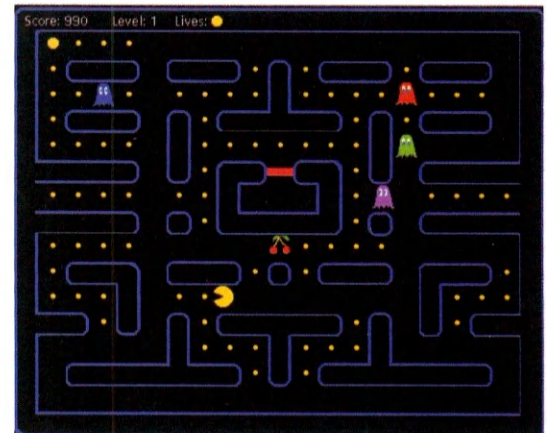
## Jeux Xbox

### Pacman

Copiez le dossier sur votre *Xbox*.

### Pacman 3D

Idem.



## Jeux SNES

Il vous suffit de copier les fichiers images (*smc*, *bin* ou *fig*) dans les répertoires appropriés aux émulateurs.

Voici la liste des jeux disponibles :

*New Year FD*  
*3D Stereo World - Find the Hidden Images*  
*Airwolf*  
*Alkaid Alpha Flight - Merry Christmas*  
*Amiga IFF Japanese Slideshow*  
*Anarchy 2*  
*Anthrox - 3d Demo*  
*Anthrox - Bouncing Ball Trainer (Alternate Music)*  
*Anthrox - Christmas Demo*  
*Anthrox - The Raider Bros Demo*  
*Astrohawk*  
*Sakura Wars*  
*Shock-01 Best of the Best*  
*BioWorm*  
*Bling Blang Blong*  
*Blue Sky*  
*Cadence BBS Demo*  
*Censor - Follow the Leader*  
*Censor 1*  
*Chow Wai Man*  
*Columns*  
*Commander*  
*Commodore 64 Collection*  
*Console Cat*  
*Console Elite Demo*  
*Copper Demo*  
*Cream*  
*Crystal Anthraxus Demo*  
*Cynix 1st Demo*  
*Cynix 2nd Demo*  
*Darkness Dual Intro*  
*Demnougai no Arukikata*  
*Desire BBS Demo*  
*Detonation Trainers 5-in-1 Pack*

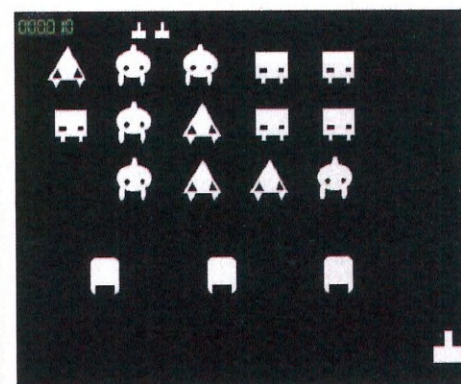




Diver  
Diver's Selection Vol. 1  
Diver's Selection Vol. 2  
Dousei  
Dwarf  
Dynamate  
E3 Slides  
Eagle Soft  
Evangelion Disk 00  
Evil  
Final Insect  
First Drop  
Flight 402  
Flying Saucer Intro  
Frognes  
Fuzzy Shooting  
Game King - Takahashi Meijin Demo  
Goodbye, Anthrox  
H-DMA Demo  
H-DMA Fish Demo  
Happy New Year 94  
Happy New Year 96  
Hentai Columns  
Hong Kong 97  
Hunters Demo, The Hysteria  
Illusion - Hidden Surprise Intro  
Infernal's Evil Demo!  
Infinity Demo  
Inquisition, The - Simple Demo  
Internal Byte Systems - Zoom 3  
JAF & DH - Sleep City BBS Intro  
Joystick Sampler with Still Picture  
Kami Demo 3 - Island Platformer  
Kid Icarus Angel Land Story  
Kuon no Kizuna 01 - Miki  
Kuon no Kizuna 02 - Mio  
Kuon no Kizuna 03 - Aya  
Kuon no Kizuna 04 - Kikuno  
Kuon no Kizuna 05 - Taichi  
Kuon no Kizuna 06 - Yasuko  
Kuon no Kizuna 07 - Touko  
Legend - SNDS Info, Incredible Hulk Walkthru



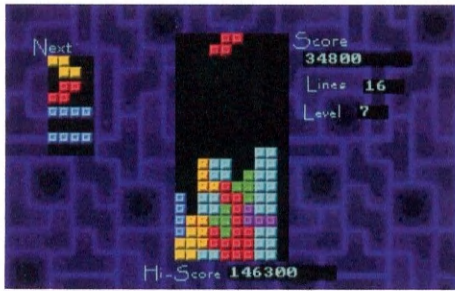
Legend - SNDS Info, Spike McFang Walkthru  
Let's Go Freeze  
Lotto  
Lynch Mob - Name of the Game  
Lynch Mob - Scroller  
Lynch Mob's Music Pack 1  
Lynch Mob's Music Pack 2  
Lynch Mob's Music Pack 3  
Lynch Mob's Music Pack 4  
Lynch Mob's Music Pack 5  
Magical - Pic Play  
Magical - Wavy Palm Trees Intro  
Magical Demo  
Magicode  
Mai Ling (Linda Wong) (Slideshow)  
Marine Blue Vol. 1  
Maze  
Mickey Madness Demo  
Mighty Max Demo  
Miracle - Wavy Scroller  
Mode7jsc  
Modular Escape  
Mystic Demo  
Napalm - Laughing Skull Intro  
NESquik - New Demo  
Nights into Dreams Slideshow  
Nuke  
Pacman  
Paradox  
Pokemon  
Pong  
Prime  
Puzzle  
Rapid Fire Counter  
Red 1  
Red 3



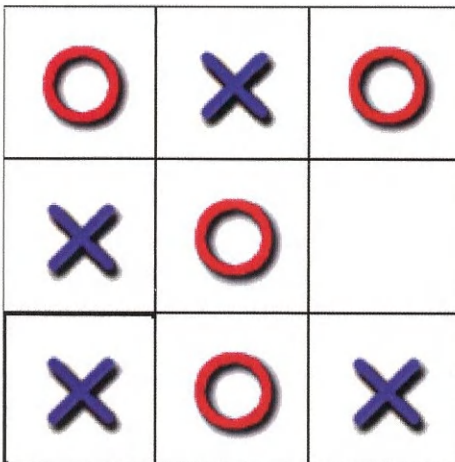
Rock Fall  
Rockfall  
RPG1  
Running Long Jump  
Sabotage Music Sources  
Shock-02  
Shoot  
Shoot (public)  
Shooty your laod  
Sidmania  
Sidmania (public)  
Smile! - Super Colors Bêta  
Smile! Christmas Demo 1994  
Snake Blasters  
Snake Blaster  
SNES Demo NOT (AKA Cynix is Back)  
SNIDE - A Cow for Lil  
Sonic Still Picture  
SOS







Space Ship  
 Star Wars Dark Force Slide Show  
 Star Wars Portfolio  
 Super Kick Boxing  
 Super Pong  
 Taurus Intro  
 Tekken 2  
 The Diver  
 Tic Tac Toe  
 Titans Intro  
 Toy Story Slide Show  
 Tut Sphere - Test Demo  
 Tweekie Still Picture  
 Val D'Isere Championship  
 Voxel  
 What a chess  
 Wildcard  
 X-Mas  
 Zone  
 ZopharDomain2Demo



#### Dossier adultes (à réserver aux majeurs) :

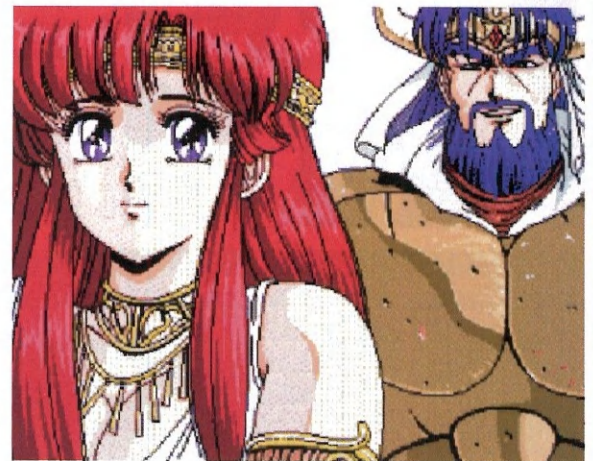
15 Puzzles 1 à 4  
 Adult Manga 1  
 Adult Manga 2  
 Anime  
 Anime v1.0 à v1.8  
 Beauty Girl Slide Show 12  
 Cobra Girls Vol. 1  
 Danger Zone  
 Danger Zone 2  
 Destero Porno  
 Ellen Chan Photo Session 1  
 Ellen Chan Photo Session 2  
 Ellen Chan Photo Session 3  
 Ellen Chan Photo Session 4  
 Graphic Show 3 - Slide Show 3  
 Graphic Show 4 [a1]  
 Graphic Show 4  
 Graphic Show 5



Graphic Show 6  
 Graphic Show H.K.  
 Graphic Show Version 3  
 Hardcore Manga Slide Show  
 Hot Teens Slideshow  
 Irokazu Koujyou 1  
 KDD CG Collection  
 Knights of Xentar Slideshow  
 Lee's Album 1  
 Lee's Album 2  
 Martial Demo 1 [a1]  
 Martial Demo 1 [a2]  
 Martial Demo 1  
 Neon Genesis Evangelion Asuka Slideshow  
 Neon Genesis Evangelion Slideshow E  
 Olivia Pin Up Slideshow!  
 Photo Album of Xu Ruo Xuan  
 Porno Manga  
 Queenie Manga Slideshow  
 Rape Games  
 Sexy HK Game Girls 1  
 Sexy HK Game Girls 2  
 Siren Manga Volume 1  
 Slide Show 1 (AKA Graphic Show 2)  
 Slide Show 2 (AKA Graphic Show)



SM Choukyousi Hitomi  
 SM Choukyousi Hitomi Test  
 SM Choukyousi Hitomi Vol 2  
 SM Choukyousi Hitomi Vol 2 Remix  
 SM Choukyousi Hitomi Vol 2 Trial  
 SM Choukyousi Hitomi Vol 2.5  
 SM Choukyousi Hitomi Vol 2.5 2 - Maki no Love  
 Love Panic  
 SM Choukyousi Hitomi Vol 3 Test  
 SM Choukyousi Hitomi Vol 3.04 f1  
 SM Choukyousi Hitomi Vol 3.04  
 SM Choukyousi Hitomi Vol 3.10 f1  
 SM Choukyousi Hitomi Vol 3.10  
 Wesley Girl 01 à 30  
 Wesley Orangee Hotel  
 Wesley Tokyo Eden 01 à 12  
 You Win! - Beautiful Girl

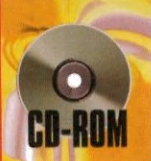


## Jeux GBA

### Divers :

Activision Atari 2600 Pack Slideshow 2  
 Astrohawk 2003  
 Atomix  
 B-Type (using HAM V2.80)  
 Battleship  
 Bombs Away  
 Border Line  
 Burr  
 Catapult Freeware V1.32b - Island  
 Catapult Freeware V1.32b - Slide 15  
 Catapult Freeware V1.32b - Snake  
 Chaos Angel  
 Chaos Ninja





*DarkSpeed 2*  
*Donkey Kong Jr V1*  
*Donkey Kong V3*  
*DragonBallTR*  
*Drum Sequencer*  
*Galaxy Hero*  
*Galaxy Invader 1000*  
*HAM Demo Archive V2.4 - RotateEx*  
*HAM Demo Archive V2.4 - Scrolling Level*  
*HAM Demo Archive V2.4 - Shadebobs*  
*HAM Demo Archive V2.4 - Show HAMLlib Version*  
*Star Shot! V6.0*  
*TrainX*  
*Yeti 3D V2 Demo - The Temple*

#### Vidéos :

*Britney Spears - Pepsi Generation*  
*Finding Nemo Trailer*

#### Adultes (à réserver aux majeurs, là encore) :

*Aimee Part 1 by prOn-GBA*  
*Cool Devices Hentai 1*  
*Cool Devices Hentai 2*  
*Cool Devices Hentai 3*  
*Cool Devices Hentai 4*  
*DOA3 Gallery 1 Slideshow*



### Jeux PC Engine

*7 Wizards V0.7*  
*Akumajou Dracula X2*  
*Be Ball Backup RAM Generator*  
*Blockos*  
*Bouncing Ball Demo (2000)*  
*City Bomber Vx.x*  
*Crash*  
*CubMan*  
*Felicia Demo*  
*Flipit*  
*French Staff V0.2*  
*Game of Life*  
*HuCnoid V0.3*  
*Jamanoid V.63*  
*Legend of Zelda Title*  
*Link Map Test Demo*  
*PCE Invaders V1.0*  
*PCE Invaders Vx.x*



*Phantasy Star Title Screen Demo*  
*Phantasy Star WIP Demo*  
*Pong - The Hu-Go! Game*  
*Pong MML Hack - The Hu-Go!*  
*Pong*  
*Rally-X Test Scroll V0.2*  
*RPG V0.2*  
*RPG V0.3*  
*RPG V0.4*  
*RPG V0.5*  
*RPG V0.6*  
*Shoot Demo*  
*Small Demo of Bomberman V0.1*  
*Small Demo of Bomberman V0.2*  
*Super Fighter Demo*  
*Tank Demo V0.1*  
*Tetris V0.0*  
*Tetris V0.1*  
*Tetris V0.2*  
*Tetris V0.3*  
*Tetris V0.4*





# VOLE, MARIO, VOLE !

LE PREMIER MAGAZINE SUR L'ÉMULATION

## E-MULEZ

n°2 octobre/novembre 2004

### SUPER NINTENDO



16 pages de dossier, les hits, l'émulation sur PC, Mac, Xbox, Playstation 2, Pocket PC et Linux

### GameBoy Advance

Emulation  
PC Engine  
& Sega Master System



15 jeux cultes en test !!!

### Internet:

sur quels sites récupérer des jeux complets

**SUR NOTRE CD**

## 360 JEUX

263 jeux SNES - 19 jeux PC - 33 jeux GameBoy Advance  
4 jeux Mac - 2 jeux Xbox - 39 jeux PC Engine

dont :

- King's Quest I (PC)
- King's Quest II (PC)
- Donkey Kong (GBA)
- Pacman (XBox, PC & SNES)
- Civilization (PC)
- Tekken 2 (SNES)
- Space Invaders (Mac)
- Pacman 3D (XBox)
- Arkanoid (PC)
- Tetris (PC, Mac & SNES)
- Zak McKracken (PC)
- Zelda Classic (PC)
- Pong (SNES)
- Bubble Bobble (PC)
- Asteroids (PC & Mac)
- Pokemon (SNES)
- Tic Tac Toe (SNES)
- Airwolf (SNES)
- Zaxxon (PC)
- Dragon Ball (GBA)
- Kick Off (PC)

CONCOURS  
**GAGNEZ UN PC SURPUISSANT !**



## 360 JEUX

## PC & CONSOLES

## BON DE COMMANDE

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

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

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

### anciens numeros

☐ ancien(s) numéro(s) E-mulez : n°1 \_\_\_\_ n°2 \_\_\_\_ (par numéro commandé – frais d'envoi inclus : (France : 9 € – Belgique Luxembourg : 10 € – Suisse : 15 CHF/10,50 € – DOM TOM 11 € par exemplaire, frais de port inclus)

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





**61€<sub>90</sub>**

LG

>> Graveur DVD (OEM)  
GSA 4082 BBB 8X

# GrosBill Micro

[www.GrosBill.com](http://www.GrosBill.com)

Mettez en place un réseau  
avec partage d'accès à Internet  
sécurisé pour

**42€<sub>50</sub>**



D-LINK

>> Routeur DI - 604  
Serveur ADSL avec  
commutateur 4 ports  
10/100Mbps

**199 €<sub>90</sub>**



**Western  
Digital**



WD Raptor™

74Go 10 000TPM 8Mo SATA

## Mémoire SD CARD KINGMAX :

-128 Mo Platinum 60X	22€ <sub>50</sub>
-256 Mo Platinum 60X	39€
-512 Mo Platinum 60X	69€ <sub>90</sub>
-1024 Mo Platinum 60X	129€



**109€**



2Mpixels

NIKON

>> CoolPix 2200

Zoom : optique 3x  
numérique 4x



**GRAVEUR DVD**



**899€**

ACER

>> Portable Aspire  
AS1355LM

GRAVEUR DVD

ATHLON XP 2600+ - Mémoire 256 Mo  
Disque dur 30 Go - Écran TFT 15 pouces  
Modem 56K et réseau 10/100  
Windows XP Home

**GrosBill Magasin**

60, bd de l'Hôpital 75013 Paris

Ouvert du lundi au vendredi de 10 H à 20 H,  
et samedi de 9 H 30 à 19 H

Nocturnes mercredi et vendredi jusqu'à 21 H

(M) 5 Saint-Marcel - (RER) C Gare d'Austerlitz

Horaires du Service Technique consulter notre Site

INFORMEZ-VOUS / COMMANDEZ SUR

[GrosBill.com](http://GrosBill.com) OU AU **0 826 20 15 15**

0.15 € TTC / MN

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - Seuls particuliers. Prix TTC hors frais de transport. Tout le matériel est garanti 3 ans pièces, et main d'œuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.