

# Le plein d'aventures sur GBA



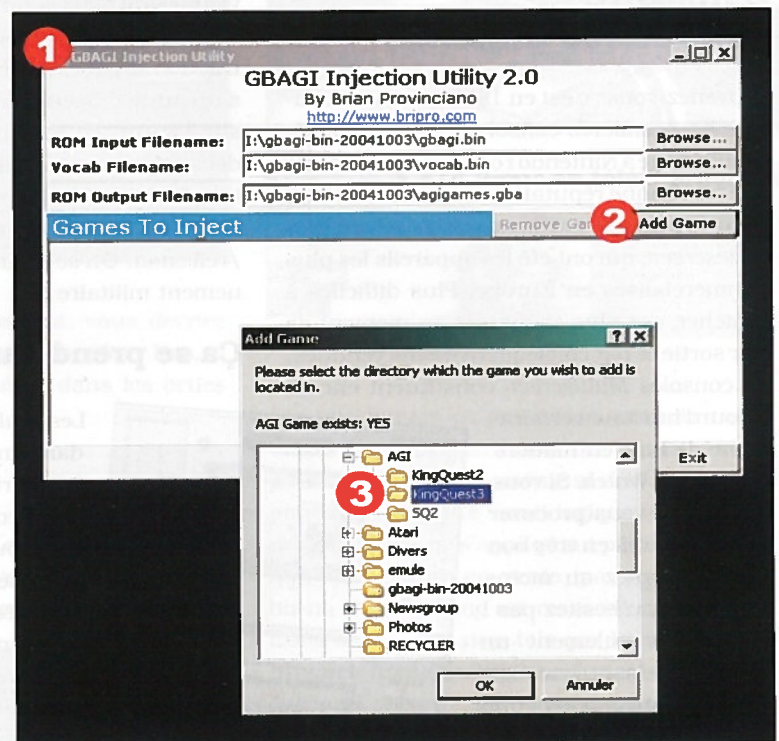
Vous avez achevé tous les nouveaux titres parus sur *GBA* ? Vous avez également épuisé tout votre stock de jeux *NES* et *SMS* (praticables grâce aux émulateurs *Dr SMS* et *PocketNES*), mais vous vous voudriez quand même continuer à jouer sur la petite console Nintendo ? Qu'à cela ne tienne, il vous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

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

L'éditeur Sierra crée alors un moteur graphique et textuel, qui permet de placer à l'écran un ensemble de *sprites* et de représenter visuellement le héros dans un décor. C'est une petite révolution, qui sera suivie par de nombreux autres développeurs (Lucas Arts ou Delphine Software pour ne nommer qu'eux). Triomphe immédiat : des titres comme *King's Quest*, *Leisure Larry* ou *Space Quest* font leur apparition sur nos micro-ordinateurs et connaîtront de nombreuses suites. Ce que les fans de Sierra savent probablement, c'est que tous ces titres exploitent en fait le même moteur baptisé *AGI* (pour *Adventure Game Interpreter*). L'ensemble des jeux d'aventures réalisés par Sierra entre 1984 et 1989 ont en effet été programmés à l'aide de ce mode de restitution visuelle et textuelle – entre 1988 et 1989, l'éditeur abandonnera l'*AGI* au profit d'un autre moteur, également très répandu, le *SCI*.

## J'me présente, je m'appelle AGI

Comme l'*AGI* utilise très peu de ressources au regard du potentiel des dernières machines en date, le moteur a été adapté à celles-ci par une bande de fans fous furieux. C'est ce que propose entre autres le logiciel *GBAGI*, dédié à la *GBA*. Les amateurs des jeux Sierra trouveront d'emblée quel problème



est survenu lors du développement du programme : de base, la console de Nintendo ne possède aucun clavier. Or, les titres *AGI* font justement appel à celui-ci pour toutes les actions que le joueur souhaite entreprendre. Il faut impérativement entrer la ligne *open the door* pour pénétrer dans certains lieux, *take the book* pour ramasser un livre, *kill the Gizmo* pour descendre le rédacteur en chef de ce magazine (*N.D.R.C. : enculé !*), etc. Afin de rendre accessibles les jeux *AGI* sur la *GBA*, l'auteur a donc développé une interface activable à n'importe quel moment et présentant une succession de mots issus du dictionnaire *AGI* : nul besoin donc d'entrer manuellement chaque mot, *GBAGI* se charge de le faire pour vous.

## Un peu de mAGIe

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

