

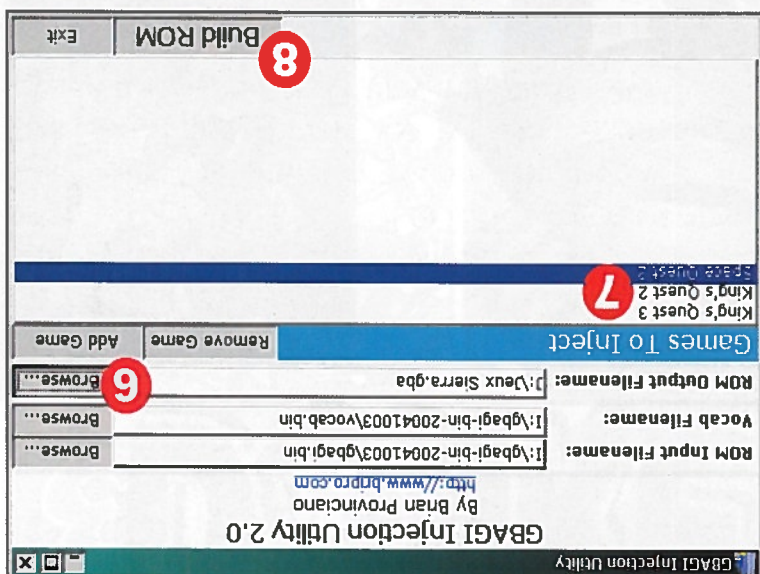
## Liste des titres acceptés par l'émulateur GBA

Le programme GBAI est disponible à l'adresse suivante : <http://www.bnp.ro.com/gbagi/index.php>. Pour des problèmes de copyright (les titres Sierra sont sous la houlette de l'ESA, qui veille au grain), vous ne trouverez pas si facilement les jeux qui l'accompagnent sur le Net. Sachez que les jeux pris en charge par GBAI sont les suivants :

- Donald Duck's Playground ;
- Gold Rush ;
- King's Quest ;
- King's Quest II ;
- King's Quest III ;
- King's Quest IV ;
- Leisure Suit Larry ;
- Manhunter 2: San Francisco ;
- Manhunter: New York ;
- Mixed Up Mother Goose ;
- Police Quest ;
- Space Quest ;
- Space Quest 2 ;
- The Black Cauldron.

Sans compter les *homebrews*. De quoi prolonger la durée de vie de votre GBA de plusieurs dizaines d'heures !

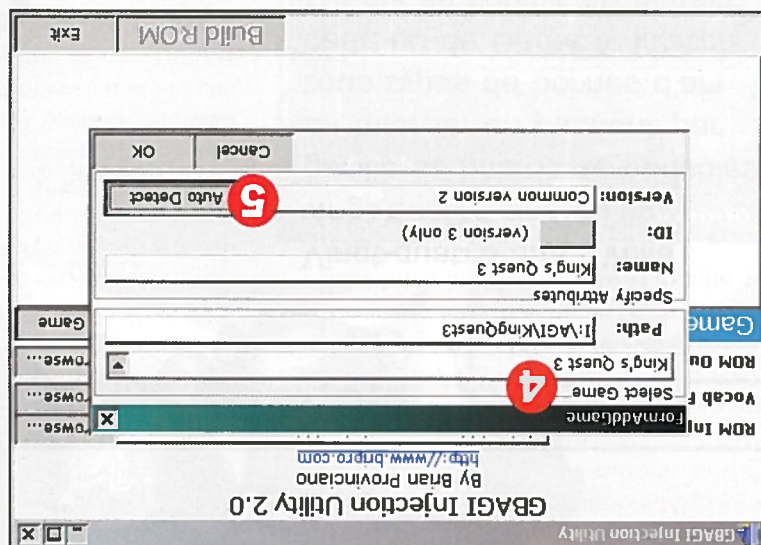
de votre personnage. Remarquez que l'ensemble des jeux AGI développés à l'époque par Sierra ne sont pas disponibles en français. Les jeux acceptés par GBAI s'élèvent finalement à 14 (tout simplement parce qu'il y a eu, en tout et pour tout, 14 titres utilisant le moteur AGI). Mais, le succès de ces jeux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



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

## Réagissez, que diable !

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



Sous GBAI, les commandes de jeu sont affectées comme suit :

- bouton <A> = ferme la boîte de dialogue en cours
- bouton <L> = réitère le texte précédemment affiché
- bouton <B> = affiche le menu
- bouton <Start> = appelle le clavier virtuel
- bouton <R> = répète la touche pressée sur le clavier virtuel
- bouton <Select> = montre l'inventaire

## C'est pratique comment ?