

E-MULEZ

n°3 décembre/janvier 2005

Game & Watch



La saga des
premiers jeux
électroniques

AMIGA

18 pages
de dossier
sur l'histoire,
les jeux,
l'émulation sur PC,
Mac, XBox, Linux,
Pocket PC,
Dreamcast



SUR NOTRE CD

571
JEUX

CONCOURS

A GAGNER: 4 GeForce 6800 GT

FX6800 GT 256Mo DDR-3 à gagner avec **CDISCOUNT** et **PNY** !

15 tests de
jeux mythiques

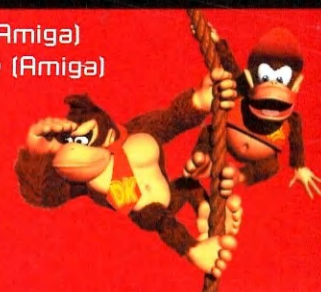
dont Alone in the dark,
Dune 2, Barbarian...

443 jeux Amiga - **15** jeux PC - **82** jeux GameBoy Advance
4 jeux Mac - **2** jeux XBox - **2** jeux Dreamcast - **1** jeu PS2
18 jeux Pocket PC - **2** jeux Linux - **2** jeux Game & Watch

dont :

- Star Wars : Battle of Yavin (PC)
- Star Wars : Battle of Endor (PC)
- Barbarian (PC, GBA, Linux, Mac)
- Dune 2 (PC)
- Breakout (XBox, GBA)
- Donkey Kong (Game & Watch)
- Tic Tac Toe (Mac, Pocket PC)
- Donkey Kong Country (PC)
- Space Invaders (Pocket PC)
- Vroom (Amiga)
- Zaxxon (Amiga)
- Zelda (Amiga)- Robocop (PC)
- Arkanoid (GBA)
- Blues Brothers (GBA)

- Defender of the Crown (Amiga)
- Le Manoir de Mortevielle (Amiga)
- Dragon Ball (GBA)
- Elite (GBA)
- Punch Out! (GBA)
- Lemmings (Amiga)
- Maupiti Island (Amiga)
- Pacman (Dreamcast)
- Billard (Amiga)
- Boulder Dash (Amiga)
- Monopoly (Amiga)
- Mastermind (Pocket PC)
- Tetris (Amiga, GBA, Pocket PC)
- Tennis Cup (Amiga)
- Karateka (PC)



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

L 19349 - 3 - F - 7,50 € - RD



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 ___ n°7 ___ (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

Rédaction

Directeur de la publication :
Eric « K2000 » von Ascheberg
Rédacteur en chef :
Cedric « Capitaine Flam » Gasperini
Conseiller technique :
Jean-Christophe Dreyfus
Rédaction : Michael « Heidi » Pierlovisi,
David « Derrick » Feugey, 3d_jc « Miami
Vice », Luc « L'île aux enfants » Pinson,
H.D. « L'agence tout risque » Mog, et
encore Clark Kent, Dupont & Dupond
et un nouveau venu, Sherlock Holmes.
Sans Watson.

Photos : DR (docteur ?) et Peter Parker

Direction artistique

Concept graphique et mise en page :
Thierry « La petite maison dans la
prairie » Caplat

CD-Rom

Chef de projet : Vincent « Inspecteur
Gadget » Pouilley
Concept : Eric von Ascheberg
& Cédric Gasperini

Internet (www.emulezmag.com)

Webmaître : Yann « Seul au monde et
c'est pas près de changer » Jugan

IFL

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

L'envoi de tout texte, photo ou vidéo
implique l'acceptation par l'auteur de
leur libre publication dans le journal.
Les documents ne sont pas retournés.
La loi du 11 mars 57 n'autorisant, aux
termes des alinéas 2 et 3 de l'article
41, que « des copies ou reproductions
strictement réservées à l'usage du co-
piste ».

Textes, photos et vidéos : copyright
2004 IFL (sauf mention contraire).
Imprimé en Union Européenne.

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.

E-Mulez : incantations merveilleuses

Ca commence toujours avec un gros gland dont le corps est peinturluré de signes kab-
balistiques et qui psalmodie des incantations démoniaques, une nuit de pleine lune,
à poil devant un brasier où de jeunes vierges grillent en hurlant tandis que les flammes leur
chatouillent les petons. Tout à coup, la porte des enfers s'ouvre, un énorme monstre plein de
dents acérées apparaît et il n'est pas content parce qu'on le dérange en pleine retransmis-
sion de *La petite maison dans la prairie*. Alors il chope tous ceux qui sont sur son chemin,
les bâfre joyeusement en poussant des hurlements effroyables et le monde risque d'être dé-
truit. Heureusement, les *Ghostbusters* arrivent, et, plutôt que de tuer le monstre, se ruent sur
les jeunes vierges qui n'ont pas grillé - il faut toujours un surplus de jeunes vierges au cas
où le feu ne prendrait pas bien. Z'auraient pas dû respirer les vapeurs, les *Ghostbusters*...
C'est un peu tout ça, *E-Mulez* : un canard d'enfer totalement imprévisible. Et avec 571 jeux
sur notre CD, un dossier géant sur l'*Amiga*, des fiches pratiques, des tests de jeux mythiques,
ce n'est plus simplement un magazine, c'est un culte à lui tout seul.

Cedric Gasperini, gros gland peinturluré de signes kabbalistiques.

p 4

Courrier

Comme vous n'arrêtez pas de nous écrire, nous n'ar-
rêtons pas de vous répondre. Logique.

p 6

L'histoire de l'ordinateur



On vous avait promis Moïse et
le bug graphique, eh bien non. Jesgroumpf, fils de Djosef
et de Maria, invente le microprocesseur et multiplie les
bits. Une histoire pleine de drogue et d'amour.

p 8

Dossier Amiga



Si notre numéro 1 était consacré à
l'*Atari ST*, notre numéro 3 (suivant
l'alternance ordinateur/console) se
devait d'être dédié à son grand
rival, l'*Amiga*. Eh bien, c'est fait.

p 22

Emulateurs Amiga



Quatre pages pour vous expliquer com-
ment émuler un *Amiga* sur votre PC, sur votre Mac, sur
votre Xbox, sur votre Pocket PC, sur votre Dreamcast
et sous Linux. La grande classe.

p 26

Game & Watch



Le début d'une grande saga sur les premiers jeux électro-
niques de chez Nintendo. Tout le monde en a eu, on
revient dessus avec bonheur.



p 27

Concours

4 cartes vidéo Nvidia Verto 6800 GT AGP8X à gagner
en partenariat avec Cdiscount et PNY Technologies.
La grande classe.

p 28

Tests de jeux

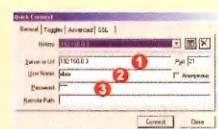


Alone in the dark, *Dune II*, *Barbarian*,
et j'en passe et j'en oublie, tellement
il y a de jeux-cultes dans nos pages
de tests. C'est si beau que j'en chia-
lerais, tiens.

p 40

Fiches pratiques

Qu'est-ce que l'émulation et
Comment relier son PC à sa
Xbox sont nos premières fiches
pratiques. Vous les avez de-
mandées, nous vous les offrons.



p 43

Internet



Nous vous expliquons où
trouver des jeux *Amiga* com-
plets sur le Net. Bien évidem-
ment, vous devez obligatoi-
rement avoir les originaux
pour rester dans la légalité,
hein ?

p 44

Pages CD-Rom

Autant de jeux sur un CD, c'est tellement incroyable
que ça mérite bien quelques pages CD-Rom, non ?

p 50

Dans notre prochain numéro...



Un petit aperçu de ce que vous
trouverez dans notre numéro 4.
Un petit aperçu également de
ce que vous ne trouverez jamais
en kiosque.

Le facteur sonne toujours. Autant de fois qu'il veut, on s'en fout, l'important c'est qu'il apporte le courrier, hein ?

Et grâce à ce facteur, nous continuons de vous lire, nous continuons de vous répondre, et les lettres ou passages qui nous ont marqués se retrouvent inmanquablement dans ces colonnes. Ben oui. Fallait y penser avant.



■ Y a-t-il un moyen de retrouver le premier numéro d'E-MULEZ ?
Xarros

Pour toute commande d'anciens numéros, rendez-vous à la page d'abonnement ou sur notre site Internet www.emulezmag.com. Tout y est expliqué.



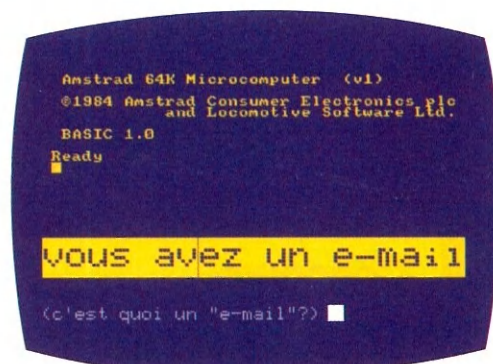
■ Etant un grand nostalgique du CPC Amstrad 6128, ça serait chouette de faire un dossier sur l'émulation CPC dans un futur mag.

Thomas

Cher Thomas, afin de ne léser personne entre la communauté des fans d'ordinateurs et celle des fans de consoles, nous avons choisi d'alterner nos numéros entre... ordinateurs et consoles. Le numéro 1 était dédié à l'Atari ST, le numéro 2 à la SNES, ce numéro 3 à l'Amiga et donc, le numéro 4 concernera une console. Pour savoir laquelle, rendez-vous page 50. Il vous faudra donc attendre mais, sachant que nombreux sont les fans d'Amstrad, il y a fort à parier que cela arrive rapidement. Pas forcément dès le numéro 5 – il y a tant de machines à traiter ! – mais rapidement quand même. En tout cas, ce sera pour l'année prochaine, soyez en sûr. Et n'hésitez pas à nous envoyer des e-mails, d'ailleurs, sur les machines que vous voulez voir traitées en dossier.

■ Dans E-MULEZ, j'aime le ton.
François

Oui, le ton, c'est bon.



Toutes les images, ou presque, sont issues des excellents films *Le facteur sonne toujours deux fois* (1946 avec John Garfield et Lana Turner, 1981 avec Jack Nicholson et Jessica Lange), tous deux disponibles en DVD chez Warner Home Vidéo.



■ Chère Monsieur, je pas parlé français bocou mais je adoré l'article sur The Game Boy Advance. La rédacteur mériteré augmentation.
Mike P.

Et tu crois sérieusement que ça va passer sans qu'on le remarque, Michael ?



■ BONJOUR,

Je voulais vous féliciter. Je suis étonnée de voir qu'un tel magazine puisse sortir un jour. Je l'attendais avec impatience.

J'ai acheté votre magazine n° 2 (j'ai raté le n° 1), parce que c'est rare de trouver ce genre de magazines en kiosque. C'est génial cette idée de lancer un magazine sur l'émulation, ça manquait parce qu'on a toujours l'impression d'être hors la loi en parlant d'émulation.

Françoise

Chère lectrice, pour ce qui est d'avoir l'impression d'être hors la loi, c'est bien le problème que nous essayons de combattre. L'émulation n'est pas illégale et nous espérons un jour que les éditeurs, loin de s'opposer à nous, nous prêteront main-forte ! Car quoi de plus judicieux que de se servir de notre média pour, par exemple, offrir le premier Prince of Persia afin de soutenir la sortie d'un nouvel opus (ce n'est qu'un exemple, hein, nous n'avons aucun souci avec Ubi Soft, distributeur du titre en France, bien au contraire) ? Mais si nous risquons parfois de nous heurter à certains éditeurs, ce ne sont pas eux qui nous dénigrent le plus, croyez-le. Certains nazillons de l'émulation sont furieux de voir qu'un magazine comme le nôtre existe. Leurs pratiques n'étant pas toujours – rarement – légales, ils aimeraient que l'émulation reste dans l'ombre et continuer ainsi leur petit trafic. Notre point de vue est différent : ce n'est qu'en promouvant l'émulation que les choses évolueront. Et à ces personnes, ma foi, j'en profite pour leur dire... euh... je ne sais pas, moi... merde ? L'émulation en elle-même n'est pas illégale, loin de là. Mais parce qu'elle a connu des dérives déplorables – qu'elle connaît d'ailleurs encore –, elle jouit d'une mauvaise réputation. Travaillons tous ensemble pour que cela cesse. Avec mes sincères salutations, gros bisous partout.



■ Exact, votre sélection de jeux Master System est autoritaire, injuste et subjective ! Moi qui ai eu des jeux et une console que je bichonne car elle marche toujours, je vous rappelle quand même le premier Prince of Persia, Y's the Vanished Omen et dans un autre registre Columns !
Lulu

Absolument, ma chère Lulu, notre sélection de jeux est toujours subjective et forcément injuste aux yeux de certains. C'est pourquoi nous n'avons cessé de le préciser : il existe bien d'autres bons jeux sur ces consoles ou ordinateurs mais nous ne pouvons décemment pas parler de tous. Ce sont donc des jeux qui ont marqué les rédacteurs que nous retenirons principalement... au risque de faire des mécontents !

■ Un petit service : avant possédé de nombreuses consoles pendant ma jeunesse, je souhaiterais aujourd'hui faire une collection de ces anciens bijoux, et j'aurais besoin de quelques conseils pour la commencer.
Gaius

Vous êtes nombreux à nous demander comment retrouver d'anciens jeux ou d'anciennes machines. Autant vous le dire tout de suite, ce n'est pas simple, bien au contraire. A part les petites annonces sur magazines, les brocantes du dimanche dans votre village ou les sites d'enchères tels que ebay ou aucland, c'est presque mission impossible. Ces solutions vous offrent déjà de bonnes possibilités mais le résultat n'est pas garanti : le matériel peut être de mauvaise qualité voire ne pas fonctionner du tout. Tiens, puisque vous êtes de gentils lecteurs et que vous êtes tous nos amis, nous vous ferons un guide dans notre prochain numéro. Ouaaaaiis ! Supeeer !



■ J'espère être publié dans le prochain numéro. Salut.
Djé

Ha ! Ha ! Ha ! Il ne faut même pas y compter.

■ Très sympa, ce magazine...
Julien B., dit « Biu »

Cher Julien, le fait que vous soyez un ami très proche de notre rédacteur en chef ne vous autorise en aucun cas à tenir de tels propos, infamants et insultants. Non, mais. Salaud, va !

Le CD ne rentre pas dans le port cartouche de la Super Nintendo, même en forçant avec un marteau.

Jean-Pierre

Cher monsieur, sachez qu'il faut quand même être très con pour essayer ce genre de choses. Et je pèse mes mots. Que vous est-il passé par la tête ? Franchement, une telle stupidité me remplit d'effroi. Car tout le monde sait que ça ne marchera jamais si vous n'avez pas, au préalable, étalé sur la couche inférieure du CD un mince filet de sang de jeune vierge sacrifiée un soir de pleine lune à l'aide d'un poulet à crête jaune dont le bec aura été aiguisé pour l'occasion par un grand maître du nin-ji-tsu ! Non, mais.

P.-S. Si toi aussi, tu te demandes ce qu'est le nin-ji-tsu, sache que c'est un art ancestral, tenu secret et transmis par des moines auvergnats, dans les monastères clandestins cachés au cœur des montagnes enneigées d'Ile-de-France. Mais quel est cet art, me demandes-tu ? Déjà, ça fait deux fois que tu me poses des questions et tu commences à être lourd. Et sinon, cet art ancestral, tenu secret et transmis par des moines auvergnats, dans les monastères clandestins cachés au cœur des montagnes enneigées d'Ile-de-France, c'est l'art du combat par la Nintendo. Si tu ne sais pas, hein, tu n'hésites pas, tu demandes...

Pour nous contacter :
emulez@pressemicro.com

LA LETTRE DU MOIS

Le miracle du microprocesseur

On nous raconte, dans les écoles d'informatique, que le premier microprocesseur à faire son apparition sur le marché fut l'*Intel 4004*, en 1971. On va même jusqu'à nous dire qu'il permettait d'effectuer des opérations sur 4 bits simultanément. Seulement voilà, ce sont de belles conneries, excusez du peu. Le microprocesseur doit son origine au prophète Jesgroupmf, accompagné de ses 11 apôtres et demi.

Galilée, quelques semaines avant la création d'*E-Mulez* – oui, nous avons pensé au concept il y a déjà quelques siècles. L'empire romain étend son emprise sur le bassin méditerranéen et les Juifs ne font rien qu'à énerver Mel Gibson.

Jesgroupmf naît à la clinique privée de Bethléem, d'un père riche promoteur immobilier, Djosef, et d'une mère ancienne femme de ménage désormais femme au foyer, Maria. Son accouchement, difficile, est réalisé par les désormais célèbres docteurs Grobœufus et Anegrisus.

Tout petit déjà, Jesgroupmf s'emmerde dans la vie, tellement qu'il décide d'arrêter l'école et de devenir *hippie*. Comme il ne fait rien qu'à fumer du *shit* en jouant de la cithare électrique, ses parents le foutent dehors en le traitant de grosse feignasse et c'est-y-pas honteux, ma pauvre dame, nous, dans notre temps, les jeunes avaient du respect et travaillaient dur à la mine et on n'avait qu'une orange pour Noël, non mais, ils sont trop gâtés, c'est l'époque qui veut ça.

C'est lors d'un *bad trip* à la fumerie du mont Sinaï que Jesgroupmf rencontre Dieu. Et Dieu lui parla ainsi : « Vas-y, fais passer. » Comme il était complètement déchiré, Jesgroupmf ne

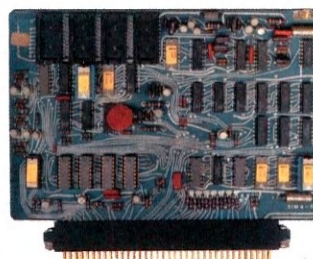
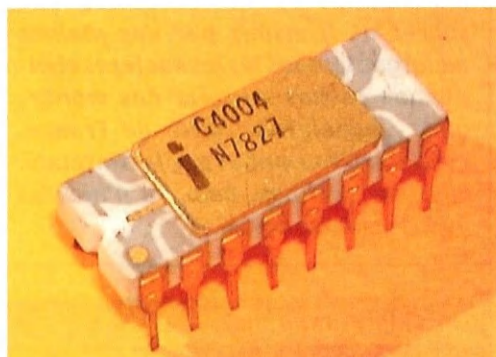


comprit pas qu'il s'agissait du pétard mais crut qu'il devait faire passer la bonne parole. Il plaqua tout le monde et descendit de la montagne sur un chariot chargé de foin, tout en tagadatsointsoin la fille du coupeur de joints.

La multiplication

Tout au long de ses pérégrinations, Jesgroupmf se fait des potes. Un certain nombre. Mais ses plus proches amis sont au nombre de onze et demi. Ben oui. Le demi, c'est parce que

Thomas, l'un d'eux, avait perdu un bras et une jambe. Mais bon, vu que c'étaient le bras gauche et la jambe droite, ça l'équilibrait et il pouvait rester debout. On les appelle les apôtres. Parce qu'ils « apportent » la fumette divine. Oui, je sais, c'est nul mais c'est tout ce que j'ai trouvé. Un jour qu'il arrive à la rive nord du lac de Galilée, Jesgroupmf voit bien que les pêcheurs se la pètent avec leurs filets garnis et narguent la foule affamée. Et c'est là, entre deux taffes, que Jesgroupmf leur dit :



Dans notre prochain numéro, Perceval découvre la RAM.

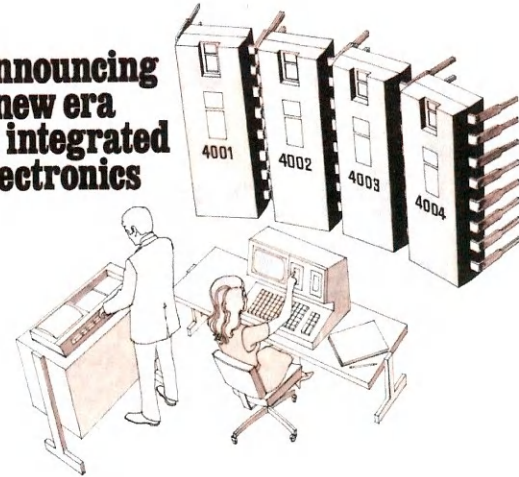


« Même pas peur, moi, je vous crée un processeur pour aller plus vite que vous et ramener du poisson en un temps record. » Et il commence à dessiner sur le sable les plans du premier microprocesseur. Et il multiplie les *bits*. Et il multiplie les *pins* (*N.D.L.R. : pour les incultes, un pin est une broche permettant la connexion du microprocesseur*). Et devant tant de *bits* et de *pins*, la foule se met à genoux. Enfin, surtout les femmes. Et quelques

hommes, mais ça, ça peut arriver. C'est leur choix.

Et Jesgroupmf devient le prophète de tout un peuple. Et on le surnomme même le prophète 3 GHz. Parce que, bon, ça sonne bien. Tout au long de son existence qui durera 33 ans, Jesgroupmf réalisera d'autres merveilles, comme changer un plan de tomates en plan de *marijuana* ou des choses comme ça, pleines de folie et de rébellion contre le système.

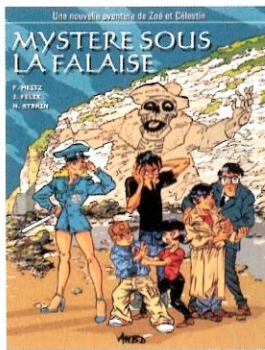
**Announcing
a new era
of integrated
electronics**



Finalement, c'est un indigène marocain, Djouda, qui le dénonça aux flics et Jesgroupmf fut crucifié pour trafic de stupéfiants. Ça ne rigolait pas à cette époque. C'est pas comme maintenant où ils ressortent au bout de six mois, ah ça non, ma petite dame !

Alors forcément, cette histoire peut vous paraître totalement farfelue. Mais on murmure dans les milieux autorisés à s'autoriser de telles autorisations que les plans de Jesgroupmf furent retrouvés par Intel et qu'ils servirent à créer son microprocesseur. Si, si. Juré. Craché. Pfiout.

El dessinator



Notre toujours exceptionnel dessinateur se prénomme toujours Nicolas Sterin, ça n'a pas changé. Ce génie du scribouillage, récemment papa d'une petite Maïa, vous propose d'acquérir ses BD avec, comme bonus, un petit cadeau pour les lecteurs d'E-Mulez : Une dédicace offerte plus, au choix, 15% de remise sur la commande ou le livre *Les bédéphiles sont parmi nous* offert !

Pour plus d'infos sur les titres, une seule adresse : <http://membres.lycos.fr/nicolassterin/>

Les commandes et chèques sont à faire à l'ordre de l'ANBD, et à envoyer à **ANBD, 11 avenue des anglais, 76200 Dieppe.**

- ☐ Tranches de ville – 32 pages – 6 €
- ☐ Tranches de ville 2 – 32 pages – 7 €
- ☐ Les bédéphiles sont parmi nous – 24 pages – 3,5 €
- ☐ La bande des... 5 (avec Bourgne, Stalner, Heitz et LeBot) – 52 pages – 13 €
- ☐ Le Fleuve mauve – 52 pages – 10 €
- ☐ Mystère sous la falaise – 48 pages – 12 €

Frais de port : 2,50 € pour un album + 1,20 € par album supplémentaire

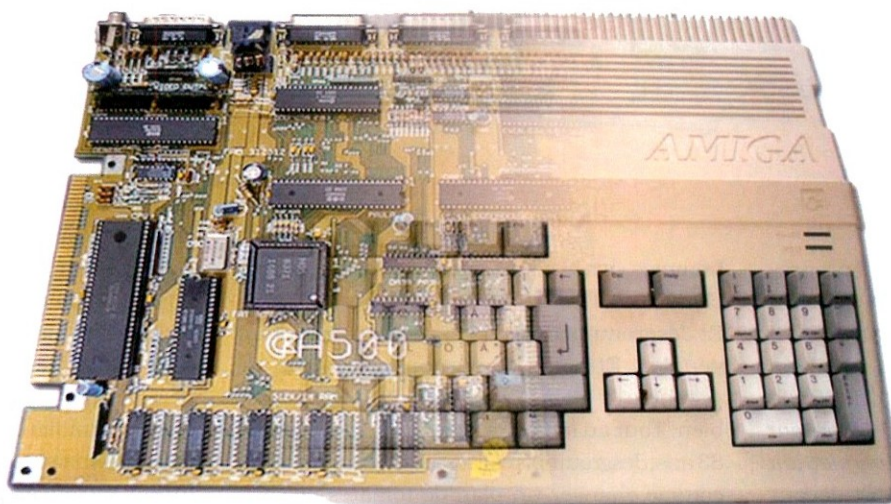
- ☐ Je choisis le livre offert
- ☐ Je choisis les 15% de remise

Total commande : _____ €

Première partie :

l'histoire

Où l'on apprend que l'Amiga, en fait,
c'est Commodore.



Commodore

I N S I D E

A la fin des années 80, deux machines ont marqué le marché de la micro-informatique. La première fut l'*Atari ST*, que nous avons déjà présentée dans notre premier numéro. Alors on n'y reviendra pas. Fallait suivre. La seconde, c'est l'*Amiga*. Et là, on va vous la présenter. En commençant par l'histoire de sa firme. Allez, zou.

Ceux qui nous suivent depuis le début savent qui est Jack Tramiel. Les autres, rendez-vous à la page abonnement - na ! Jack fonde la société Commodore en 1954. A la base, c'est une petite société de maintenance de machines à écrire. Avec l'arrivée de modèles japonais peu chers qui plombent le marché à la fin des années 50, Jack décide de changer de *business* et se lance dans la construction de machines à calculer. Au milieu des années 60, rebelote : les Nippons explosent le marché avec des produits à des prix dérisoires. Qu'à cela ne tienne. Jack est un têtu : il se lance dans les calculatrices électroniques de poche. Le pognon afflue et tout va pour le mieux... jusqu'à ce que le marché soit une nouvelle fois envahi au milieu des années 70 par... par qui ? Eh non ! Faut pas déconner non plus, les Japonais ne sont pas responsables de tous les maux américains à cette époque. Ils sont bien capables de se mettre tout seuls des bâtons dans les roues vu que c'est Texas Instrument qui débarque avec des modèles à tarif réduit. Commodore se lance alors sur le marché des micro-ordinateurs - on y vient enfin !



A cette époque, la micro est aussi développée et populaire que les *strip-teaseuses* dans un foyer d'extrémistes religieux. Mais la présentation de leur ordinateur, le *Pet* (animal de compagnie en anglais, 8 Ko de Ram), au salon de Chicago en 1977, se solde par un succès sans précédent. Les commandes affluent, les brouzoufs aussi. Jack peut presque prendre sa retraite et se baigner tous les soirs dans une piscine de dollars.

Une flopée d'ordis

Mais il n'est pas comme ça, Jack. Il s'attaque au marché familial en 1981 et sort le *VIC-20*. L'année suivante, c'est le *Commodore 64*

qui débarque et qui cartonne grave sa race dans le monde. Suivront le *SX64* et le *Plus/4*, des dérivés, puis le *128*. Début 1984, Jack est gentiment foutu à la porte et s'en va créer la société Atari.

Il est comme ça, Jack. Et pour la suite de son histoire, ben, relisez le numéro 1. De son côté, Amiga sort une nouvelle machine, bien pêchue, l'*Amiga 1000*, et ce en 1985. Multitâche et disposant de coprocesseurs spécialisés pour le son et la vidéo, il est proposé à un prix très abordable - enfin, par rapport à ses concurrents... Il se décline en *Amiga 200* et bien entendu, en *Amiga 500*. Ce dernier, qui débarque en 1987, est le rival direct de l'*Atari 520 ST* qui cartonne dans le monde. Les deux ordinateurs n'auront de cesse de s'opposer, créant deux clans bien distincts de *fans*. La micro-informatique connaît à cette époque un essor fabuleux et deux noms seulement sont en haut de l'affiche : *Atari* et *Amiga*. Commodore sortira d'autres modèles, comme le *2500*, le *1200*, le *600* et le *3000*. L'*Amiga 4000* voit même le jour en 1991. Mais ces machines ne connaissent pas le succès du *500*. Finalement, par la faute d'innovations et de bien d'autres choses (notamment la concurrence du PC), Amiga boit lentement la tasse. Deux consoles ratées passent inaperçues - ou presque -, la *CDTV* et le *CD32* ; finalement, la firme dépose le bilan en 1994. Elle est depuis quelques années passée entre de nombreuses mains mais n'a jamais pu refaire surface. Les *fans* restent pourtant nombreux... Vous le découvrirez par la suite !



Seconde partie :

les caractéristiques

Où l'on apprend que l'Amiga, en fait, y'a plein de trucs dedans.

Moi, au début, j'ai toujours cru qu'un ordinateur, c'était une carcasse vide avec plein de petits gnomes à l'intérieur qui répondent à nos actions. On appuie sur le <P>, hop, un gnome écrit le P sur l'écran. Quand on appuie sur le bouton <Marche>, hop, les gnomes pédalent pour faire fonctionner la machine. Eh bien, vous savez quoi ? C'est même pas ça. Pas un seul gnome. Rien. Keudchi. Nib. Quéquette. J'ai été déçu en l'apprenant, vous n'imaginez pas. Tiens, par exemple, prenez l'Amiga. Ça tombe bien parce que c'est le sujet de notre dossier. Eh bien, ça va vous en boucher un coin, mais il n'y a pas même l'ombre d'un gnome dedans ! Parfaitement. Même pas un gnome en chef ou encore une gnominette.

A la base, l'Amiga peut sembler une simple

A l'intention des férus de circuits électroniques, de puces, de raram, de rorom, de kikilobits et je ne sais quoi d'aud'autre, voilà la didissection de l'Amiga. Un bon petit descriptif qui vous parle de *Agnus*, d'AC/DC, de *Denise*, de *Paula* et même de gnomes. C'est important, ça, les gnomes, dans un ordi.



les trois coprocesseurs spécialisés et le double port *joystick*. Hein ? Quoi ? Trois coprocesseurs ? Il a pété un câble ou quoi ? Ben non. L'Amiga 500 comme le 1000 avaient certes un processeur principal *Motorola MC 68000* cadencé à 7,16 MHz, mais de plus trois coprocesseurs.

Rien à voir

Le premier fut baptisé *Agnus*, à ne pas confondre avec Angus, le guitariste d'AC/DC qui n'a strictement rien à voir avec l'Amiga. Mais strictement rien. Si, si. *Agnus* était dédié au *MMU*, soit *Memory Management Unit* ou unité de gestion de la mémoire utilisée pour les systèmes multitâches.

Le deuxième portait le doux nom de *Denise* – à ne pas confondre avec Denise Richards, bien mieux carrossée et largement plus excitante mais qui n'a strictement rien à voir avec l'Amiga. Rien du tout. N'insistez pas. *Denise* s'occupait de la vidéo.

Le troisième, enfin, s'appelait *Paula* – à ne pas confondre avec Paula Price, star US méconnue du porno. Là encore, rien du tout à voir. Enfin si, y'a plein de choses à voir, mais pas en rapport avec l'Amiga... *Paula* était dédié au son et aux entrées/sorties – ah ben si, il y a un petit rapport avec Paula Price alors...

Toujours est-il que l'Amiga sera le concurrent principal de l'Atari ST. Plus puissant, mais plus cher. Plus évolutif mais plus complexe...

réplique de Commodore à l'Atari 520 ST. Ce serait une grossière erreur de s'arrêter à de telles conclusions. L'Amiga emprunte de nombreux éléments à diverses machines qui ont toutes connu un certain succès. Pour son système de bureau et de fenêtre, pour sa souris, ses disquettes 3 pouces et demi et le microprocesseur *Motorola 68000*, l'Amiga lorgne du côté des *Macintosh*. Pour sa capacité à lire les disquettes 5 pouces un quart, l'écran couleur, l'accès au *bus* interne permettant des extensions, le système d'exploitation ligne par ligne, c'est de l'IBM PC que l'Amiga s'inspire. Et enfin, comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, la machine de jeux Amiga inspire à ce nouvel ordinateur



NOM	AMIGA 500	AMIGA 1000
Année	1987	1985
Processeur	Motorola MC 68000 à 7,16 MHz	Motorola MC 68000 à 7,16 MHz
Coprocesseurs	Agnus (MMU), Denise (vidéo), Paula (son et I/O)	Agnus (MMU), Denise (vidéo), Paula (son et I/O)
Ram	512 Kb extensibles à 9 Mb	256 Kb extensibles à 512 Kb en interne et jusqu'à 10 Mb avec carte
Rom	256 Kb	8 Kb
Modes graphiques	320 X 256, 320 X 512, 640 X 256, 640 X 512	320 X 200, 320 X 400, 640 X 200, 640 X 400
Couleurs	32 (320 X 256 et 320 X 512) 16 (640 X 256 et 640 X 512)	32 (320 X 200 et 320 X 400) 16 (640 X 200 et 640 X 400). Peut proposer jusqu'à 4096 couleurs en image fixe.
Son	4 voix, 8 bits PCM	4 voix, 8 bits PCM
Ports	Centronics, RS232, souris, joystick, RGB, composite, audio externe, bus	RGB, composite, disquette externe, Centronics, RS232x, port d'extension, carte son, joystick (compatible Atari), extension Ram, clavier.
O/S	Amiga Workbench 1.2 puis 1.3	AmigaDos 1.0, 1.1, 1.2 et 1.3 et Workbench
Prix	9000 F (1372 €) en 1987, 3500 F (533 €) en 1991	12 000 F (1829 €) en 1985



Troisième partie :

les jeux

Où l'on apprend que l'Amiga, en fait, on peut jouer avec.

Un *Amiga*, c'est quand même bien pratique. Pas de *frisbee* sous la main ? Qu'à cela ne tienne, lancez votre *Amiga* ! Pas de ballon ? Qu'à cela ne tienne, *shootez* dans votre *Amiga* ! Pas de raquette ? Qu'à cela ne tienne, tapez avec votre *Amiga* ! Y'a pas de doute, un *Amiga*, on peut jouer avec.

Si à la fin des années 80 vous possédiez un *Atari ST* ou un *Amiga*, votre placard était indubitablement rempli de disquettes de jeux. Car sur les deux machines sont sortis un nombre incroyable de titres aujourd'hui devenus cultes. Des sagas Lucas Arts (*Indiana Jones*, *Monkey Island*, etc.) en passant par les jeux de sport (*Kick Off*...), les simulateurs de vol (*F/19*...), et j'en passe et j'en oublie. Tous les genres furent déclinés, avec de bons



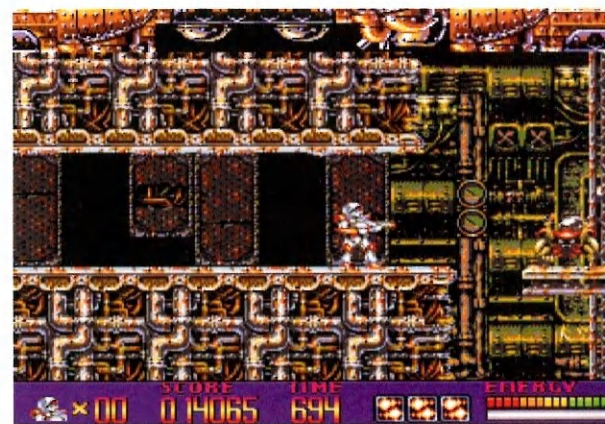
et de moins bons souvenirs pour les joueurs. En matière de jeu, l'*Amiga* avait un sérieux avantage par rapport au *ST*. Que dis-je, plusieurs sérieux avantages. Déjà, ses coprocesseurs assuraient plus de fluidité et plus de possibilités techniques. Un jeu *Amiga* se devait, je m'en souviens à l'époque, d'être plus beau qu'un jeu *Atari*. De plus, le double port de manettes de jeux, extensible qui plus est – pour avoir encore plus de manettes dans le cas où vous aviez tout plein d'amis –, était un atout non négligeable. En effet, je me rappelle personnellement les parties de *Kick Off* sur *Atari*, avec un ami, où inévitablement l'un prenait le *joystick* et l'autre... le clavier.



Ce genre de désagrément n'aurait pas été de mise avec un *Amiga*. Alors certes, il existait des doubleurs pour *ST* mais bon... leur fiabilité n'était pas totalement convaincante.

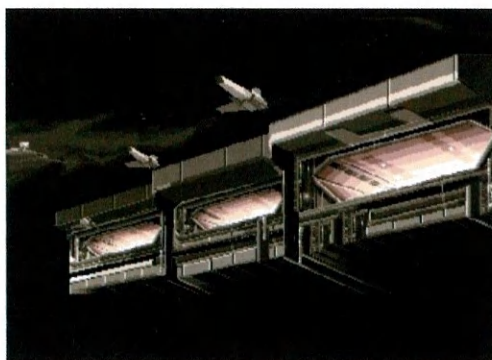
Atari ou Amiga ?

Toujours est-il qu'à cette époque, si les jeux peinaient à sortir sur PC et encore plus sur *Mac*, ils se retrouvaient inmanquablement sur *ST* et sur *Amiga*. Très rares furent ceux qui ne sortirent que sur une seule machine. Malgré tout, en ce qui concerne les jeux, l'*Atari*





gardera toujours une longueur d'avance sur les ventes... Simplement parce que les jeux y étaient bien plus simples à copier – pirater... bouuuuh ! pas beau ! – et que, l'*Atari* étant moins cher que l'*Amiga* (de peu mais suffisamment pour faire la différence au niveau



des ventes), les ataristes furent toujours plus nombreux que les amigaïstes... Heureusement, la machine de chez Commodore se rattrape (et s'est longtemps rattrapée, même après la faillite de la marque) avec les aficionados. En effet, les *fans* de l'*Amiga* ont toujours été plus actifs et sont restés fidèles à leur ordinateur fétiche. Résultat, les jeux faits maison sont légion. Vous en retrouverez un bon nombre – que dis-je, un nombre hallucinant – sur notre CD et croyez-moi, certains valent vraiment le coup. Les développeurs s'en sont réellement donné à cœur joie, à tel point que parmi nos jeux complets, vous en trouverez certains datant de... 1999 ! Autant dire qu'à une époque où l'*Atari ST* n'était plus qu'un lointain et vague souvenir, l'*Amiga* perdurait encore.



Quatrième partie :

exemples de jeux

Où l'on apprend que l'Amiga, en fait, ça rime avec jeux. (enfin, euh... c'est une image, parce que ça ne rime pas vraiment, hein...)

Vous êtes lourds à la fin. Oui, ces quelques exemples de jeux sont choisis de façon totalement arbitraire. Oui, on en a oublié plein. Et d'abord, c'est nous qu'on choisit parce que c'est nous qu'on est les chefs ici. Non mais. Ce ne sont que quelques exemples qui ont marqué la vie mouvementée des membres de la rédaction. Et si le vôtre est absent, eh bien... euh... tant pis pour vous.

Alien Breed 2: The horror continues

Editeur/Développeur : Team 17

Année : 1993

Genre : action

Résumé : dans un futur éloigné, l'univers est peu à peu colonisé par les terriens. Forcément, les aliens, ça les gonfle sévère. Au bout d'un moment, ils décident donc d'attaquer une colonie qui n'est rien de moins qu'un complexe de recherches scientifiques. Et qui c'est qui va sauver tout le monde ? Allez, au boulot, soldat.

Avis : avec une vue aérienne, *Alien Breed 2* se présente comme l'un des tout meilleurs jeux d'action de cette époque. Ça pète de partout, ça canarde comme en 40 et les niveaux sont de véritables labyrinthes. Le jeu est rapide, assez joli, les décors sont fouillés, le son est très bon (pas de musique techno mais uniquement des bruitages) et la jouabilité exceptionnelle. Que demande le peuple ?

Note : ★★★★★



Cadaver

Editeur/Développeur : Bitmap Brothers

Année : 1990

Genre : aventure

Résumé : ce n'est pas toujours facile d'être un nain, ça non. Alors quand en plus on s'appelle Karadoc, on part avec un sacré handicap. C'est peut-être pour cela, d'ailleurs, que notre héros décide de visiter le château de Wulf (qui se traduit par Loup), château qui regorge de pièces humides et sombres, de *puzzles* et de pièges.

Avis : plutôt habitués aux jeux d'action, les Bitmap Brothers tentent ici une petite approche du jeu d'aventure médiéval fantastique. Tout en 3D isométrique, *Cadaver* a remporté un sacré succès à sa sortie, à tel point qu'un *data disk* a vu le jour quelque temps après. Doté d'un graphisme réussi, d'une jouabilité sans faille et d'un intérêt certain, *Cadaver* reste encore aujourd'hui une référence.

Note : ★★★★★

Cannon Fodder

Editeur/Développeur : Virgin

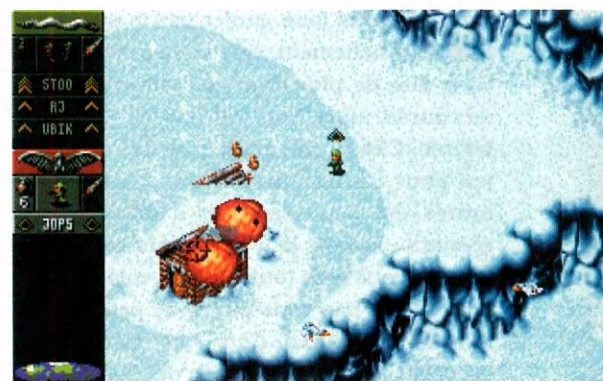
Année : 1993

Genre : stratégie

Résumé : simple mais accrocheur, *Cannon Fodder* vous met à la tête d'un commando armé chargé d'effectuer une trentaine de missions. Les objectifs consistent généralement à nettoyer la carte de toute trace ennemie – sobre mais efficace –, détruire un bâtiment précis, sauver des otages, atteindre un point de rendez-vous, etc.

Avis : doté d'un *gameplay* très proche de *Syndicate*, *Cannon Fodder* n'en demeure pas moins original et particulièrement prenant. Toutes les actions s'effectuent avec la souris tandis que la vue aérienne confère une excellente visibilité et une prise en main immédiate. Les décors influent sur le comportement de vos hommes ainsi que de leurs armes. Défoulant sans être pour autant simpliste, le titre de Sensible Software (à qui l'on doit le fabuleux *Sensible Soccer*) saura contenter les amateurs d'action qui ne veulent pas pour autant passer trois jours à élaborer une stratégie d'attaque en 15 phases, 17 *checkpoints* et 4 vagues d'assaut...

Note : ★★★★★



Chaos Engine

Editeur/Développeur : Bitmap Brothers

Année : 1993

Genre : beat'em up

Résumé : une machine du chaos a été dérégulée. Pourquoi ? Comment ? Par qui ? Quand est-ce qu'on mange ? Toutes ces questions sont sans intérêt dans l'immédiat. Sauf la dernière. Le plus urgent à régler, c'est le problème de ce nuage du chaos qui a dévasté le monde et transformé humains et animaux en mutants de la pire espèce. Six soldats sont appelés à la rescousse...

Avis : vous choisissez l'un des six héros qui répondent chacun à différentes caractéristiques et qui se battent avec leurs propres armes. 16 niveaux sont à parcourir et ils regorgent de monstres, de bonus et de pièges. Jouable à plusieurs, *Chaos Engine* est l'exemple même de l'excellent beat'em up, à la réalisation impeccable, à l'ambiance prenante, à l'action débordante. Bref un *must* dans sa catégorie.

Note : ★★★★★



Crazy Cars 3

Editeur/Développeur : Titus

Année : 1992

Genre : course

Résumé : pilotez une voiture de rêve sur les routes encombrées. Gagnez de l'argent pour réparer ou customiser votre véhicule et surtout, évitez de vous faire gauler par la police !

Avis : franchement, que voulez-vous que je vous dise de plus dans le résumé ? Un jeu de course, aussi bon soit-il, reste un jeu de course. C'est d'ailleurs le pire des genres de jeu pour un testeur. Autant pour tous les autres, on peut s'amuser à délirer sur le scénario, autant là... ben, vous roulez... et comme vous êtes tout seul au volant, on ne peut même pas vous parler de petite pipé à 200 km/h... *Crazy Cars 3* est toutefois un excellent jeu dans la lignée de *Outrun*, avec

quelques innovations. Sa réalisation est parfaite, sa jouabilité également, mais on regrettera sa bande sonore, pénible et crispante, et sa durée de vie faiblarde.

Note : ★★★★★

Croisière pour un cadavre

Editeur/Développeur : Delphine Software

Année : 1991

Genre : aventure/policier



Résumé : certains ont la chance de s'appeler Bruce, Tom ou James. Pas de bol, vous, c'est Raoul Dussentier, un inspecteur de police convié sur un superbe voilier pour une mystérieuse croisière de rêve d'une semaine. A vous les *piña coladas* au fil de l'eau, de sublimes naïades à vos côtés et les doigts de pied en éventail... Seulement voilà, au bout de deux jours, votre hôte, Niklos Karaboudjan est retrouvé assassiné dans son bureau. Pas de bol, mais bon il faut bien trouver un scénario au jeu. Etant donné vos compétences en matière de Ricard et de saucisson au porc – et accessoirement de meurtres –, vous voilà plongé au cœur d'une mystérieuse enquête.

Avis : fortement inspirée des romans d'Agatha Christie, cette production de Delphine Software marqua son temps avec ses graphismes 3D et son scénario dopé au Tonyglandyl – c'est du béton ! Seul reproche, une progression un peu trop linéaire. Vous ne pourrez avancer dans l'aventure qu'en effectuant des actions précises : interroger tous les suspects, rechercher le moindre indice, être au bon endroit au bon moment, etc.

Note : ★★★★★

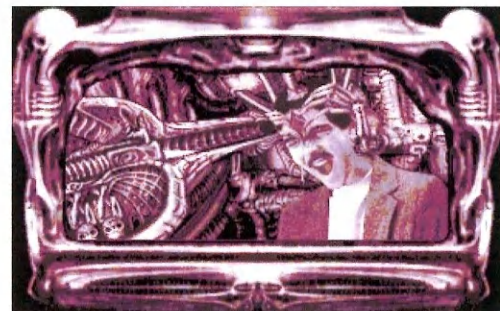
Darkseed

Editeur/Développeur : Cyberdreams

Année : 1992

Genre : aventure/horreur

Résumé : tout droit sorti de l'esprit tordu de H.R. Giger (artiste qui est à l'origine du design des *Aliens* de Ridley Scott), *Darkseed* vous propose de partager l'horreur d'un certain



Mike Dawson – rien à voir avec la série naïveuse. Ecrivain de science-fiction, vous vous installez dans une charmante maison victorienne, histoire d'entamer l'écriture de votre prochain roman. Au cours de votre première nuit, vous faites l'un des plus horribles *bad trips* de votre vie... et à jeun ! Une race d'extraterrestres a implanté un embryon dans votre crâne. A votre réveil, vous ressentez les premiers signes d'une migraine qui ne fera que s'intensifier au fil des heures...

Avis : doté d'une ambiance particulièrement glauque, *Darkseed* s'est rapidement imposé comme une référence grâce à quelques excellentes idées. Le jeu est par exemple divisé en deux mondes (réalité – ? – et cauchemar) qu'il vous faudra explorer. A la manière de *Day of Tentacle*, chacune de vos actions se répercutera dans l'autre monde. Ajoutez à cela plus de 70 lieux différents à visiter et une bande-son glauquissime à souhait et vous aurez un aperçu de votre prochain cauchemar. Bienvenue !

Note : ★★★★★

Dune

Editeur/Développeur : Virgin/Cryo

Année : 1991

Genre : aventure/gestion

Résumé : premier jeu tiré de l'univers onirique de Franck Herbert, *Dune* vous met dans la peau de Paul Atréides, héritier de la lignée Atréides, l'une des familles les plus puissantes et les plus respectées de l'empire. Alors que vous vous la couliez douce sur votre planète bleue Caladan, l'empereur Shaddam IV en personne vous confie le mandat d'exploita-



tion de Dune, une planète mystérieuse et sauvageonne qui renferme la substance la plus précieuse de l'univers, l'épice.

Avis : bien loin de l'aspect stratégie/gestion de *Dune II* (développé par Westwood), ce premier volet navigue entre les phases d'aventure, d'exploration et de gestion avec un soupçon de stratégie. Un mélange qui pourrait paraître dangereux aujourd'hui mais qui fait ici des merveilles. Et puis comment ne pas tomber amoureux des graphismes sublimes (en 3D précalculée sur la version CD-Rom !), de l'excellente bande-son ou de l'ambiance... Ah, les levers de soleil à dos de ver, il n'y a que ça de vrai, ma petite dame ! Seul reproche, une durée de vie limitée. Le seul et unique chef-d'œuvre de Cryo, à mon humble avis...

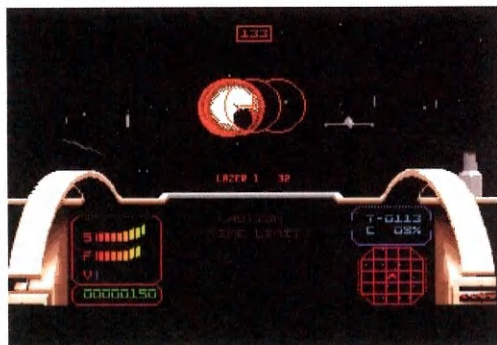
Note : ★★★★★

Epic

Editeur/Développeur : Ocean

Année : 1992

Genre : shoot'em up spatial



Résumé : pas de bol. Le soleil de la constellation de Magellan menace de péter. Les habitants d'une petite planète, plutôt que de mourir, décident de s'exiler vers des contrées plus accueillantes. Mais c'est sans compter sur l'empire Rxxon, bien décidé à prendre d'assaut le convoi. Heureusement, vous, terrible pilote spatial, veillez au grain. Ça va chier.

Avis : doté d'une réalisation plutôt agréable, cet *Epic* fut la réponse d'Ocean au *Wing Commander* d'Origin (voir plus loin). S'il n'a pourtant pas remporté le même succès, *Epic* est un shoot spatial réussi. Facile à prendre en main, au scénario sympatoche, il a permis à de nombreux pilotes en herbe de dézinguer du méchant à tour de bras.

Note : ★★★★★

Flashback

Editeur/Développeur : Delphine Software

Année : 1992

Genre : plateforme



Résumé : Conrad B. Hart est un brillant scientifique qui met au point une machine permettant de calculer la densité moléculaire des objets. Il n'a que ça à foutre, Conrad, tiens. Au lieu d'aller faire reluire mémère et faire ses courses au supermarché le samedi après-midi comme tout le monde, non, Conrad invente. Après, il s'étonne de découvrir que certaines personnes ont une densité mille fois supérieure à la normale et qu'elles veulent que ça reste secret. Conrad se fait enlever, effacer la mémoire... Bien fait pour sa gueule. Heureusement pour lui, Conrad s'échappe et se retrouve paumé dans une jungle hostile.

Avis : vous jouez Conrad, forcément. Digne successeur d'*Another World*, *Flashback* est doté lui aussi d'une jouabilité exemplaire, d'une fluidité monumentale et d'une animation merveilleuse. Graphiquement sublime, il s'est attiré en son temps les éloges de la presse et le fanatisme des joueurs. Encore aujourd'hui, *Flashback* reste une référence, un incontournable, même si, en le voyant, nos enfants se foutaient bien de nous...

Note : ★★★★★

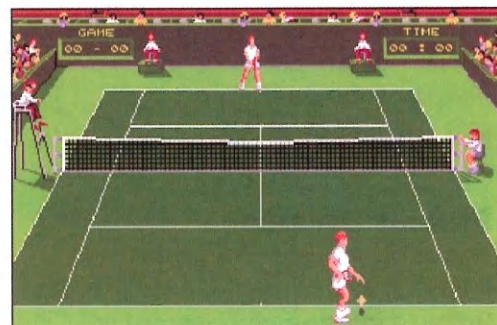
Great Courts 2

Editeur/Développeur : Blue Byte

Année : 1991

Genre : tennis

Résumé : les plus jeunes d'entre nous ne jurent que par *Top Spin* (Xbox) ou *Smash Court Tennis Pro Tournament 2* (PS2), ils ont



tort ! N'ayons pas peur des morts, le père spirituel de ces jeux de tennis est sans aucun doute *Great Courts 2* ! Vous pouvez ainsi créer votre propre joueur, lui distribuer des points de compétence (service, volée, revers, etc.) puis vous lancer dans les tournois ATP. Chacun d'entre eux vous permet alors d'acquérir des points supplémentaires et un peu d'argent de poche.

Avis : voici un excellent exemple de jeu techniquement dépassé mais dont le *gameplay* n'a rien à envier aux productions actuelles : match en simple ou double, entraînement ou compétition, tout est réuni pour griller le peu d'heures de sommeil qu'il vous reste !

Note : ★★★★★

Jaguar XJ 220

Editeur/Développeur : Core Design

Année : 1992

Genre : course de tuteurs



Résumé : voiture mythique du constructeur britannique Jaguar, la *XJ 220* a fait ici la joie de nombreux joueurs fauchés qui pour une centaine de francs pouvaient s'y croire : au volant, un cigare aux lèvres et une blonde à leur côtés... L'objectif, ultrasimple, consiste à gagner le plus de courses possible et à ajouter quelques chtites options à votre caisse à savon – non, les jantes alu 24 pouces ne sont pas disponibles !

Avis : challenger officiel du célèbre *Lotus Turbo Esprit Challenge 2*, *Jaguar XJ 220* bénéficie de tout le savoir-faire de Core Design. Graphismes colorés, bon rendu de vitesse et difficulté bien dosée. Plusieurs modes de jeu vous sont proposés : course unique, championnat, multijoueur, etc. Classique mais efficace. Chose rare pour l'époque, un éditeur de circuits est également inclus.

Note : ★★★★★

James Pond 2

Editeur/Développeur : Millenium

Année : 1991

Genre : plateforme



Résumé : rien ne va plus au pôle Nord ! L'infâme Dr Maybe vient de kidnapper les pingouins de la banquise, qui, comme tout le monde sait, sont les amis du père Noël. Son plan démoniaque prévoit de les transformer en chocolat, les farcir avec une bombe et les mélanger aux cadeaux de Noël ! Inadmissible ! Vous incarnez donc James Pond – non, ce n'est pas une fôte d'ortographe –, le meilleur – et le seul aussi – poisson agent secret du monde. Votre mission consiste donc à sauver vos potes les pingouins avant qu'ils ne soient transformés en surimi...

Avis : varié et coloré, voici un titre qui ne laissera pas indifférent, à condition d'aimer les ambiances enfantines. Ne cherchez donc pas les gerbes de sang, les zombies manchots à tête décapitée, les tronçonneuses *tunées* ou le spectre de Demis Roussos ! Il n'empêche que *James Pond* est un jeu de plateforme pur et dur, dans la veine des meilleures productions de l'*Amiga* ! La panoplie de mouvements de notre héros s'avère diverse et la maniabilité tout bonnement excellente.

Note : ★ ★ ★ ★ ★

Lemmings

Editeur/Développeur : Psygnosis

Année : 1990

Genre : réflexion

Résumé : menez les lemmings de l'entrée jusqu'à la sortie de chaque niveau, sachant que ces bestioles débiles se contentent de marcher, quitte à ce que ce soit vers la mort... Il faudra donc les guider pour leur épargner ce triste sort, leur faire éviter les obstacles



et les pièges. Pour cela, vous aurez droit à différentes races de lemmings tels les lemmings grimpeurs, les lemmings flotteurs, les lemmings bloqueurs, les lemmings creuseurs ou les lemmings explosifs, et j'en passe et j'en oublie. Tout cela sur 20 niveaux.

Avis : voilà un jeu qui devait obligatoirement être dans la liste des merveilles de l'*Amiga*. Simplement parce que le mot « lemming » a été totalement popularisé grâce à ce jeu. Simplement parce que si vous demandez à quelqu'un ce qu'est un lemming, il ne vous répondra pas que c'est un petit mammifère cousin du campagnol (ce qui en est la vraie définition) mais une espèce de stupide petit gnome bleu aux cheveux verts qui suit ses potes et se jette dans les précipices. Simplement parce qu'il était prenant, passionnant et vraiment bien fait.

Note : ★ ★ ★ ★ ★

Lotus Turbo Esprit Challenge

Editeur/Développeur : Gremlin

Année : 1990

Genre : course



Résumé : prenez le volant de la *Lotus Esprit*. Le mode facile vous obligera à parcourir sept courses entre chaque niveau, le mode moyen dix et le mode difficile, quinze. Un jeu de course qui a connu ses heures de gloire sur *Amiga* et *ST* !

Avis : bon, on ne va pas vous la refaire, mais un jeu de course, c'est un jeu de course, hein ? Du style *Outrun*, il jouit d'une impressionnante fluidité, d'une excellente maniabilité et surtout, il est doté d'une très bonne impression de vitesse. Jouable à deux, il est vraiment passionnant. Vous devez même vous arrêter régulièrement pour faire le plein. Un *must* dans son genre.

Note : ★ ★ ★ ★ ★

Pinball Dreams

Editeur/Développeur : 21st Century

Année : 1991

Genre : flipper



Résumé : attention chef-d'œuvre ! Alors que certains s'amusaient à claquer leur loyer du mois pour s'offrir quelques parties de *flipper* au bistrot du coin, d'autres s'acharnaient sur LA référence 2D du genre : *Pinball Dreams* ! Des tables de folie, une fluidité magistrale, de quoi vous donner envie de racheter carrément un *Amiga* !

Avis : graphismes léchés (4 tables sont à votre disposition), animations excellentes et musiques endiablées – non, le format *.mod* n'est pas mort ! –, tout est réuni pour vous faire oublier votre boulot, le patron acariâtre, les gamins qui braillent et la femme qui râle. *Pinball Dreams*, un jeu déclaré source d'utilité publique !

Note : ★ ★ ★ ★ ★

Pirates

Editeur/Développeur : Microprose

Année : 1987

Genre : stratégie/aventure

Résumé : initialement sorti sur *Commodore 64*, *Pirates* marque l'apogée de la carrière de son créateur, Sid Meier, à qui l'on doit le cultissime *Civilization*. Capitaine d'un navire pirate, vous devez acquérir amour, gloire et beauté en explorant les îles des Caraïbes, en recrutant le meilleur équipage, en pillant les navires qui osent vous narguer en pleine mer ou affronter vos ennemis lors de duels à l'épée.

Avis : superbement réalisée, voici l'une des plus grandes références dans le domaine des



jeux vidéo. Le titre mêle habilement les phases d'aventure, de gestion ou de stratégie n'hésitant pas à y insérer des phases de jeu au tour par tour. Cette version Amiga – la meilleure de toutes – dispose d'une bande-son stéréo, de somptueux graphismes et d'une durée de vie exceptionnelle... Le tout sur une seule disquette !

Note : ★★★★★

Project X

Editeur/Développeur : Psygnosis/Team 17

Année : 1992

Genre : shoot'em up



Résumé : ce n'est un secret pour personne, les shoot'em up ne brillent jamais par l'originalité de leur scénario : « Toi gentil, eux, méchants. Toi tuer méchants et sauver le monde. » Alors bon, je vous passe le scénario à deux sesterces écrit par une bande d'alcooliques en panne d'inspiration, pour passer à l'essentiel, le *gameplay*.

Avis : *Project X* a acquis ses lettres de noblesse grâce à une excellente réalisation, de somptueux graphismes et un *scrolling* vertical qui frôle la perfection. Mention spéciale pour les effets sonores et les voix digitalisées.

Reste que ce titre est déconseillé aux petits joueurs. Les 6 niveaux proposés sont d'une difficulté phénoménale et terminer le jeu relève de l'exploit. En deux mots, un excellent shoot pour puristes réalisé par des puristes.

Note : ★★★★★



Rick Dangerous

Editeur/Développeur : Core Design

Année : 1988

Genre : plateforme

Résumé : bien avant Lara Croft, à une époque où Indiana Jones sévissait déjà, Rick Dangerous se lance lui aussi dans le pillage de tombeaux à la recherche de trésors. C'est bien simple, cet aventurier devra déjouer tous les pièges et Dieu sait s'ils sont nombreux.

Avis : sérieusement, il y a vraiment de quoi s'interroger sur l'inspiration des développeurs. Rick Dangerous a le chapeau mou et dès le début du film... euh... du jeu, il est poursuivi par un énorme rocher qui manque de l'écraser... Parodie ou hommage, peu importe. Ce jeu a remporté un succès phénoménal du fait de sa qualité indéniable. Le top en matière de jeu de plateforme. Action à gogo, pièges délirants, humour, réflexion... Un cocktail vainqueur.

Note : ★★★★★

R-Type

Editeur/Développeur : Irem

Année : 1987

Genre : shoot'em up

Résumé : Ha ha ha ! Comme d'hab, les Zitis (comprenez E.T.) veulent niquer l'humanité. Comme d'hab, les Zitis vont en prendre plein les dents. Comme d'hab, c'est vous qui allez devoir leur déchausser les molaires à grands coups de laser. A bord d'un vaisseau révolu-



tionnaire, le *R-9*, vous deviendrez le M. Propre de la galaxie. Allez, hop, on nettoie.

Avis : pas de doute, les scénarios des shoot sont tous plus désolants les uns que les autres. Peu importe. *R-Type*, en dépit d'un *background* lamentable, jouit d'une fluidité, d'un graphisme et d'une jouabilité exemplaires. Le plus de ce jeu, outre ses décors travaillés, est la possibilité de changer l'armement de son vaisseau et notamment de lui ajouter une nacelle indestructible et particulièrement destructrice avec son armement puissant... Du tout bon.

Note : ★★★★★

The First Samurai

Editeur/Développeur : Vivid Image

Année : 1991

Genre : plateforme



Résumé : gros, gros *hit* sur Amiga, *The First Samurai* vous propose de suivre le périple d'un apprenti *samurai* parti venger la mort de son maître. Assassiné par un esprit maléfisant, ce dernier a tout de même eu le temps de transférer son âme dans votre épée. C'est un peu comme *K2000* sauf que vous n'êtes pas David Hasselhoff, vous n'avez pas de pantalon en cuir et votre épée ne vous parle pas en faisant une jolie lumière rouge... Au début, bien sûr, vous êtes à poil. Plus vous tuez d'ennemis à mains nues, plus votre *Ki*, l'énergie vitale, s'accroît. Dès que votre jauge est pleine, votre sabre apparaît et vous pouvez enfin exprimer toute votre agressivité post-pubère brimée par votre mère.

Avis : bourré de qualités et doté d'une ambiance envoûtante, *The First Samurai* vous fera voyager dans le temps (du Japon médiéval à sa version post-apocalyptique) à travers une dizaine de niveaux aussi soignés les uns que les autres. Côté jouabilité, les habitués de *Zool* ou *Castlevania* ne seront pas dépayés. Notre héros répond au quart de tour et dispose d'une palette variée de mouvements. Pour un peu, on se prendrait pour Tom Cruise...

Note : ★★★★★



Turricon 2

Editeur/Développeur : Rainbow Arts

Année : 1991

Genre : shoot'em up

Résumé : en 3025, la paix règne dans la galaxie Aldebaran 42. A bord du vaisseau *Avalon 1* des UPFF (*United Planets Freedom Forces*), on se la coule douce. On boit, on chante, on baise. Enfin, euh... jusqu'à ce que des aliens débarquent, butent tout le monde et s'en retournent tranquillement à leur *barbecue* du dimanche. Tout le monde ? Naaaaan. Pas vous. Et vous allez vous venger. Non mais.

Avis : musiques rythmées, graphismes jolis tout plein, jouabilité toujours excellente, durée de vie très honnête, voilà la recette de la réussite pour un shoot. Les niveaux sont immenses, les aliens aussi, le jeu est rapide, que demander de plus ? A noter que le jeu est sorti sous *Megadrive*, *Game Boy* et *SNES* sous le nom de... *Universal Soldier*.

Note : ★★★★★

Vroom!

Editeur/Développeur : Lankhor

Année : 1991

Genre : course

Résumé : jeu classique de formule 1, *Vroom!* propose de parcourir 16 circuits, seul ou à deux. Entraînement, arcade, championnat sont disponibles et on peut paramétrer le nombre de tours de chaque course.

Avis : doté de graphismes variés et précis,



d'une animation très fluide et de sensations de vitesse réussies, *Vroom!* s'inscrit dans la lignée des meilleurs jeux de F1. Si aujourd'hui, tout cela peut prêter à sourire, il fut à l'époque l'un des grands hits de la société Lankhor. A noter que vous le retrouverez en version *Amiga* intégrale sur notre CD-Rom.

Note : ★★★★★

Wing Commander

Editeur/Développeur : Origin System

Année : 1990

Genre : shoot'em up 3D

Résumé : pour certains puristes *oldschool*, parler de *Wing Commander* revient à lire un psaume de l'Ancien Testament. Premier volet d'une longue série à la qualité inégale, il vous fait revêtir l'uniforme d'une jeune recrue – pas encore bizutée – fraîchement débarquée sur le *Tiger's Claw*, le vaisseau amiral de la Confédération. Malheureusement, tout n'est pas joli, joli dans l'univers, votre camp est en guerre depuis près de 20 ans avec les infâmes Kilrathi et votre arrivée pourrait bien changer la face de la guerre...

Avis : véritable révolution technologique à sa sortie, *Wing Commander* est le premier shoot'em up à bénéficier d'un pseudo-moteur 3D. Ses superbes cinématiques et ses phases d'action en ont fait rêver plus d'un. A ce sujet, voici peut-être le premier jeu qui m'a donné envie d'acheter un PC. La version *Amiga* était certes de très bonne facture mais péchait par



ses graphismes un peu en retrait et ses innombrables disquettes à changer en cours de jeu. Premier véritable *Space Opera*, et non des moindres, le titre offre un scénario digne des productions hollywoodiennes et des cinématiques à tomber par terre, une référence !

Note : ★★★★★

Zool

Editeur/Développeur : Gremlin Interactive

Année : 1991

Genre : plateforme



Résumé : si vous suivez un peu notre magazine, vous vous rendrez compte que nous avons déjà parlé de *Zool*. Si, si. Dans le dernier numéro en plus. Alors plutôt que de nous répéter, commandez-le. En plus ça nous fera des sous. Plein de sous. Et si on vend assez de *E-Mulez*, mon patron m'offrira une prime et je pourrai m'acheter une nouvelle trottinette. Mais bon, sinon, c'est l'histoire d'une fourmi *ninja* qui veut rentrer chez elle.

Avis : alors oui, on vous reparle de ce jeu. Mais il faut comprendre que ce fut l'un des *musts* de l'*Amiga*. Totalement loufoque mais doté d'une jouabilité exemplaire, ce jeu de plateforme plaira incontestablement aux enfants.

Note : ★★★★★

Et aussi...

Forcément, dans les classiques *Amiga*, nous pourrions ajouter *Another World* (1990), *Civilization* (1991), *L'Arche du Capitaine Blood* (1988), *Elite* (1988), *Indiana Jones et la dernière croisade* (1989), *Kick Off* (1989), *Loom* (1989), *Maniac Mansion* (1987), *Nord et Sud* (1989), *Operation Stealth* (1990), *Populous* (1989), *Prince of Persia* (1989), *Monkey Island*

(1990), *Sensible Soccer* (1992), *Sim City* (1990), *Speedball* (1989) ou encore *Les Voyageurs du temps* (1989)... Mais vu qu'ils ont déjà été traités dans notre numéro 1 dédié à l'*Atari ST*, franchement, ça ne valait pas la peine... et si cela vous manque tout de même, rien ne vous empêche de le commander, ce fameux numéro 1. Non, mais, c'est vrai quoi, quand même...

Cinquième partie :

l'amiga aujourd'hui

Où l'on apprend que l'Amiga, en fait, n'en finit plus de mourir.

Aujourd'hui, parler d'Amiga peut faire sourire. Pourtant, après des années de galère et de déceptions, les fans de la première heure sont encore présents. Moins nombreux, certes, mais présents. Entretien avec un passionné, tour d'horizon des derniers bastions.

L'Amiga est mort, vive l'Amiga ! Hein ? Non ? Ah, oui, tiens, il bouge encore. Quelqu'un pour lui filer la dernière bastos ? Personne ? Boarf, pas drôle... ça en aurait fait un scoop, tiens, la mort de l'Amiga dans *E-Mulez*... Mais que les fans se rassurent, ce n'est pas pour demain. Car si la communauté des amigaïstes n'en finit plus de se réduire, elle est encore vivante. Pour preuve, les nombreux témoignages indignés (du genre « Le numéro un sur l'Atari ST ? Pourquoi pas l'Amiga ? ») ou quémendant (du genre « Le numéro un sur l'Atari ST ? A quand sur l'Amiga ? ») que nous avons reçus à la rédaction. Pour preuve également, les

quelques sites dédiés à l'Amiga et qui sont régulièrement mis à jour. Nous avons pu interviewer l'un des derniers amigateurs français – amigaïstes, amigateurs, c'est du pareil au même, non ? –, David Brunet, 27 ans, rédacteur en chef du magazine *Obligation* (<http://obligement.free.fr>) et éditeur du *hit-parade* des jeux Amiga (<http://hitparade.amigagames.com>). Parce que ce type est totalement intéressant, nous avons décidé de retranscrire totalement ses propos.

E-Mulez : L'Amiga était-elle vraiment une machine à jouer par rapport à l'Atari ST ?

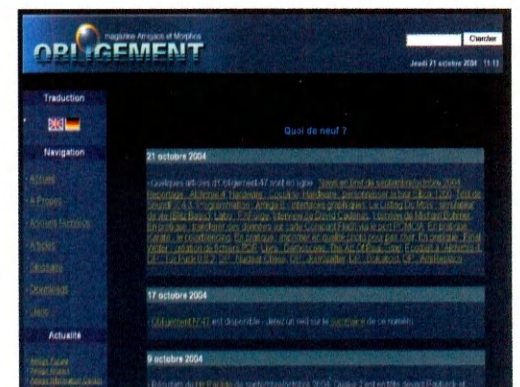
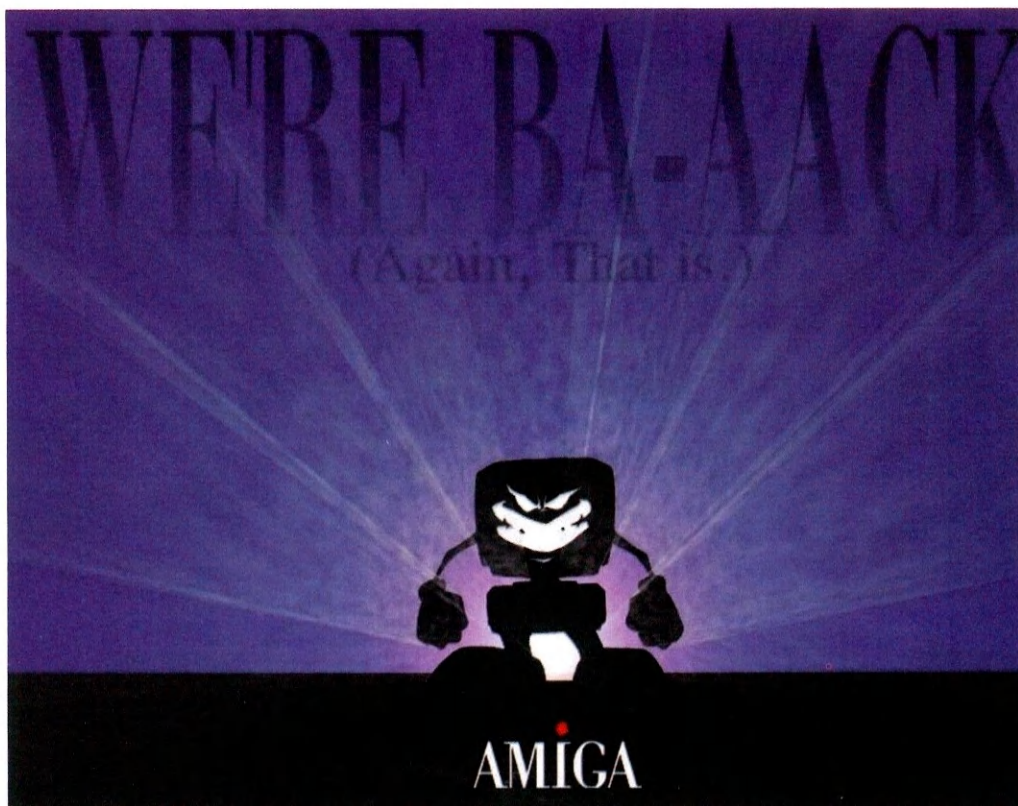
David Brunet : A la grande époque des micro-ordinateurs 16/32 bits, l'Amiga 500 et l'Atari ST ont été de véritables machines de jeux, même si leurs possibilités leur permettaient d'exceller dans de nombreux autres domaines (vidéo, graphisme, conception musicale, PAO, etc.).

Les différences entre Amiga 500 et Atari ST ont été minces pendant pas mal de temps. La ludothèque est bien remplie pour les deux machines. Mais le passage de 1992-1993 a signé la fin de l'Atari tant que grande plateforme de jeux alors que de nombreux titres sortaient encore sur Amiga.

En outre, les *Custom Chips* de l'Amiga (toute une série de coprocesseurs sur la carte mère) ont permis d'avoir des jeux d'une très grande qualité que l'Atari n'a pas pu atteindre. Il existe un paquet de jeux disponibles à la fois pour Atari et Amiga mais dont la version Amiga est mieux réalisée.

Quels jeux vous ont marqué ?

Il y en a beaucoup. *Speedball 2*, *Project X*, *Formula One Grand Prix*, *Kick Off 2*, *Lotus*, *The Manager*, *The Settlers*, *Dune*, *Dune II*, *Katakis*, *Battle Squadron*, *Stunt Car Racer*,





Populous, Worms, Turrican 2, Robocop 3, Slam Tilt, Pinball Dreams, Cannon Fodder, Syndicate, Hired Guns, Goal, Beneath A Steel Sky, Lords Of The Realm, Alien Breed, Skidmarks, etc.

Y jouez-vous encore ?

Je joue encore, de temps en temps, à ces jeux *Amiga*. La ludothèque est tellement fournie que l'on pourrait tenir encore 20 ans avec ! Sans compter qu'il sort encore, en 2004, des jeux pour *Amiga*.

Quels souvenirs avez-vous de vos années Amiga ?

C'était une période fantastique. De nouveaux jeux sortaient tous les jours, et ils étaient sans doute les meilleurs jeux toutes plateformes confondues à l'époque.

J'étais adolescent et tous mes amis ou presque possédaient une machine ou une console. Des clans se sont montés entre pro-*Amiga*, pro-*Atari*, pro-*Amstrad*, pro-*Sega*, etc. Mais le clan *Amiga* a fini par gagner ! Il n'était pas difficile en effet de démontrer la supériorité de la machine et de ses jeux/logiciels par rapport à la concurrence.

Au bout d'un moment, il y avait suffisamment d'amigaïstes dans notre quartier pour organiser des grands tournois de jeux vidéo durant les week-ends. On a même réalisé un tournoi de *Kick Off 2* (jeu de football) sur une année entière, avec un calendrier calqué sur la division 1 de l'époque. (N.D.L.R. : ce qui peut paraître débile, mais qui fut très répandu à l'époque... Je le sais, nous avions fait pareil... en alternance sur *Amiga* et *Atari ST* !)

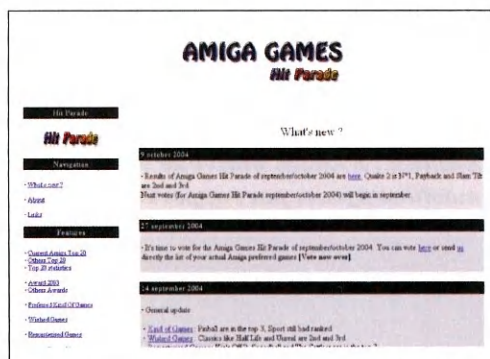
L'Amiga est-il mort aujourd'hui ?

Non. Il n'est plus au top de l'actualité mais il n'est pas mort. Après la chute de Commodore

en 1994, différents repreneurs se sont succédé mais peu ont réalisé du concret. Ce qui explique la lente mais réelle érosion du nombre d'utilisateurs *Amiga*. Mais depuis quelques années, deux projets ont permis de relancer la machine. D'un côté, le *Pegasos* qui tourne sous le système d'exploitation *MorphOS*, et de l'autre l'*AmigaOne* qui tourne sous *AmigaOS 4.0*. Ces machines n'ont plus rien à voir avec les premiers *Amiga*, ce sont des ordinateurs pourvus de standards technologiques récents (Processeur *PowerPC*, USB, PCI, AGP, Firewire, etc.).

Comment se porte la communauté Amiga de nos jours ? N'est-elle pas sous l'unique coupe de Amiga Forever ?

La communauté *Amiga* est beaucoup plus petite qu'il y a 10 ans. Mais les développements logiciels et matériels sont toujours présents, bien qu'en nombre moins soutenu. De nombreux utilisateurs nostalgiques utilisent un émulateur (*Amiga Forever*, *WinUAE*, *Amithlon*, *Fellow...*) pour jouer aux vieux jeux *Amiga*. Mais les « vrais » utilisateurs, ceux qui suivent l'actualité et développent pour la machine, ne sont plus sur *Amiga 500* ou



Amiga 1200. Ils sont passés sur *Pegasos* ou *AmigaOne*. Grâce à cela, ils peuvent faire toutes les choses que les PC font (retoucher les photos de votre appareil numérique, lire des vidéos, programmer, surfer sur Internet, tchater sur IRC, etc.) tout en étant indépendants des bugs, de la lourdeur, du prix prohibitif et des virus de *Windows*.

Voilà pour l'interview. Merci, donc, à David Brunet pour ces explications nettes et précises. A titre d'information, le *Pegasos II* utilise un processeur *RISC PowerPC* d'IBM et Motorola (G3, G4) à 750 MHz, de la mémoire DDR-266 (jusqu'à 8 Go) et de la Ram PC2100. Son prix est inférieur à 1000 €. L'*AmigaOne*, lui, est cadencé à 800 MHz (*IBM 750GX*) et accepte de la DIMM ou SODIMM jusqu'à 2 Go. Son prix est inférieur à 900 €.

Toujours est-il qu'un petit tour sur la toile permet effectivement de voir que la communauté *Amiga* se meurt peu à peu. Les sites sont de plus en plus rares, souvent abandonnés (certaines dernières mises à jour datent de 2001...) et ma foi, ceux qui restent semblent vouloir osciller entre nostalgie et confiance dans le futur...

Il existe bien un annuaire *Amiga & Pegasos* (<http://www.annuaire-amiga.org/>) mais avec ses 460 inscrits, il fait pâle figure. Pour les utilisateurs d'*AmigaOS* et de *MorphOS*, *Amiga Impact* (<http://www.amigaimpact.org/>) est un site sérieux et régulièrement mis à jour. A part ça ? Pas grand-chose.

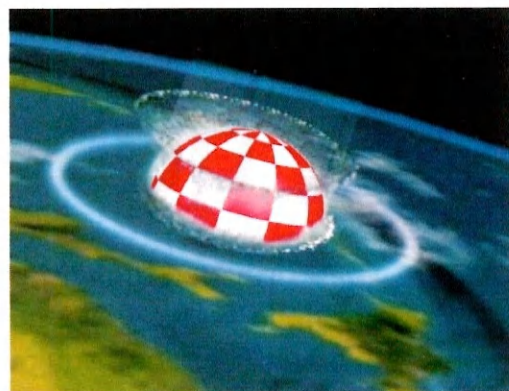
Alors rendez-vous sur nos pages *Jeux complets* (p. 43) pour plus de sites, mais de ROM cette fois-ci.



Sixième partie :

la conclusion

Où l'on apprend que l'Amiga, en fait, ben, c'était drôlement bien.



Rangeons la boîte de Kleenex (pub gratuite), il est temps d'aller se coucher sur un matelas Dunlopillo (pub gratuite), après s'être brossé les dents avec son Colgate (pub gratuite) et sa brosse à dents électrique Braun (pub gratuite) sans oublier d'avoir fait son dernier petit pipi dans ses toilettes Villeroy et Boch (pub gratuite) lavées avec Domestos (pub gratuite) parce que vous avez bu trop de Cristaline (pub gratuite). Si avec ça je n'ai pas un cadeau de la part d'au moins une de ces marques, c'est à n'y rien comprendre. Bref, on conclut.



Ainsi s'achève notre petit parcours de l'Amiga. Nous aurons vu, durant ces quelques pages, que ce fut une machine formidable qui réussit à damer le pion à l'Atari ST, n'en déplaise à ses fans, ne serait-ce qu'en termes de longévité et de puissance. Ces deux-là auront été des rivaux de luxe, comme le furent le PC et le Mac il fut un temps, comme le sont aujourd'hui la Xbox et la PS2. Ces rivalités auront permis à chacun des constructeurs de se dépasser, ce qui nous donna toute une gamme d'Amiga avec plus ou moins de réussite. Alors on regrettera forcément, puisque la nostalgie est de mise, ces années de bonheur. Il faut dire que c'est grâce à l'Atari ST et à l'Amiga que l'informatique s'est véritablement démocratisée. L'apparition de

ces bestioles a changé complètement la donne en termes de loisirs. Les après-midi jeux vidéo ont fait véritablement leur apparition, les clubs d'informatique ont littéralement explosé et la presse de cette époque avait du pognon plein les poches – au cas où vous ne le sauriez pas, sachez qu'aujourd'hui, la presse informatique est à l'agonie, pour preuve le récent arrêt de *Génération 4*, qui sera certainement et malheureusement suivi par d'autres... C'était le temps où tout était chouette, comme on dit. Nous aurons nous aussi nos petites anecdotes à raconter à nos enfants. Nous pourrions également user et abuser de cette petite phrase qui nous énervait tant et qui les énervera à leur tour : « Ah ! C'était le bon temps ! »

Il est quatre heures

Ne nous leurrions pas, l'Amiga est aujourd'hui mort et ce ne sont pas les quelques soubresauts qui l'animent au travers d'une communauté de plus en plus restreinte qui changeront quelque chose, ni même ces nouveaux modèles d'AmigaOne ou Pegasos. Et ne croyez pas que je dise cela avec un sourire d'atariste sur les lèvres. J'ai personnellement aimé les deux machines et n'ai jamais voulu prendre part à une guerre inutile, telle que celle-là. Je jouais indistinctement sur l'une comme sur l'autre.



Côté anecdotes, que dire ? Il y en a tant ! Cette visite des locaux de TF1 où j'ai découvert que l'Amiga était souvent utilisé pour la création des titres d'émissions et autres génériques. Cette monumentale branlée prise à *Kick Off 2* par un ami (7 à 0 !), cette monumentale revanche prise dès la semaine suivante (8 à 1 !), le tout en dégustant notre Nesquik sur lequel Grosquick s'affichait fièrement, en mangeant des BN sans sourire débile dessus. Tiens, je me souviens même de la pub... Il est quatre heures, à la bonne heure, sortez des placards les quatre-heures, c'est le goûter. Ah ! quelle veine, oh oui, donne-nous des BN, quatre heures déjà ! Ah ! Quel bonheur, sortez des buffets les quatre-heures, nous avons faim comme des baleines, oh oui, donne-nous des BN.



Amiga, euh, c'est plus fort que toi ?

Autant vous prévenir tout de suite, émuler un *Amiga* n'est pas chose facile, loin de là. Programmes complexes à utiliser, pas toujours très intuitifs, bref, rien ne vaut un bon petit dossier bien explicatif pour que vous pigiez tout.



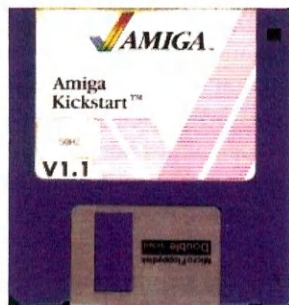
Il ne faut pas avoir peur des mots. L'émulation *Amiga*, c'est la merde. A moins de bien vouloir déboursier 30 dollars pour acheter le programme *Amiga Forever* (www.amigaforever.com), complet, précis et bien fait, mais sacrément cher, il va vous falloir du temps et de la sueur. Et une équipe au taquet, comme la nôtre, prête à vous expliquer comment procéder.

Sachez que *UAE* est l'émulateur le plus répandu. Qu'il soit sous *Mac* (*MacUAE*), sous *Windows* (*WinUAE*), sous *Xbox* (*UAE-X*), sous *Linux*, *Dreamcast* ou *PocketPC*, il fonctionne à peu près de la même manière. Voilà pourquoi nous nous étendrons principalement sur *WinUAE*. Attention toutefois, les temps de chargement des jeux sont très souvent extrêmement longs. Ceux qui ont oublié combien ces temps de chargement pouvaient être fastidieux à cette époque verront rejaillir les souvenirs de moments d'attente interminables. De plus, certains jeux sont loin d'être faciles à utiliser. L'intuition n'était pas toujours la priorité des développeurs. Alors bien souvent, on tripote la manette, on s'énervé, on espère, on peste, mais on finit toujours par trouver ! Allez, hop, voici comment faire.

WinUAE

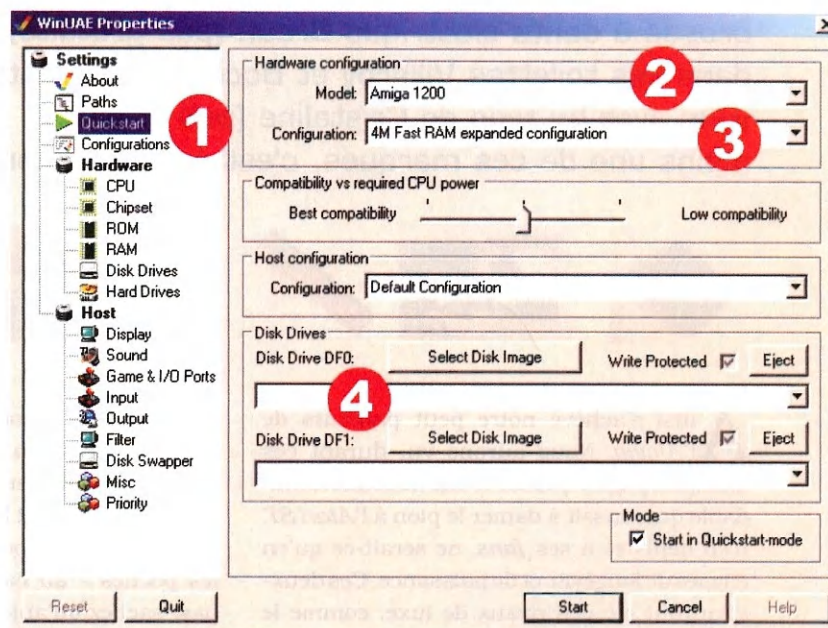
Installez *WinUAE* sur votre machine. A la racine du programme (*C:\Program Files\WinUAE* par défaut), installez vos *kickstarts*. Créez

Kickstart



Le *kickstart* est le *Bios* de l'*Amiga*. Sans lui, point de salut. Il en existe de nombreuses versions mais il est préférable d'utiliser les 1.3 (pour émuler l'*Amiga 600*) et 3.0 (*Amiga 1200*). Toujours en vente, ces *kickstarts* ne sont pas disponibles gratuitement. Nous ne vous les fournissons donc pas et je vous rappelle qu'aller les récupérer sur le Net ou

sur un logiciel d'échange de fichiers (*peer2peer*) est illégal. Vous pourrez par contre les trouver dans le *pack Amiga Forever* (www.amigaforever.com) de Cloanto pour la somme de 30 dollars environ.

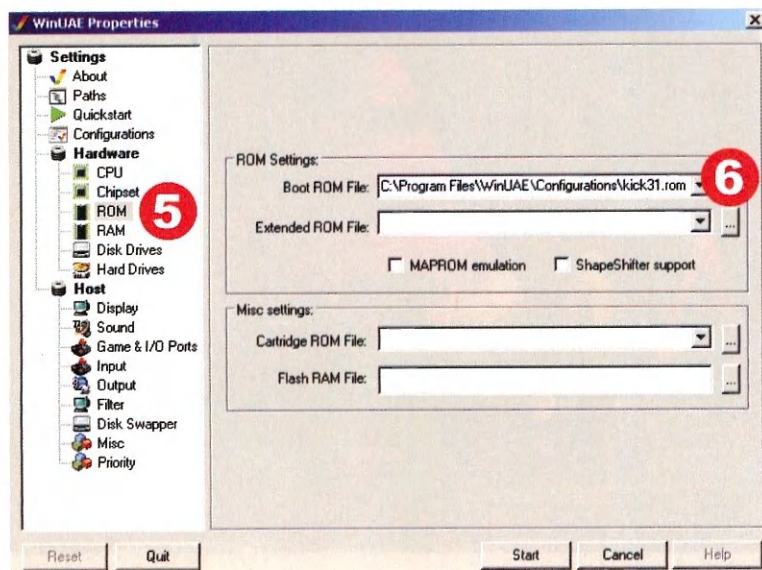


au même endroit un dossier *ROM* pour y mettre vos jeux : ce sera plus pratique.

Configuration pour les nuls

Le menu *Quickstart* (1) vous permet de choisir, dans *Model* (2), quel *Amiga* vous souhaitez émuler. Le 500, le 500+, le 600, 1000, 1200 ainsi que la *CD32* et *CDTV* sont proposés. A vous de faire votre choix, sachant que les réglages de base émulent un *Amiga 500* qui risque d'avoir du mal à faire tourner les jeux récents (comprenez réalisés après 1992) et qu'il convient, dans le cas où vous désirez émuler n'importe quel jeu, de choisir un *Amiga 1200*. Sélectionner ensuite, dans *Configuration*, *4M Fast RAM* (3) permettra d'aller plus vite mais sera plus gourmand en ressources. Si vous tournez avec un vieux PC, préférez le *Basic non-expanded configuration*. Dans *Disk Drives DF0* et *DF1* (4), mettez le chemin de vos *ROM* (vos jeux).

Dans le menu *ROM* (5), *Boot ROM File* (6) correspond au chemin où se trouve le *kickstart*. Mettez-y le *kickstart 1.3* si vous émulez d'anciens jeux et le 3.0 (ou plus) pour les plus récents. Si vous avez un *Bios* de la console *Amiga CD32*, vous pouvez l'indiquer dans le *Extended ROM File*. Vous pourrez ainsi faire fonctionner des jeux de cette console.



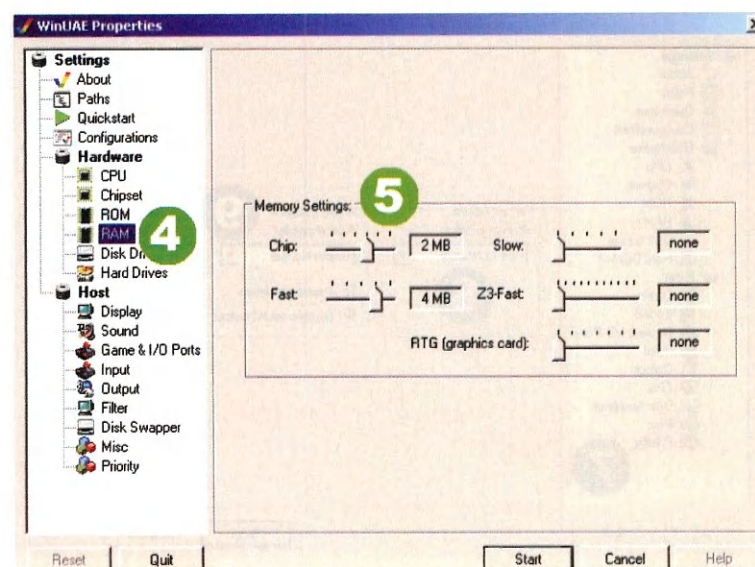
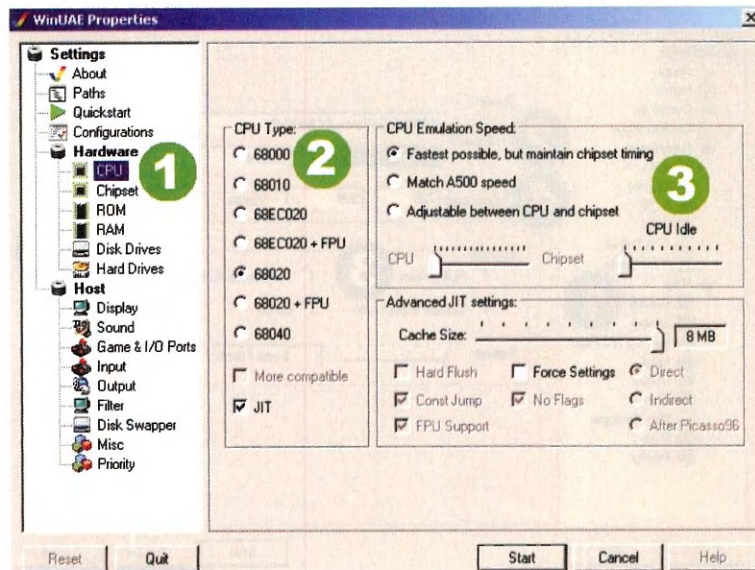
Configuration plus précise pour les téméraires

Ces petites options vous permettent de configurer comme vous l'entendez WinUAE. Elles ne sont fournies qu'à titre d'exemple.

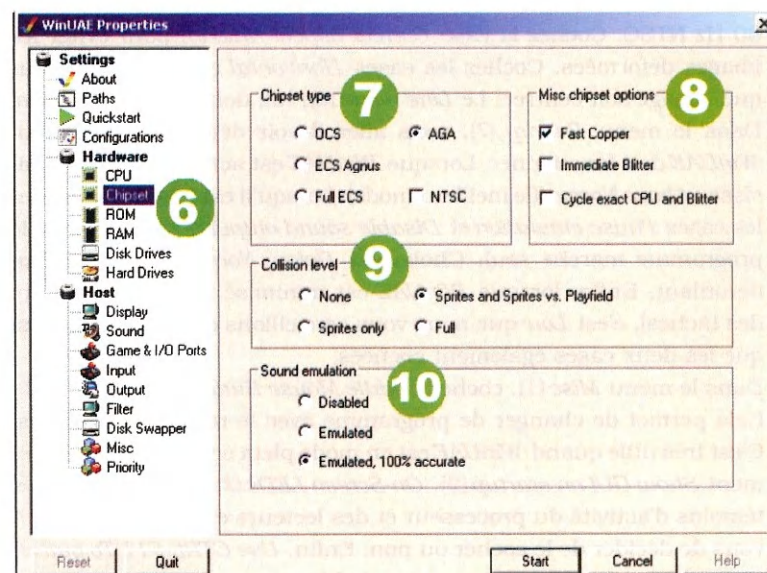
Dans le menu **CPU** (1), réglez le type correspondant au processeur que vous désirez émuler. Le **68000** correspond à l'Amiga 500. Nous vous conseillons le **68EC020** (correspondant à l'Amiga 1200) (2). Décochez la case **More Compatible**. Au niveau de la vitesse (**CPU Emulation Speed**) (3), préférez généralement **Match A500 Speed**. Les possesseurs d'ordinateurs récents peuvent toutefois se lancer sur le **Fastest as possible**.

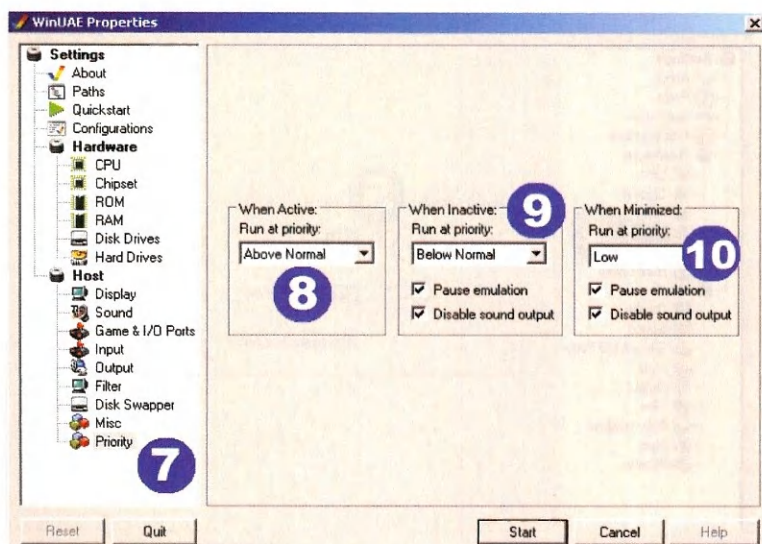
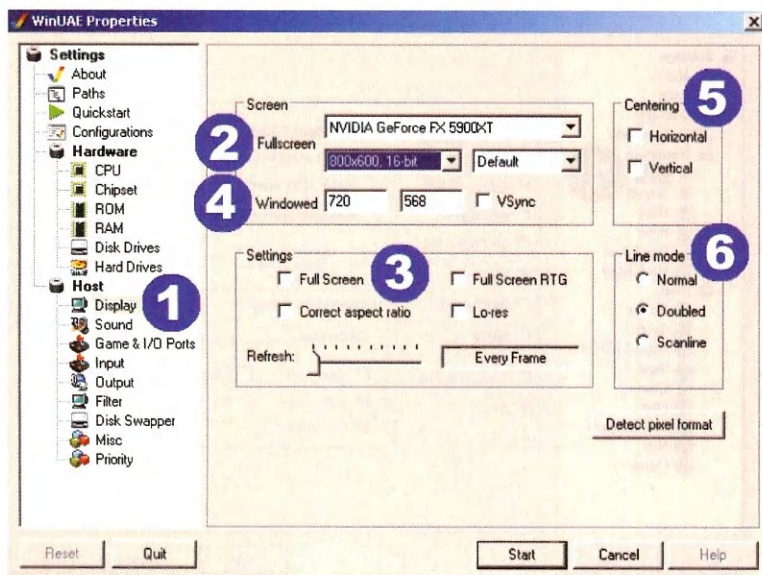
Dans le menu **RAM** (4), **Chip** renvoie à la mémoire originelle de l'Amiga, partagée entre le **CPU** et le **Chipset** (5). **Slow** correspond à de la mémoire additionnelle lente. **Fast**, à de la mémoire additionnelle rapide. Attention toutefois de ne pas faire n'importe quoi ; pensez que cette mémoire sera prélevée directement sur celle de votre PC : plus vous en allouez, moins les autres programmes de votre PC en auront. De base, mettez **Chip** sur 2 Mb et les autres sur **None**.

Dans le menu **Chipset** (6), le type coché doit être **AGA** (7). Si le jeu ne fonctionne pas, tentez avec **OCS** ou **Full ECS**. Dans le **Misc Chipset**



Options (8), cochez **Cycle exact CPU and Blitter**. Dans **Collision level** (9), cochez **Sprites and Sprites vs. Playfield**. En cas de problèmes de son, vous pouvez l'enlever (**Sound Emulation sur Disabled**) (10).



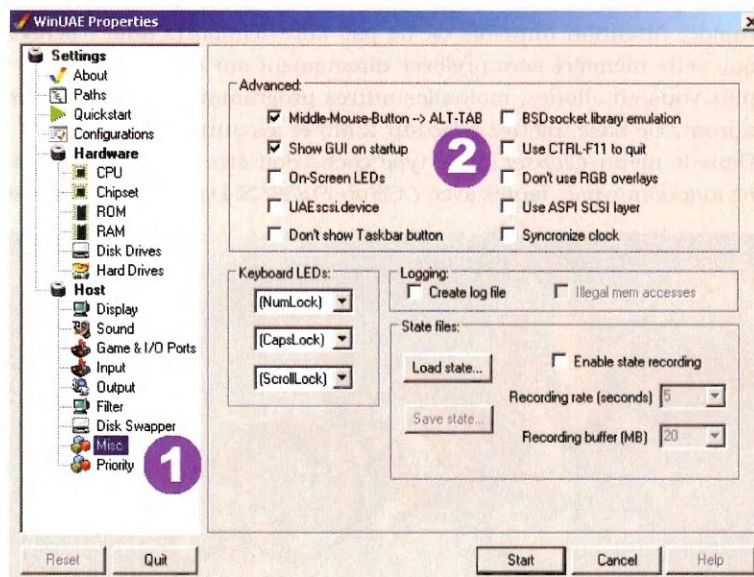


Dans le menu *Display* (1), choisissez une résolution de 640 X 480 16 bits (2) (les plus téméraires pourront tenter le 800 X 600 - 16 bits). Si vous voulez jouer en plein écran, la case *Full Screen* (3) devra être cochée. Sinon, entrez la résolution dans *Windowed* (4). Choisissez 60 Hz NTSC. Cochez la case *Correct aspect ratio* (3) pour éviter les images déformées. Cochez les cases *Horizontal* et *Vertical* (5) pour que l'image soit centrée. Le *Line mode* (6), lui, doit être sur *Doubled*. Dans le menu *Priority* (7), vous allez devoir déterminer comment *WinUAE* doit fonctionner. Lorsque *WinUAE* est actif (8), ma foi, choisissez *Above Normal* (le meilleur mode). Lorsqu'il est inactif (9), cochez les cases *Pause emulation* et *Disable sound output* pour éviter que le programme marche seul. Choisissez *Below Normal* dans le menu déroulant. Enfin, lorsque *WinUAE* est minimisé (10) (mis en barre des tâches), c'est *Low* que nous vous conseillons de privilégier, ainsi que les deux cases également cochées.

Dans le menu *Misc* (1), cochez *Middle Mouse Button -> ALT-TAB* (2). Cela permet de changer de programme avec le milieu de la souris. C'est très utile quand *WinUAE* est en mode plein écran. Cochez également *Show GUI on startup* (2). *On-Screen LEDs* (2) offre d'afficher les témoins d'activité du processeur et des lecteurs en bas de l'écran. A vous de décider de le cocher ou non. Enfin, *Use CTRL-F11 To quit* (2) peut s'avérer bien pratique en cas de blocage.

Cochez la case *UAEScsi.device* (2) si vous souhaitez utiliser votre lecteur de CD-Rom sous *WinUAE*. Si vous êtes sous *Windows 95, 98* ou *Me*, cochez la case *Use ASPI SCSI layer* (2). Il vous faudra au préalable installer un gestionnaire *Aspi* pour *Windows*.

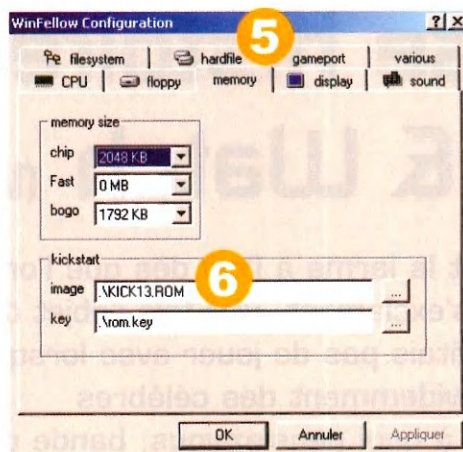
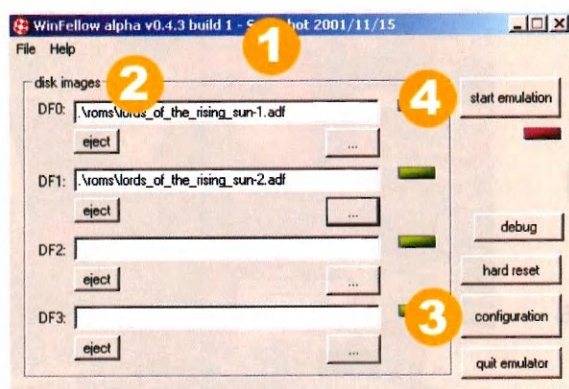
Si vous désirez améliorer le graphisme, vous pouvez modifier des options dans le menu *Filter*. Attention, ceci est totalement optionnel. De plus, ces réglages demandent beaucoup de ressources et risquent de ralentir les jeux si votre machine n'est pas puissante. Vous voulez quand même essayer ? Bien. Cochez la case *Enable*. Ensuite, choisissez le mode qui convient le mieux à votre carte graphique (rien ne vous empêche de faire des essais). Il y a de proposés les modes *OpenGL*, *Direct3D*, *Scale2X*, *SuperEagle*, *Super2xSaI* et *2xSaI*, chacun en 16 ou 32 bits.



Maintenant, appuyez sur *Start* ! Le disque défini dans *Disk Drives DFO* (4) démarrera automatiquement...

La solution Winfellow

Certains jeux ne fonctionnent pas sous *WinUAE* (ils sont rares mais cela est possible). Ils ne fonctionneront donc pas non plus sur les émulateurs pour *Mac*, *Linux*, *Dreamcast*, *PocketPC* ou *Xbox*, d'ailleurs.



La solution est d'utiliser *WinFellow*. Pour l'installer, rien de plus simple. Cliquez sur *WinFellow.exe* et suivez les instructions à l'écran. Nous vous conseillons ensuite de mettre vos *kickstarts* à la racine de *WinFellow*.

Lancez le programme. La fenêtre qui s'ouvre est comme celle-ci (1). Entrez le chemin de vos jeux dans les *Disk images* (2). Cliquez sur *Configuration* (3) avant de lancer les jeux.

Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Dans *Memory* (5), entrez la mémoire allouée dans *Memory size* (2048 Kb pour *Chip*, 0 Mb pour *Fast* et 1792 Kb pour *Bogo* est une bonne configuration). Entrez également le chemin de votre *kickstart* (6). Dans l'onglet *CPU* (5), vous choisirez l'émulation du *CPU* (68000 pour un *Amiga 500*) et la vitesse de ce *CPU*. L'onglet *Floppy* (5) correspond à notre image affublée d'un n (2) puisqu'il permet de définir quels jeux lancer. *Display* (5), quant à lui, offre de déterminer la définition de l'écran. Préférez un 640 X 480 en 16 bits.

Une fois vos préférences établies, il vous suffit de fermer cette fenêtre en cliquant sur *OK* et vous reviendrez au programme initial (1). Cliquez alors sur *Start Emulation* (4).

Pour Mac

Si la version *Mac* a un peu de retard sur la version PC, elle fonctionne de manière similaire. Plongez-vous dans notre *Configuration plus précise* présentée sous *WinUAE* pour avoir plus de facilité à utiliser ce *MacUAE*. Nous vous offrons la mouture pour *Mac OSX* et celle pour *PowerMac*.



Pour Xbox

Copiez l'intégralité du dossier sur votre *Xbox*, dans son répertoire *émulateurs* (le même disque que celui où vous avez mis vos jeux, soit généralement le F:). Dans le répertoire *ROM*, placez vos *kickstarts*. Dans le répertoire *Disks*, placez vos jeux. Lancez l'émulateur. Une fois l'image du *Workbench* (normalement la main tenant la disquette) apparue, appuyez sur *Start*. Dans *Insert Floppy*, définissez vos jeux. Avec la touche (B), revenez en arrière et choisissez *Reset Amiga* pour lancer le jeu. Les touches sont ainsi définies : la manette gauche simule la souris. Le bouton (X)

correspond au clic gauche, le (B) au clic droit. Le *pad* directionnel + la touche (A) correspondent au joystick.

Dans *Map Key*, vous pouvez associer des touches aux boutons non utilisés (comme le blanc et le noir par exemple).

Simulate Keypress vous permet de simuler une touche (par exemple, pour entrer un code numéraire ou littéraire dans un jeu). Quant aux options, elles servent à définir l'affichage ou la position de l'écran. A tout moment dans le jeu, vous pouvez appuyer sur *Start* pour revenir au menu principal.

Attention, contrairement à *WinUAE*, *UAE-X* n'accepte pas les fichiers zippés. Il faudra automatiquement mettre des fichiers dézippés dans le répertoire *Disks*.

Pour Dreamcast

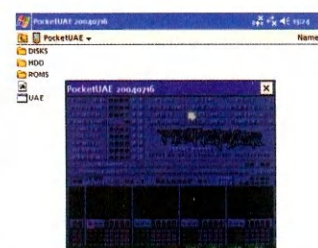
Gravez le fichier *Bin* sur un CD. Lancez-le sur votre *Dreamcast* et suivez les instructions à l'écran.

Pour Linux

Comme pour la version *Mac*, celle pour *Linux* a un peu de retard sur la mouture PC, mais elle fonctionne de manière similaire. Plongez-vous dans notre *Configuration plus précise* présentée sous *WinUAE* pour avoir plus de facilité.

Pour Pocket PC

Copiez le répertoire dans votre *Pocket PC*. Dans le répertoire *ROM*, placez vos *kickstarts*. Dans le répertoire *Disks*, placez vos jeux. Il vous suffira par la suite de cliquer sur *UAE.exe* pour lancer le programme.



La fabuleuse histoire des Game & Watch (1/9)

Les plus vieux s'en souviennent la larme à l'œil dès que l'on prononce son nom ; d'autres s'exclament, une fois l'objet dans les mains : « Ah oui ! Je n'arrêtais pas de jouer avec lorsque j'étais gamin ! » Il s'agit bien évidemment des célèbres *Game & Watch* de Nintendo – à quoi pensiez-vous, bande de pervers ? –, les premiers jeux électroniques à avoir envahi nos cours de récré... et inspiré la légendaire *Game Boy*. Pour le premier épisode de cette rétrospective, voici les débuts de la grande aventure *Game & Watch* !



Un peu d'histoire...

Même si Nintendo se lance officiellement dans les jeux vidéo en 1975 avec sa console *Color TV Game*, la société n'a acquis sa renommée qu'à partir de 1980 avec la commercialisation au Japon des premiers jeux électroniques portables, les *Game & Watch*.

Développés par Gunpei Yokoi, ils reprennent l'une des technologies les plus avant-gardistes : l'écran à cristaux liquides, progressivement démocratisé sur les calculatrices portables. Le but est ainsi de proposer un module de jeu facile à fabriquer, peu onéreux, doté d'une excellente autonomie et facilement transportable.

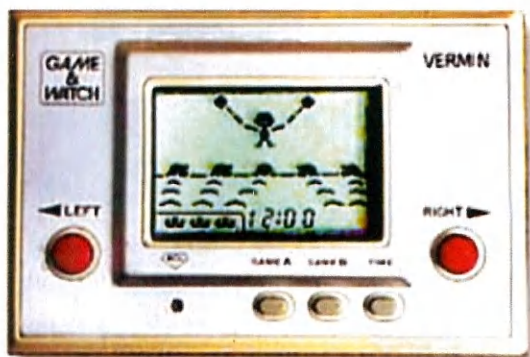


table. Afin de les rendre un poil plus attrayants, Nintendo décida d'y intégrer une horloge avec une fonction alarme. Ainsi naquit le nom *Game & Watch* (littéralement *Jeu et Montre*). Il existe au total dix séries de *Game & Watch* commercialisées entre 1980 et 1991. Nous vous proposons aujourd'hui de découvrir deux d'entre elles : les séries *Silver* et *Gold*.

Game & Watch Silver et Gold

Aujourd'hui très dure à trouver, la série *Silver* est la première à avoir été commercialisée par Nintendo au cours de l'année 1980. Elle se compose de 6 jeux (classés ici par ordre chronologique) :

- *Ball* (référence AC-01) : premier titre à être sorti, *Ball* consiste à aider Bozo le clown à jongler comme un pro. Rattrapez toutes les balles pour gagner. Principe immuable dans le monde du jeu vidéo, la difficulté s'accroît au fil des niveaux.

- *Flagman* (FL-02) : simplement des drapeaux à lever.

- *Vermín* (MT-03) : qui ne connaît pas le fameux jeu des taupes ? Eh bien, ici, c'est la même chose ! À l'aide de votre marteau bionique, écrasez sans pitié ni compassion les taupes de votre jardin.

- *Fire* (RC-04) : un des plus addictifs ! Amenez le plus de personnes dans votre ambulance en les faisant rebondir sur votre civière.

- *Judge Green Edition* et *Judge Purple Edition* (JP-05) : ces noms

ne vous disent peut-être rien, mais il s'agit d'un combat de marteau.

L'année suivante, Nintendo remet le couvert avec sa série *Gold*. Les caractéristiques techniques sont identiques, seule la couleur change pour une teinte dorée – d'où le nom pour ceux qui seraient en train de dormir ! Elle regroupe 3 titres :

- *Manhole* (MH-06) : y'a des cons partout.

Pour preuve les passants ne regardent même pas où ils mettent les pieds ! À vous de recouvrir les bouches d'égout avant qu'ils ne tombent.

- *Helmet* (CN-07) : ramassez tous les outils qui tombent...

- *Lion* (LN-08) : empêchez les lions de s'échapper de leurs cages !

Une vague de nostalgie vous envahit ? La sensation de crampes

aux doigts vous manque terriblement ? Et vous vous dites : « Je cours m'acheter un

Game & Watch. » Pas de bol, la plupart sont de véritables objets de collection

– 24 ans se sont tout de même écoulés ! Si, malgré tout, vous décidez de vous en procurer un, comptez entre 100 et 250 euros selon la série et l'ancienneté. Pour dénicher la perle rare, privilégiez les sites d'enchères, les videgreniers ou les petites annonces... Les autres pourront toujours se rabattre sur les excellentes versions émulées que nous vous proposons sur notre CD-Rom. Merci qui ?





4 cartes graphiques GeForce 6800 GT 256MB-DDR3 à gagner !

Grand concours avec

PNY TECHNOLOGIES et **Cdiscount.com**
VENTE DISCOUNT SUR INTERNET

En partenariat avec **Cdiscount** et **PNY Technologies**, gagnez une carte qui déchire tout sur son passage. Bon, « une carte qui déchire tout sur son passage », c'est peut-être très imagé, mais ça veut bien dire ce que ça veut dire, non ?



PNY Verto GeForce 6800 GT, késako ?

350 MHz, 256 Mo de mémoire et gestion de la 3D... Certains doivent déjà se demander si notre PC n'est pas tout droit sorti de la cave. Oui, sauf qu'il s'agit ici des spécifications de la carte graphique *Nvidia GeForce 6800 GT* de notre jeu concours. C'est simple, 350 MHz, on ne trouve pas mieux aujourd'hui !

CineFX, *UltraShadow*, *Intellisample* sont quelques-unes des technologies présentes dans cette *6800*. Traduction ? Il n'y a pas mieux que les *GeForce 6800* pour *DirectX 9*, et donc pour tous les derniers jeux !

Ajoutez à cela seize tuyaux de rendu (alors que la précédente génération n'en avait que quatre) et vous aurez une carte qui remplit 5,6 milliards de points par seconde – 350 millions de cycles par seconde fois 16 tuyaux pour ceux qui n'avaient pas fait le rapprochement... faudrait veiller à suivre, bon sang !

Pour épauler le tout, la mémoire est de la DDR3 cadencée à 500 MHz : en clair c'est super-rapide, ça claque – comme on dit aujourd'hui – et il y a 256 Mo. De la mémoire 256 bits à 500 MHz, ça fait tout de même pas mal de petits bits à la seconde... de quoi faire pâlir Laure Sainclair !

En plus il est possible de brancher la carte sur tout ce qu'on veut : écran LCD, écran CRT et télévision. On peut même connecter deux écrans simultanément.

En bref, elle déchire grave (synonyme : c'est une merveille, le top du top aujourd'hui, le *must*, bref, euh, elle est chouette).

Et on vous permet d'en gagner 4 ! Rien que ça !

Allez, tous en chœur : « *PNY Verto GeForce 6800 GT*, viens dans mon PC ! »



Comment jouer ?

Pour remporter l'une de ces cartes, connectez-vous sur le site **Cdiscount** (www.cddiscount.com), rubrique *Micro Info*, à partir du 22 novembre 2004, et suivez les liens ! Les 500, 1000, 1500 et 2000^e inscrits seront les vainqueurs !

N'en jetez plus !

Notre *Game Master* du dernier numéro a été remporté par une lectrice, Fanny Basset, de Saint-Aubin (91). Bravo à elle et surtout un grand merci à ceux qui ont pris la peine de répondre à notre petit questionnaire !

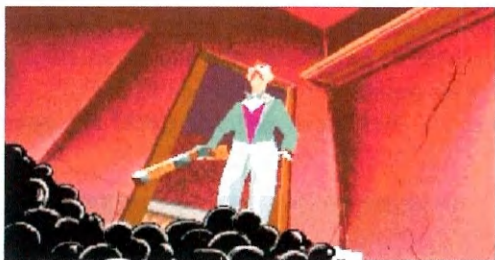
Délire ectoplasmique



Voilà. En tombant sur cette page, vous venez de vous exclamer : « Ah oui, tiens, je l'avais oublié celui-là... » C'est marrant, moi aussi. J'ai prononcé cette même phrase lorsque, cherchant quelle vieillerie cultissime j'allais bien pouvoir vous tester, je suis tombé dessus. Y'a pas à dire, *Alone in the dark*, ça fait du bien d'en entendre à nouveau parler.

Vous allez encore dire que j'exagère, que je me la pète avec mes jeux tout pourris qui ont prétendument révolutionné le monde du jeu vidéo et que je ferais mieux de m'extasier devant un *Donkey Kong Junior* ou un *Final Fantasy*. Alors déjà, avec tout le respect que je vous dois, je ne vous permets pas de me parler comme cela, espèce de petit ersatz de lecteur de mes roubigolles. Ensuite, sachez, pauvre inculte du jeu vidéo, que *Alone in the dark* n'est pas une sombre daube mais le précurseur du jeu d'action/aventure 3D, du *survival horroret* de tout un tas d'autres réalisations cultes. Les *Resident Evil* et confrères lui doivent tout. Et il y a mieux : des Français en sont à l'origine. Alors, hein ? On fait moins le malin maintenant !

Vous incarnez Edward Carnby, détective privé américain du XIX^e siècle. Pété de dettes, Eddie – pour les intimes – saute sur l'occasion lorsqu'une blondasse hyper-bien gaulée lui propose d'aller jeter un œil dans le manoir de tonton Jeremy qui vient tout juste de se suicider. Le



1992

Ouverture d'Eurodisney près de Paris (12 avril).

CHEAT CODES

Faites une sauvegarde dès le début de l'aventure puis éditez le fichier *SAVEx.ITD* avec un éditeur hexadécimal.

Lampe : Secteur 38. Octet 400. Remplacez par FF.

Secteur 38. Octet 401. Remplacez par 7F.

Fusil : Secteur 38. Octet 410. Remplacez par FF.

Secteur 38. Octet 411. Remplacez par 7F.

Vie : Secteur 38. Octet 426. Remplacez par FF.

Secteur 38. Octet 427. Remplacez par 7F.

Pistolet : Secteur 39. Octet 56. Remplacez par FF.

Secteur 39. Octet 57. Remplacez par 7F.

but est d'aller récupérer un piano planqué au grenier. Ce que ne dit pas la pouliche, c'est que le manoir est hanté. Et quand je dis hanté, je devrais même ajouter une majuscule tellement ça se bouscule là-dedans. C'est bien simple, on marche sur un ectoplasme à chaque pas. Une fois sur place, Eddie décide d'élucider cette histoire de fantômes parce que... euh... parce que... Bon.

Tout nouveau

La véritable révolution apportée par ce jeu est qu'il se veut totalement en 3D, l'angle de vue changeant même en fonction des déplacements du joueur. On dirige le personnage au clavier et l'accès au menu permet de non seulement utiliser les objets trouvés mais également de définir son attitude générale (explorer, combattre, chercher). Autre nouveauté,

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1992

Genre : action/aventure

Editeur : Infogrames

Jeu disponible sur PC



le jeu s'installe directement sur le disque dur du PC et évite ainsi tout chargement interpestif sur les disquettes. Le scénario, quant à lui, s'inspire de H.P. Lovecraft, célèbre écrivain américain complètement siphonné qui voyait des monstres partout. L'ambiance est superbement réussie et le joueur est parfaitement immergé dans ce monde angoissant. En plus, c'est beau... enfin... euh... pour l'époque. Autant dire, donc, que *Alone in the dark* fut et reste un pionnier dans son genre.



LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★

Solution complète



LE GRENIER

Bloquez la fenêtre avec l'armoire en choisissant l'action *pousser*, puis ramassez la couverture indienne dans l'armoire, la lampe à pétrole sur la table, et un livre dans les étagères. Pendant que vous fouillez, un fantôme arrive par la trappe à côté du coffre. Vous avez la possibilité de bloquer ce passage en poussant le coffre, mais comme il faudra de toute façon le combattre, lattez-le plutôt à coups de pied. Pour descendre, allez dans le passage à gauche du cheval à bascule, et ouvrez la porte.



L'Odyssée). Une fois arrivé en bas, évitez d'aller voir le gars dans l'armure.

COMBAT A L'ÉPÉE

Allez dans la cuisine. Prenez dans la remise un bidon de pétrole, un revolver, des biscuits revigorants, et dans le meuble de cuisine, des allumettes. Remontez et allez dans la chambre non éclairée, servez-vous de la lampe rechargée de pétrole, et utilisez les allumettes. Vous trouvez une statue et un livre. Revenez dans le hall pour lancer la statuette contre l'armure, afin de récupérer son épée. Descendez à la cave où il faut prendre les balles sur le meuble, puis, au fond, retirez la cale qui tient les tonneaux en place pour dégager une ouverture. Allez dans la cuisine pour remplir le broc avec l'eau contenue dans le tonneau de la remise et prenez la marmite de soupe. Allez dans la salle à manger et mettez la soupe sur la table. Passez dans le fumoir par la petite porte à côté de la table. Pour vous débarrasser de la fumée, versez l'eau du broc sur le cendrier. Récupérez le briquet. Pour ouvrir la porte du fond, il vous faut une clef qui se trouve au premier étage. Allez dans la salle des peintures pour en finir avec le fantôme du pirate (bloquez-le dans un coin). Récupérez la clef.

LIRE, ENCORE LIRE...

Lisez tout. C'est dans la bibliothèque que vous trouverez les objets nécessaires à la poursuite de votre aventure. Allez dans le jardin d'Artémis. Entrez dans la pièce et prenez les flèches qui sont dans les buissons au pied de la statue.

Pour prendre les flèches, soyez le plus proche possible de la sortie car des araignées vous tombent sur la tête. Allez au premier étage dans le petit couloir et entrez dans la grande galerie par la petite porte. Pour vous protéger des couteaux de Davy Crockett, mettez sur

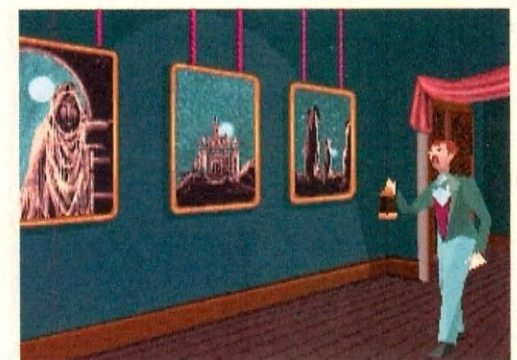


son portrait la couverture indienne trouvée dans le grenier. Avancez au milieu du corridor armé de l'arc et des flèches et visez le portrait du chef de tribu avant qu'il ne vous aperçoive. Une seule flèche peut suffire.



LE TALISMAN

Allez au bout de la salle, et à la droite du portrait de l'Indien, vous découvrez la porte d'une chambre. Dans cette chambre, vous trouvez un faux livre, et derrière l'horloge que vous poussez, un parchemin et une clef. Revenez dans la galerie et prenez la lampe allumée (il faut la remplir avec les deux bidons de pétrole). Entrez dans la bibliothèque, posez la lampe rapidement. Si le rôdeur s'approche trop vite, ressortez pour y pénétrer une nouvelle fois en allant directement au fond des rayons de gauche pour trouver le mécanisme et y poser le faux livre. Dès que la porte secrète s'ouvre, entrez dans la salle de magie. Prenez



Solution complète



le talisman puis, si vous lisez le livre jaune, placez-vous sur le pentacle pour vous protéger des conséquences de la lecture. Prenez le poignard dont la lame est sinusoïdale. Ressortez et tuez le rôdeur. Allez dans les rayons de droite pour lire un autre livre. Avant de ressortir de la bibliothèque par la double porte qui ouvre sur le hall, n'oubliez pas de reprendre votre lampe.



MONDE SOUTERRAIN

Allez dans la salle de bal, par la pièce des peintures, avec le gramophone que vous trouverez dans le petit salon du premier étage (petit salon dont l'armoire contient une boîte de cartouches pour votre fusil). Utilisez le gramophone pour écouter le disque trouvé dans le bureau. Quand les couples de danseurs s'élancent dans la ronde, il faut rester prudent car, si vous les frôlez, votre tête se met, elle aussi, à tourner et c'est la fin ! Il faut récupérer la clef qui est sur la cheminée. Allez dans le bureau. Avant de descendre dans le monde souterrain, assurez-vous que vous êtes muni de votre épée, de la lampe, du briquet, du talisman, de la clef de la salle de bal et de vos armes rechargées.

PIÈGES ET MONSTRES

En bas des escaliers, il y a une passerelle vermoulue, avancez en sautant pour que votre



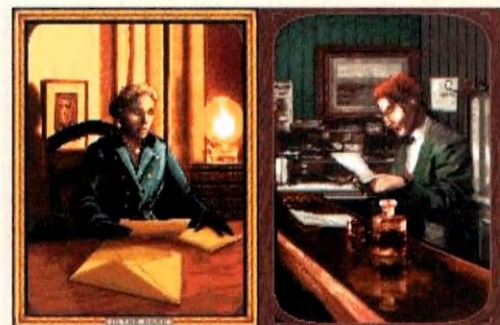
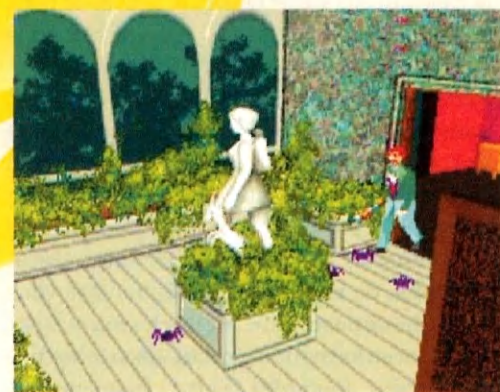
pois ne la fasse pas s'écrouler. Dans le souterrain, courez pour éviter d'être attrapé à la première intersection par le monstre chtonien. Vous êtes attaqué par un autre : tuez-le à l'épée et prenez le passage de droite. Le Chtonien se déplace, en creusant un nouveau tunnel. Prenez ce passage pour atteindre un couloir menant à une salle inondée : sautez sur la bordure de bois pour en faire le tour, mais vers la fin, le bois n'est pas solide, donc sautez. Soyez rapide car votre bruit réveille les monstres qui dorment dans l'eau, et évitez de tomber (vos cartouches seraient inutilisables mouillées). Si cela vous arrive quand même, servez-vous de l'épée pour combattre. Arrivé au bout, sautez pour atteindre le tunnel, et prenez votre revolver car il y a une araignée géante. Continuez jusqu'à la salle des colonnes de pierre, sautez sur la première, et avec votre épée, combattez l'oiseau. Sauter de pierre en pierre pour atteindre la sortie. Dans les galeries, prenez le couloir de droite dès que possible : vous arrivez à une grotte que vous traversez sur des passerelles dont le bois n'est pas solide. Le chemin est simple : si vous croisez un sabre, allez à gauche ; si vous voyez un crâne, allez à droite.

LE FEU OCCULTE

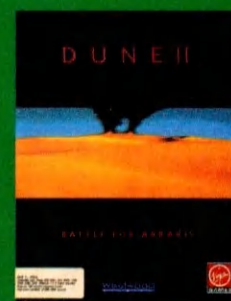
Continuez. Pour cela, il faudra grimper ou descendre. Le plus difficile n'est pas de trouver son chemin, mais de ne pas s'essouffler en tombant trop souvent à l'eau dans les monstres verts. Arrivé au coffre des pirates, servez-vous de la clef trouvée dans la salle de bal, vous y dénicher une gemme et un livre. Poussez la pierre qui est derrière le coffre. Utilisez la lampe (avec le briquet) car vous êtes dans un labyrinthe sombre. Avancez en longeant le mur de droite, vous trouvez une première porte, mais c'est sur le mécanisme de la seconde (beaucoup plus loin) que vous déposez votre gemme. Vous arrivez sur un promontoire :



sauter dans l'eau, allez jusqu'à l'arbre pour prendre le crochet placé sur la pierre et déposez-y votre talisman. Allumez la lampe et lancez-la sur l'arbre. Dès que le feu prend et que le plafond s'écroule, courez sur le deuxième promontoire pour vous protéger. Utilisez le crochet pour sortir, vous vous retrouvez à l'entrée du labyrinthe. Allez vers la première porte à votre droite, utilisez le crochet. Vous vous retrouvez dans les galeries qu'il faut reprendre en sens inverse, jusqu'au tunnel où le Chtonien dormait quand vous êtes passé la première fois. Tout au bout, un passage est ouvert : il vous ramène à la cave. Remontez au rez-de-chaussée et ouvrez la porte qui est entre celle du fumoir et celle de la salle des peintures : c'est la sortie.



Prosper Youplaboum, c'est le roi du pain d'épice



Peu le savent, mais à l'origine du jeu de stratégie en temps réel, il y a *Dune II* et seulement *Dune II*. Les autres jeux lui doivent tout et pas mal de joueurs lui doivent leurs premiers émois de stratège. Moi compris. C'est pour dire...



Dune, en voilà une licence qui cartonne. Outre les bouquins que l'on ne présente plus, il y a les suites, les dérivés, le film, la série TV, les tee-shirts, les slips, les capotes « ver des sables », la poupée gonflable Harkonnen, et, bien sûr, les jeux vidéo. Si le numéro un développé par Cryo – et présenté dans nos exemples de jeux du dossier sur l'*Amiga*, z'avez qu'à le lire, bande de feignasses – fut un véritable carton, *Dune II* développé par Westwood fut tout simplement une révolution. Il est l'ancêtre des jeux de stratégie en temps réel. Ben oui. Rien que ça. Les *C&C*, *Red Alert*, *Starcraft*, *Warcraft* et autres *Fistfuckraft* n'ont rien inventé. Du tout.



1992

Le prince Charles et Lady Diana annoncent leur séparation (9 décembre).

CHEAT CODES

Constructions gratuites

Créez une copie de votre fichier *DUNE2.EXE*, puis éditez-le à l'aide d'un éditeur hexa-décimal. Recherchez la chaîne « C9 06 » et dans la même ligne, remplacez la chaîne « 93 26 29 47 12 C4 1E C0 84 » par « 93 EB 02 44 44 C4 1E 34 84 ».

Protéger ses véhicules des vers

Pour éviter que les vers ne viennent bâfrer vos moissonneuses, envoyez-leur trois soldats. Après les avoir mangés, le ver vous laissera tranquille pour un moment.

Dégâts au minimum

Lorsque vous avez un message d'approche de missile ou d'unité ennemie, sauvegardez ! Si ce missile ou cette unité détruit trop de choses, reprenez votre dernière sauvegarde. Les dégâts ne sont jamais les mêmes.

Branleurs, va. Alors rendons à *Dune II* ce qui appartient à *Dune II*.

Vous jouez l'un des trois camps (Harkonnens, Atréides, Ordos) qui se battent pour le contrôle d'Arrakis, la planète avec tout plein d'épice dedans.

Le jeu de stratégie en temps réel, c'est lui

Avec une vue de dessus, vous développez votre base à l'aide de dalles de béton et y construisez divers bâtiments tels que des raffineries où vos moissonneuses iront déposer l'épice, des baraquements d'où sortiront des soldats et bien d'autres choses encore. Véhicules lourds ou volants, tout est déjà là pour faire de *Dune II* un *hit* interplanétaire. Bien entendu, les maisons ennemies tentent de vous empêcher de récolter plus d'épice

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1992

Genre : stratégie

Editeur : Virgin

Jeu disponible sur PC, Amiga et Megadrive

qu'elles et souvent vous aurez à affronter des unités militaires. Et il vous faudra également aller leur titiller les mamelons de temps en temps à grands coups de missiles et autres joyeusetés.

Côté graphisme, c'est pauvre, certes, mais vu que ça date de 1992, on lui pardonne. Côté jouabilité, c'est tout à la souris et hyper-intuitif. Bref, l'ancêtre reste encore aujourd'hui l'un des meilleurs du genre, par sa simplicité et son efficacité. Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, on vous en colle deux *remakes* sur notre CD. Rien que ça.



LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : oui

Note globale : ★★★★★

Mangez des pommes. Plein.

Aladdin, c'est un sublime dessin animé. *Aladdin*, c'est un jeu vidéo. Mais *Aladdin*, c'est aussi bien plus que cela. *Aladdin*, c'est du sable, un gros génie bleu, des chameaux, des turbans, des culottes bouffantes et des pommes. Plein de pommes. Plein, plein de pommes. Si, si, je vous jure.

Un jeu Disney, c'est comme ces saloperies de biscuits recouverts d'une couche de chocolat que tout le monde aime grignoter à toute heure : ce n'est rien que pour les enfants. C'est du moins ce que l'on pense en général. Et il faut bien avouer que, en général, ben euh... on a raison. Mais qui dit en général ne veut pas dire tout le temps. Quelques exceptions dérogent en effet à cette règle et, comme de bien entendu, *Aladdin* en fait partie. Outre le magnifique film d'animation que tout le monde connaît, l'enturbanné amoureux d'une princesse a donné en effet un jeu vidéo de toute beauté. Pour les Martiens qui nous lisent – et je sais qu'ils sont nombreux –, *Aladdin* est l'histoire d'un grand vizir, Jafar, qui décide d'être sultan à la place du sultan. Il a besoin, pour cela, d'une lampe magique que seul un cœur pur pourra voler. Et pour cela, il engage un voleur, notre ami l'enturbanné, le fameux Aladdin. Notre ami neuneu devra bien entendu



1993

La Tchécoslovaquie éclate pour former la République tchèque et la Slovaquie (1^{er} janvier).

CHEAT CODES

Changer de niveau (Megadrive)

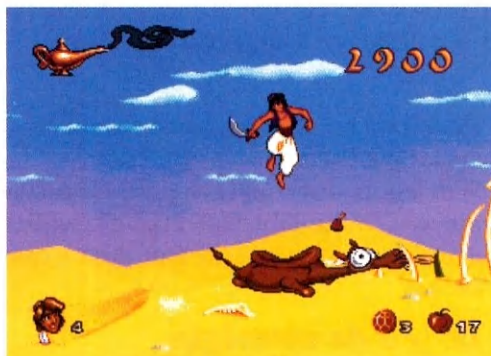
Mettez sur pause et pressez *A, A, B, B, A, A, B, B, A, A*.

Vies infinies (PC)

Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier *ALADDIN.EXE*. Recherchez la chaîne hexadécimale « *2E FF 0E B2 0B* » et remplacez-la par « *90 90 90 90 90* ».

Changer de niveau (PC version CD)

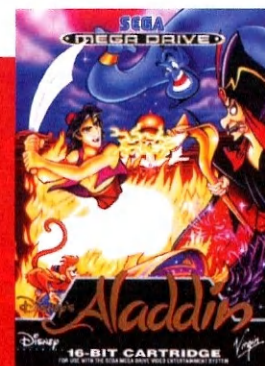
A l'écran de présentation, tapez le code : *LQ,P*. Vous devez entendre un cri. Démarrez une partie normalement. Appuyez sur la touche 1 du pavé numérique pour changer de niveau.



empêcher Jafar d'arriver à ses fins et délivrer la grognasse Jasmine, fille du sultan, que Jafar a décidé d'enlever parce que, bon, il en avait envie.

Un ver dans la pomme

Vous contrôlez donc Aladdin, qui saute d'obstacle en obstacle, dégaine son sabre et récupère des pommes et des gemmes. Les pommes pour balancer sur ses ennemis et les gemmes pour acheter des vies. Les ennemis, parlons-



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1993

Genre : plateforme

Editeur : Virgin

Jeu disponible sur PC, Amiga, Megadrive et Master System



en, sont les sbires de Jafar et des animaux, selon les niveaux. C'est on ne peut plus simple, on ne peut moins prise de tête. La maniabilité est immédiate, la jouabilité impeccable. Pour ce qui est de l'animation, c'est également très réussi. *Idem* pour le graphisme, superbe, et la musique, identique à celle du film. Autant dire que cet *Aladdin* ne peut avoir que des félicitations – à part peut-être une durée de vie faiblarde. Les niveaux sont variés, avec quelques passages somptueux (le coup du tapis volant au-dessus de la lave), bref on a là un jeu presque parfait. A tel point que les parents y prendront également beaucoup de plaisir. C'est rare. Assez pour être souligné. S'il ne vous faut qu'un Disney, c'est celui-ci.

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★

A fond, à fond !



Certains jeux ont donné naissance à de véritables sagas qui, encore aujourd'hui, font figure de référence. Alors ce n'est pas la peine de me sortir *Bruce Lee* et ses trois pixels qui se battent en duel (voir deux pages plus loin). Ici on parle de grosses voitures qui font du bruit, de réglages à gogo et de bombes atomiques en petit haut moulant qui viennent tenir compagnie sur la ligne de départ. Non, il ne s'agit pas du Tour de France, mais de Formule 1 *made in Microprose*.

Je me souviens encore avec émotion du jour où mon grand-père m'a offert une espèce de caramel dégueulasse avec du chocolat dedans – Woters à l'original. Mais bon, je ne l'ai pas craché car il venait aussi de m'offrir un jeu de formule 1, développé par un gars au nom imprononçable, Geoff Crammond. Edité par Microprose, qui à l'époque fait office de valeur intersidérale, il se présente comme LA référence en termes de simulation de F1.

A peine arrivé chez moi, me voilà donc rivé sur mon sublime *Amiga 500* avec ses deux lecteurs de disquettes – indispensables ! Je vous passe les détails habituels du gars qui galère parce que sa machine n'a que 512 Ko de Ram et qu'il en faut le double, pour en arriver à ce qui fut une véritable révélation, la durée de vie du jeu.



1991

Lucien Ginzburg, alias Serge Gainsbourg, succombe d'une crise cardiaque à son domicile parisien de la rue de Verneuil (2 mars).

Trois types de courses vous sont proposés : course simple, championnat et entraînement. Alors bon, on se dit : « Je suis une bête, j'ai besoin de personne, je prends une course simple. » Grossière erreur... Chose rare pour l'époque, *F1 Grand Prix* se présente comme une véritable simulation. Ne comptez pas atteindre la *pole position* sans connaître par cœur le tracé du circuit, les points de freinage et le comportement de votre voiture. Bien évidemment, il vous faudra la bichonner.

Pas de peinture métallisée ni de boulier sur le siège avant, juste le réglage des ailerons, la balance de freinage ou encore l'étagement des vitesses... Long, fastidieux mais tellement passionnant !



Hop, graviers

Le championnat s'avère un véritable parcours du combattant, pour peu que l'on se coltine les essais, les qualifs, le *warm up*, la course, la troisième mi-temps, le réveil avec la gueule de bois, etc.

Même si Microprose n'avait pu obtenir la licence officielle de la FIA, *F1 Grand Prix* permettait de personnaliser toutes les écuries ainsi que le nom de leurs pilotes. Et comme en plus les véritables noms étaient inscrits sur le manuel, il suffisait de les recopier...

Côté graphismes, seconde révélation : de la 3D ! Mon Dieu ! C'est beau ! Comparé au célèbre *Indianapolis 500*, il n'y a pas photo. Les voitures sont beaucoup plus détaillées,

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1991

Genre : simulation de F1

Editeur : Microprose

Jeu disponible sur Amiga, Atari ST, PC-Dos



les développeurs ont fait un véritable travail d'orfèvre avec les décors et l'animation est de très bonne facture. Comme d'habitude, ce sont les sales joueurs PC pétés de thunes qui

bénéficient de la meilleure version. Salops ! Heureusement, trois niveaux de détails sont proposés. Je pourrais continuer comme ça pendant de longues pages interminables, truffées d'anecdotes savoureuses et de calembours de premier ordre mais je ne peux pas. Je pourrais vous parler du mode multijoueur démentiel, des *replays*, du comportement des voitures mais Cedric me regarde méchamment du coin de l'œil... Non, pas frapper... Promis, l'article tiendra en une page (*soupirs*)...

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : oui

Note globale : ★★★★★

La tête sur les épaules

La violence et les jeux vidéo étaient déjà un sujet sulfureux en 1987. Cela n'a pas empêché *Barbarian* d'être un immense succès décliné sur une multitude de plateformes. Et qu'est-ce que l'on y retrouvait ? Des têtes coupées. Plein de têtes coupées. Chouette, hein ?

Si la vie pouvait être aussi facile que dans *Barbarian*, les rues seraient jonchées de têtes coupées que des petits gnomes verts viendraient ramasser en ricanant. Si, si, je vous assure, les gnomes verts, ça ricane. *Barbarian* est un jeu datant de 1987 et développé par Palace Software. La même année est sorti un autre *Barbarian*, édité par Psygnosis, mais qui ne rencontrera pas le même succès. Bon, en plus, il était doté d'une pochette avec un guerrier *bodybuildé* à mort et enduit de vaseline pour qu'il luise bien à la lumière, ça aide pour vendre un jeu. Et puis pour le guerrier, éventuellement, la vaseline, ça peut servir avec la bimbo qui se colle lascivement contre lui. La bimbo en question, c'est la princesse Mariana. Gaulée comme pas deux, elle a été enlevée par le méchant Drax. Salaud de Drax, tiens. Lui aussi, il veut en tâter de la princesse. Alors forcément, vous

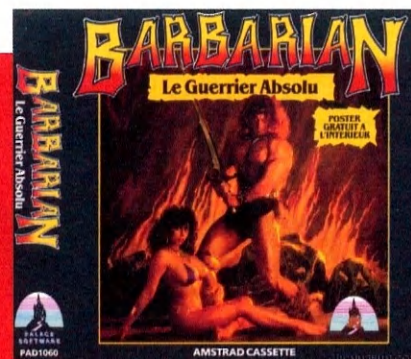


allez devoir la sauver. Et pour cela, il va vous falloir affronter tout un tas d'ennemis, barbares comme vous, dans un duel sans merci. Ce jeu, culte s'il en est (surtout sur *Amstrad CPC*), est d'une simplicité enfantine. Il consiste en une succession de duels à mort. Vous pouvez vous baisser, sauter, effectuer des roulés-boulés, avancer et reculer. Vous pouvez également frapper dans les dents, dans le gras du bide et dans les guibolles.

Moule-bite, bandeau et tee-shirt cintré

Mais le coup d'excellence, c'est le retourné dans la tronche qui sectionne tout simplement la tête, gerbe de sang à la clef. Que vous soyez encore doté de tous vos points de vie n'y changera rien si vous prenez ce coup-là : vous mourrez quoi qu'il arrive. Ensuite, un petit gnome vert ventripotent vient *shooter* dans la tête et récupérer le corps. Voilà en quoi consiste le jeu. Et en rien d'autre que cette succession de combats.

Doté d'une jouabilité exceptionnelle et d'un graphisme somptueux pour l'époque – notez bien la tenue *sexy* du barbare –, ce jeu a permis à de très nombreux joueurs d'assouvir leur soif de sang. Il était également jouable



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1987

Genre : action

Editeur : Palace Software

Jeu disponible sur C64, Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Apple II, Amiga et Dos

à deux (mais sans nul autre but que de l'atter l'adversaire, ici pas de princesse à sauver). Ses autres points forts étaient une fluidité sublime mais surtout une musique et des bruitages extraordinaires. Un numéro deux est sorti quelques années après – et nous vous en reparlerons puisqu'il est excellent – et une sorte de *remake* est également paru sur *Xbox* et *PS2* récemment – et nous ne vous en parlerons pas puisque c'est une grosse merde. Bon, je vous laisse, j'ai la décapitation qui me démange.



LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

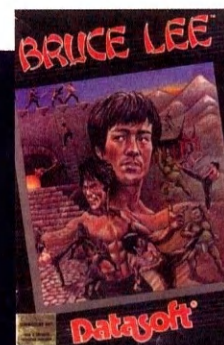
Multijoueur : oui

Note globale : ★★★★★

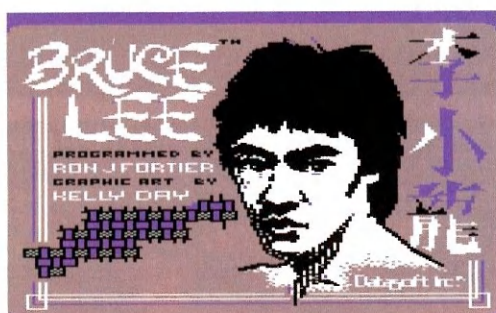
1987

Le film *La Bamba* sort sur les écrans (30 septembre).

Lampion, mon amour



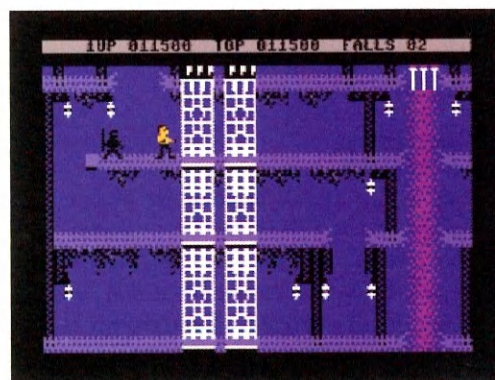
C'est moche, c'est nul, mais c'est un jeu-culte. J'y ai passé des heures entières et je ne suis pas le seul. En 1984, *Bruce Lee* fut sans conteste le numéro un des jeux d'action/plateforme. Raaaaaaah lovely !



« Putain, une page là-dessus ? T'es con ou quoi ? Attends, c'te daube, ça ressemble à rien. C'est moche comme tout, avec ce petit bonhomme tout jaune ridicule, ce gros truc vert qui le poursuit et ce *ninja* tout pourri. » Voilà les quelques mots de Michael lorsqu'il a vu cette page sur *Bruce Lee*. Il faut lui pardonner, chers lecteurs. Il est jeune. Trop jeune pour avoir connu ce jeu. Pensez donc, en 1984, il était trop occupé à courir après sa cousine pour savoir si oui ou non les filles ont elles aussi un zigouigoui sous

leur jupe. Bon, de temps en temps, c'était la cousine qui lui courait après pour savoir si oui ou non les garçons ont une zigouigouette dans leur pantalon, mais c'est un autre débat. En 1984, le jeu vidéo se résumait principalement au *Commodore 64*, à l'*Atari 5200* et à la *Colecovision*.

Eh bien, en 1984 est sorti un jeu sur lequel j'ai passé des heures et des heures. Vous jouez Bruce Lee. Rien que ça. Et Bruce est chargé de récupérer tous les lampions qui clignotent. Il est comme ça, Bruce, libre comme l'air.



Souvenirs

Il fait ce qu'il veut, Bruce, et il emmerde les méchants. Les méchants, d'ailleurs, ce sont un *ninjanoir* et un *sumovert* (qui peut d'ailleurs être contrôlé par un autre joueur). Et les méchants, ben, ils veulent garder tous les lampions pour eux. Alors forcément, ben, ça frite. Chaque tableau est constitué de trois niveaux. Avec des lampions partout. C'est d'une simplicité enfantine, mais d'une efficacité redoutable. Bruce court, saute, frappe, se fait frapper... C'est du tonnerre. Sans parler des pièges. Ah, ce sacré Bruce... Bon, il faut dire aussi qu'à cette époque, je me tapais

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1984

Genre : action/plateforme

Editeur : Datasoft

Jeu disponible sur *Apple II*, *Atari 800 XL*, *Spectrum*, *Commodore C64/C128*, *Amstrad CPC*.

CHEAT CODES

Vies illimitées

Chargez ou redémarrez le jeu puis exécutez les commandes suivantes :

- POKE 5472,99 ;
- POKE 5686,128 ;
- POKE 5677,128 ;
- POKE 7623,165.

tous les films de Bruce Lee qui me tombaient sous la main, n'hésitant pas à faire passer tout mon - maigre - argent de poche dans la location des cassettes dans mon *vidéoclub*. A cette époque, de toute manière, l'argent de poche était toujours trop maigre, hein ? Vous fâchez pas, papa et maman...

Pour les sceptiques, nous avons eu la bonne idée d'inclure sur notre CD un *remake* de toute beauté de ce jeu génial. Vous comprendrez alors pourquoi ce fut un tel succès. Mazette, ça fait un bien fou !

LES NOTES

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

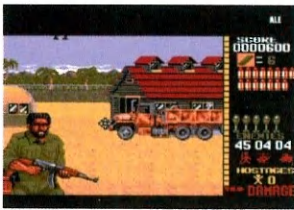
Jouabilité : ★ ★ ★ ★ ★

Multijoueur : oui

Note globale : ★ ★ ★ ★ ★

1984

Apple lance son nouvel ordinateur : le *Macintosh* (23 janvier).



Operation Wolf

Il fut un temps où adaptation rimait avec réussite. *Operation Wolf* connut un énorme succès en tant que machine d'arcade. Encore aujourd'hui, des passionnés tentent d'ailleurs de retrouver des bornes de ce jeu mythique sur lequel ils ont passé des heures. Pour preuve de sa qualité, il fut adapté en jeu vidéo pour

la grande majorité des consoles et ordinateurs.

Le principe est simple : vous êtes un soldat balancé dans la jungle où une armée terroriste s'est planquée. A vous tout seul, vous devez dégommer les hommes comme les machines (tanks et hélicos) tout en évitant les gentils otages. Pour ce faire, mitrailleuse, grenades et missiles sont à votre disposition. Doté d'une fluidité extraordinaire et d'un graphisme somptueux, *Operation Wolf* a conquis les foules, tant dans les salles de jeu ou les cafés que dans les chambres d'ados. Il faut de sacrés réflexes, de la dextérité et surtout un excellent *joystick* – et surtout robuste – pour venir à bout de tout cela. Si les adaptations sur NES ou PC étaient réussies, il n'empêche que la borne d'arcade reste pour les puristes la seule et l'unique. Et je suis de ceux-là, ne vous en déplaise. A noter que le concept fut décliné en une multitude de titres (*Operation Thunderbolt*, etc.)

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1987

Genre : shoot

Editeur : Ocean

Multijoueur : non

Disponible sur borne d'arcade, NES, PC (Dos), Sega Master System, PC Engine, Spectrum, C64, Amstrad CPC, MSX, Atari ST, Amiga

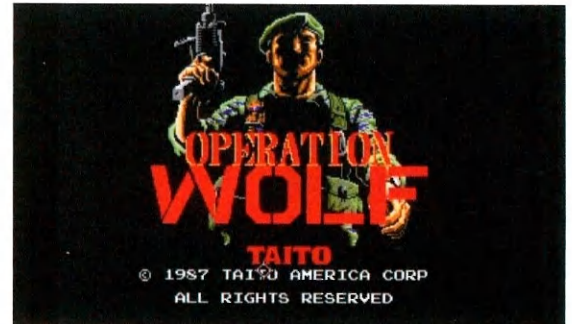


Munitions supplémentaires

Au cours du jeu, tirez sur les animaux.

Cheat codes (PC)

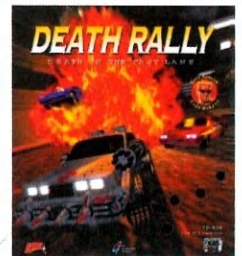
Appuyez sur <F10> au menu des meilleurs scores puis, durant le jeu, <F7> pour avoir de la vie et des munitions, <F8> pour changer de niveau et <F9> pour être invincible.



Death Rally

Je vous entends déjà critiquer le choix de ce jeu. Ben oui, un jeu qui date de 1996 peut-il être raisonnablement considéré comme un vieux jeu ? Et je vous répondrai oui. Et j'aurai raison. Tout d'abord parce qu'en 8 ans, la technologie a formidablement évolué. Une bécane de 1996, personne n'en voudrait aujourd'hui. Ensuite, parce que ce jeu fut une excellente surprise et ce ne fut pas tous les jours qu'il y en eut. Prenez un concept simple : une course de voiture. Prenez une réalisation toute conne : une vue de dessus, un peu comme si vous jouiez aux billes sur la plage, avec ses circuits rikiki et semés d'embûches. Ajoutez une jouabilité du tonnerre et un *fun* total et vous aurez ce qui se fait de mieux dans le genre. Au fur et à mesure des courses, vous gagnez de l'argent pour améliorer votre voiture, vous récupérez des bonus (notamment des armes) sur la route et vous écrasez de temps en temps un passant qui se répand dans une énorme mare de sang. On s'éclate, surtout à plusieurs, puisque le jeu est totalement multijoueur.

Et, bien évidemment, comme nous ne pouvions résister au plaisir de vous faire partager quelques moments de bonheur grâce à ce jeu, nous vous offrons sa petite démo sur notre CD.



Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1996

Genre : course

Editeur : Remedy

Multijoueur : oui

Disponible sur PC

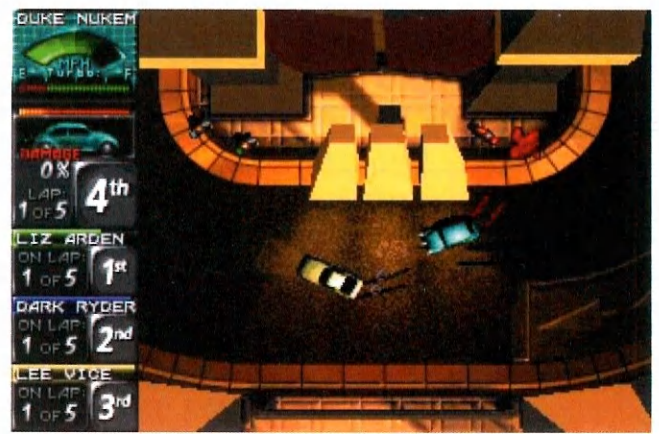
Cheat codes

A taper durant la course :

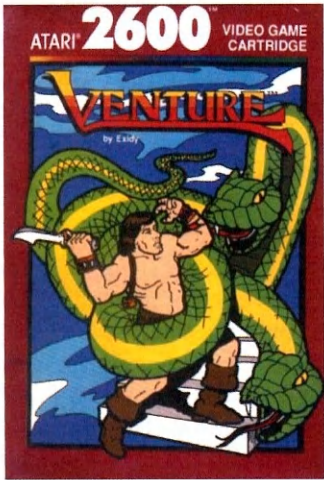
- DRUB - Invulnérabilité
- DREAD - Armes illimitées
- DRAG - Turbo illimité
- DRINK - Rocketfuel

A taper durant le menu :

- DROOL - 500 000 dollars
- DRAW - 1000 dollars
- DROP - Perdre 10 points
- DRIVE - Gagner 10 points



Venture



Si en 1982, la *Colecovision* était capable d'offrir des jeux au graphisme soigné – pour l'époque –, ce ne fut pas le cas de *Venture*. Probablement ancêtre du *smiley*, le héros était une sorte de boule avec deux yeux et une bouche, tenant – et c'est difficile de tenir pour une boule sans main – un arc. De petits monstres verts, probablement cousins des vaisseaux aliens de *Space Invaders*, se baladaient dans les couloirs d'un château. Et vous, vous deviez en parcourir toutes les pièces avant que ces monstres ne viennent vous dévorer. Alors je vous l'accorde, c'est vraiment très, très moche et ça semble totalement con. Pourtant, *Venture* connut un succès énorme. Extrêmement difficile à terminer, il usa les nerfs de milliers de

joueurs *fans* de bouboules. Je le sais, je l'ai eu. Et Dieu seul – ainsi que mes parents – sait combien de temps j'ai pu passer sur ce jeu. Alors je vous le répète, en termes de graphisme, ce n'est vraiment pas ce qui se faisait de mieux à l'époque. Il n'empêche qu'en termes de jouabilité et de plaisir, comme c'est souvent le cas avec les jeux anciens que nous vous présentons, il aurait de quoi en remonter à bon nombre de productions actuelles.

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1982

Genre : aventure

Editeur : Exidy

Multijoueur : non

Disponible sur *Colecovision (CBS)* et *Atari 2600*



L'attaque du démon

Entrez et sortez rapidement plusieurs fois d'une même pièce. Au bout d'un moment, un démon apparaîtra et viendra tuer votre héros.



Ninja Spirit

Papa est mort. Forcément, ça énerve. Alors fiston (le héros) part venger papounet. Voilà un scénario qu'il est... euh... simple. Enfin, si vous ne l'avez pas compris, ma foi, laissez tomber l'informatique et embrassez la carrière de vache dans un champ bordant une voie ferrée. Toujours est-il que notre héros est croisé avec la fille de Spiderman puisqu'il fait des bonds gigantesques, peut s'agripper aux branches et utiliser quatre armes. Ah oui, mais pas en même temps. Bon, tant pis. Il récupérera des bonus et tuera une multitude de gros méchants pas beaux. En marquant un certain nombre de points – 100 000, me souffle-t-on là-bas –, on récupère même des vies.

Le *scrolling* est multidirectionnel (pour les incultes, vous pouvez aller à droite et en haut mais oh ! que c'est bien, également à gauche et en bas). C'est extrêmement bien réalisé, très fluide et facile à prendre en main. Les différents niveaux s'enchaînent comme des petits pains – sauf le septième, me souffle-t-on par ici – et les cadavres ennemis s'empilent. Enfin, s'empileraient s'ils restaient tous au même endroit.



Malgré les différentes plateformes sur lesquelles il sortira, c'est sur *NEC PC Engine* que *Ninja Spirit* remportera le plus de succès. A noter qu'une adaptation très libre sortira en jeu électronique...

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1990

Genre : plateforme/action

Editeur : Irem

Multijoueur : non

Disponible sur bornes d'arcade, *PC Engine*, *Atari ST*, *Commodore 64*, *Amstrad CPC*

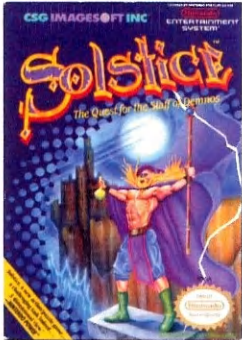


Invincibilité

Pressez <F9> pour faire pause durant le jeu puis <Shift gauche> pour être invincible.



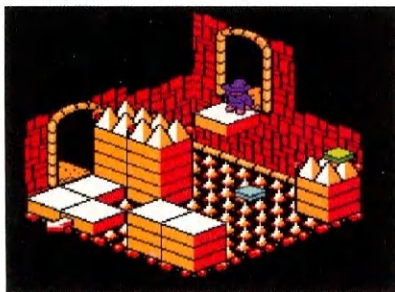
Solstice



Jeu sorti uniquement sur la NES, *Solstice* est l'histoire de la princesse Eleanor. Cette choupinette se fait enlever par des gargouilles à la solde du méchant sorcier Morbius. Shadax le sorcier, témoin de la scène, décide d'aller fustiger Morbius d'un grand coup dans les noix. Mais pour l'atteindre, il devra pénétrer dans sa forteresse aux innombrables salles pleines de pièges. Entièrement en 3D isométrique, *Solstice* est une succession de *puzzles* à réussir. Dans chaque salle, en effet, il vous faudra bouger des blocs, en éviter d'autres, sauter par-dessus des pieux hérissés de pointe, rebondir sur des murs et j'en passe et j'en oublie. Ici, point

de mégasorts de feu ou d'éclairs qui déchirent leur race aux momies. Tout est dans la tête puisque Shadax, notre sorcier héros, peut rapidement mourir. Côté graphisme, c'est simplet, certes, mais somme toute pas si mal que ça. Côté jouabilité, *Solstice* ne s'en sort pas mal non plus et il vous faudra de la précision pour réussir à passer les quelque 300 salles du jeu. Un bon jeu, en somme, bien éprouvant.

Note globale : ★★★★★
Date de sortie : 1989
Genre : puzzle
Editeur : Sony
Multijoueur : non
Disponible sur : NES



Les Goonies

Le film-culte de Richard Donner, *Les Goonies*, a lui aussi connu les joies de l'adaptation en jeu vidéo. Le scénario est le même que celui du film : des gamins trouvent une carte au trésor, trésor qui semble se trouver sous une maison abandonnée. Plutôt que de tout pêter à la pelleuse comme le ferait notre ami Michael, les mômes se lancent à la recherche d'un passage secret... Tout serait pour le mieux sans les pièges parsemés tout au long du chemin et les gros méchants lancés à leur poursuite... Le jeu est

une succession d'écrans fixes où de nombreuses énigmes sont à résoudre. Bien entendu, chaque énigme nécessite l'intervention de plusieurs gamins aux talents différents. Fort bien réalisé, mettant les nerfs – et la réflexion – à rude épreuve et doté d'une difficulté savamment dosée,



Vies infinies

Appuyez sur <Select> pendant le jeu pour aller dans le sous-menu et faites , <Start> (2 fois), (2 fois), <Start> (2 fois), (2 fois), <Start> (3 fois), , <Start>, (3 fois), <Start> (3 fois), , <Start>, , <Start> (2 fois), , <Start> (2 fois), (2 fois), <Start>, , <Start>. Vous aurez des vies infinies (l'écran doit clignoter).

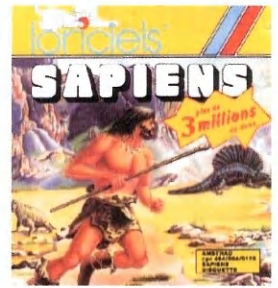
Codes Game Genie

SZSESXVK – Vies infinies
 GAOEUIZA – Le plein de potions
 SXUXYGAX – Multisauts

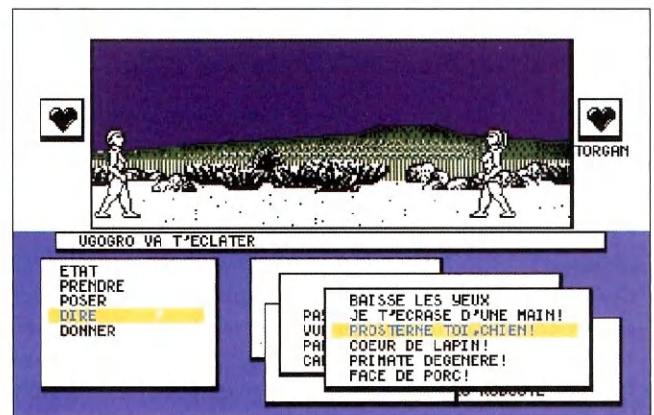


Sapiens

Si *Sapiens* a été décliné sur plusieurs plateformes, ce fut sur Amstrad qu'il connut son succès le plus franc. L'histoire est simple : vous, homme préhistorique ; vous, voyager dans monde ; vous, survivre. Voilà. Rahan n'a qu'à bien se tenir. Ce jeu d'aventures se constitue de fenêtres fixes et, tout au long de votre périple, vous permet de rencontrer des humains plus ou moins hostiles, des animaux plus ou moins goûteux et euh, des pierres. Parce que vous devrez commercer, vous nourrir, fabriquer des silex – personnellement, je n'y suis jamais arrivé –, *Sapiens* se présente comme un jeu immense, d'autant plus que les fenêtres à choix multiples vous permettront de ne jamais vivre deux fois la même aventure. Difficile, terriblement attachant, ce jeu a bercé toute une génération accro au collier de griffes. Un *must* que nous vous avons d'ailleurs offert en version Atari dans notre numéro 1.



Note globale : ★★★★★
Date de sortie : 1986
Genre : aventure
Editeur : Loricels
Multijoueur : non
Disponible sur : Amstrad CPC, PC, Atari ST, TOS



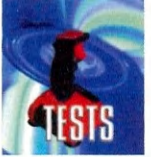
Les Goonies fut un excellent jeu à son époque. Aujourd'hui, ma foi, il faut bien avouer qu'il a assez mal vieilli, d'où la note que certains pourront trouver un peu sévère. Mais bon, on fait ce que l'on veut. C'est nous qu'on est les chefs.

Note globale : ★★★★★
Date de sortie : 1985
Genre : plateforme
Editeur : Datasoft
Multijoueur : non
Disponible sur : C64, NES, CPC 464, Atari 800 XL, borne d'arcade

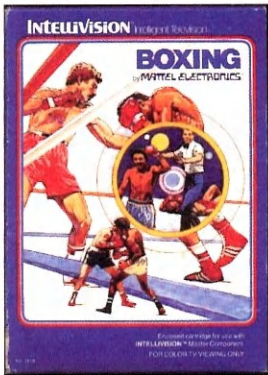


Mots de passe des niveaux (C64)

- 1 : Mr Sloth
- 2 : Goon Docks
- 3 : Doubloon
- 4 : One Eyed Willy

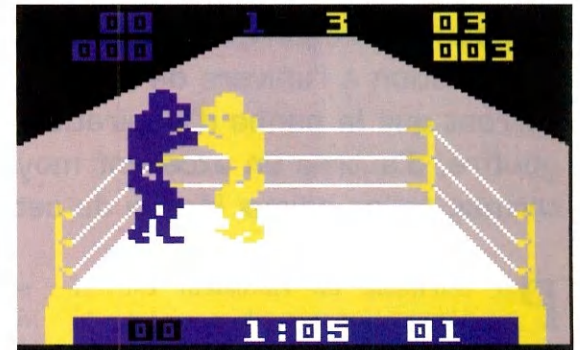
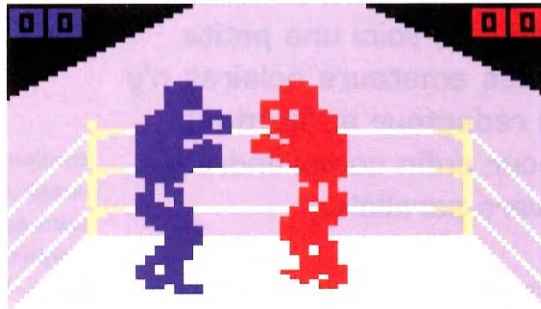


Boxing



Il y a des fois, franchement, ça fait du bien de présenter un petit jeu tout moche, tout con, sur lequel il n'y a vraiment pas grand-chose à dire. Oh, j'en vois déjà qui s'insurgent parce que ce n'est pas – et de loin – le meilleur jeu sur *Intellivision*. Mais patience, petits scarabées. Ce jeu est devenu un classique par son graphisme sommaire. C'est bien simple, rien que d'avoir vu une image, je me suis écrié avec un grand sourire : « Mais c'est bien sûr ! M'en souviens, de ça ! » Comme quoi les souvenirs effacent les petits défauts des jeux... Bref, *Boxing* est un jeu plein de pixels, pas forcément hypermaniable, mais doté d'un bon nombre de coups. Vous avez même la possibilité de choisir différents boxeurs – enfin, euh... différentes couleurs, quoi... Et si ce n'est pas la panacée des jeux vidéo, cela reste tout de même de bons moments entre potes. Et ça, ça vaut tout l'or du monde.

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



Cheat codes (Intellivision)

Sautez sur le côté et atterrissez en dehors de l'écran pour trouver un chemin caché.

Cheat codes (NES)

Extra fuel : tapez <A> rapidement dans la boutique de réparation.

Continuer la partie après avoir perdu : à l'écran *Game Over*, laissez appuyés les boutons <Select> sur la première manette, <A> et sur la seconde et pressez <Start> 2 fois sur la seconde manette. Ensuite, rangez vos cinq bras...

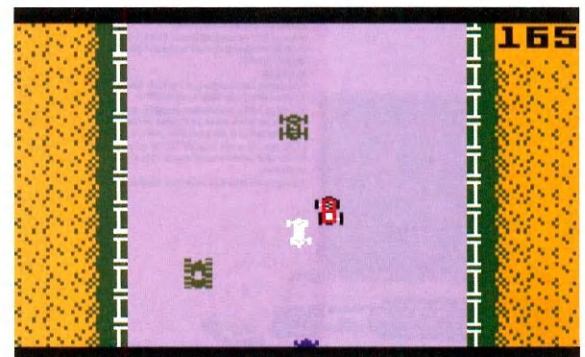


Bump N Jump

Autant être franc tout de suite, c'est en cherchant la date de parution de *Boxing* sur *Intellivision* que je suis tombé sur *Bump N Jump*. Et là, mon cœur n'a fait qu'un tour. Si seuls les plus vieux s'en souviendront, les plus jeunes doivent y voir l'archéologie du jeu de sport sur consoles. Redécouvrir ce jeu, c'est comme mettre à jour un tombeau étrusque qui contiendrait des preuves que nos ancêtres ont côtoyé les extraterrestres : une véritable révolution pour certains, une véritable arnaque pour d'autres, mais personne ne resterait indifférent. *Bump N Jump*, c'est du bonheur à l'état brut. Vous dirigez une voiture capable de faire des sauts. Le jeu se déroule en *scrolling* vertical et, ma foi, vous devez aller du point A au point B. Sur la route, de l'eau, des concurrents, le tout dans une ambiance dédiée aux quatre saisons. C'est tout con, c'est tout simple, mais c'est une pure merveille de jouabilité et de *fun*. Des milliers de joueurs y ont claqué toute leur fortune (dans la borne d'arcade) et leur sommeil (dans les versions consoles).



Note globale : ★★★★★
 Date de sortie : 1982
 Genre : course
 Editeur : Data East
 Multijoueur : oui
 Disponible sur *Intellivision*, *NES*, borne d'arcade, *Atari 2600*, *Colecovision*



Introduction à l'émulation

Mais qu'est-ce donc que l'émulation ? Si vous vous posez cette question alors que vous venez d'acheter ce magazine, la situation est grave ! Soit vous croyez avoir acheté le dernier *Playboy* – dommage ! –, soit vous êtes un jeune *padawan* avide de nouvelles sensations, de découverte et d'exploration de nouveaux mondes cosmogoniques... Dans tous les cas, voici une petite introduction à l'univers de l'émulation. Les amateurs éclairés n'y verront que la panne d'inspiration d'un rédacteur au bord du gouffre, d'autres un excellent moyen pour enfin comprendre les termes et les enjeux légaux de cet univers parallèle...

Par définition, un émulateur est un programme qui tente de reproduire le fonctionnement d'une autre machine que celle pour laquelle il a été conçu. En termes simplifiés, il permet de transformer sa machine en console de jeux, borne d'arcade ou tout autre ordinateur.

La conception d'un émulateur n'est cependant pas une tâche aisée. Les constructeurs étant généralement récalcitrants à communiquer les spécifications techniques complètes de leurs machines, les développeurs doivent faire preuve d'astuce. La première étape consiste donc à étudier le comportement de chaque composant de la machine et à analyser le fonctionnement de ses logiciels (c'est ce que l'on appelle le *Reverse Engineering* en anglais). Si certains documents techniques

sont disponibles sur Internet (c'est notamment le cas de la *NES* et de la *Gamecube* de Nintendo), les délais entre le début du projet et l'écriture du programme peuvent prendre des mois, voire des années.

Une fois l'émulateur terminé, il ne reste plus qu'à faire fonctionner les logiciels, appelés *ROM* (*Read Only Memory*) dans le jargon des



L'Amiga est un ordinateur révolutionnaire. Il ouvre de nouvelles voies dans de multiples domaines : architectes, décorateurs, créateurs de mode, visagistes, agences de publicité, etc. C'est l'ordinateur au service de la recherche et de l'imagination.



Commodore France S.A.R.L.
150 152, av. de Vertim 92130 Issy-les-Moulineaux
Tél. (1) 46 44 55 55

émulonautes – euh... Une *ROM* n'est qu'un simple fichier regroupant toutes les informations présentes dans le média d'origine : CD, disquette, cartouche, voire simple cassette audio – les amateurs du célèbre *Commodore 64* en sourient encore ! Si la copie de ces données (*dumpen* anglais) est relativement aisée pour la majorité des machines, certaines, telles que les bornes d'arcade, demandent de solides notions d'électronique.

Comme nous avons eu l'occasion de le démontrer dans les précédents numéros de *E-Mulez*, la *Xbox* de Microsoft offre de vastes possibilités. Son architecture se rapprochant d'un



Touffé a eu beau se planquer dans une galaxie très très lointaine pour choper des ROM de façon illégale, il s'est quand même fait gauler. Pour la peine, il sera pendu. Bien fait.

AMIGA 500: LE PREMIER ORDINATEUR FAMILIAL MULTITACHE.

Aussi extraordinaire pour les créateurs que l'invention du papier, les performances graphiques de l'Amiga sont uniques. Aussi excitant pour le compositeur que l'invention de l'écriture musicale, l'Amiga est un ordinateur à haut potentiel créatif. Aussi stimulant pour les idées que l'invention de l'imprimerie, l'Amiga est le premier ordinateur multitâche dans sa catégorie.

AMIGA 500 : COMPATIBLE AVEC L'AMIGA 1000/AMIGA 2000.
L'Amiga 500 est compatible avec l'Amiga 1000 et 2000, bénéficiant de toute la bibliothèque de logiciels actuelle.

NOUVEAU :
• Le clavier, l'unité centrale et l'unité de disquettes 3,5" sont incorporés dans le même boîtier.
• L'Amiga 500 a une interface parallèle, une interface série, des prises pour unités de disquettes supplémentaires et des possibilités audio et vidéo.
• L'Amiga 500 a une RAM de 512 Ko qui peut être étendue intérieurement jusqu'à 1 Mo et 9 Mo en externe.
• Son prix est celui d'un ordinateur familial.



IMAGE : PERFORMANCES GRAPHIQUES UNIQUES.

Aucun ordinateur n'a atteint son seuil de perfection dans la gamme des couleurs. Sa palette de 4 096 couleurs permet de s'adresser sans contrainte à la création graphique. Création d'images, plans et perspectives en 2 et 3 dimensions, modification immédiate sur écran des formes, des couleurs, animation de l'image, mise en mouvement... toutes les créations les plus folles sont désormais possibles.

MUSIQUE : TOUS LES INSTRUMENTS, LA PAROLE EN PLUS.

L'Amiga est le premier ordinateur qui a une qualité de son comparable à celle d'un synthétiseur musical, surtout si l'on utilise la sortie stéréophonique sur un amplificateur. La commande du son est particulièrement riche, elle permet de tirer parti des 4 voies sonores. Synthèse de la parole : il offre en standard la possibilité de convertir une chaîne de caractères en phonèmes (une suite de sons symbolisés par des signes typographiques). Ordinateur à haut potentiel musical, il offre aux professionnels une qualité de son encore jamais égale.

MULTITACHE : LANCEZ PLUSIEURS PROGRAMMES À LA FOIS.

L'Amiga tire toute sa puissance de sa conception technologique. En effet, l'Amiga est armé d'un microprocesseur Motorola 68000, plus trois circuits spécialisés qui accélèrent son travail et lui permettent d'être le plus rapide de sa catégorie. L'Amiga possède un système d'exploitation multitâche donnant à l'utilisateur la possibilité de charger plusieurs programmes simultanément et d'exécuter ainsi plusieurs tâches à la fois. L'Amiga reste toujours disponible, il est toujours prêt à recevoir une nouvelle tâche. À tout moment, il est possible de visionner dans les différentes fenêtres d'affichage les résultats des programmes lancés.



LES APPLICATIONS : UNE BIBLIOTHÈQUE COMPLÈTE DE LOGICIELS.

Création d'images, digitalisation d'images, vidéo, conception assistée par ordinateur (CAO), musique, jeux, éducation, bases de données, traitement de textes, tableur, édition personnelle (PAO), langages de programmation, télécommunications, simulation Musical, écriture de programmation. Enseignement assisté par ordinateur (EAO).



PC, il est donc relativement simple d'adapter des émulateurs prévus pour *Windows*. À l'heure actuelle, il est possible de redonner vie à de nombreuses machines telles que l'*Amiga* (en pratique dans ce numéro) de Commodore, la *Megadrive* de Sega ou la *PC Engine* de Nec. Les communautés d'utilisateurs sont souvent importantes et les mises à jour régulières. Il est en effet plus convivial de (re)découvrir les sensations d'un jeu d'arcade sur sa télé plutôt que sur son ordinateur.

Est-ce bien légal ?

Le couple « émulation et légalité » fait souvent l'objet d'amalgames et d'idées reçues. Il faut ainsi distinguer les émulateurs des *ROM*.



Développer, distribuer et/ou utiliser un émulateur est parfaitement légal. Comme nous l'avons déjà expliqué, ce type de logiciel ne se contente que d'imiter le fonctionnement d'une machine. Si certains constructeurs tels que Nintendo ou Sony crient à la violation de brevet, la réalité est plus nuancée. Un émulateur n'a pas grand-chose à voir avec les caractéristiques techniques de la machine émulée. Chaque commande, ou jeu d'instructions, doit en effet être retravaillée afin d'être compatible avec la *Xbox* ou le PC (pour peu que vous utilisiez un émulateur sur *Xbox* ou PC). Vous ne risquez donc rien en téléchargeant de tels programmes.

Le problème est bien plus épineux lorsqu'il s'agit des *ROM*. Celles-ci ne sont que de simples copies des jeux d'origine et sont donc soumises au droit d'auteur. Tout téléchargement et/ou

utilisation d'une *ROM* sont donc strictement illégaux si vous ne possédez pas l'original. Dans le cas contraire, l'article L. 122-6-1 du Code de la propriété intellectuelle vous autorise une seule et unique « copie de sauvegarde lorsque celle-ci est nécessaire pour préserver l'utilisation du logiciel ». Certains estiment, à tort, que si l'utilisateur



Guantanamo, 13 h 45 – Touffi n'aurait pas dû télécharger la ROM *Amiga Pinball Dreams* sans avoir l'original... Pour la peine, il sera pendu. Bien fait.

ne possède pas l'original, il est tenu d'effacer le fichier téléchargé au bout de 24 heures. Ceci est bien évidemment faux. Aucun éditeur n'a donné l'autorisation de télécharger une *ROM* si l'utilisateur ne possède pas l'original. Le téléchargement devient donc immédiatement illégal.

Certains jeux ou logiciels peuvent toutefois être téléchargés en toute légalité. Soit l'éditeur a expressément donné son accord (c'est le cas de certains jeux en version complète que nous vous proposons), soit le logiciel est régi par le statut *Freeware* ou *Open Source (GPL)* (c'est le cas des autres jeux en version complète que nous vous proposons). Le premier vous permet de l'utiliser gratuitement tandis que le second vous autorise à l'utiliser, le distribuer et le modifier si les sources sont incluses.

La situation risque cependant de changer. Il faut tout d'abord savoir qu'aux États-Unis la



Guantanamo, 13 h 46 – Touffi avait caché la ROM sur... euh... dans lui. On a quand même réussi à la lui retirer. Pour la peine, il sera pendu. Bien fait.

loi sur les *copyrights* protège les droits d'auteur durant 75 ans. Un logiciel ne tombe donc dans le domaine public qu'au bout de cette période. Bien évidemment, dans le domaine des jeux vidéo, et plus particulièrement de l'industrie informatique, de tels délais sont énormes ! Au mois de novembre dernier, le congrès américain a donc apporté une modification à la loi du *DMCA (Digital Millennium Copyright Act)* votée en octobre 1998. Les droits d'auteur ne sont plus applicables dès lors que les logiciels, jeux ou matériels ne sont plus promus ni produits par leurs constructeurs. Le téléchargement et l'utilisation de *ROM* se trouvent donc en grande partie légalisés. Espérons que l'Europe suive la même voie ! Du moins c'est ce qu'espère notre bien-aimé confrère Touffi, fan de *Pinball Dreams* et de balle au prisonnier. En attendant, il opère dans l'ombre... Pour la peine, il sera pendu. Bien fait.



Guantanamo, 13 h 47 – Touffi est convié à une partie de balle au prisonnier. A la fin, ben, il sera pendu, hein... on ne change pas une équipe qui gagne...

Relier sa Xbox au PC

Etape essentielle avant de profiter de toutes les fonctions de la *Xbox*, sa mise en réseau avec un PC ne pose pas de grandes difficultés... à condition de suivre cette formidable, sublime, excellente, magnifique, divine fiche pratique – rayez les mentions inutiles !

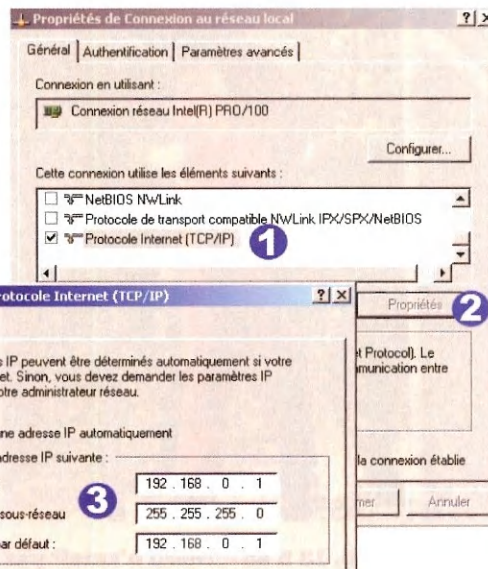
Pour ceux qui auraient hiberné à Pingouinland ces derniers mois, voici un petit rappel. D'origine, la *Xbox* ne permet que de jouer aux jeux originaux ou de regarder des DVD vidéo, moyennant l'achat d'une télécommande et de son récepteur infrarouge. Seulement voilà, ajoutez-lui une puce (*modchip* en anglais) et vous obtenez un véritable serveur multimédia, directement accessible à partir de votre ordinateur. L'intérêt est alors de pouvoir installer directement sur son disque dur une multitude d'applications (émulateurs, lecture de DVD sans zone et de Divx, jeux amateurs, utilitaires système, etc.).

Comme vous devez vous en douter, toutes ces fonctions ne sont pas directement accessibles. Il faut donc passer par un autre *dashboard* (une interface) qui remplacera au pied levé celui de Microsoft. Son rôle consiste à organiser les logiciels présents sur le disque dur (jeux, applications, émulateurs, etc.), créer un menu de démarrage et les exécuter. Telles sont les fonctions de base. A cela peut s'ajouter la gestion d'un service *FTP*, *IRC*, *Telnet*, d'un explorateur de fichiers ou la possibilité de modifier l'apparence du *dashboard*. Un simple câble Ethernet croisé entre votre console et votre PC, et vous voilà à même de mettre à jour les données de votre console avec un client *FTP*.

Configuration de la Xbox et du PC

Nous partons du principe que votre console adorée intègre déjà une puce et un *dashboard* de type *EvolutionX* (le plus répandu) sur lequel nous nous appuyerons.

La première étape consiste à configurer la *Xbox*. Rendez-vous dans le dossier *Connexions réseau* de votre PC (*Démarrer > Paramètres > Connexions réseau*). Cliquez avec le bouton droit de la souris sur *Connexion au réseau local* puis sur *Propriétés*. Sélectionnez



Protocole Internet (TCP/IP) (1) et cliquez sur *Propriétés* (2). Indiquez les mêmes valeurs que sur notre capture (3).

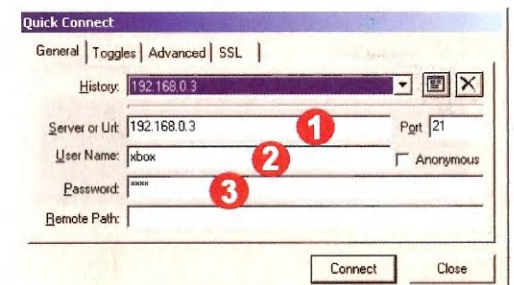
Allumez votre *Xbox* – oui je sais, mais il est parfois bon de le préciser – et rendez-vous dans le menu *Utilitaires système* (*System Utils* si votre interface est en anglais). Sélectionnez *Paramètres* (ou *Settings*) et validez avec le bouton <A> de la manette. La rubrique *Réseau* (*Network*) regroupe les informations relatives à l'adressage de la console. Si ce n'est déjà fait, attribuez-lui une adresse IP (192.168.0.3 par exemple) et définissez le masque de sous-réseau (*netmask* en anglais) : 255.255.255.0. L'IP de la passerelle (*gateway*) désigne l'adresse de votre ordinateur. Elle permet entre autres



à la console d'accéder à Internet. Si vous avez indiqué les mêmes valeurs que dans notre capture, entrez : 192.168.0.1.

Connexion à la Xbox

Installez maintenant le logiciel *FlashFXP* sur votre PC puis lancez l'application. Dans l'interface principale, appuyez sur la touche <F8> du PC. Inscrivez l'adresse IP de la console (192.168.0.3 dans notre exemple (1)), votre *login* (*xbox* par défaut) (2) et votre mot de passe (*xbox* également) (3). Cliquez sur le bouton *Connect*.



Si la connexion est refusée, vérifiez le mot de passe défini dans le fichier de configuration de *EvolutionX* (*evox.ini*) :

[FTP]

Enable = Yes

Password = xbox

IGR = Yes

[RDTOOLS]

Enable = Yes

Name = xbox

IGR = Yes

Il ne vous reste plus qu'à transférer vos fichiers dans la partition de votre choix. Vous voyez, ce n'était pas si compliqué !



Un tonneau de ROM ?

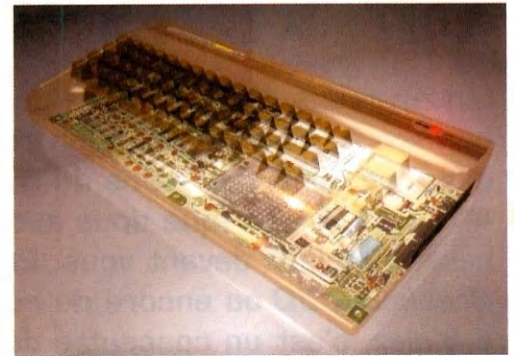
Parce que vous avez forcément des jeux-cultes *Amiga* qui ne sont pas offerts sur notre CD. Parce que vous voudriez bien y rejouer grâce aux émulateurs que nous vous avons fournis. Parce qu'un plaisir comme *E-Mulez* ne serait pas complet sans jeu mythique complet. Suivez le guide.

Autant se débarrasser du pénible et du désagréable tout de suite, après ça passera forcément mieux. Donc, nous récapitulons la chose : il est formellement interdit de télécharger des *ROM* sous copyright si vous ne possédez pas l'original. *Comprenez-usted ?* Hein ? Les sites dont nous vous communiquons les adresses ne sont pas à piller et ne doivent vous servir que pour récupérer des jeux que vous possédez déjà. Si vous n'en faites qu'à votre tête, vous vous mettez hors la loi et risquez de la perdre, la tête – voui, voui, comme les multinationales de l'industrie culturelle, je milite pour la peine de mort par décapitation pour les pirates. Sur ce, maintenant que les choses sont mises au point, nous avons décidé de vous offrir quelques petites adresses bien sympatoches pour dénicher vos vieilles disquettes *Amiga* transformées sous forme de *ROM*. Autant vous prévenir tout de suite, c'est carrément la croix et la bannière pour trouver un site de qualité. Ah, ça, il y en a un paquet de sites Internet qui vous proposent des jeux

Amiga ! Mais chacun n'en possède qu'une dizaine ou une vingtaine, autant dire trop peu pour espérer y retrouver vos *hits* préférés.

Best of sites

Celui qui nous a paru le plus complet et le plus intéressant est sans nul doute *Amiga Works* (<http://www.amigaworks.com/jeux.htm>), dont la liste est plutôt fournie, même si des titres phare (*Sim City* notamment) manquent à l'appel. Clair, précis, bien fait, agréable à naviguer, c'est sans nul doute notre favori. En plus, il est en français. C'est tout le contraire, d'ailleurs, de *LeChuck's Amiga Supergamez* (<http://amiga.supergamez.hu/EngIntroSet.html>), en anglais, totalement moche et dont le seul intérêt est une liste de *ROM* assez longue. *Amiga Chapter One* (<http://www.amigachapterone.com/>), lui aussi en français, n'offre que peu de jeux mais a la bonne idée d'y accoler, pour certains, un petit test et une notation.



En voilà donc trois... C'est peu mais c'est franchement tout ce que l'on peut vous recommander. Les autres ont des liens inactifs ou des pages qui n'en finissent plus d'ouvrir des pubs intempestives. On s'en contentera donc puisqu'ils sont assez fournis pour que vous puissiez, une fois pour toutes, jeter vos vieilles disquettes dans un coin de la cave ! Pour le reste, ma foi, c'est franchement mou. Si la communauté *Amigas* s'enorgueillit d'avoir survécu à l'*Atari ST*, ce n'est que mollement. Alors que les sites de *ROM Atari* sont légion, ceux d'*Amiga* se comptent sur les doigts d'une main. Un scandale pour ce qui était considéré comme le meilleur ordinateur des années 80. Allez, les mecs, on se réveille.





On vous déchire la galette !

Sincèrement, nous ne pensions pas réussir à battre notre record de 360 jeux de notre numéro 2. Et pourtant, non contents de l'avoir battu, nous l'avons carrément explosé ! Pensez donc, ce sont pas moins de 571 jeux que nous vous offrons dans ce numéro ! La taille des 443 jeux *Amiga* (que nous avons de surcroît compressés) aidant, vous avez des heures et des heures de jeux devant vous. Et ne passez pas à côté des *Barbarian*, *Dune II*, *Bruce Lee*, *Breakoutx 3D* ou encore de nos géniaux *remakes* de jeux *Game & Watch*. Cette fois encore, *E-Mulez*, c'est un concentré de jouissance.

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 3.9h

Logiciel de gravure. Permet également de créer des fichiers *.bin* et des fichiers *.cue*. Cliquez sur le fichier *cdr39h-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.3.00.1015

Permet le transfert de données via *FTP*. Idéal pour le transfert de PC à *Xbox*. Cliquez sur le fichier *FlashFXP_30_Setup.exe* et suivez les instructions à l'écran.

Nero Burning Rom v.6.6.0.1

Permet la gravure de CD et de DVD. Cliquez sur le fichier *nero6601.exe* et suivez les instructions à l'écran. En cas de problème d'*Aspi*, installez *NeroASPI* en cliquant sur le fichier *NeroASPIfr.EXE*. Vous trouverez le manuel de *Nero* dans le fichier *NeroBurningRom_fra.pdf*.



Winrar 3.40fr

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

Pocketrar 3.40fr

La même chose, mais pour les possesseurs de *Pocket PC*.

Emulation Amiga

Sous Windows :

WinUAE 0.9.91

Double-cliquez sur le fichier *WinUAE0991.exe*.

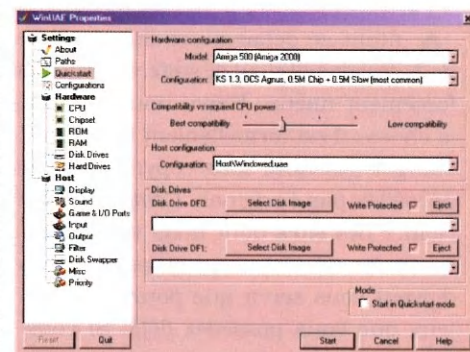
WinFellow

Copiez l'intégralité du répertoire sur votre disque dur et lancez *WinFellow.exe*.

Sous Linux :

UAE 0.8.21

Lancez le programme *uae-0.8.21-linux-i386*.



Sous Mac OSX :

UAE 0.8.22b1

Lancez *MaxUAE-0822-b1.dmg*.

Sous Power Mac OSX :

UAE 0.8.6

Lancez *MacUAE_0.8.6_bin.sit.hqx*.

Sur Pocket PC :

UAE

Copiez l'intégralité du répertoire sur votre *Pocket PC* et lancez *uae.exe*.

Sur Dreamcast :

Snes Station

Faites un CD *Dreamcast* à partir du fichier *1st_read.bin*.

Sur Xbox :

XSnes9X

Copiez tous les fichiers sur votre *Xbox* et redémarrez-la.

Barbarian

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



Sur PC :

Barbarian Returns

Lancez *BarbarianSetupV1.10.exe*.

Barbarian Windows

Copiez le dossier sur votre disque dur et lancez *Barbarian.exe*.

Sur Mac :

Barbarian

Copiez le dossier sur votre disque dur.

Sur Linux :

Barbarian

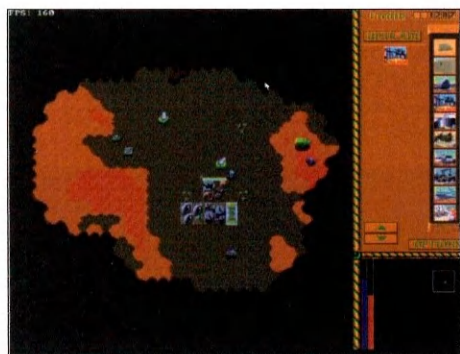
Décompressez l'archive sur votre disque dur.

Dune II

Deux *remakes* de qualité vous sont offerts sur PC. A vous de choisir la version que vous préférez !

Dune II

Lancez *dunedemo.exe*.



Super Dune II

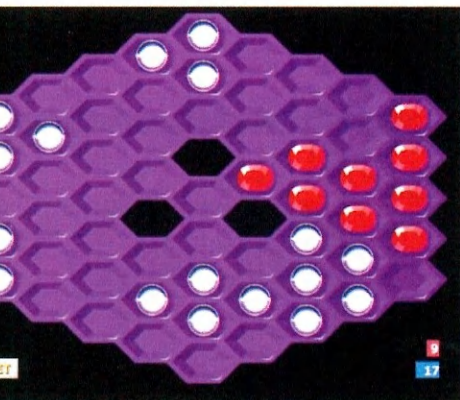
Copiez le dossier sur votre disque dur et lancez le *Setup.exe*.

Jeux Mac Hexxagon

Un jeu de réflexion. Décompressez l'archive sur votre disque dur.

Snake

Le célèbre jeu du serpent. Décompressez l'archive sur votre disque dur.

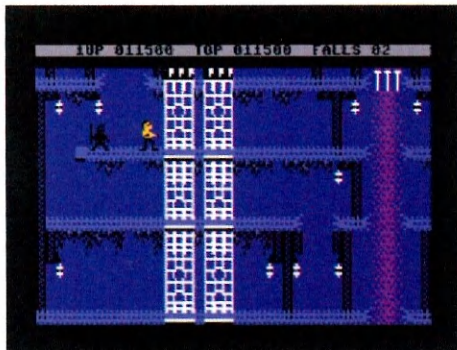


Tic Tac Toe

Vous ne connaissez pas *Tic Tac Toe* ? Mais si ! Essayez, vous verrez bien ! Décompressez l'archive sur votre disque dur.

Jeux PC Bruce Lee

Une adaptation fidèle et fabuleuse de ce superbe jeu sous *C64*. C'est bien simple, à la rédaction, il tourne en continu ! Copiez le dossier sur votre disque dur et lancez le fichier *BruceLee.exe*.



Death Rally

Lancez le fichier *install.exe*.



Donkey Kong Country

Un excellent *remake* du non moins excellent *hit* sur *Snes*. Lancez le fichier *dkr.exe*.

F-Zero

Copiez le dossier sur votre disque dur et lancez le fichier *FZERO.EXE*.

Heroes of Roswell

Lancez *install_hor.exe*.

Karateka

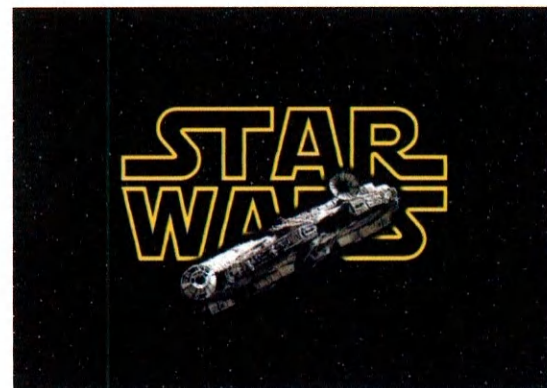
Remake du jeu mythique. Lancez *Karateka.exe*.

Robocop 2

50 % homme, 50 % machine, 100 % tout bon. Copiez le dossier sur votre disque dur et lancez le fichier *Robocop2Dv1_2.exe*.

Star Wars Battle of Yavin

Un excellent *shoot* spatial dans l'univers de *Star Wars*. Lancez le fichier *starwars_thebattleofyavin_v11.exe*.



Star Wars Battle of Endor

Tout pareil. Lancez le fichier *starwars_thebattleofendor_v21.exe*.

Tank

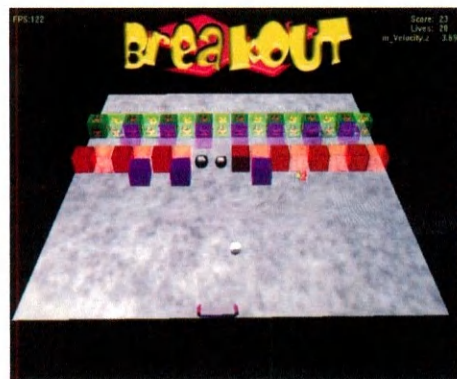
Le célèbre jeu de *Tank*. Lancez *Tank.exe*.

WaveRacer

Un petit jeu de course très sympathique. Copiez le dossier sur votre disque dur et lancez le fichier *WaveRacer.exe*.

Jeux Xbox Breakoutx 3d v.13

Un excellent casse-briques en 3D. Copiez le dossier sur votre *Xbox*.



Heroes of Roswell X

Copiez le dossier sur votre *Xbox*.

Jeu PS2 Space Invaders

Faites un *.bin* des fichiers et gravez-le.

Jeux Dreamcast Pac Man 3D

Gravez le fichier sur un CD.



Tetris 2

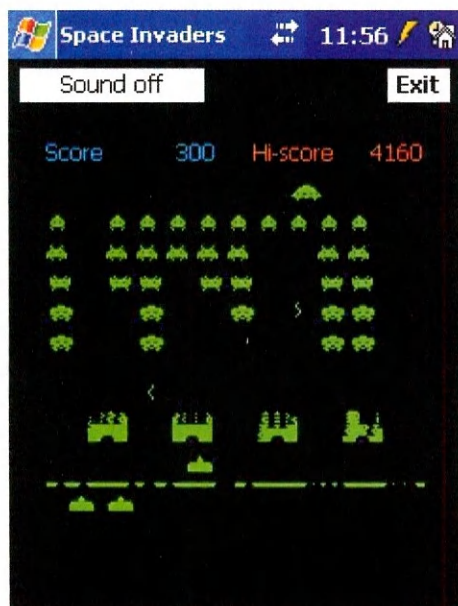
Gravez le fichier sur un CD.

Jeux Game & Watch Donkey Kong

Lancez *DKong.EXE*.

Manhole

Lancez *Manhole.exe*.



Jeux Pocket PC

Pour *Armor*, *CanTris*, *Space Invaders* et *Reversi*, il faut copier les fichiers sur votre *Pocket PC*. Pour les autres, lancez l'exé adéquat à partir de votre PC.

Voici la liste des jeux disponibles :

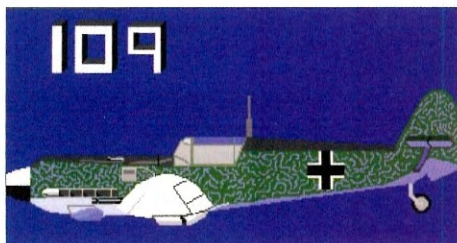
Ace Poker
Armor
Ball 2
Borderguard
CanTris
Chess
Chinese Chess
Christmas Tic Tac Toe
Dominos
Freepong
Ghost Hunt
Mastermind
Othello
Puissance 4
Rescue
Reversi
Space Invaders
Turbulent Christmas

Jeux Amiga

Décompressez les fichiers *rar* (à l'aide de *Winrar*, par exemple, présent sur notre CD) et copiez les fichiers images (*adf*) dans les répertoires appropriés aux émulateurs.

Voici la liste des jeux disponibles :

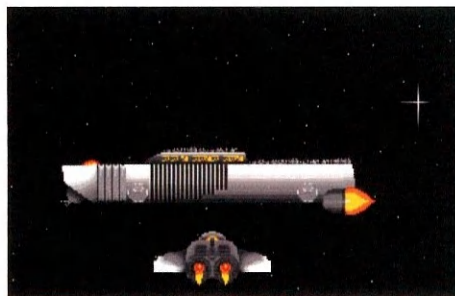
109
18th Hole
5 Kolonne



Aardvarks
Ace Mine
Ace Mine 2
Ack Ack
Adventure Minidash
Adventures Of Mr B2
Aerial Racers
Age Of Rock
Aggression
Aigle d'or 2
Air Ace 2
Airport
Air Warrior
Albed
Alianto
Alien Bash 2
Alien Genocide
Alinbash



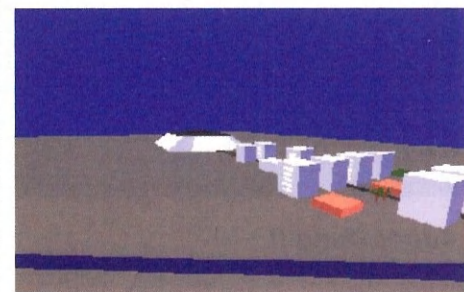
Amber
Ami Dasher
Amiga Boulderdash
Amiganoid
Amoeba
Ants
Aquanaut
Ashido
Assimilation
Astrokid



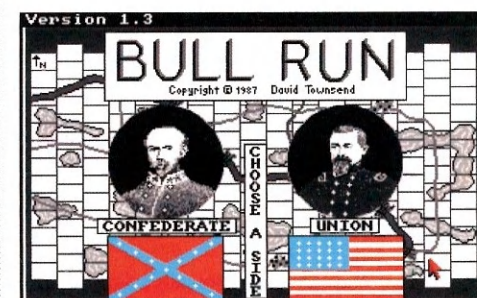
Atari Busters
Atax
Atlantis
A-Type
Automobiles
Babyghos
Babyjo
Backstag
Back To The Emerald Mines
Balloonacy
Balls
Banana Islands
Barravento
Battle Cars 2
Battle Ships
Baum



Bckid
Beer Mine
Best of best
Bift 2
Bifisnak
Bill
Billard
Billybur
Bionix 2
Black Sect
Blasted
Blaster
Bleed
Bleed 2
Blob
Bloodfest
Blood N' Bullets
Blue Diamonds 4
Bobby Dash



Bobs Garden
Boing
Bomber Blaster
Booly
Booze O'Meter
Bop N' Plop
Boulder Bash
Boulderdash Collection
Boulderdash Collection 2
Boulderdash Collection 3
Boulderdash Mega Collection
Brik Fighter
Broker
Builderland
Bull Run

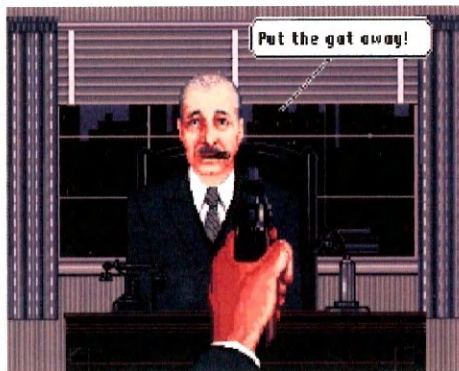




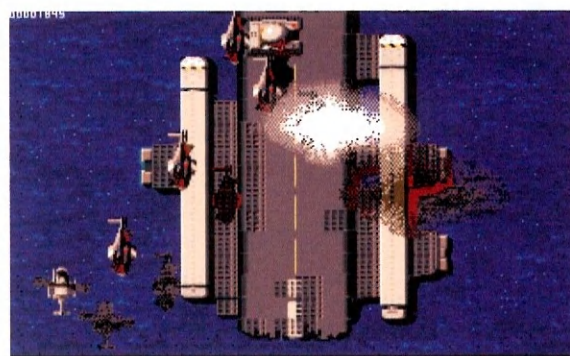
Bumpy arcade
Bund
Cadlasts
Car 20
Cashcris
Castle Of Doom
Castle Of Red Death
Catacomb
Cave Crash 2
Cave Crash 3
Cave Runner
Champions Of Dawn
Chaneques
Chaos
Checkered Flag



Chinese
Circus
Coin Mania
Colonial Conquest
Colonial Conquest 2
Computer Conflict
Conquest
Conquest And Dominion
Conquest Remix
Crackpay
Crazy Challenge
Crazyshot
Crazysu 2
Crazysue
Cubistix
Cubix
Cinemaware : Defender of the Crown
Cinemaware : It came from the desert
Cinemaware : It came from the desert 2
Cinemaware : King of Chicago
Cinemaware : Lords of the rising sun



Cinemaware : Rocket ranger
Cinemaware : Sinbad
Cinemaware : TV Sports Football
Cinemaware : TV Sports Baseball
Cinemaware : TV Sports Basketball_Amiga
Cinemaware : TV Sports Boxing_Amiga
Cinemaware : Wings
Cyberdrone
Cyberman
Dark Conquest
Dark Obsession
Darts 501
Datastrm
Dawn Remix
Dawn Video Poker
Dday
Death Angel



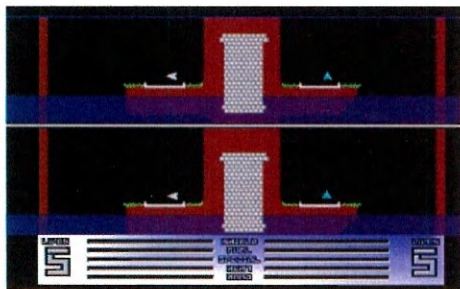
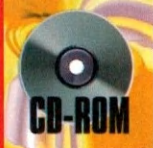
DeGalaga
Deluxpac
Diamond Caves
Diamond Challenge
Die Filth
Diplomacy 2
Disc
Dithell In Space
Dithells Wonderland
Diy Game
Dizzy Lizzy



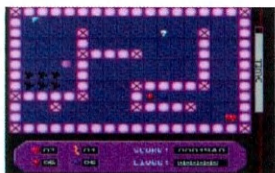
Dragon Cave
Dragon Slayer
DrMario
Dropzone
Dr.Strange
Dr.Strange 2
Duck Dogers
Duel
Duel Sword
Dungeno Krampf
Dungeon Blaster 4
Dungeon Flipper
Dungeons Of Avalon
Dungeons Of Avalon 2
Dunghero
Dynwar 2
E-Swat



Ebonstar
Emeraldd
Emerald Head
Empire
Energie Manager
Entity
Epsilon 9
Escape
Escape Action
Evil Insects
Evil Tower
Excellent Cards
Extrviol
Fatal Impact
Fatal Mission 2
Fatal Mission 3
Federation
Fighting Warriors
First Class Boulderdash
Forgotten Mine
Formula 1 Manager
Friends
Fruitman
Furball
Furmyre
G.Nius
Galaga 92
Galaxy Blast
Galleons
Gameboys
Gemstone Legend
Gemz
Genocide Earth
Georg Glaxo
Ghost
Giddy
Giddy 2
Giger
Gravity Force 2



Gridrunner
Ground Wars
Guldkorn Express
Harricana
Harry Haddock
Helicopt
High Noon
Highocta
High Reflection
Hoi
Hyper Drive
Hyper Race
Hypnotic Land
Inner Demons
Inner Demons Graphic Edition
Intense
Internal Combustion



International Championship Wrestling
Intrepid
Invaders
Iron Clads
I Was A Cannibal For The FBI
Jazznic
Jimpower
Jinx
Judgement Day
Jump Em
Juwelen
Kak
Kamakazikillers
Karamalz
Katakis
Kellys Rescue
Kingdom At War
Knights
Krillian
Lam
Last Lap
Last Refuge
Leading Lap
League Soccer Cards
legloth
Legend Of Pounds Island
Legion
Lemmings Level
Lethal Formula
Mach 3
Macho Killers



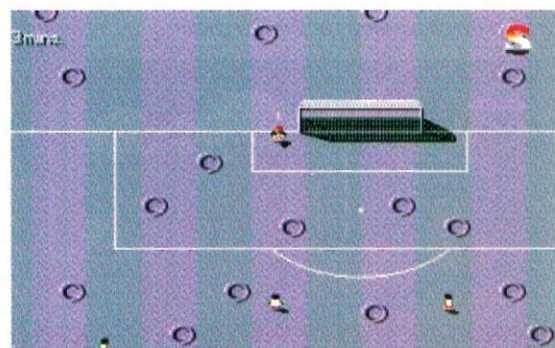
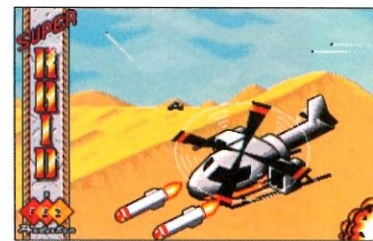
Mad House
Manga Hot Numbers
Mangled Fenders
Maniacball
Manoir de Mortevelle
Marietto
Mash
Masterblaster
Master Of The Town
Maupiti Island
Mbrasure
Megaball
Megafruit
Micro Mines 1
Monopoly
Monopoly 2
Monster Maze
Moonblaster
Moria
Mr.Men Olympics
Mysterw
Nanofly
Napoleon Wargame

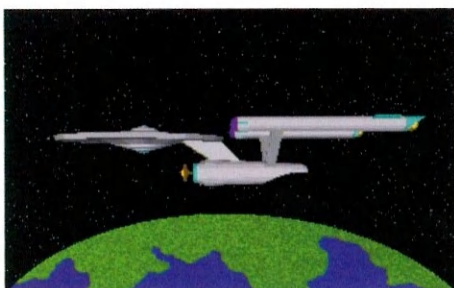


Neighbours
Nethack
NewYear Lemmings
No Mans Land
No Mercy 99
Norris
Obstickle
Ohm
Olempiad
Omega Nillo
On The Run
Oplemmin
Ork Attack
Othello-mos
Outpost
Outzone
Pacman 87
Pametha
Panza Kick Boxing
Parachute Joust
Paragliding
Pee Bee
Pengo
Pepsi Game
Pick A Brick
Pioneers
Pipeline
Plat Man
Plubz
Pmagic
Pom Pom Gunner
Power Battle
Psycho Ward
Puckmanw
Puggles
Push And Pull

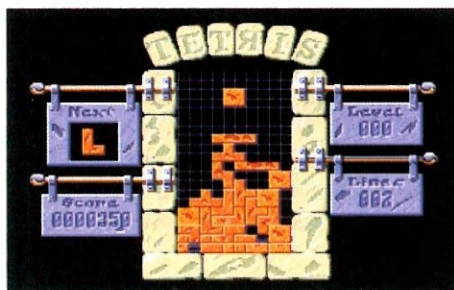


Pythagoras
Quadrel
Quiksilv
Quintette
R-type
Raid
Raid 2
Raid 3
Raid 4
Rattle Snake
Realpope
Rebound
Renegades
Return To Earth
Ricochet
Rise Of The Rabbits
Rise Of The Rabbits 2
Risk
Roach Motel
Roll Or Die
Rollout
Running Bob
Rush Hour Spreen
Santa And Rudolph
Satu
Seahaven 2000
Sector One
Seemore Doolittles Underwater Capers
Sensible World Of Moon Soccer
Serene 2
Seven Tiles
Severed Heads
Shapes And Colours
Sheep Shooter
Shepherd
Sherman
Shield
Shift It
Shoot Em Buddies
Skate Tribe
Skweek
Sky Flyer
Sky Flyer 2
Slap'N'Tickle
Slideit
Sneer
Snoisnemid
Snowy
Soccer Cards FA
Soccer Cards US 94
Soccer Rivals
Sonic
Sony Game
Spacejob
Spaceracer
Sports Challenge
Sskweek





Starbase 13
Starbirds
Starflipper
Star Trek Action
Star Trek The Game
Star Trek Tobias Richter
Star Trek Twisted Images
Suicide Machine
Superballz
Super Bob Dylan
Supernovae
Super Orange Man
Superpca
Super Pengo Twins
Supoblit
Surgeon
Talisman
Tanx
Task
Teddy
Teeny Weenys
Tenniscup
Tetrispro



The Art Of Breaking Heads
The Getaway
The Pyramid
Tinyskweek
Titanic
Tony fri
Toobz
Top Banana
Torque
Total Excess
Transplant
Tritus
Troop Jugernort
Tumbler Street
Turbocup
Turbo Raketti
T-racer
Uchess
Victorio
Virtual World
Visionary Catacombs
Vogone
Vroom Data Disk
Vroom Multiplayer
Vroom



Vyrus
Wally
Waponez
War In The New Era Solar System
Wastelands
Weird In Edgeways
Werner
Westphaser
Wikinger 2
WillyDreams
Willy Worm
Wiz 2
Wizards Of Odd
Wizio
Wizzys
Wobbler
Wormout
Wrath Of Gwendor
Xballs
Xenon 3
Xpoker
Zalycon
Zaxxon
Zelda
Zerg
Zero Gravity
Zitrax
Zombie Apocalypse
Zombie Apocalypse 2
Zzzep

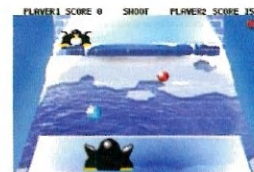


Jeux GBA

1 Bit Ball Wall
1945
2 Bit Ball Wall
2 Origins
3 Weeks In Paradise
4K Advance v0.9
4k Tetris
Absolute Zed
Airball (Remake)
Allumettes v1.0
Anarkoid v1.0
Android 2 Advance
Arkanoid Advance
Arkanoid Beta 2.8
Arkanoid Demo (8-8-2002)
Asteroids 2 GBA
Asteroids GBA
Asteroids
Astrohawk Advance 31-12-2002
Attack On Outer Space
Awale
Awexome Cross
B-Type
Bad Bad Beez



Ball of Death
Ballistic v1.0
Barbarian WIP 2
Battle Picross v1.0
Battle Spaceship
Beer Belly Bill
Beru
Berzerk Legends 06-05-2003
Berzerk v1.0
Bibibobo (Alpha Version)
Blackout Advance
Blastin Asteroids
Blocks v1.0
Blowhole v0.90
Blues Brothers Remake V003
Bobbie Tris
Bogey6
Bomber Royale
Bomb Jack (Sept 2002)
Bomb O'A Man Game Version02
Bombs Away
Boulder Dash Advance v1.0
Brain N Bells v0.6b
Breakout
Breakout
Bridge Racer
Brimstone
Broken Link
Bruce Lee
Bubble Bobble v0.9a
Buried At Moat
Bus A Move
Bytes
Card Fighter Clash Advance
CoG v0.9.7
Dangerous Xmas (Fixed Version)
Donkey Kong
Dragon Ball TR v0.1
DrSMS v2.03
Elite - The New Kind v1.1
Formula Four
Fred Firefighter
Gorillas 2
Hergs Solitaire v0.9.1
Llamaboot v1.2
My Robot v1.0
Pac01a
PCE Advance v4.0
Pnakys v1.00
Punch-Out
PwPoa
Rotris
Tetris GBA v1
Tetwis
Uranus 2
Uranus
Uranus Zero EV
ZX Advance 1.0.



Vidéos GBA

Animatrix - Scène de fin de Osaris Fight
Bad Boys II - Bande-annonce
Le Monde de Nemo - Bande-annonce
For the Birds (Pixar)
Final Fantasy 2 - clip

E-Mulez n°4

Dans notre prochain numéro, vous trouverez de bien belles choses, que dis-je, des articles fabuleux, extraordinaires, merveilleux... euh... par contre, vous ne trouverez rien sur les Vikings ou sur les drakkars. C'est con, hein ?



Vous l'avez demandé, nous l'avons fait. Vous vouliez un petit mot sur ce que vous trouverez dans le prochain numéro de votre magazine préféré, eh bien, allons-y.

E-Mulez numéro 4 vous dira tout ce qu'il y a à dire sur la *Sega Megadrive*, connue outre-Atlantique sous le nom de *Sega Genesis*. Vous saurez tout sur sa sortie en 1989, sa lente agonie face à la *Super Nintendo*, ses deux processeurs, ses 64 Ko de Ram et les 945 jeux que nous avons recensés jusqu'à maintenant. Bon, on ne vous parlera que des meilleurs, mais quand même, hein, ça déchire grave, 945 jeux. Surtout avec des titres comme *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Sonic* ou *ISS*. Et comme on pense à tout le monde, vous aurez les émulateurs sur PC, Mac, Xbox, Linux, Dos et même sur PS2, Dreamcast et Pocket PC.

Groumpf sera là lui aussi et ne côtoiera même pas Perceval qui s'est décommandé au dernier moment (son cheval est tombé en panne sur le péril).

On continuera notre saga des *Game & Watch* avec les doubles écrans et on vous en offrira encore des *remakes*.

Michael essaiera toujours d'avoir une augmentation.

Sans doute également de nouvelles fiches pratiques pour les novices, si vous nous envoyez vos demandes (emulez@pressemicro.com).

Et peut-être, si vous êtes sages, le retour de l'émulation sur GBA et l'apparition d'un dossier sur les sagas des jeux. *Zelda* est d'ailleurs pressenti pour inaugurer le genre mais *Indiana Jones* lui dispute la place au sein de notre rédaction.

E-Mulez numéro 4 sera un daté février/mars. Durant cette période, je deviendrai normalement papa d'une petiotte. Je ne dormirai plus, je deviendrai encore plus irascible, bref c'est mal barré pour le numéro 5. Bien entendu, nous resterons par contre toujours aussi cons. C'est la clef de la réussite, chers lecteurs. Et comme nous avons atteint un degré irréversible, nous vous proposons ici de découvrir à chaque fois un concept bien à nous d'un magazine qui ne verra jamais le jour.

Cette fois-ci, c'est *Viking Magazine* qui a été pensé par notre collègue et voisin Christophe « Touffi » Noël, rédacteur en chef de *L'Acheteur Micro*. Si ce titre avait un potentiel évident, il n'a pas été retenu parce que, ben, un Viking, ça n'achète pas de magazines, ça pille les relais presse, tout simplement.

Domage.



TU VAS T'ABONNER, DIS ?

EMULEZ

LE PREMIER MAGAZINE SUR L'ÉMULATION

E-MULEZ

n°3 décembre/janvier 2005

AMIGA

Game & Watch

La saga des premiers jeux électroniques

18 pages de dossier sur l'histoire, les jeux, l'émulation sur PC, Mac, XBox, Linux, Pocket PC, Dreamcast

JAMAIS VU

SUR NOTRE CD

571 JEUX

15 tests de jeux mythiques dont Alone in the dark, Dune 2, Barbarian...

443 jeux Amiga - 15 jeux PC - 82 jeux GameBoy Advance
4 jeux Mac - 2 jeux XBox - 2 jeux Dreamcast - 1 jeu PS2
18 jeux Pocket PC - 2 jeux Linux - 2 jeux Game & Watch

dont :

- Star Wars : Battle of Yavin (PC)
- Star Wars : Battle of Endor (PC)
- Barbarian (PC, GBA, Linux, Mac)
- Dune 2 (PC)
- Breakout (XBox, GBA)
- Donkey Kong (Game & Watch)
- Tic Tac Toe (Mac, Pocket PC)
- Donkey Kong Country (PC)
- Space Invaders (Pocket PC)
- Vroom (Amiga)
- Zaxxon (Amiga)
- Zelda (Amiga) - Robocop (PC)
- Arkanoid (GBA)
- Blues Brothers (GBA)
- Defender of the Crown (Amiga)
- Le Manoir de Mortevielle (Amiga)
- Dragon Ball (GBA)
- Elite (GBA)
- Punch Out! (GBA)
- Lemmings (Amiga)
- Maupiti Island (Amiga)
- Pacman (Dreamcast)
- Billard (Amiga)
- Boulder Dash (Amiga)
- Monopoly (Amiga)
- Mastermind (Pocket PC)
- Tetris (Amiga, GBA, Pocket PC)
- Tennis Cup (Amiga)
- Karateka (PC)

CONCOURS

A GAGNER: 4 GeForce 6800 GT

FX6800 GT 256Mo DDR-3 à gagner avec **COISCOUNT** et **PNY** !

L 19348-3 P 7.50 € RD

571 JEUX COMPLETS

PC & CONSOLES

BON DE COMMANDE

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

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Pays :

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

anciens numeros

☐ ancien(s) numéro(s) E-mulez : n°1 ____ n°2 ____ n°3 ____ (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



▶ **66€₉₀**

NEC

>> Graveur DVD

ND-2510

DVD(+/-)RW 8/4/8/4x DL2.4
CD-RW 32/16/40x IDE (oem)

GrosBill Micro

www.GrosBill.com

▶ **348€₉₀**

CANON

>> Appareil photo
IXUS 40

Zoom : optique 3x
numérique 4x

Canon



■ 4Mpixels



▶ **69€₉₀**

CEBOP

>> Baladeur MP3 RUN
256 Mo (Affichage LCD)

**Mémoire SD CARD
KINGMAX :**

-128 Mo	Platinum 60X	24€₉₀
-256 Mo	Platinum 60X	37€₉₅
-512 Mo	Platinum 60X	74€₉₀
-1024 Mo	Platinum 60X	125€



▶ **130€**

▶ **189 €**



**Western[®]
Digital**



LIGHTED 120 Go

Disque dur externe

Boîtier translucide
Lumières ambiantales
USB 2.0 Firewire
2 ans de garantie

NETGEAR

>> Routeur sans fil
DG834Gfs

Modem routeur
ADSL Switch

Point d'accès 802.11G
et Véritable firewall SPI+
antivirus Norman

INFORMEZ-VOUS / COMMANDEZ SUR

GrosBill.com



OU AU

0 826 20 15 15

0.15 € TTC / MN

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf omissions. Prix TTC hors frais de transport. Tout le matériel est garanti 1 an pièces, et main d'œuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.