

## E-MULEZ

n°4 février/mars 2005

**16 jeux  
légendaires  
en test !**

dont Track & Field, Elite,  
Little Big Adventure 1 & 2,  
Outrun...



**SEGA**

**Megadrive:**

**16 pages** pour redécouvrir  
tout l'univers de la console,  
l'émulation sur PC, Mac,  
XBox, PS2, Linux, Pocket  
PC, Dreamcast.

**ENORME**  
SUR NOTRE CD  
**256**  
**JEUX**

- 88 jeux GameBoy Advance
- 104 jeux Megadrive
- 38 jeux PC
- 3 jeux Game & Watch
- 2 jeux Mac
- 2 jeux Xbox
- 2 jeux Dreamcast
- 16 jeux Pocket PC
- 1 jeu Linux
- 1 jeu Linux



**En vrac...**

**Monkey Island :**  
Retrouvez toute la saga

**GameBoy Advance :**  
La Super Nintendo sur votre GBA

Où trouver de vieux jeux  
et de vieilles consoles ?

**DONT :**

Duke Nukem (PC)  
Outrun (PC) - Rise of the triad (XBox)  
Mission Impossible (GBA) - Egg (Game & Watch)  
Jump'n'Run (Megadrive) - Green Beret (PC)  
Harry Potter et la chambre des secrets (GBA)...

**CONCOURS**

**GAGNEZ des tee-shirts Retro**





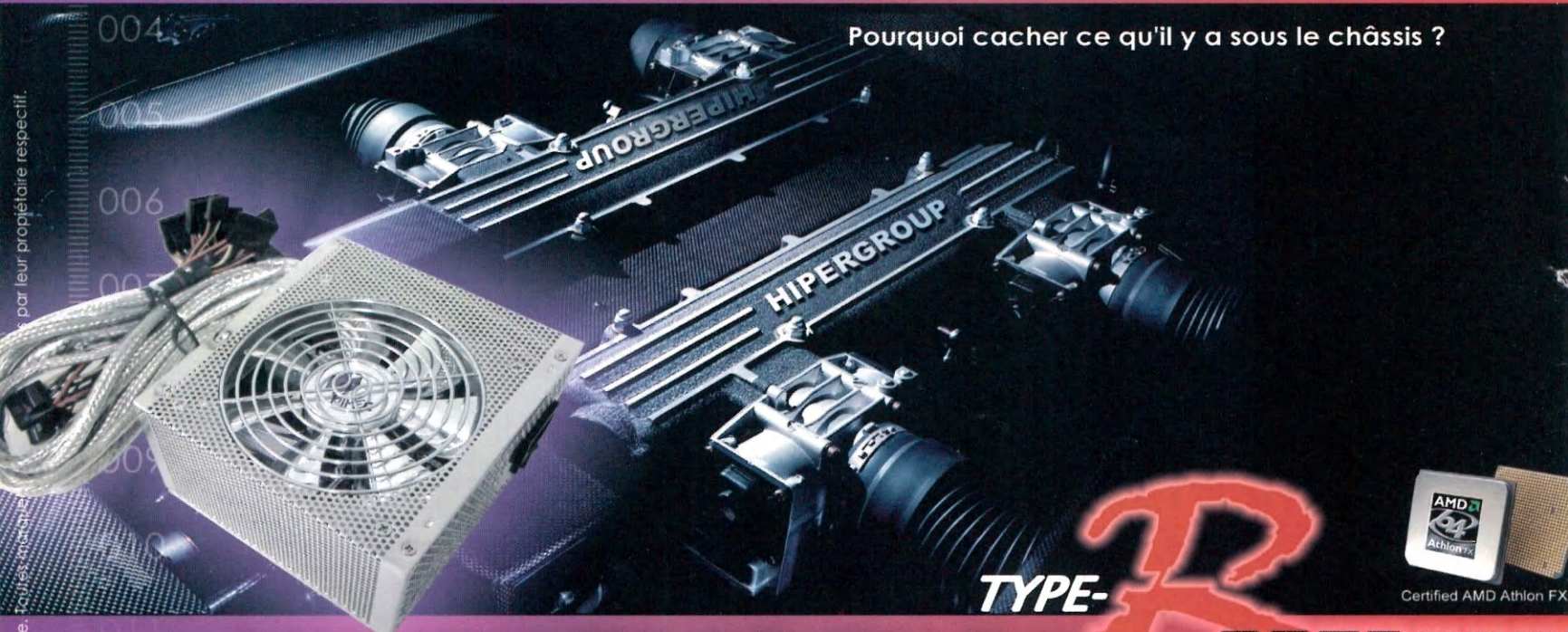
# HIPER

High Performance Group is an AMD global partner



## Probablement, les meilleures alimentations PC au Monde

Pourquoi cacher ce qu'il y a sous le châssis ?



Et les seules certifiées AMD Athlon FX 64



### Alimentations Hiper TYPE-R

- + Puissance disponible 480W
- + Garantie totale de 3 ans
- + Ultra silencieuses 14 dB(A)
- + 100% certifiées AMD Athlon FX
- + Ventilateur interne 12 cm
- + Châssis en Nid d'abeille
- + Norme ATX version 2.2
- + Ventilateur 8 cm offert
- + Câbles gainés torsadés
- + Connecteurs anti-grip
- + Adaptateur 24-20 pins
- + Nouveau packaging

Disponible en 3 versions :

- + Rouge
- + Noir
- + Titanium



Aucune autre ne vous en proposera autant ... [WWW.COOLERSYSTEM.FR](http://WWW.COOLERSYSTEM.FR)

COOLERSYSTEM - Tél : 01 55 87 65 75 - Fax : 01 42 43 40 53 - Mail : [info@coolersystem.fr](mailto:info@coolersystem.fr)

... par leur propriétaire respectif. Toutes marques sont la propriété de leurs détenteurs. Photo non contractuelle. Prix public conseillé, offre réservée aux professionnels, dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiable sans préavis.



## Rédaction

Directeur de la publication :  
Eric « Underworld » Von Ascheberg  
Rédacteur en chef : Cedric « Entretien  
avec un vampire » Gasperini  
Conseiller technique :  
Jean-Christophe Dreyfus  
Rédaction : Michaël « Croc blanc »  
Pierlovisi, Bruno « Buffy » Mathieu,  
3d\_jc « Dracula 2000 », Luc « Vampire,  
vous avez dit vampire ? » Pinson, H.D.  
« Blade » Mog, Rachida « La reine des  
damnés » Mansour, et une toute nou-  
velle équipe, les G.I. Joe.

Photos : DR (Dre ?) et Peter Parker

## Direction artistique

Concept graphique et mise en page :  
Thierry « Van Helsing » Caplat

## CD-Rom

Chef de projet : Vincent  
« L'ombre du vampire » Pouilley  
Concept : Cedric Gasperini

## Internet (www.emulezmag.com)

Webmaître : Yann « m'en fous des  
vampires, moi chuis seul au monde »  
Jugan

## Direction Générale

Directeur de la publication :  
Vincent Pouilley

## IPL

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

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

Textes, photos et vidéos : copyright  
2005 IPL (sauf mention contraire).  
Imprimé en Union Européenne.

**AE**media

## PUBLICITÉ

■ Publicité AE Média  
(04 97 20 55 10 - pub@aemedia.biz)  
11, avenue Jeanne Marlin,  
06000 Nice  
Tél. : 04 97 20 55 10  
Fax : 04 97 20 55 19

## Diffusion ventes au numéro

Directeur de la Diffusion :  
Olivier Le Potvin  
Tél. : 01 49 76 05 31  
(olivier.lepotvin@aemedia.biz)

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



# E-Mulez : la vengeance du serpent à poil

**O**n a osé me reprocher de faire des éditos pas drôles. Il est vrai que raconter des histoires de vierges nues croquées net par des démons suppurants, ça peut en choquer certains. Alors pour ne fâcher personne, permettez-moi aujourd'hui de vous donner la recette du hachis de bébé phoque. Prenez trois bébés phoques. Collez-leur un bon coup de massue entre les deux yeux. Ça marche également avec un simple bâton clouté. L'important est de bien déceler dans le regard du bébé phoque qui va mourir cette petite étincelle de tristesse. Sur les trois bébés, jetez-en un. C'était juste pour le plaisir. Arrachez la peau. Vous pouvez au choix vous en faire des bottes (pour info, si vous voulez me faire un cadeau, je chausse du 42 en bébé phoque), soit de charmantes petites bourses que vous garnirez de caramels et qui vous serviront de petits cadeaux de table pour vos invités. Hachez les bébés phoques en broyant les os. Mélangez à de la purée. Salez, poivrez, mettez une bouteille entière de rhum.

C'est tout cela, E-Mulez : l'écoute des critiques, l'amélioration constante du contenu, plein de belles choses appétissantes et fabuleuses. C'est pour cela qu'on l'aime.

Cedric Gasperini, WWF forever

## p 4 Courrier

Pour lutter contre l'apocalypse, Kevin nous a apporté votre courrier.

## p 6 L'histoire de l'ordinateur



Dans les steppes infinies, Attilagroupmf a laissé une empreinte. Maintenant, il suffit juste de savoir laquelle...

## p 8 Dossier Megadrive



Sega a indéniablement marqué l'histoire du jeu vidéo avec sa Megadrive. Il était tout à fait normal que nous lui consacrons quelques pages. Rendons grâce à la Megadrive, mes frères et mes sœurs !

## p 20 Emulateurs Megadrive

Emuler la Megadrive, c'est simple, c'est amusant et ça permet de revivre des moments fabuleux. Alors on lit.



## p 24 GameBoy Advance



Michaël est de retooooour, Michaël est de retooooour. Et il arrive les bras chargés d'idées pour la GBA.

## p 26 Monkey Island

Finalement, c'est Monkey Island qui a l'honneur de débiter nos dossiers sur les anciens jeux vidéo. Et si ça ne vous plaît pas, euh... tant pis.

## p 30 Tests de jeux

Little Big Adventure 1 & 2, Elite, Worms, Outrun... si vous n'écrasez pas une larme, on ne sait plus quoi vous montrer dans nos pages test !



## p 41 Concours

Gagnez 10 tee-shirts sublimes grâce au site Lafraise.com !



## p 42 Internet

Trouvez des jeux Megadrive sur Internet, c'est possible. Si, si.



## p 43 Fiches pratiques

Comment graver un jeu Dreamcast ou où trouver de vieux jeux. Voilà les thèmes de nos fiches pratiques.

## p 45 Game & Watch

La suite de notre saga sur les célèbres jeux électroniques. Ils étaient restés dans nos mémoires, on les ressort sur papier.



## p 46 Pages CD-Rom

Un paquet de jeux, des remakes du tonnerre, que demande le peuple ? Du pain ? Ah, ça, non, on n'a pas.





## Kevin nous a apporté vos lettres

Même quand l'apocalypse se déchaîne, le courrier arrive à la rédaction. Tant mieux. Comme ça, on peut vous répondre. Seul petit problème, celui qui les rédige, ces réponses. Hargneux, méchant, cruel, il ne rate pas une occasion pour bouffer du lecteur. Le pire, c'est qu'en plus, il est rédac chef.



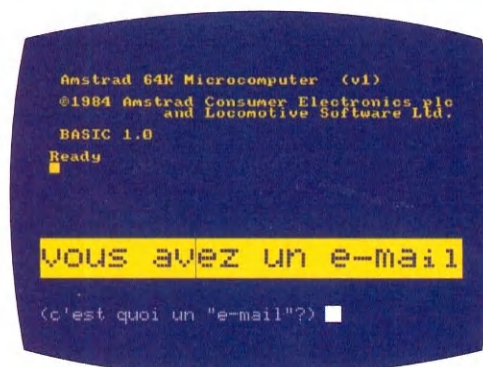
Toutes les images, ou presque, sont issues du film *The Postman* avec Kevin Costner (Warner, 1997, environ 10 €), ou du livre dont il est tiré, écrit par David Brin (éditions J'ai lu, indisponible pour le moment).

■ Vous vous en doutez, je suis assez peu d'accord avec vous quand vous affirmez que l'Amiga est mort. En tant que borne de jeux, peut-être – rien ne vaut une console pour ça –, mais comme plateforme alternative au PC, il a de plus en plus d'adeptes, surtout depuis la disponibilité de la nouvelle machine et de son système officiel, le duo AmigaOne/AmigaOS 4.0. De nouveaux programmes sont disponibles quotidiennement et leurs utilisateurs ont de moins en moins recours à leur PC quand ils ne l'ont pas tout simplement revendu !  
Murakami

Vous avez été très – très, très – nombreux à nous écrire pour hurler à la mort que l'Amiga est encore en vie et que nous sommes de gros méchants de dire que l'agonie est lente mais bien présente. Eh bien, il fallait vous réveiller avant, les mecs. Sur le Net, la communauté ronfle. Et tiens, pour nous faire encore plus de copains, on en ajoute une couche : Yann Serra, pilier du monde de l'Amiga, aurait jeté le sien il y a peu – info ultrasecrète récoltée par notre journaliste d'investigation Touffi, dit « Ze shadow ». Alors, c'est-ypas une preuve, ça, que l'Amiga agonise ? Plus sérieusement, nous sommes totalement ravis d'avoir mis un coup de pied dans la fourmilière et espérons que, ne serait-ce que par fierté, les Amigaïstes se réveillent enfin. C'est aussi à ça que nous servons : raviver les anciennes passions.

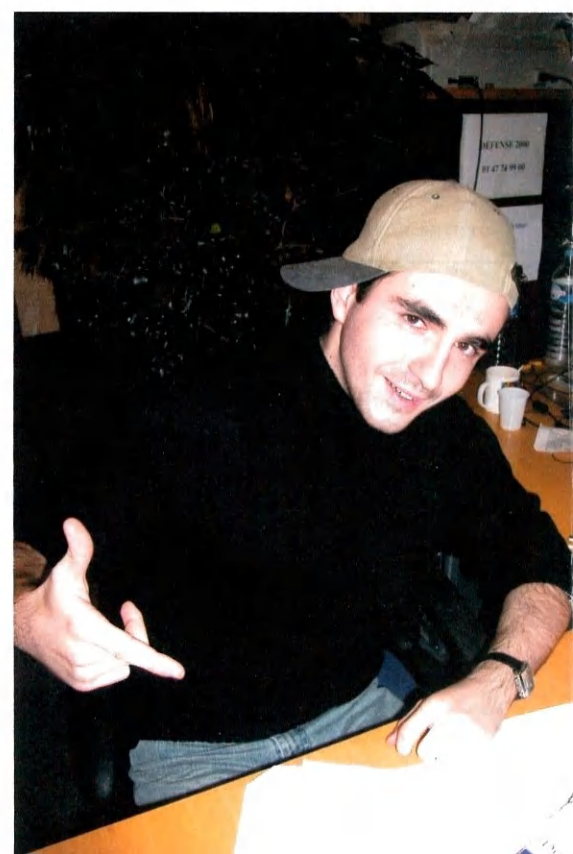
■ La chute de Commodore est due au départ des dirigeants aux Bahamas avec les comptes... Même s'il est vrai que la mauvaise gestion et un manque flagrant de sens commercial conduisaient à une perte de terrain – mais pas à la banqueroute –, il faut voir toutes les mascarades qui ont eu lieu avec les revendeurs et autres, ça fait peur.  
Mickael

Nous n'avons pas dévoilé ce type d'informations parce que, tout simplement, nous avons palpé, nous aussi – surtout Touffi. Et puis ce n'est pas bien de dénoncer ses petits camarades. Et puis ce genre de débat est tout autre.



■ Yo !  
Zyva, l'article sur la GBA, il déchire grave sa race à sa mère. J'ai trop kiffé. J'ai même tagué son titre sur la caisse des condés. Moi et mes potes, on trouve que c'est trop de la balle. Le D.U. qu'a mixé ça, il mérite trop d'avoir d'la thune en plus, quoi.  
MC Micki

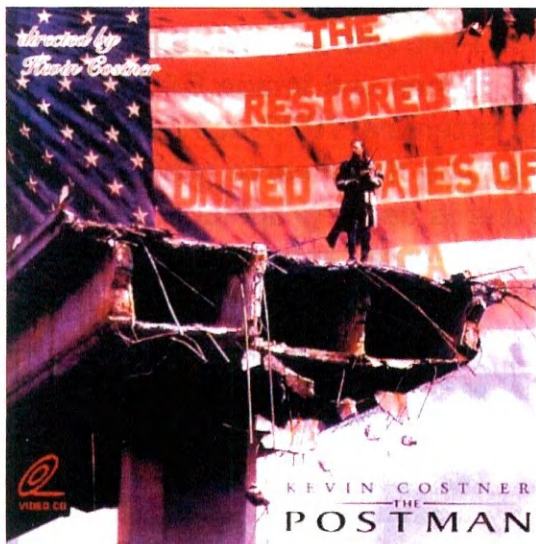
Euh... Michaël, je te rappelle que tu n'as pas fait d'article sur la GBA dans le dernier numéro... Et non, tu n'auras pas d'augmentation.





Jean-Pierre

Mon petit Jean-Pierre, vous avez très certainement une femme, fille, sœur, tante, voisine, grand-mère (barrez les réponses inutiles) pour vous remplacer. Nous attendons la photo des seins avec impatience.



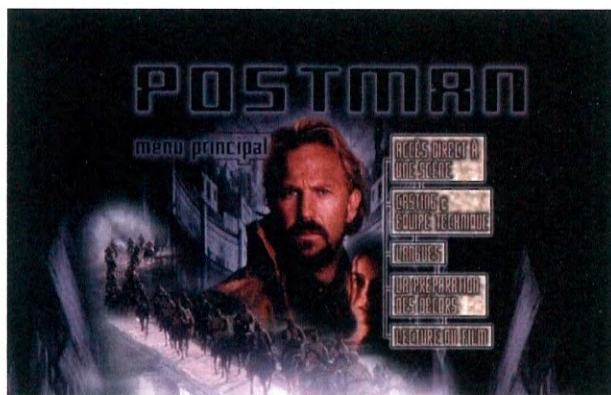
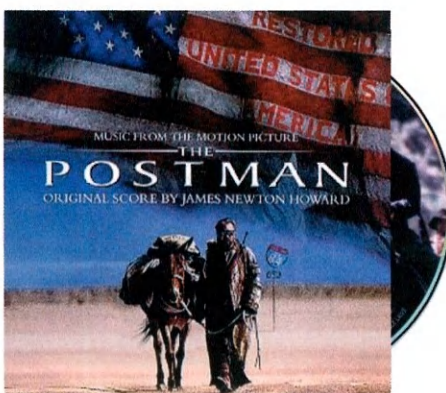
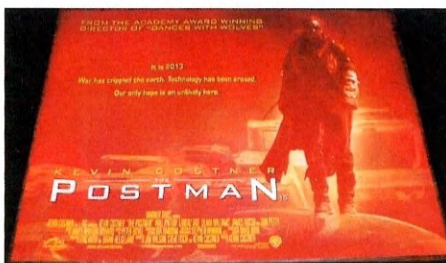
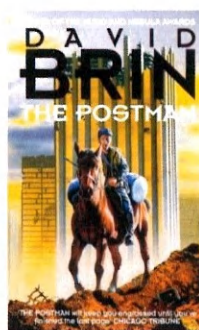
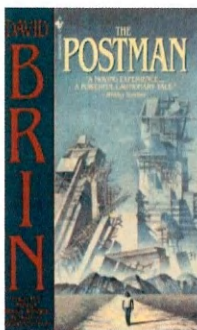
## ■ Ils ont parlé de nous...

Le site italien maccity.com a jugé que nous méritions bien une pleine page d'infos ! Merci à eux de s'enthousiasmer sur notre magazine.

ENCORE PLUS fort, POP-Site.COM, Site Japonais, réalise un Petit dossier sur l'émulation en se servant d'EMULEZ comme référence.

Enfin, nettement Plus Près, l'excellentissime magazine de BD *Lanfeust Mag* - que nous vous conseillons tout Particulièrement - nous a consacré quelques lignes.

Pas de doute, demain, nous sommes  
célèbres. Si, si. Enfin, surtout moi.



■ Désolé de vous poser cette question, mais j'ai le CD mais je n'arrive pas à jouer aux jeux. Pouvez-vous m'expliquer brièvement ? Merci beaucoup.

sébastien

*Le problème avec Emulez, c'est que voler le CD ne vous servira pas à grand-chose. Les explications fournies dans le mag sont indispensables. Un conseil, volez-le également. Et si vous l'avez déjà fait, ma foi, apprenez à lire.*



1. Y a-t-il toujours des CD avec tous les numéros ?

2. POURQUOI NE FAITES-VOUS PAS D'ABORD  
LES VIEILLES CONSOLES POUR ARRIVER  
AUX « NEUVES » : *Master System* PUIS  
*NES* PUIS *Megadrive*... OU *Master System*  
PUIS *Megadrive* PUIS *Saturn*... ?

3. Répondez vite car j'aime pas attendre !

Verémy

1 . . . . .

.....

.....

.....

2 . . . . .

.....

.....

.....

3 .....  
Je vais t'apprendre la patience, moi, saleté  
de petit insolent.

**Pour nous contacter :**  
**emulez@pressemicro.com**





# La naissance de la carte graphique

Il est de notoriété publique qu'en avril 1973, Dick Shoup du Xerox Parc mit au point une machine dotée de la première carte graphique couleur capable d'afficher une image 640 X 486 en 256 couleurs et de numériser un signal vidéo. Il faudra même attendre 1977 et l'*Apple II* pour que le premier ordinateur grand public – ou presque – soit équipé d'une carte graphique couleur. Belle connerie, tiens. Ce que peu de gens savent, c'est que la carte graphique fut inventée par Attilagroupmf, grand chef de guerre Hun. Voici la vérité vraie, enfin dévoilée.

Fils de Mundzuk \* dit « le couillu \*\* », Attilagroupmf naît en 395. Après la mort de son père et l'assassinat de son frère – faut pas le chercher, Attilagroupmf, c'est pas un tendre –, il devient roi des Huns et commence forcément à lorgner sur les autres.

Pour faire chier ses guerriers, Attilagroupmf les oblige à manger cru. Pour attendre la viande, il la fait placer entre les cuisses du cavalier et les flancs de son cheval \*\*\*.

Mais même avec les distractions habituelles (pillages, viols, incendies, etc.), il n'éprouve guère de plaisir. Dans sa yourte, Attilagroupmf s'emmerde. Grave. Il faut dire qu'il est atteint d'une saleté de malédiction. Cela remonte à sa puberté, alors qu'il n'avait que 5 ans. A cette époque, le petit Attilagroupmf s'éprend de la fille de Khagan. Alors qu'il la trousses bien proprement sur un tas de fumier, la mère de la donzelle, Jouen-Pi, les découvre. Furieuse de voir sa fille ainsi traitée, Jouen-Pi, sorcière à ses heures perdues (mais également marabout, guérisseuse, magnétiseuse et joueuse de ping-pong) lance un sort à Attilagroupmf : là où il passera, le fumier restera et l'herbe ne repoussera pas. Na ! Elle ajoute un « bien fait pour toi » et « pousse-toi de là, ma fille, je vais te montrer comment faire. » Mais ça, c'est une autre histoire. Revenons à nos moutons. Attilagroupmf est dans sa yourte, il s'emmerde grave et déprime parce que, justement, l'herbe ne repousse pas là où il passe.

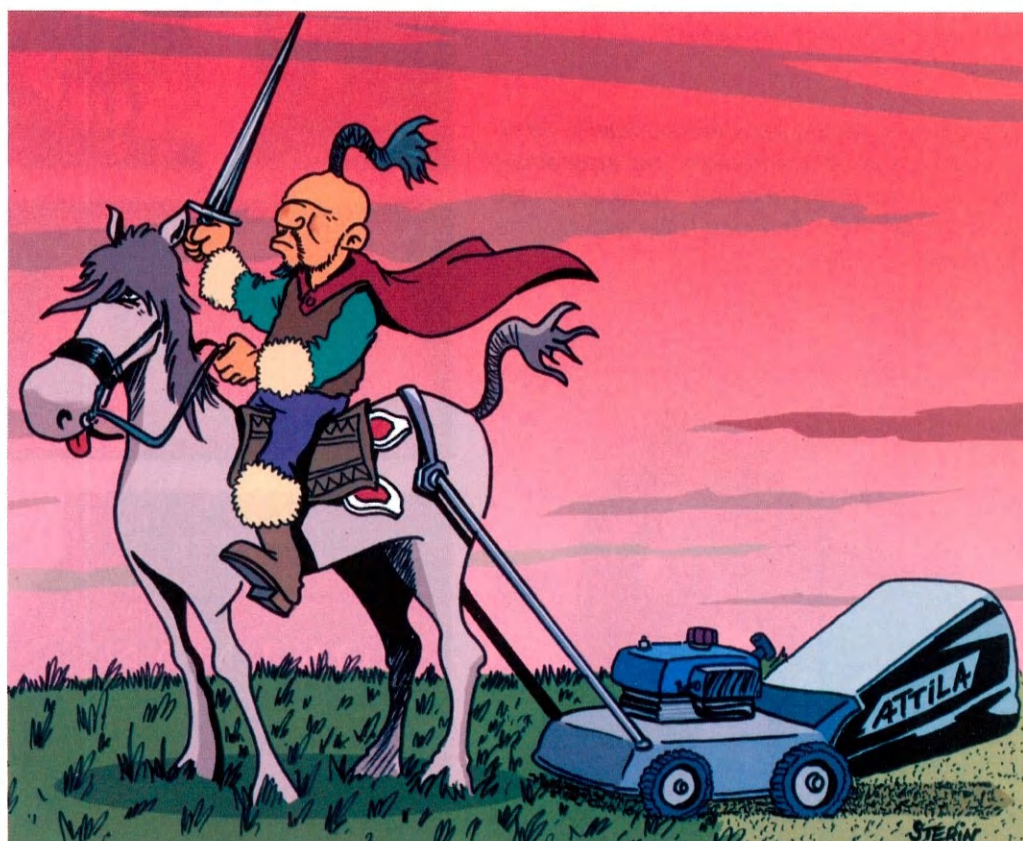
## Tripes 3D

Il fait alors venir les plus érudits de ses hommes sous sa yourte et leur tient alors ce discours : on court les Huns après les autres, on se

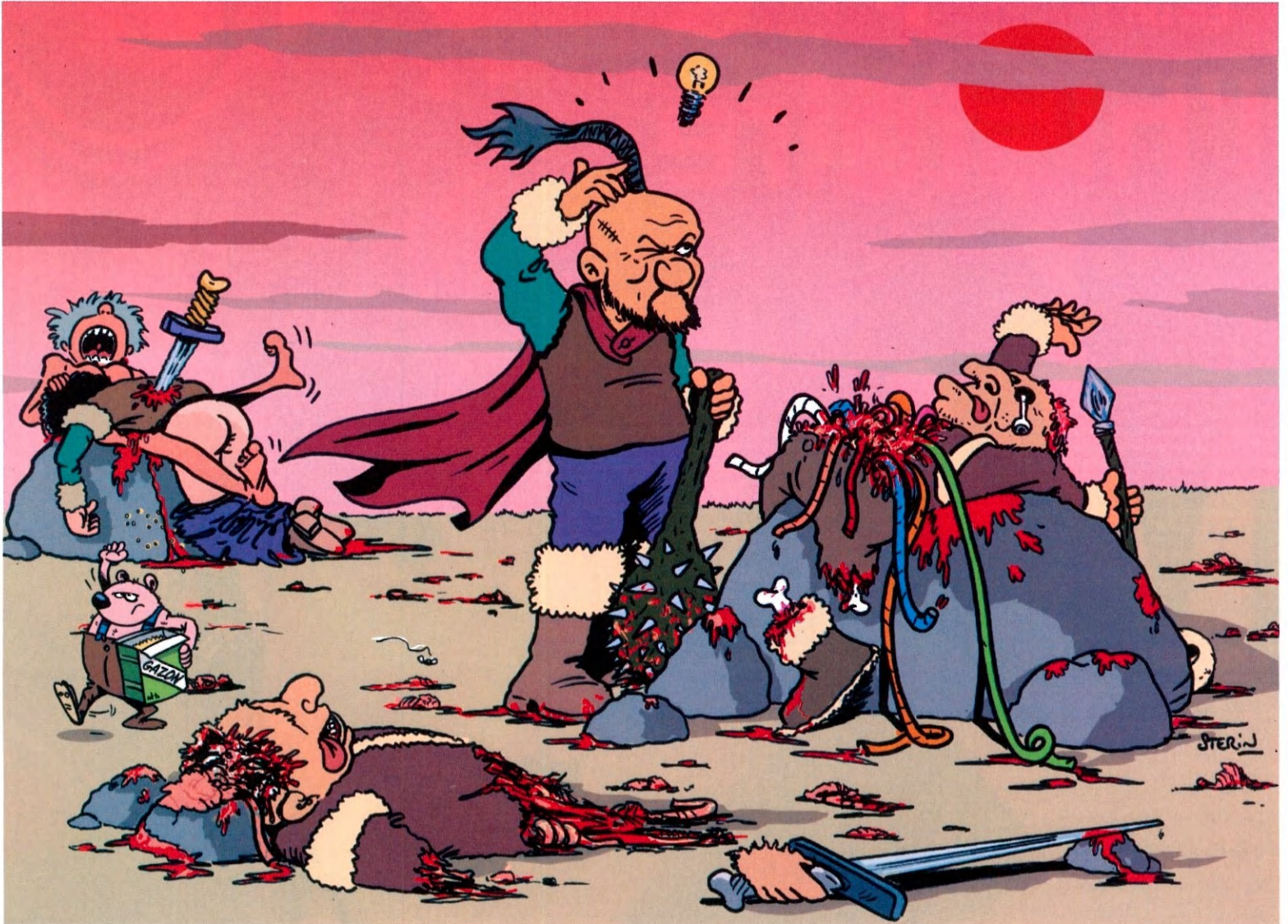
déteste, on se déchire, on se détruit, on se désire, mais au bout du compte, on se rend compte qu'on est toujours tout seul au monde – paroles d'ailleurs honteusement pompées par Starmania. Les érudits comprennent bien la détresse et la déprime de leur chef. Ils organisent immédiatement une soirée-viscères, très en vogue à l'époque, qui consiste à comparer la longueur des intestins des prisonniers. On boit, on rigole, on fait des paris. Ça se termine à grands coups de massues clou-

tées dans les gencives, c'est cool, c'est *fun*, on se fend la gueule.

Mais tandis que traînent devant ses pieds de jolies tripes vertes, rouges, bleues et violettes, Attilagroupmf a alors la révélation : il faut inventer la carte graphique. Oui, ben, me demandez pas quel est le rapport, hein, je n'étais pas dans sa tête, moi ! Son but est simple : avec une carte graphique, il pourra dessiner de l'herbe en 3D et ainsi briser la malédiction. Il découpe alors un bout de peau







sur le crâne chauve de son voisin de droite et se met à dessiner les plans les plus audacieux de toute l'histoire de l'humanité de la carte graphique. Ensuite, pour que personne ne lui pique son idée, il met la carte dans un coffre en fer et part l'enterrer dans la forêt. Il fait alors une carte de l'emplacement, la dépose dans un coffre en argent et l'enterre dans un endroit différent. Il fait enfin une carte de l'emplacement de la carte de l'emplacement de la carte graphique, la

met dans un coffre en or et l'enterre à son tour. Mais alors qu'il creuse, il se démet une épaule. La douleur est terrible. Le soir même, il est retrouvé mort d'une hémorragie. Pas de bol, il devait se marier le lendemain \*. Alors, hein, bien sûr, cette histoire peut paraître complètement extravagante. Mais on murmure dans les milieux vachement autorisés que Dick Shoup serait tombé par hasard sur le coffre d'Attilagroupmf et qu'il se serait servi de ses plans pour l'élabora-

tion de sa carte graphique. Si, si. Juré. Craché. Pfiout.

\* Véridique

\*\* Un peu moins véridique...

\*\*\* Véridique aussi. Michaël a essayé, ça marche.

Dans notre prochain numéro, Charlemagne découvre la clef USB.

## Je dessine, je suis content

Il s'appelle Nicolas Stérin. Il dessine 'achement bien. Chaque matin, il mange des bébés chats qui, trempés dans son lait font snap, crackle et pop. Il est le papa d'une petite Maïa qui, quand elle sera grande, au choix, épousera Willy l'abeille ou fera des sacrifices humains en haut des pyramides d'Amérique du Sud. En attendant ces jours heureux, Nicolas gribouille partout, tout le temps. Auteur

de plusieurs BD, il est même capable de dessiner des pubs, des murs ou des femmes nues. Enfin, plein de trucs. Si, si. Surtout les femmes nues, hein. Pour tout renseignement le concernant, allez jeter un œil sur son site Internet dont l'adresse est <http://www.membreslycos.fr/nicolassterin/> ou contactez-le par mail à [nicoster1@yahoo.fr](mailto:nicoster1@yahoo.fr). Sans le point à la fin. C'est de la ponctuation. Et commandez-lui des BD. Il a besoin d'argent parce que nous, on ne le paie pas. Faut pas exagérer non plus.



En un : **SEGA**

# l'histoire



où l'on apprend que Sega, en fait,

# c'est américain

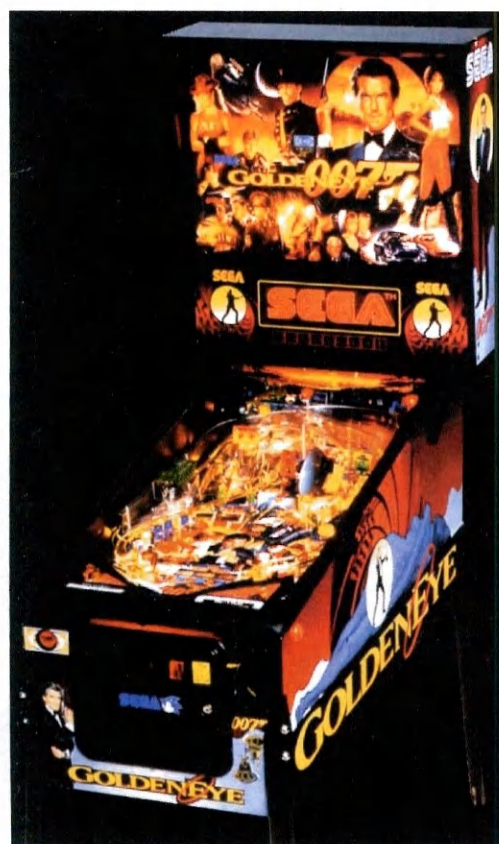


Plus qu'un hérisson bleu *dopé* aux amphètes, Sega est synonyme de qualité, de Japonais peu doués pour les langues et de *hamburgers*. Si, si. Z'avez qu'à lire. Ça vous changera.

N'en déplaise à nos amis du soleil levant, Sega puise ses origines dans les tréfonds de l'Amérique. En 1951, David Rosen, né au pays du *burger* mégacalorique, crée Rosen Enterprises. Il lance en 1954 Service Games Company, société qui se spécialise dans l'exportation de machines de jeux pour bars (*flippers*, machines à sous, etc.). Au milieu des années 60, Service Games choisit de fabriquer ses propres machines. Vu que la majorité de ses exportations se font au Japon, la société décide de s'y installer. Le problème, quand on est un Japonais moyen employé par une firme américaine dans les années 60, c'est que l'on ne parle pas la langue. Autant dire que prononcer Service Games se révèle douloureux pour la majorité d'entre eux. Ils renomment donc Service Games en Se-Ga – les moins niais d'entre vous auront remarqué qu'il s'agit des deux premières lettres de Service Games. Lors d'une visite dans sa fabrique, Rosen découvre que les ouvriers ont pris l'habitude d'utiliser le nom Se-Ga. Séduit, Rosen rebaptise aussitôt son entreprise. Sega est née.

Sega remporte un franc succès grâce à ses bornes d'arcade de qualité.

C'est en 1983 que Sega lance sa première



console, la *SG-1000*, distribuée uniquement au Japon. Pas de bol, en 1984 et 1985, le marché du jeu vidéo s'effondre. Sega est prise à la gorge. Des investisseurs entrent alors en jeu, Rosen est mis à l'écart et c'est Hayao Nakayama qui prend la tête de l'entreprise. En 1984, Sega devient Sega Enterprise Ltd et est définitivement japonaise. En 1985, Nintendo cartonne avec la *Nes*. Sega rebaptise sa *SG-1000* en *Sega Master System*. Le succès est surtout national. L'Europe et les USA optent en effet massivement pour la machine de Nintendo.

## I can't dance

C'est en 1989 que la *Megadrive* est lancée. Aux USA, elle porte le nom de *Genesis*. Comme



## SEGA DOES IT ALL.

When it comes to video game systems, there's nothing Sega can't do. The Sega Channel, for instance. The number one selling hi-fi game system. The Sega Master System II. Redesigned and game ready for under

\$50. Sega new Game Gear. The big-screen color portable with an optional TV tuner. And of course, the Sega game library – a treasure collection of the best and greatest action-packed games for all Sega systems.

**FOR BOLD ACTION, NOTHING BEATS SEGA GENESIS.** Sega Genesis has been the leader and number one best seller in hi-fi systems. Genesis software is known for its superior graphics, action, adventure and mind-boggling play. Along with video games, Genesis has the most powerful and exciting music in the world. And the power to create, with the introduction of Sonic the Hedgehog, the most exciting video game character ever. And other new games like *GoldenEye*, *Quack*, *Street*, *Temple*, *Super Mario* and *Super Mario Bros.*

**FOR BOLD ACTION, NOTHING BEATS SEGA GENESIS.** If hi-fi games are your kind of thing, the Sega Master System is a game system to be proud of. It's the most powerful and exciting game system in the world. And it's the most powerful and exciting game system in the world. And it's the most powerful and exciting game system in the world.

**FOR BOLD ACTION, NOTHING BEATS SEGA GENESIS.** Sega Genesis has been the leader and number one best seller in hi-fi systems. Genesis software is known for its superior graphics, action, adventure and mind-boggling play. Along with video games, Genesis has the most powerful and exciting music in the world. And the power to create, with the introduction of Sonic the Hedgehog, the most exciting video game character ever. And other new games like *GoldenEye*, *Quack*, *Street*, *Temple*, *Super Mario* and *Super Mario Bros.*

**FOR BOLD ACTION, NOTHING BEATS SEGA GENESIS.** If hi-fi games are your kind of thing, the Sega Master System is a game system to be proud of. It's the most powerful and exciting game system in the world. And it's the most powerful and exciting game system in the world. And it's the most powerful and exciting game system in the world.

le groupe. Mais avec des manettes en plus. Le succès est foudroyant. En 1990, c'est au tour de la *Game Gear*, console portable, de voir le jour. Cette fois-ci, le succès est nettement moins important... Un an plus tard, Sonic naît d'un papa hérisson et d'une maman hérisson. Néo-punkcoloré en bleu, il est renié par sa famille mais il s'en fout, Sonic, il devient la mascotte de Sega – qui souffrait réellement de n'avoir pas son Mario à elle. En 1992, le *Mega CD* apparaît : ce matériel additif permet de faire tourner des CD de jeux sur la *Megadrive*. En 1994, Time Warner et TCI lancent le *Sega Channel*, service permettant de télécharger des jeux *Megadrive* directement sur la console. En 1995, la *Sega Saturn* est lancée et, malgré des qualités évidentes, sombre face à la concurrence de la *Playstation*. En 1998, c'est au tour de la *Dreamcast* de voir le jour. Cette console 128 bits, dont nous reparlerons forcément bientôt, restera toujours derrière la *Playstation* en termes de ventes, malgré une flagrante supériorité technologique. La sortie de la *PS2* en 2000 marquera les débuts de son agonie. Finalement, en 2001, Sega annoncera la fin de la production de consoles et le recentrement de ses activités sur les jeux vidéo. En 2004, Sega et Sammy, un constructeur de bornes d'arcade et de *flippers*, ont fusionné.





En deux :

# les caractéristiques

## Où l'on apprend que la Megadrive, c'est plein de Ram, de VRam mais pas de Vroom

C'est en octobre 1988 que la *Megadrive* sort au Japon. Première console 16 bits, elle a néanmoins du mal à se faire une place face à la *Nes*, terriblement bien implantée. En septembre 1989, ce sont les Américains qui ont la chance de découvrir la console. En raison de problèmes de droits (le nom *Megadrive* étant déjà déposé), la console s'appelle *Genesis*. En Europe, il faudra attendre encore un an pour qu'elle soit disponible sur les étals. Pour se faire une place au soleil, Sega a bien compris qu'elle devrait bouffer du Nintendo. La campagne de publicité qui accompagne la sortie de la console aux US est agressive et

Ouvrir une *Megadrive*, c'est amusant. Masse, lancer contre un mur, coup de pied violent, hache dans sa face, il existe une multitude de moyens pour parvenir à ses fins. Nous, nous avons utilisé la bonne vieille méthode du tournevis. Ben oui. Y a des fois, on n'est pas en forme. Pas notre faute. Un *cocktail* la veille, nuit blanche, et tout et tout.

bien ciblée. Le *slogan* est on ne peut plus explicite : « *Sega has what Nintendo n't.* » Petit jeu de mots qui indique clairement que Sega explose Nintendo en tout point au niveau technique. En France, la campagne se veut plus délicate, même si les *spots* TV et les affiches publicitaires se montrent par légions. Le *slogan* entre dans toutes les têtes et, encore aujourd'hui, reste dans toutes les mémoires : « Sega, c'est plus fort que toi. »



Par la suite, sortiront la *Nomad*, une *Megadrive* portable (1995), et même un PC couplé d'une *Megadrive*... fabriqué par Amstrad, le *MegaPC 386SX* (1993).

Pour la console elle-même, son processeur, sa Ram, son mode graphique, ses couleurs, le son, les entrées/sorties (I/O), le média, ses dimensions et son prix, eh bien, vous n'avez qu'à lire le tableau. Non mais c'est vrai, hein !

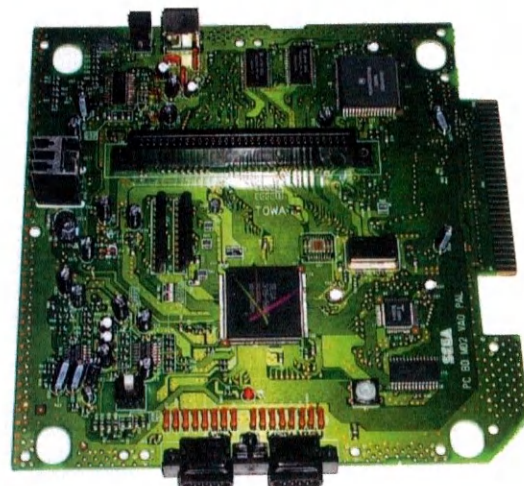
Nom	Megadrive/Genesis
Année	1988
Processeur	Motorola 68 000 à 7,16 MHz et Z80 à 3,5 MHz
Ram	64 Ko (+8 Ko pour le Z80) de Ram, 64 Ko de VRam
Mode graphique	350 X 224 pixels
Couleurs	512 dont 64 affichables simultanément
Son	Processeur Yamaha YM2612, 6 voix FM, 1 voix PCM, 3 voix PSG
I/O	Sortie RF/AV, extension, prise jack, port 9-pin ext, 2 ports joystick
Médias	Cartouches (CD par la suite)
Dimensions/Poids	2850 X 210 X 70 mm/800 g
Prix	21 000 yens (1988, Japon), 189 dollars (1989, US), 1990 F (1990, France)

### WHAT NINTENDON'T. INTRODUCING THE SWORD OF VERMILION.



### Foultitude de versions

Au niveau *Hardware*, Sega a multiplié les déclinaisons de sa *Megadrive*. La première version apparaît en 1988. La seconde... en 1989. Du côté des changements, elle élimine la prise casque et le port RF. Le port A/V est changé en port propre à la console. Les US verront même sortir une mouture 3. Le *Mega-CD*, qui connaîtra également plusieurs versions, permet de faire tourner les jeux non plus sur cartouches mais sur CD. Ce *Mega-CD* était équipé d'un processeur *Motorola MC68 000* à 12,5 MHz. Il arriva dans les bacs en 1993.







En trois :

# les jeux

Où l'on apprend que la Megadrive, y a plein de bons jeux dessus. Enfin, dedans. Enfin, dans les cartouches

Nous vous annonçons dans notre dernier numéro que nous avons recensé 945 jeux *Megadrive*. Après recomptage des voix, il semblerait que le total se porte à plus de 1300. Alors, bon, il y a peut-être dedans des bulletins blancs ou des morts, mais on s'en fout, hein, la fraude électorale, ce n'est pas important en termes de comptage de jeux...

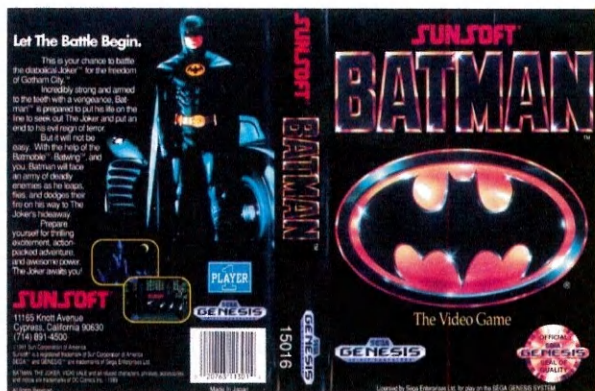
Lorsque sort la *Megadrive*, Sega n'en est pas à son coup d'essai. Elle s'est déjà fait les dents avec la *Master System*. Petite parenthèse, si la *Megadrive* bénéficiera d'adapta-

tions et de suites de certains jeux *Master System*... l'inverse est vrai aussi : des jeux développés pour la *Megadrive* le seront également en parallèle pour la *Master System*. Mais revenons à nos moutons. Lorsque sort la *Megadrive*, elle est fournie avec le jeu *Altered Beast*, plutôt bon, plutôt réussi, plutôt sympa.

L'un dans l'autre, c'est une bonne promotion – comme dirait la nouvelle secrétaire du patron. En 1991, avec l'apparition de *Sonic*, il est évident que *Altered Beast* passera le relais. Bien que de bons jeux aient été développés sur la *Megadrive* avant cela, c'est vraiment la révolution *Sonic* qui a boosté cette console.







Finalement, aujourd'hui, Sega a laissé dans l'histoire un grand nombre de jeux et, surtout, une phrase-clef : « Sega, c'est plus fort que toi. »

La Megadrive profitera également du savoir-faire de Sega en bornes d'arcade : elles seront systématiquement – ou plutôt très fréquemment – adaptées.

## Un paquet de jeux géants

Alors citons, outre les jeux détaillés dans les pages suivantes, des titres tels que *Ghoul's IV*, *Ghosts*, *James Pond*, *Shadow of the beast*, *Outrun*, *Moonwalker*, *Rambo III*, *F-22 Interceptor*, *Olympic Gold*, *Alien Storm*, *Art of Fighting*, *Caesars Palace*, *The Chaos Engine*, *Chase HQ2*, *Dick Tracy*, *Duke Nukem 3D* – eh oui ! –, *Gods*, *Gunship*, *Hard drivin'*, *Hardball*, *Indiana Jones and the Last Crusade*, *Mega Turrican*, *NBA Live*, *NHL*, *PGA Tour*, *Rise of the Robots*, *Toy Story*... La liste pourrait être



beaucoup, beaucoup, beaucoup plus longue. Mais ces quelques noms – et, je le rappelle, ceux des pages suivantes – sont bien la preuve que la Megadrive, plus qu'une console, a su s'imposer comme incontournable au début des années 90. Aujourd'hui encore, elle reste comme un événement marquant de l'histoire du jeu vidéo.

La petite guerre entre la Snes et la Megadrive



n'a d'ailleurs pas vraiment lieu d'être. Les deux consoles étaient quelque part assez complémentaires.

Enfin, sachez qu'un jeu, à l'époque, valait aux alentours de 400 F, soit à peu près 61 €. Autant dire que les choses n'ont pas vraiment évolué – à part que l'inflation aidant, on peut se dire que les jeux d'aujourd'hui sont moins chers.



Quatrième partie :

# exemples de jeux

Où l'on apprend que la Megadrive, c'est plein de gros cultes.

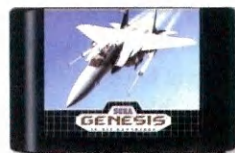
Voilà notre sélection complètement subjective de jeux *Megadrive*. De quoi raviver en vous de lointains souvenirs d'une douceur exquise ou, si vos préférences ne sont pas ici référencées, de vous mettre les nerfs en pelote. Mais, entre nous, on s'en fout. Nous choisissons ce que nous voulons. Et si t'es pas content, ch'te casse la gueule à la récré.

## After Burner II

Editeur/Développeur : Sega

Année : 1990

Genre : shoot



**Résumé :** aux commandes de votre F-14 Tomcat (le même que dans *Top Gun*), vous parcourez des ciels sillonnés par les ennemis. Grâce à votre canon et vos missiles, vous remplissez les fonds marins de carcasses d'avions. 23 niveaux vous attendent pour ce shoot ultracélèbre à l'action *surboostée*.

**Avis :** qu'on se le dise, la version sur bornes d'arcade ne sera jamais égalée. Pourtant, cette mouture *Megadrive* est sans doute la plus réussie. Rapide, joliment bien faite, elle offre pour tout fan de shoot un pur moment de bonheur. Ça tourne dans tous les sens, à vous faire gerber votre quatre-heures, les missiles pleuvent, les explosions euh... explosent, bref c'est un grand moment.

Note : ★★★★★



## Alex Kidd in the Enchanted Castle

Editeur/Développeur : Sega

Année : 1989

Genre : plateforme

**Résumé :** Alex, habitant de la planète Aries, est le frère du roi. Rien que ça. Un jour, une rumeur parvient à ses grandes oreilles : son père, le roi Thor, serait toujours en vie quelque part sur la planète Paperock. Parce que le papoune, il avait disparu, hein. Alex va donc aller sur la planète Paperock où le jeu *Paper, rock, scissors (chifoumi)* est très répandu...

**Avis :** a priori destiné à un jeune public, cet *Alex Kidd* est la suite de *Alex Kidd in Miracle World* sorti sur *Sega Master System* en 1986. Hyper-jouable, d'une ambiance très agréable et rafraîchissante, il a su finalement convaincre tout autant les adultes que les enfants. Durant dix niveaux, vous allez vous frayer un chemin vers et dans le château enchanté pour défaire Ashra, le gros méchant, à coups de tatane, de mandales et forcément, de pierres, papiers, ciseaux. Tout mignon, avec tout plein d'objets, bien coloré, ce jeu est à découvrir mais,

autant vous prévenir tout de suite, il est doté d'une fin complètement pitoyable. Dommage.

Note : ★★★★★

## Altered Beast

Editeur/Développeur : Sega

Année : 1989

Genre : plateforme

**Résumé :** Zeus, que tout le monde connaît forcément puisque c'est le roi de l'Olympe, rien que ça, a décidé de vous ressusciter. Il est sympa, Zeus, mais il vous demande quelque chose en échange : aller sauver sa gamine kidnappée par Al-Qaida.

**Avis :** jeu de plateformes avec tout plein de bastons dedans, *Altered Beast* a bénéficié de son inclusion dans le *package* de la console première génération. Même si le succès est nécessairement au rendez-vous dans ces cas-là, il n'empêche que le jeu offre un graphisme sympa, de l'action à tout-va et propose une réalisation honnête. Un bon petit jeu, en quelque sorte.

Note : ★★★★★





## California Games

Editeur/Développeur : Epyx

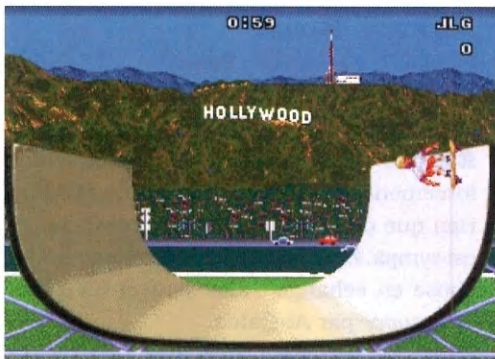
Année : 1991

Genre : sport

**Résumé :** *half-pipe*, *foot-bag*, *surf*, *roller* et *BMX* sont les épreuves de ce *California Games*. Le *half-pipe* consiste à faire des figures aériennes en *skate*. Dans le *foot-bag*, il faut jongler avec une balle. Dans le *roller*, vous devez éviter les obstacles en allant de plus en plus vite. Le *surf* revient à faire des figures et le *BMX*, *idem*.

**Avis :** oui, vous pouvez vous demander ce que *California Games* fout dans cette sélection. Il n'est pas particulièrement beau, pas hyper-maniable – mais suffisamment jouable tout de même –, pas super-intéressant... Mais voilà, il est original et illustre parfaitement ces années pleines d'insouciance et de folie de la part des éditeurs – aujourd'hui frileux et limite couilles molles. C'était le bon temps. En plus, j'y ai joué, moi, à ce jeu. Alors je l'ai collé dans la liste. Non mais.

Note : ★★★★★



## Castlevania – Bloodlines/New Generation

Editeur/Développeur : Konami

Année : 1994

Genre : beat'em all

**Résumé :** appelé *New Generation* chez nous et *Bloodlines* partout ailleurs, ce *Castlevania* nous envoie en 1917. Une vampire, Elisabeth Bartley, s'est mis en tête de faire revenir à la



vie Dracula. Pour cela, elle se sert des âmes damnées des soldats de la Grande Guerre. Deux chasseurs de vampires, John Morris et Erica Lecarde, décident de s'opposer à elle.

**Avis :** avec de jolis graphismes, une animation superbe et des musiques inoubliables, ce *Castlevania* se place parmi les meilleurs de la série. On y trucidé du vampire et autres ennemis, on utilise une multitude d'objets et d'armes, les niveaux se révèlent vastes et variés (mais au seul nombre de six), l'ambiance se veut glauque ; bref, c'est une réussite. C'est aussi la première fois que l'on peut choisir entre deux personnages à jouer.

Note : ★★★★★

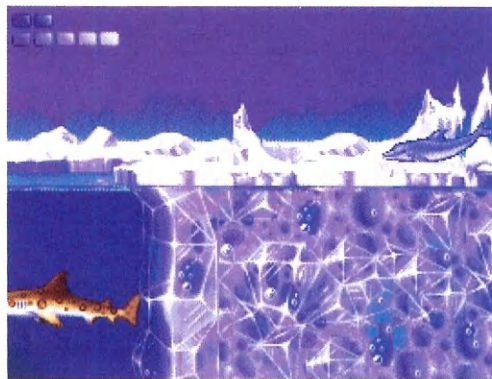
## Ecco The Dolphin

Editeur/Développeur : Sega

Année : 1993

Genre : aventure

**Résumé :** Ecco est un dauphin bien sympathique qui s'amuse à sautiller hors de l'eau comme un Candeloro des mers, à becter du poisson et à lasser les requins, entre autres. Bref, la vie est belle. Mais voilà qu'un jour, une tornade aspire tous les dauphins de l'océan... sauf vous. Votre instinct de reproduction vous interdisant de rester là à glander, vous décidez d'aller sauver tout le monde.



**Avis :** qu'on se le dise, même si *Ecco* ne dit plus grand-chose à la plupart des joueurs, il fut un temps où c'était un jeu-culte. Totalement culte. D'une rare beauté, doté de musiques somptueuses – parmi les plus belles sur *Megadrive* –, et surtout très original – vous en connaissez beaucoup de jeux qui vous placent dans la peau d'un dauphin ? –, il fit l'unanimité à sa sortie. Si le seul reproche qu'on puisse lui adresser concerne la simplicité de ses énigmes, cela est compensé par certaines situations très coton et des ennemis malins comme des singes. Enfin... comme des singes d'eau... Indispensable.

Note : ★★★★★



## Ghostbusters

Editeur/Développeur : Activision

Année : 1989

Genre : plateforme

**Résumé :** Egor, Raymond et Peter sont trois chasseurs de fantômes. Des *ghostbusters*. Leur ville est assaillie par des spectres. Les habitants hurlent au secours. Nos héros devront leur prêter main-forte pour accumuler de l'argent et ainsi s'acheter suffisamment de matériel sophistiqué pour aller jeter un œil à cet étrange château situé à l'autre bout de la ville.

**Avis :** après avoir choisi l'un des trois chasseurs aux caractéristiques différentes, vous devrez utiliser des bombes et du fameux rayon neutralisateur pour venir à bout des ectoplasmes. Les graphismes s'avèrent assez sympas, avec une forte imprégnation *cartoon*, l'animation est honnête, la jouabilité précise, bref c'est un très bon jeu qu'Activision nous pond à cette époque. Voilà donc un titre simple, sympa, qui est devenu un incontournable de la *Megadrive*. Allez, tous ensemble : *Is there's something strange in your neighborhood. Who you gonna call ? Ghostbusters !*

Note : ★★★★★

## Golden Axe

Editeur/Développeur : Sega

Année : 1989

Genre : beat'em all

**Résumé :** Death Adder a capturé le roi et la princesse. Le salaud. Voilà un crime que l'on ne peut laisser impuni. Il va morfler, l'enfoiré !





Yaaaaaaah ! Trois guerriers (un barbare, une amazone et un nain) se lancent sur les traces de l'infâme pour sauver les otages. Heureusement qu'il y a des gens comme ça, hein ?

**Avis :** jeu-culte s'il en est, *Golden Axe* a fait les beaux jours de Sega en tant que borne d'arcade puis sur la *Master System*. Son adaptation était donc évidente sur *Megadrive* et elle remporta un tel succès que deux suites sortirent. Les huit niveaux, particulièrement ardu, vous plaçaient en face d'ennemis nombreux. Magie, armes blanches, montures, tout était là pour séduire le joueur. Si cet épisode pêche aujourd'hui par sa jouabilité parfois défaillante au niveau des contrôles, il n'empêche que personne ne peut rester de marbre devant le souvenir de parties endiablées... à plusieurs si possible et en coopération, s'il vous plaît !

Note : ★★★★★

## International Superstar Soccer Deluxe

Editeur/Développeur : Konami

Année : 1996

Genre : foot

**Résumé :** un jeu de foot avec plusieurs possibilités de jeu (match amical, coupe du monde, championnat, entraînement et divers scénarios). Gestion météo, forme physique, tout est là pour en faire un jeu de foot complet et au réalisme poussé.



**Avis :** alors qu'Electronic Arts sombre peu à peu avec un *Fifa* de piètre qualité, Konami débarque avec un jeu de foot sensationnel. Référence sur *Megadrive*, *ISS Deluxe* offre des animations fluides, un rythme rapide et tous les boutons de la manette sont judicieusement utilisés. Le son est également réussi, bref, c'est le jeu de foot à posséder. Sans conteste. A tel point que l'on oubliera les noms farfelus des joueurs (absence de licence officielle).

Note : ★★★★★



## Mega Bomberman

Editeur/Développeur : Hudson Soft

Année : 1994

Genre : puzzle

**Résumé :** doit-on réellement vous parler de *Bomberman* ? Doit-on réellement vous expliquer le but du jeu ? Vous débarquez d'un coma de vingt ans ou quoi ? Oui ? Ah bon... alors pour vous et vous seul, sachez que *Bomberman* vous donne l'occasion de contrôler une espèce de nain casqué qui pose des bombes. Le but du jeu est de détruire des murs et de cramer vos adversaires. Poilant en solo, il est tout bonnement géantissime en multijoueur.

**Avis :** quelle que soit son adaptation, *Bomberman* est un incontournable. Que cette version *Megadrive* soit réussie en fait un jeu à posséder absolument sur cette console. La tension est de tous les instants dans ce titre. Il faut avoir des yeux partout. Des bonus vous permettent d'augmenter l'effet de vos bombes ou la vitesse de votre course, le tout bercé par des bruitages d'enfer. Ajoutez à cela des pièges prompts à vous écrabouiller la tête et vous aurez tous les ingrédients réunis pour un jeu de qualité.

Note : ★★★★★

## Mortal Kombat 2

Editeur/Développeur : Midway/Acclaim

Année : 1993

Genre : combat



**Résumé :** un jeu de baston comprenant une multitude d'adversaires, des décors variés et des *combos* en veux-tu en voilà. Euh... après, je ne vois pas ce que je peux bien vous raconter de plus sur ce type de jeu, hein ? Peut-être faire une dissertation sur le lever de jambes ou le lancer du poing dans les glauques...

**Avis :** pour tout vous avouer, je n'ai jamais été *fan* de ce genre. Moi, les jeux de baston, ça me gave. Ben oui, on a beau être des journalistes, on a nos petites préférences. Mais voilà, Bruno (Brume pour les intimes) a trépillé pour que *Mortal Kombat* soit dans la liste des incontournables de la *Megadrive*. Alors on ne va pas le fâcher, hein, il vient à peine d'arriver dans l'équipe, alors... Toujours est-il que, pour lui, c'est LE jeu de baston de la *Megadrive*.

Note : ★★★★★

## Phantasy Star 2



Editeur/Développeur : Sega

Année : 1989

Genre : jeu de rôle

**Résumé :** dans un monde futuriste médiéval, Rolf vit peinarde avec la délicate Ney. Cette dernière a quelque chose d'elfique : ses oreilles pointues, certes, mais aussi son extrême beauté. La planète est dirigée par Mother Brain, une sorte d'ordinateur. Forcément, un jour, il *bugge*. Les monstres affluent, le climat déconne, bref c'est pire qu'une journée de bouclage d'*Emulez*.

**Avis :** d'une longueur impressionnante pour l'époque, *Phantasy Star 2* est un jeu de rôle classique, avec monstres, donjons et une multitude d'objets à récupérer. Plusieurs personnages se greffent aux deux héros au cours de l'aventure. Si le graphisme ne constitue pas le point fort du jeu, il n'empêche que son ambiance, sa variété et sa réalisation impeccable en font un titre qui a marqué la *Megadrive*.

Note : ★★★★★





## Road Rash 2

Editeur/Développeur : Electronic Arts

Année : 1992

Genre : course

**Résumé :** une course de motos. Mais pas n'importe quelle course. Une course où tous les coups sont permis, une course où vous pouvez frapper les adversaires avec vos poings ou avec des armes, une course où vous pouvez rouler carrément sur vos rivaux. Vous devez gagner à tout prix. Et pour cela, personne ne devra se mettre sur votre chemin.

**Avis :** si la base du jeu se veut violente, *Road Rash 2* n'est pas pour autant un jeu à la *GTA* ou autres. Bourré d'humour, notamment lors de ses cinématiques, il offre une jouabilité simplissime, une réalisation soignée et une durée de vie intéressante. Il vous faudra éviter non seulement les obstacles (concurrents, voitures) sur la route, mais également échapper aux forces de l'ordre. Et si c'est l'accident, vous devrez courir jusqu'à votre moto qui s'est écrasée quelques mètres plus loin. Une réussite.

Note : ★★★★★

## Shining Force II

Editeur/Développeur : Sega

Année : 1993

Genre : jeu de rôle

**Résumé :** Bowie a hésité entre la carrière de chanteur et de héros. Comme chanteur, c'est déjà pris, il a choisi la dernière catégorie. Il



vit encore chez sa maman en compagnie de ses potes, Sarah (apprentie prêtresse), Chester (centaure) et Jaha (nain). Seulement voilà, un chasseur de trésor vient gauler les pierres sacrées et cela libère des monstres pas gentils gentils.

**Avis :** sans doute l'un des tout meilleurs *RPG* sur la *Megadrive*. Doté de graphismes honnêtes et surtout très colorés, il offre ce qui se fait de mieux dans le genre : combats à gogo, stats à faire augmenter, quêtes et sous-quêtes, le tout avec une foultitude de personnages et d'ennemis. Facile à prendre en main, il est l'élément incontournable pour tous les fans du genre.

Note : ★★★★★

## Shinobi III : Return of The Ninja Master

Editeur/Développeur : Sega

Année : 1993

Genre : beat'em all



**Résumé :** Neo Zeed n'a pas dit son dernier mot : il revient sur le devant de la scène pour supprimer Joe Musashi - Joe ? -, *ninjasuperfort* qui a ruiné ses plans à chaque fois. Et Joe, c'est vous. Plusieurs armes et sorts magiques de *ninja* vous serviront dans votre quête de survie.

**Avis :** ce troisième volet des aventures de *Shinobi* offre des graphismes détaillés et plutôt réussis, des niveaux fort bien agencés et de l'action en veux-tu en voilà. Si l'on regrettera des boss de fin de niveaux parfois un peu trop limités, on s'extasiera tout de même sur la maniabilité, la musique, les bruitages et l'ambiance générale. Une suite banale, certes, mais de si bonne facture qu'il serait dommage de passer à côté.

Note : ★★★★★

## Sonic the Hedgehog

Editeur/Développeur : Sega

Année : 1991

Genre : plateforme



**Résumé :** Sonic, petit hérisson bleu, est né sur la planète Mobius au fin fond de l'espace. Il a grandi dans la forêt de Green Hill avec ses amis, Johnny le lapin, Sally l'écureuil, Flicky l'oiseau, Joe le morse, Tux le pingouin et Chirps le poulet. Ça ne s'invente pas. Un jour qu'il se promène, Sonic rencontre le gentil docteur Robotnik. Ce dernier lui fait visiter son laboratoire. Et d'un seul coup, Robotnik pète les plombs et décide de capturer Sonic. Il faut dire qu'un hérisson bleu, ça peut rapporter gros... Sonic s'échappe...

**Avis :** LE jeu de la *Megadrive*. Hyper-jouable, très rapide, plein d'imagination et de *fun*, d'une réalisation impeccable, d'une jouabilité irréprochable... Les superlatifs me manquent. Encore aujourd'hui, il reste un jeu d'anthologie et n'a - presque - rien perdu de sa superbe. *Sonic* est devenu la mascotte de la *Megadrive* et à la vue de tant de qualités, on comprend aisément pourquoi. Et, si cette note peut sembler un peu trop enthousiaste par rapport à ce premier jeu *Sonic*, sachez qu'elle vise à consacrer l'ensemble de la série puisqu'un *Sonic 2*, un *Sonic 3*, un *Sonic & Knuckles* et un *Sonic 3D* verront le jour sur la *Megadrive*, tous d'une extrême qualité.

Note : ★★★★★

## Street Fighter II

Editeur/Développeur : Capcom

Année : 1993

Genre : combat

**Résumé :** Ryu, Ken et les autres sont toujours aussi avides de bourrinages de face, d'explosions de molaires, de gerbes de sang. Ils nous reviennent donc dans des décors jolis tout plein, avec de nombreux *combos*, des persos à foison et c'est la fête et youkaïdi youkaïda.

**Avis :** pour tout vous avouer, je n'ai jamais été *fan* de ce genre. Euh... je l'ai déjà dit, ça, non ? Enfin, bon. Bruno (Brume pour les intimes) a trépillé pour que *Street Fighter II* soit dans la liste des incontournables de la *Megadrive*. Il est gentil, Bruno, mais il



commence sérieusement à être pénible. Justement, on va lui faire un grandeur nature sur le décalquage de tronche...

Note : ★★★★★

## Streets of Rage

Editeur/Développeur : Sega

Année : 1991

Genre : beat'em all

**Résumé :** trois anciens policiers, Adam, Axel et Blaze, en ont marre de voir leur ville sombrer dans une violence meurtrière. Ils en ont marre de voir leur police corrompue. Ils en ont marre de voir le gouvernement fermer les yeux. Ils en ont marre de voir les rues parsemées de criminels. Ils ont décidé de faire le ménage et d'aller péter les dents à Mister X, responsable de tout ce bordel.

**Avis :** dans le genre de *Double Dragon*, ce *Streets of Rage* se présente comme un excellent beat'em all. Chaque personnage possède ses propres mouvements de combat, sans parler des armes qui viendront épicer un peu les affrontements. Les ennemis abondent et se massent durant les huit niveaux que comporte le jeu. Très jouable, joli tout plein, sympa comme tout, voilà un titre à ne pas négliger.

Note : ★★★★★



## Strider

Editeur/Développeur : Sega

Année : 1990

Genre : plateforme

**Résumé :** dans un futur éloigné, Hiryu, de la confrérie des Striders (des sortes de défenseurs de la veuve et de l'orphelin), va détruire la tronche de Master qui a décidé de conquérir le monde. Comme vous êtes l'un des derniers Striders – les autres se sont fait laminer les sboubs en moins de deux –, le sort de l'humanité repose sur vos épaules. Farpaitement.

**Avis :** tuer les méchants, récupérer les bonus, s'accrocher aux parois ou aux plafonds, sauter dans tous les sens... *Strider* est un jeu de

plateformes avec un petit côté shoot. Les niveaux sont originaux, variés, d'un graphisme soigné et à la réalisation relativement bien faite. Si seule l'animation pêche un peu, cette adaptation d'un jeu de bornes d'arcade des années 80 plutôt réussie est à redécouvrir.

Note : ★★★★★

## Thunderforce 3

Editeur/Développeur : Technosoft

Année : 1990

Genre : shoot

**Résumé :** les extraterrestres ont décidé d'éliminer la race humaine. Les salauds. Heureusement, dans les rangs humains se dresse un héros – et son superviseur spatial. Oui, le scénario est pitoyable. Mais *Thunderforce 3* se révèle suffisamment bon et réussi pour que l'on oublie cette – extrême – faiblesse.

**Avis :** si l'armement de votre vaisseau est des plus classiques, *Thunderforce 3* jouit d'une réalisation impeccable, d'une action soutenue et d'un graphisme superbe. Ça pète dans tous les sens, ça va très vite, les explosions sont légion ; bref, c'est l'un des meilleurs shoots sur *Megadrive*. Rien que ça.

Note : ★★★★★

## Virtua Racing

Editeur/Développeur : Sega

Année : 1994

Genre : course

**Résumé :** jeu de courses, *Virtua Racing* vous place au volant d'une formule 1. 4 vues disponibles, replay de la course entière, décors nombreux et variés sont autant d'atouts pour le premier jeu sur consoles en polygones 3D.

**Avis :** en 1992, Sega lance la *Model 1*, première borne d'arcade avec un jeu en polygones 3D. *Virtua Racing*, premier titre à bénéficier de cette technologie, cartonne dans les salles de jeu. Son adaptation à la *Megadrive* se veut fidèle, à savoir sublime – pour l'époque. Dommage que seuls trois circuits soient dispo-



nibles... mais cela reste le jeu de voitures ultime sur cette console.

Note : ★★★★★

## X-Men 2 – Clone Wars

Editeur/Développeur : Marvel Games

Année : 1995

Genre : plateforme

**Résumé :** Phalanx est un virus qui transforme les humains en zombies et qui réactive les sentinelles, terribles robots programmés pour détruire les X-Men. Autant dire que ces derniers ne sont pas décidés à se laisser exterminer sans réagir. Le combat peut commencer !

**Avis :** cet épisode de *X-Men* cumule les prouesses. Graphiquement, déjà, il est tout bonnement sublime. Ensuite, il s'avère d'une étonnante maniabilité. Ajoutez à cela de nombreux coups d'attaque, plusieurs personnages, une durée de vie importante, une possibilité de jouer à deux, et vous aurez peut-être le meilleur jeu de plateformes – dans un tout autre style que *Sonic* – sur *Megadrive*. Voilà. C'est dit.

Note : ★★★★★



## Et aussi...

Il y a bien d'autres jeux que nous aurions pu inclure dans cette liste et qui ont fait les beaux jours de la *Megadrive*. Sauf que nous en avons déjà parlé... En voici donc quelques exemples avec, entre parenthèses, le numéro d'*Emulez* où vous pourrez les trouver.

*Aladdin* (n° 3, test), *Earthworm Jim* (n° 2, dossier *Super Nintendo*), *Flashback* (n° 3, dossier *Amiga*), *Cannon Fodder* (n° 3, dossier *Amiga*), *Double Dragon 3* (n° 1, test), *Outrun* (test, ce numéro-ci), *Another World* (n° 1, dossier *Atari ST*), *Batman* (n° 2, test).



En cinq :

# les accessoires

Où l'on apprend que la Megadrive, on pouvait ajouter plein de choses dessus.

Une console toute seule, c'est triste. Si, si. Il faut dépenser des sous, plein, pour lui adjoindre tout un tas de petites choses sympathiques. Les accessoires sont un peu comme les petits grains de café sur la chantilly du café liégeois : pas indispensables, mais ça rend le tout tellement meilleur...

L'accessoire le plus marquant pour la Megadrive reste bien évidemment le *Mega-CD* (ou *Sega-CD*) qui arrive en 1993. Ce matériel apporte à la console la possibilité de lire des CD-Rom, certes, mais également d'augmenter ses capacités graphiques et sonores. Il en existe deux versions. La première, qui a connu quelques problèmes de tiroir, se plaçait sous la Megadrive. La seconde, sur le côté. Le tiroir était remplacé, dans cette mouture, par un capot. Les jeux sur CD étant moins chers que sur cartouches, le coût de production s'en trouve réduit... et la marge forcément augmentée.

Une autre évolution majeure de la Megadrive est le 32X. Utilisant, par

contre, uniquement des cartouches, il offre de transformer la console en machine 32 bits. Cette évolution permet aux joueurs de garder leurs titres Megadrive et d'avoir accès à des jeux plus récents, plus beaux, plus rapides, sans acheter une nouvelle console. Distribué exclusivement aux Etats-Unis, le 32X souffrira de l'imminente sortie de la *Sega Saturn*.

## Tout et n'importe quoi

Nous pourrions citer d'autres accessoires marquants... ou moins ! Parmi les moins, le *Menacer*. Ce flingue très particulier permettait de jouer à des titres tels que *Terminator*... Le *Megadrive 3D headset*, équivalent de celui sorti sur *Master System*, est un casque 3D... idéal pour se choper des maux de crâne mais qui est en soi une véritable révolution. Son succès sera très intime...

Le *Megadrive Multiplayer adaptor* offre de connecter quatre manettes... donc de jouer jusqu'à cinq en même temps.

Les modems, grâce auxquels vous pouviez télécharger de nouveaux jeux moyennant une fortune en communication...

Et dans les plus délirants, citons l'*Activator ring*, un octogone configuré pour les jeux de combat, chaque côté correspondant à un des boutons de la manette ; le *TeeVgolf*, une manette / club de golf pour les jeux... de golf ;



Mega-CD

Processeur	Motorola MC 68000 à 12,5 MHz
Mémoire	6 Mb pour la programmation image & son, 512 Kb PCM, 128 Kb de mémoire cache, 64 Kb pour les sauvegardes, 1 Mb pour le Bios
Graphisme	Processeur ASIC
Son	PCM stéréo 8 voix 32 kHz
Année	1993
Prix	1990 F (environ 300 €)

*Batter up!*, une batte de base-ball pour les jeux... de base-ball.

Sega a donc permis que tout et n'importe quoi sorte sur la Megadrive. A mi-chemin entre un film futuriste ou une série TV de seconde zone, nous avons pu voir fleurir de nombreux accessoires... aucun ne réussissant véritablement à relancer la Megadrive. Mais quoi qu'il en soit, cette débauche d'innovation et d'imagination est à souligner. Les consoles actuelles manquent cruellement de ces petites choses délirantes qui ne facilitent pas forcément la vie, mais la rendent un peu plus amusante.



Processeur	2 processeurs Hitachi SH2 32 bits Risc à 23 MHz
Mémoire	4 Mb
Graphisme	32 768 couleurs affichables simultanément. Coprocesseur graphique capable d'afficher 50 000 polygones par seconde, texture mapping, rotations câblées
Son	Son PCM stéréo en mix avec le son de la MD, 2 nouveaux canaux
Année	1994
Prix	1490 F (env. 250 €)



en six :

# la conclusion

Où l'on apprend que la Megadrive, c'est toujours du bonheur.

Bon, ce n'est pas tout mais à vous raconter comme ça l'histoire de la Megadrive, j'en oublie mes tâches ménagères. Le linge à sortir, l'aspirateur à passer, la vaisselle à faire, le jardin à tondre... Bref, je vous laisse. De toute manière, vous en avez assez eu comme ça, de la Megadrive. Hein ? Bon, d'accord, si vous insistez, je vous en remets une page de conclusion...



Vous savez tout de la Megadrive, désormais. Ou presque. Ah, mais je dis presque parce que vous trouverez dans les pages suivantes comment émuler concrètement cette console sur PC, Mac, PS2, Xbox, Dreamcast et Pocket PC. Vous trouverez également le moyen de retrouver vos ROM (des jeux) via Internet. Bref, vous allez être totalement incollable sur la Megadrive. Voilà. Ici s'achève mon travail et je m'en vais laisser la place à mes petits camarades. C'était sympa de passer ce petit moment avec vous. Ça fait tout plein de choses dans la gorge de se remémorer les temps anciens.

La Megadrive était tout de même une chouette machine, hein ? De bien beaux jeux, de bien belles réalisations, de sublimes souvenirs. Elle aura marqué son temps et l'histoire du jeu vidéo à bien des égards. Tout d'abord, nous ne sommes pas près d'oublier que Sega, c'est

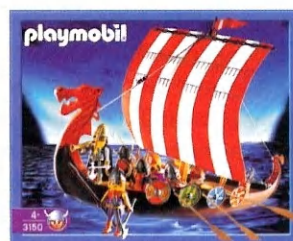
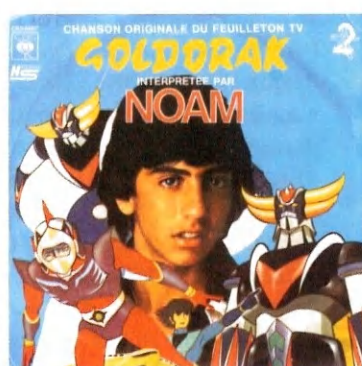
plus fort que toi. Ensuite, même si Sega en a terminé avec ses années consoles – je vous rappelle que la firme a restreint son secteur d'activité sur les jeux vidéo et ne fabriquera donc plus de machines... même si on se prend toujours à espérer qu'un jour... –, Sonic reste bien présent sur le devant de la scène. Pour preuves, la récente sortie du jeu *Sonic Heroes*, celle probable de *Sonic Adventure 3* courant 2005 et des séries TV en veux-tu en voilà.

## Rendez-nous nos Big Jim

Ce qui est assez étonnant, tout de même, c'est que malgré une nette domination technologique, Sega n'a pas pu s'imposer sur le marché des consoles. Regardez, la Megadrive est supérieure à la Super Nintendo... Pourtant, ce sera la Super Nintendo qui s'adjugera la plus grosse part du marché. *Idem* en ce qui

concerne la Dreamcast par rapport à la Playstation. Alors vous me direz que les puristes ont toujours monté aux nues les consoles Sega... Oui mais les puristes – ne leur en déplaise – ne sont qu'une minorité et n'ont jamais assuré la pérennité de quoi que ce soit. Sinon, la Xbox exploserait, la PS2 également en termes de ventes – elle est déjà très nettement supérieure en matière de technologie. Mais bon. Voilà quoi. Nous garderons de la Megadrive le souvenir d'une console de qualité, avec des jeux de qualité...

Ah, nostalgie quand tu nous tiens... Nous buvions du Tang sur un air de Bontempi avant d'aller retrouver nos Playmobil et nos Big Jim. Nous attendions fébrilement l'heure de Goldorak et les pubs vantaient le fromage de Belle des Champs. Tiens, je me souviens même de la pub... Tu baguenaudes dans les pâturages, tu t'en vas te promener, Belle des Champs, qu'il est blanc, qu'il est crémeux ton fromage, dis, donne-nous-en un peu, Belle des Champs. Dis, tu nous en donnes, dis, oh oui, donne-nous-en, donne, donne, donne, dis, Belle, Belle des Champs. Dis, donne-nous un peu de ton fromage, tout le monde t'aime tant, Belle des Champs!





# Giga, hypra, mega... drive !

A la lecture de ce numéro, nombre d'entre vous sont probablement en train de saliver et de se dire : « Ah, ce que j'aimerais rejouer à tous ces titres ! » Rassurez-vous, car c'est parfaitement possible, et dans d'excellentes conditions. En route pour un petit tour d'explications.

Ce qu'il y a d'extraordinaire avec la *Megadrive*, c'est sa fantastique ludothèque et son nombre important d'utilisateurs (anciens et nouveaux). Si la console a rencontré un grand succès au début des années 90, elle n'en reste pas moins un appareil doté en effet d'une très grande quantité de jeux. Aujourd'hui, la quasi-totalité des jeux disponibles sur *Megadrive* ont été transférés sous forme de fichiers *.SMD* ou *.BIN*, et se voient parfaitement émulés sur PC, *Mac* et *Xbox*. Pour s'en persuader, il suffit de lancer des logiciels comme *Gens* ou *Kega Fusion*. Mais encore faut-il parvenir à les configurer correctement, me direz-vous ? Ça tombe plutôt bien, car c'est justement l'objet de cette rubrique. Enfin, retenez que, à titre purement légal, il vous faudra nécessairement posséder les cartouches originales des jeux commerciaux auxquels vous voudrez vous adonner. « Liberté, égalité, fraternité », qu'il disait...

## Kega Fusion

Nous vous entendons déjà. Certains d'entre vous crient au scandale. Pourquoi ne pas avoir choisi les mythiques émulateurs *Gens*, *Genecyst* ou encore *Generator* pour illustrer cette rubrique consacrée aux émulateurs *Megadrive* sur PC ? La réponse est assez simple : tout simplement parce que le rédacteur en chef en a décidé autrement. Et quand le rédacteur en chef décide quelque chose, il n'y a pas à discuter. Certains s'y sont pourtant essayés, on ne les a jamais revus. C'est à peine si l'on a entraperçu le bout d'une oreille dans l'une de ses

## Logique, non ?

La totalité des émulateurs décrits ici offrent de jouer à la fois aux titres de la *Megadrive*, mais aussi, bien souvent, à d'autres consoles (*Master System* ou *32X*). Alors évidemment, certains d'entre vous seront amenés à se demander pourquoi nous n'avons pas abordé ces autres consoles dans cet article. Ce à quoi les plus avertis de nos lecteurs répondront que le thème principal de ce magazine reste la *Megadrive*, uniquement la *Megadrive*, rien que la *Megadrive*. Ce qui explique d'ailleurs la console apposée en couverture – c'est bien fichu, hein ?



corbeilles, qu'il s'est empressé de donner à son chat qui loge sous son bureau – ah ? ce n'est pas un chat ?

Si nous avons opté pour *Kega Fusion*, c'est aussi pour trois raisons : tout d'abord, parce que le logiciel a été intégralement francisé par l'équipe de Tradu-France, ce qui n'était pas une mince affaire et qui rend son utilisation beaucoup plus aisée. Ensuite, parce que le programme fonctionne parfaitement sous *Windows XP*, ce qui n'est pas le cas des premiers émulateurs *Megadrive* développés à l'origine sous *MS-Dos*. Enfin, parce que *Kega Fusion* est toujours en développement, et l'on aime ça, à la rédaction, les programmes qui sont toujours mis à jour et qui ne traînent pas au fin fond d'un tiroir avec une vieille paire de chaussettes et un morceau de pizza.

## Installation et paramétrages

Pour démarrer *Kega Fusion*, il vous suffit de décompresser sur votre disque dur l'archive *Fusion 0[1].1e Fr.zip* depuis le CD-Rom de ce magazine. Créez, par exemple, un petit répertoire *Megadrive* dans le dossier *Program Files* de votre système, et déposez-y le contenu de *Fusion 0[1].1e Fr.zip*. Une fois cette opération réalisée, exécutez le programme *Fuzion 1.e.exe*. Cliquez alors sur le menu *Fichier* (1), puis sur l'option *Charger une ROM Megadrive/32X* (2). Sélectionnez un fichier *.BIN*, *.SMD*, *.32X* ou *.ZIP*, que vous avez chargé au préalable sur votre disque dur, et qui correspond à l'exact contenu d'une cartouche *Megadrive*. Le jeu se lance alors automatiquement. Formidable, ça fonctionne ! Et là, vous vous dites : « Mais c'est super-simple d'émuler





une Megadrive sur PC ! » Et vous n'avez pas tort. Mais ne rêvez pas non plus : il reste encore quelques points à aborder.

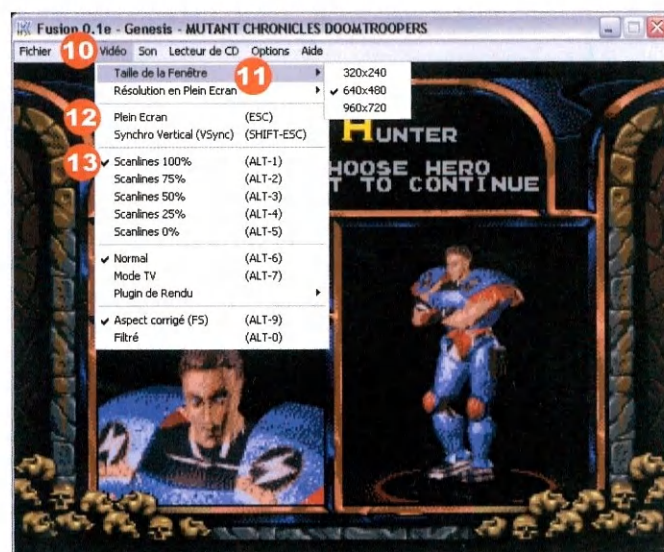
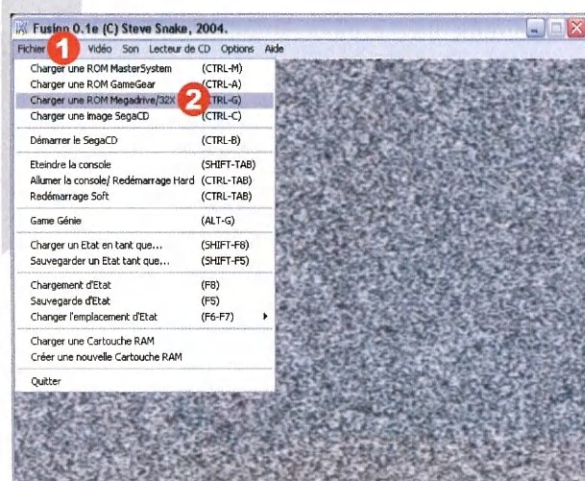
Comme l'aura remarqué votre œil aguerré, Kega Fusion dispose de nombreux menus. La première étape consiste à régler le contrôleur de jeu. Pour cela, rendez-vous dans le menu **Options** (3) et sélectionnez **Choisir la configuration** (4). Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cochez ensuite l'option **Contrôleurs** (5). Il s'agit alors de choisir le type de contrôleur (6) que vous voudrez utiliser sur votre PC (les touches du clavier, la souris ou, si vous en possédez un, un joystick ou un paddle). Définissez ensuite les touches ou les boutons affectés à votre contrôleur et qui correspondent au paddle virtuel de la Megadrive. Pour le mode deux joueurs, vous pouvez à loisir sélectionner un second contrôleur et le configurer de la même manière (7). Cliquez sur **OK** une fois que la configuration est terminée.

Dirigez-vous par la suite vers le menu **Son** (8) si vous dési-

rez une meilleure restitution audio que celle de la console d'origine. N'hésitez pas à recourir au 44 100 Hz (9), qui offre un rendu sonore bien plus intéressant que le 22 050 Hz configuré par défaut.

Si l'envie vous prend d'améliorer l'aspect visuel du jeu en cours, sélectionnez l'option **Vidéo** (10) du menu principal. C'est ici qu'il vous sera possible de modifier la taille de la fenêtre d'affichage (11), de basculer en mode plein écran (12) et d'activer le rendu scanline. Celui-ci permet de restituer une ligne noire entre chaque ligne d'affichage émulée lorsque la taille de l'image est

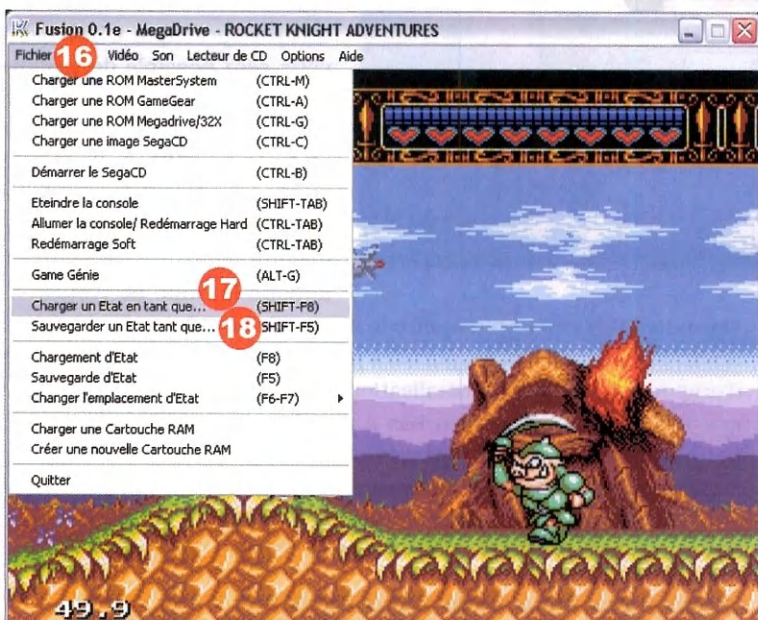
agrandie (13). Cette option offre le moyen de bénéficier d'un meilleur rendu visuel, même si les puristes préfèrent généralement l'affichage d'origine. Concernant la visualisation, vous aurez sans doute remarqué que l'émulateur propose en bas à gauche une option indiquant en permanence le nombre d'images affichées (le plus haut atteignant les 60 fps, soit la quantité maximale d'images affichées par la console en NTSC). Si vous souhaitez enlever cette fonction, orientez-vous du côté du menu **Options** (14) et décochez **Afficher les FPS** (15).





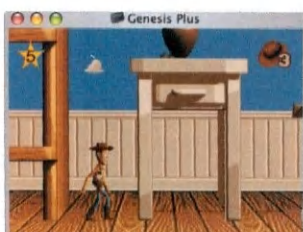


que... (17) et attribuez un nom à votre sauvegarde dans la boîte de dialogue qui apparaît. Lorsque vous désirerez reprendre ultérieurement le jeu en cours, vous n'aurez qu'à vous diriger à nouveau vers le menu et à opter, cette fois-ci, pour *Charger un état en tant que...* (18). Sélectionnez alors la sauvegarde que vous venez d'effectuer. Et hop, vous voilà fin prêt à terminer *Flashback* sans aucune difficulté.



## Pour Mac

On trouve aujourd'hui sur *Macintosh* deux émulateurs *Megadrive* : *Generator* et *Genesis Plus* (il en existait un troisième, *Dgen*, mais celui-ci a été abandonné). On note peu de différences entre les deux, même si *Genesis Plus* octroie le moyen de lancer un nombre plus important de titres de la console. Ce logiciel ne tourne que sous *Mac OS X 10.2* ou supérieurs. Remarquez

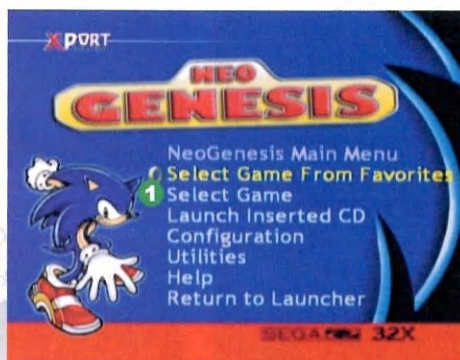


qu'il existe une autre version de l'émulateur *Genesis Plus* (la 1.2), moins aboutie que celle actuellement disponible sur le Web (la 1.2.5), mais qui requiert une configuration moins puissante et qui permet de tourner sur les anciennes déclinaisons de *Mac OS X*. Comme nous

L'un des intérêts les plus pertinents de l'émulation (toutes machines confondues) est de permettre l'enregistrement d'une partie à n'importe quel moment : il n'est donc plus nécessaire d'attendre un point de sauvegarde. Pour sauver une partie, cliquez sur le menu *Fichier* (16), puis sur l'option *Sauvegarder un état en tant que...*

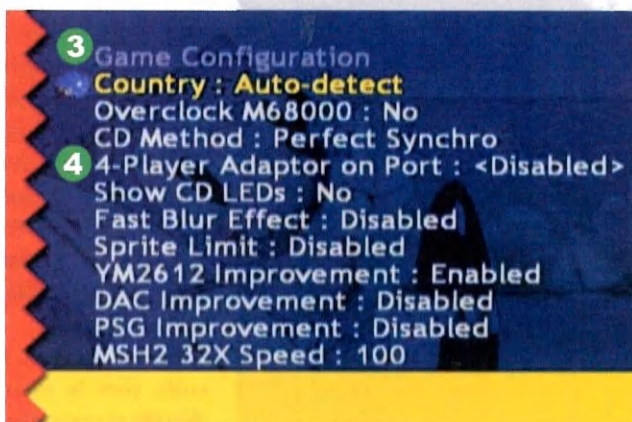
ne sommes pas radins, nous vous avons inclus les deux moutures sur le CD-Rom accompagnant ce numéro d'*Emulez*. Vous pourrez également y découvrir un petit outil nommé *Emulator Enhancer*. Celui-ci se révèle payant, mais il propose quelques options alléchantes comme la gestion d'une manette en USB, la correction des proportions d'affichage, le mode plein écran, et surtout... la jouabilité en réseau !

## Pour Xbox

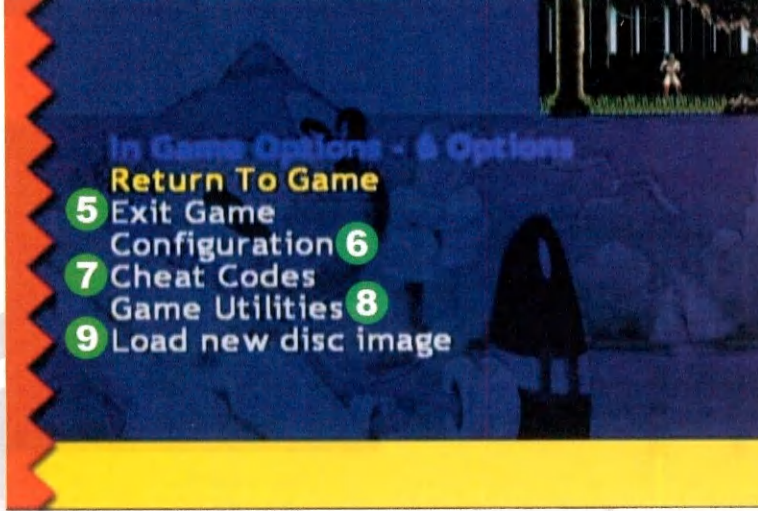


Tout comme dans le cas du *Macintosh*, on compte aujourd'hui deux émulateurs *Megadrive* disponibles sur *Xbox*. Nous avons retenu le meilleur d'entre eux, à savoir *NeoGenesis*, qui se veut un portage du logiciel *Gens* sur PC. Retenez que l'émulateur est en plein développement et qu'il n'égale pas encore tout à fait les performances de son grand frère. *NeoGenesis* s'avère capable de restituer les jeux de la *Megadrive*, de la *32X* et de la *Megadrive CD*.

Pour exécuter l'émulateur *NeoGenesis* sur votre *Xbox*, vous devrez au préalable l'installer sur le disque dur de la console. Pour cela, il vous faudra soit relier la console à votre ordinateur et décompresser le contenu de l'archive *neogenesis\_v16.zip* quelque part sur le disque dur de la console, soit extraire et graver le contenu de cette même archive sur un CD et le recopier directement sur la *Xbox*. Par ailleurs, les *ROM* sont stockées par défaut dans le répertoire *SGENROMS*. Vous devrez donc y placer les jeux de la *Megadrive*. Lancez ensuite l'émulateur sur la *Xbox*, et dirigez-vous vers le menu *Select Game* (1). Choisissez l'un des titres qui apparaît sur l'écran suivant (2). A la première exécution d'un titre *Megadrive*, *NeoGenesis* vous posera quelques questions concernant le jeu (3). Vous n'êtes heureusement pas obligé de fournir une quelconque réponse, puisque la plupart des jeux fonctionnent sans difficulté en mode standard. Cet écran







permet également de configurer l'affichage des *sprites* et d'activer le mode 4 joueurs (4). Appuyez sur **<B>** pour lancer le jeu.

Notez que vous pouvez à tout moment modifier les paramètres du jeu en cours en appuyant sur le bouton de feu du *stick* analogique droit. Celui-ci octroie la possibilité de retourner à l'interface principale de l'émulateur (5), de configurer le contrôleur de jeu (6), de recourir à des *cheat codes* (7), de sauvegarder l'état de l'émulateur afin de reprendre une partie ultérieurement (8), ou de charger un autre jeu (9).

## Pour Playstation 2

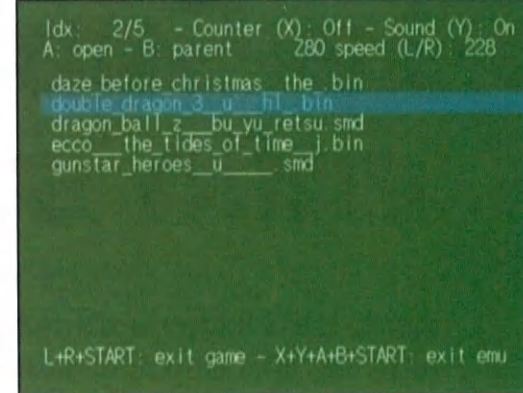
A l'instar de la *Xbox*, il vous faudra posséder une *PS2* dotée d'une puce pour profiter de l'émulation *Megadrive*. Décompressez le contenu de l'archive *pgen-1.2.zip* sur le disque dur de votre ordinateur. Créez un répertoire *ROM*, et placez-y les jeux *Megadrive* que vous désirez lancer sur votre *Playstation 2*. Gravez le tout à l'aide d'un logiciel comme *Nero*, en mode *2/XA > ISO Niveau 2 XA > Disque entier*. Notez que l'ensemble des fichiers relatifs à l'émulateur (*SYSTEM.CNF* et *PGEN\_12.ELF*) doivent impérativement se trouver à la racine du CD. Insérez ensuite ce dernier dans la *PS2*, afin de lancer l'émulateur. *Pgen* permet de régler le mode de rendu (*Renderer*), de calibrer l'écran (*Reposition Screen*) et, bien évidemment, de charger une *ROM*. Pour ce faire, cliquez au démarrage sur l'option *ROM List* afin d'afficher les jeux disponibles sur le CD que vous venez de graver, et qui se trouvent dans le répertoire *ROM*. Le bouton **<Select>** du *pad* de la *PS2* offre, quant à lui, la possibilité de régler les options d'affichage mentionnées plus haut.

## Pour Dreamcast

Deux générations séparant la *Dreamcast* de la *Megadrive* (n'oublions pas qu'il y a eu la *Saturn* entre les deux consoles), il aurait été étonnant qu'aucun émulateur ne voie le jour sur la dernière machine de salon issue des laboratoires Sega. Si vous désirez émuler les jeux de la *Megadrive* sur *Dreamcast*, il existe un logiciel « officiel ». Sega a en effet sorti le *SmashPack*, qui permet de retrouver plusieurs titres de la 16 bits, lequel a été piraté et que l'on a par la suite retrouvé sous le titre de *Segagen* (mais également *Echelon Loader*, ou encore *Obsidian*). Ce genre de CD ne sert malheureusement à restituer qu'un nombre restreint de titres. Si l'on souhaite s'adonner à une plus grande quantité de jeux de la *Megadrive*, il faut se tourner du côté de *DCGenerator*. Depuis la version 0.35, ce logiciel offre en effet une assez excellente restitution sonore – même si les *samples* ne sont pas pris en compte –, et une bonne émulation visuelle.

Avant toute chose, il vous faudra graver l'émulateur sur un CD vierge,

afin de démarrer automatiquement sur celui-ci au lancement de la console. Dans cet objectif, décompressez le programme *Selboot.exe* présent sur le CD-Rom. Extrayez ensuite les fichiers *1st\_read.bin* et *lp.bin* que vous découvrirez dans l'archive *dcgen\_035.zip*. Copiez ces deux fichiers dans le répertoire *Autoboot* de *Selboot*. Placez-y également les jeux de la *Megadrive* (notez que l'émulateur accepte sans difficulté les *ROM* en *.SMD* ou en *.BIN*). Exécutez le programme *Selboot.exe* que vous avez décompressé. Dans la fenêtre *Rechercher un dossier*, indiquez le répertoire *Autoboot*. Il ne vous reste alors plus qu'à créer une image du CD, que vous devrez par la suite graver. Pour tout ce qui concerne la gravure justement, nous vous conseillons fortement de recourir aux bons soins du docteur *Alcohol 120%*, ou à défaut, *Nero 5.5* (la version 6 ne permettant pas de graver des CD *Dreamcast* de manière efficace).



## Pour Linux

Pour installer l'émulateur *Gens* sous *Linux*, il suffit d'extraire le contenu de l'archive présente sur le CD-Rom (à l'aide d'une commande du type *tar xvfz gens-rc3.tar.gz*). Puis dirigez-vous à l'intérieur du dossier que vous venez de décompresser, et exécutez la commande suivante : *./configure --prefix=/usr*. Entrez la commande *make*, passez ensuite en mode *su* et installez le logiciel à l'aide de *make install*. Pour lancer le programme, il ne vous reste qu'à entrer *gens*.

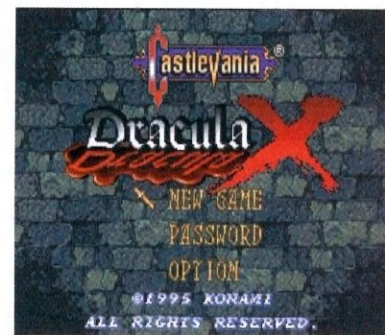
## Pour Pocket PC

Deux émulateurs se partagent la vedette en matière d'émulation *Megadrive* sur *Pocket PC*. Cependant, même si *PicoDrive* fonctionne relativement bien, *PocketGenesis* permet de lancer un plus grand nombre de jeux et s'avère beaucoup plus stable. *PocketGenesis* est l'adaptation pour *Pocket PC* de l'émulateur *Generator*. Pour l'installer, il suffit de décompresser l'archive présente sur le CD-Rom, qui correspond au type de machine que vous possédez. Lancez ensuite le programme *PocketGenesis.exe*. Le contrôleur de jeu est simulé à l'aide du stylet. En mode d'affichage normal, vous n'avez qu'à toucher le bas gauche de l'écran pour émuler le bouton **<A>**, le milieu pour les boutons **<A+B>**, et la droite pour le bouton **<B>**. En mode paysage, le bas de l'écran à droite est utilisé pour le bouton **<A>**, le centre pour **<A+B>** et le haut pour le bouton **<B>**.





# La Super Nintendo enfin sur GBA !



Alors que Nintendo s'amuse à décliner les meilleurs titres Nes sur Game Boy Advance, rares sont les jeux Super Nintendo à bénéficier d'un portage sur notre chère console portable. Pourquoi ne pas tout simplement l'émuler ? Vu les spécificités des cartouches de jeux Snes, leur émulation semblait compromise, voire carrément impossible. Ce n'est aujourd'hui plus le cas et de nombreux joueurs se prennent à rêver de transporter avec eux les plus grands titres de cette légendaire console 16 bits. Merci qui ? Merci Snes Advance !

**A**vant de commencer, quelques précisions. Les plus fidèles d'entre vous (et accessoirement ceux qui lisent le magazine dans son intégralité) ont certainement remarqué dans le courrier des lecteurs une demande récurrente d'augmentation de salaire d'un certain Michaël. Aujourd'hui encore, elle m'a été refusée, cette augmentation. Je vous demande donc à tous d'envoyer vos lettres de soutien à : Opération

*Augmentez Michaël, Emulez, AE Média, 11, avenue Jeanne Marlin, 06000 Nice. Merci pour lui. Enfin, pour moi.*

Revenons à nos moutons. Commercialisée en France en 1992, la *Super Nintendo* a marqué l'esprit de nombreux jeunes joueurs qui découvrirent avec bonheur le fameux mode 7 et ses chefs-d'œuvre tels que *Super Mario Kart*, *F-Zero*, *Zelda: Link To the Past* et, bien évidemment, *Super Mario World* (pour plus d'information, reportez-vous à notre dossier spécial paru dans le numéro 2). Tandis que de nombreux jeux *Nes* (8 bits) ont été déclinés sur *GBA*, peu de titres *Snes* ont bénéficié d'un portage officiel. De mémoire, je n'en compte que 3 : *Super Mario World*, *Yoshi's Island* et *Zelda: Link To the Past (Four Swords)*.

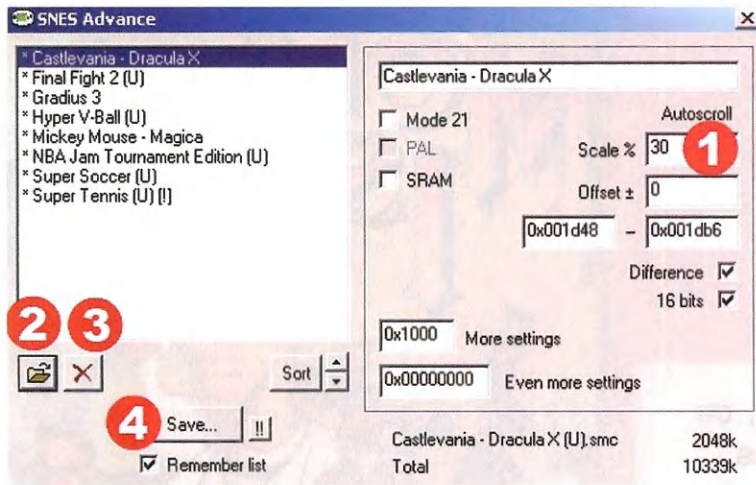
Cela ne serait pas gênant si les émulateurs comblaient le vide. Or, il n'en existe actuellement que deux, encore en plein développement.

## Snes : mission impossible ?

Pourtant, sur le papier, la *GBA* s'avère plus puissante que son aînée : processeur *ARM* 32 bits à 16,7 MHz contre 16 bits et 3,58 MHz pour la *Snes* et une mémoire principale de 256 Ko contre 128. Le problème tient plutôt dans les cartouches elles-mêmes. De nombreux titres *Snes* intégraient une puce additionnelle destinée à améliorer la vitesse de la console ou les effets graphiques. La plus connue fut le coprocesseur *Super FX* permettant de créer des mondes 3D à base de polygones et de textures mappées. Basé sur la technologie *Risc*, il augmentait la fréquence de fonctionnement de la console de 3,58 à 10,5 MHz. On le retrouve dans des titres tels que *StarWing*







(*StarFox* dans le reste du monde) ou *Stunt Race FX*. Il sera suivi par le *Super FX 2* (*Street Fighter Alpha 2*, *Doom*, *Power Slide*, etc.). La puce *DSPI* est, quant à elle, la plus répandue et fut embarquée dans des jeux comme *Super Mario Kart*, *Pilot Wings*, *Dungeon Master*, etc. Au total, on dénombre 6 puces additionnelles qui sont autant de paramètres à prendre en compte pour notre émulateur. L'excédent

de puissance de la *GBA* se trouve alors fortement sollicité... D'où de nombreux titres incompatibles. A tel point que la majorité des développeurs estimaient l'émulation *Snes* sur *GBA* tout simplement impossible. Il faudra attendre l'initiative de Loopy - c'est un pseudo bien sûr... enfin, on espère pour lui - et l'arrivée de son *PocketSnes* pour démontrer le contraire. Il bénéficie aujourd'hui de l'aide de Flubba, un autre développeur bien connu sur la scène de l'émulation (*PocketVes* par exemple).

## Les mains dans le cambouis

Aujourd'hui dans sa mouture 0.1F, *PocketSnes* se prénomme désormais *Snes Advance* ([www.snesadvance.org](http://www.snesadvance.org)). Des petits malins ont en effet lâchement profité de la libre disponibilité du code source pour développer une copie conforme baptisée... *PocketSnes* ! Entièrement écrit en assembleur, *Snes Advance* est loin d'être parfait mais a le mérite d'avoir ouvert la voie. Il n'émule tout débord pas le son et, selon les dires de l'auteur, ne le fera probablement jamais. De plus, les jeux compatibles se résument à une dizaine de titres (le détail est disponible aux adresses suivantes : [membres.lycos.fr/phantomdjp/PocketSNES/](http://membres.lycos.fr/phantomdjp/PocketSNES/) et [http://ygodm.tonsite.biz/snesadv/snesadv\\_gamelist.html](http://ygodm.tonsite.biz/snesadv/snesadv_gamelist.html)). La liste devrait bien sûr s'allonger au fil des versions. Comme d'habitude, l'installation de l'émulateur nécessite au préalable de créer une *ROM GBA* contenant les titres *Snes* de votre choix. Décompressez *SNES Advance\_0.1F.zip* dans un répertoire quelconque puis double-cliquez sur l'exécutable *snesadvance.exe*. Le bouton représentant un dossier permet d'ajouter un jeu *Snes* à notre future *ROMGBA* (2). Vous pouvez

en mettre autant que vous le souhaitez, dans la limite bien sûr de votre cartouche programmable. Eh oui, comme à l'accoutumée, pour débloquent le potentiel de notre *GBA*, il faudra au préalable se munir d'un programmeur de cartouches (cf. *Emulez* numéros 2 et 3). Pour supprimer un titre de votre liste, cliquez sur la croix (3), logique, me direz-vous. Le bouton *Save* (4) permet, comme son nom l'indique, de donner un nom à votre *ROM GBA* puis de la sauvegarder. Il ne vous reste alors plus qu'à l'écrire sur votre cartouche programmable via votre logiciel habituel (*EZ Client*, *EZ Manager*, *EZFA Client*, etc.). Jusqu'ici rien de bien compliqué.



Seulement voilà, comme tous les jeux compatibles avec l'émulateur ne sont pas forcément jouables, il faut un peu s'attarder sur les options afin d'améliorer la vitesse d'exécution du titre et la résolution d'affichage.

Malgré la puissance brute supérieure de la *GBA*, l'émulation d'un jeu pousse la console dans ses derniers retranchements. Du coup,

il s'avère parfois nécessaire d'accroître artificiellement la vitesse du jeu. Alors qu'il fallait au préalable ouvrir la *ROM Snes* avec un émulateur PC puis, en cours d'exécution, modifier une poignée d'octets, l'opération est désormais beaucoup plus simple. L'archive que nous avons décompressée contient, en plus de l'émulateur, trois fichiers portant l'extension *.bat* : *sapatches.bat*, *sapatches\_soft.bat* et *sapatches\_hard.bat*. Ils se distinguent en fait selon la plage d'octets qu'ils ont à rechercher au sein de la *ROM*. Le détail de

leur fonctionnement dépassant largement le cadre de cet article, contentez-vous de placer vos *ROM* dans le même répertoire que ces fichiers et double-cliquez sur *sapatches.bat*. A la fin, un fichier *.txt* affiche les modifications qui ont été réalisées. Si le jeu est toujours lent, effectuez à nouveau l'opération avec *sapatches\_soft.bat* puis *sapatches\_hard.bat*.

Le second problème concerne la résolution d'affichage de la *Snes*, différente de celle de la *GBA* :

512 x 448 points (mais la grande majorité des jeux sont en 256 x 224) contre 240 x 160 points. Du coup, l'affichage sur la *GBA* se trouve tronqué. On pourrait certes redimensionner l'image à la taille de l'écran mais le résultat serait catastrophique. Il faudra donc jouer sur la valeur *Scale %* (1), qui autorise en fait de scroller l'écran suivant le mouvement du jeu. En gros, plus la valeur est élevée, plus le *scrolling* sera sensible. Bien évidemment, celle-ci varie selon le type de jeu, nous vous conseillons donc de choisir 30 ou 40 % par défaut.

A vous de peaufiner le réglage en fonction de vos souhaits.

Que ce soit pour l'une ou l'autre de ces modifications, une fois qu'elles sont effectuées, il vous faudra créer à nouveau un fichier *GBA* avec la ou les *ROM* modifiées puis reprogrammer votre cartouche. Ce n'est certes pas pratique, mais n'oubliez pas que nous sommes encore au tout début de l'émulation *Snes*...



# Monkey Island, la saga

Tous les amateurs éclairés \* vous le confirmeront, on ne peut pas parler sérieusement de jeu d'aventures sans évoquer, la gorge serrée et les yeux humides de bonheur, la série *Monkey Island* de Lucas Arts. Non, n'insistez pas, si vous ne la connaissez pas, fermez ce magazine, brûlez-le et allez vous cacher dans une poubelle... ou lisez tout simplement le dossier que nous vous avons concocté, avec de vrais morceaux de poulet vaudou dedans.

\* N.D.L.R. : si tu te demandes toi aussi ce que c'est, cher lecteur, sache qu'un amateur éclairé est un amateur avec un spot dans la gueule.



En 1972, naquit le premier jeu d'aventures, tout simplement baptisé *Adventure*. Développé par William Crowther (l'un des créateurs d'Arpanet, l'ancêtre d'Internet), son scénario se résu-



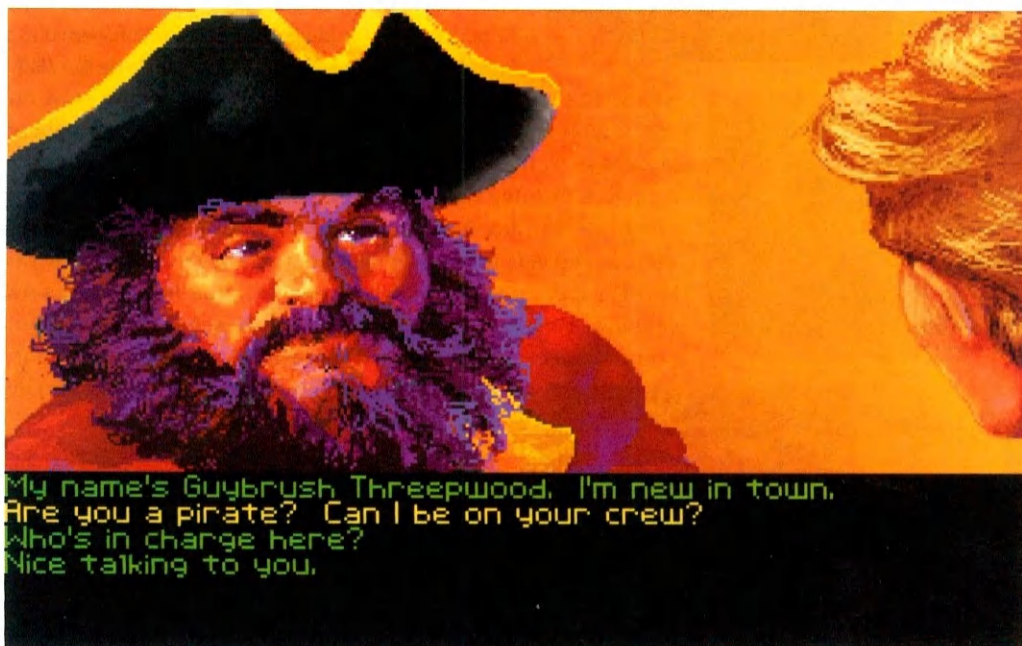
« ouvrir coffre », etc.). Les graphismes étant totalement inexistants, il fallait se farcir des lignes et des lignes de texte décrivant le lieu, les objets, le personnage, etc. Un roman interactif en quelque sorte.

Avec l'avènement de l'*Apple II*, de son interface graphique et de ses 48 Ko de mémoire vive, les joueurs ne pouvaient plus se contenter de simples lignes de texte. En 1980, Ken et Roberta Williams décidèrent donc d'intégrer

des images à leur aventure textuelle, *Mystery House*. Aujourd'hui considéré comme le premier jeu d'aventures graphique, il rencontra un tel succès que les deux époux fondèrent On-Line Systems qui deviendra en 1982, Sierra On-Line.



Et *Monkey Island* dans tout ça ? Justement, j'y viens. Alors que les premiers graphismes font leur apparition, Georges Lucas – que l'on surnomme généralement grand maître vénéré ou tout simplement Dieu – décide en 1982 d'apporter sa griffe aux jeux de son époque. Dans le rapport annuel de la société de 1983, il affirme ainsi vouloir « trouver le moyen d'apporter la touche Lucasfilm aux jeux vidéo et d'aider cet art à se développer ». Ainsi naquit







Lucasfilm Games puis, en 1987, l'ancêtre de *Monkey Island*, *Maniac Mansion* (qui connaîtra une suite, en 1993, *Day of the Tentacle*). En plus d'élever les graphismes à un niveau jamais atteint, son développeur Ron Gilbert intégra deux ingrédients qui caractériseront les prochains titres de la firme : l'humour et le système *Scumm*, acronyme de *Script Creation Utility for Maniac Mansion*. Finies les commandes à taper au clavier, le joueur sélectionne désormais un verbe à l'écran puis *clique* sur l'objet auquel l'appliquer. Véritable révolution, le *Point and Click* (littéralement pointer et cliquer) venait de voir le jour... et le genre était redéfini avec trois nouvelles règles : il n'y a plus de score marquant la progression du jeu, le héros ne peut pas mourir et les solutions de l'aventure sont diffusées afin de ne pas coincer indéfiniment le joueur.

La série *Monkey Island* n'est donc qu'une simple évolution de cette philosophie, avec des graphismes et une interface bien évidemment améliorés au fil du temps.

## Entrez dans la légende

Le premier épisode, commercialisé en octobre 1990, *The Secret of Monkey Island*, narre l'aventure de Guybrush Threepwood, un *loser*

un peu candide, qui débarque sur l'île de Mêlée – aux Caraïbes, bien entendu – afin de devenir un pirate – si possible le plus connu de tous les temps. Considéré par certains comme le meilleur jeu d'aventures toutes plate-

formes confondues, il fut édité sur PC, Atari ST, Macintosh, Amiga et même Megadrive CD ! Des dizaines d'heures de plaisir pour seulement quatre malheureuses disquettes... C'est que, ma petite dame, on savait faire des jeux à cette époque-là ! Bien évidemment, la qualité des graphismes variait selon les machines. Les

amigaïstes bénéficiaient ainsi de la meilleure bande sonore mais devaient se contenter de 32 couleurs affichées, contre 256 pour les riches possesseurs d'un PC. L'Atari ST faisait figure de parent pauvre avec seulement 16 couleurs et une bande-son en deçà de la version PC – avec carte son, bien sûr !

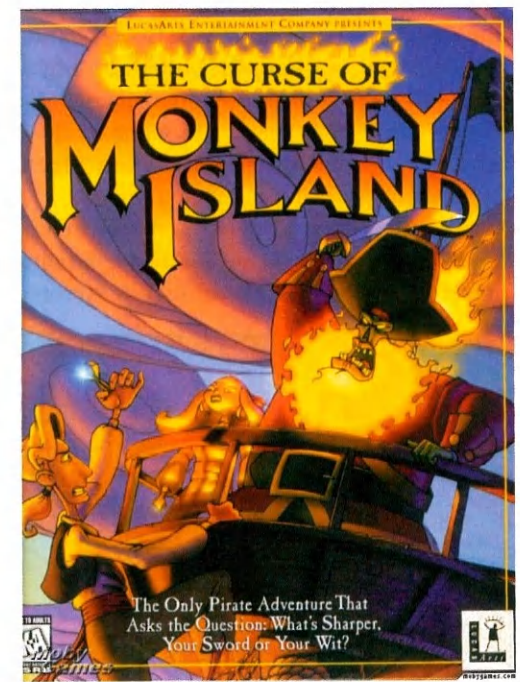
L'aventure se divise en plusieurs chapitres, qui sont autant d'objectifs. Notre ami Guybrush doit ainsi entamer sa formation de pirate en accomplissant trois épreuves : le vol, le duel d'insultes et la chasse au trésor. Il rencontrera entre-temps la belle Elaine Marley, gouverneur de l'île, et l'infâme pirate LeChuck. Ce dernier, en plus d'être méchant, mort, d'avoir une mauvaise

haleine et de détester notre héros, se sent désespérément seul... Il tente donc de séduire Elaine par tous les moyens. Manque de bol, Guybrush en est tombé amoureux lui aussi et fera tout pour l'empêcher de la kidnapper.

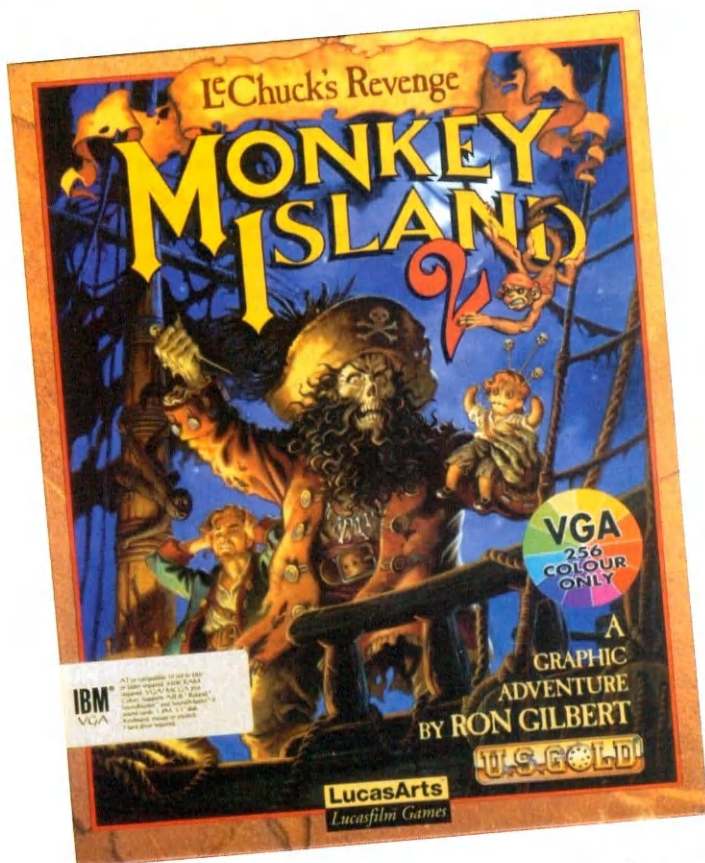
L'humour, particulièrement présent, navigue entre les jeux de mots et les situations absurdes. Vous devrez ainsi endormir des caniches enragés pour vous introduire chez le gouverneur ou apprendre les meilleures insultes afin de gagner vos duels à l'épée. Ajoutez à cela des clins d'œil récurrents aux films de Georges Lucas ainsi que des personnages secondaires attachants, et vous aurez une idée de l'ambiance dégagée



par le titre. Chaque nouvel épisode reprenant avec délice les ingrédients du précédent, on se plaît ainsi à retrouver la sorcière lady Vaudou, le commercial raté Stan (qui passera de vendeur de bateaux d'occasion à *dealer* de cercueils miteux), l'ermite Herman Toothrot et ces chers pirates aussi déjantés les uns que les autres.







Décembre 1991, après 3 mois de grève de la faim et 14 suicides aux petits-suisses – c'est une blague, hein, pas la peine de le reprendre au 20 heures... –, les fans découvrent, fébriles, la suite nommée *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*. Guybrush est devenu un pirate riche – enfin, presque –, prétentieux, macho, barbu et gros... un homme, un vrai, quoi. Bon, manque de bol, ce changement n'a pas franchement plu à la belle Elaine qui a lâchement décidé de le quitter – ah, les femmes... Elle officie désormais en tant que nouveau gouverneur sur l'île de Booty Island, où elle passe son temps à buller et à organiser des soirées déguisées totalement ridicules – ah, les femmes... En signe d'affection, elle a également baptisé son chien Guybrush... – ah, les femmes...

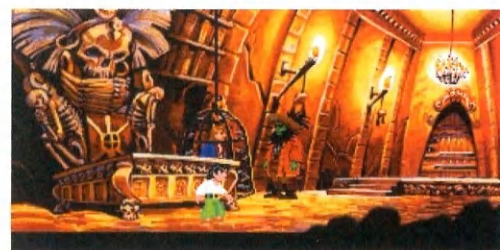
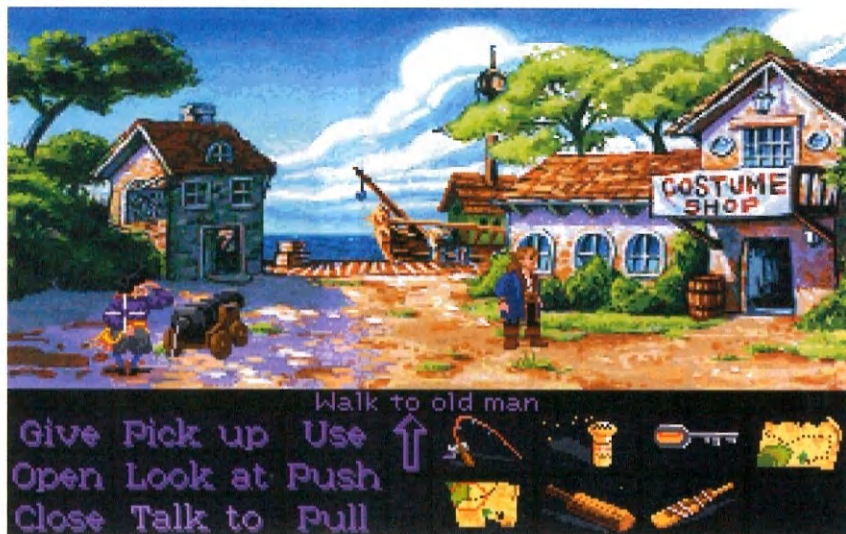
Sur l'île de Scabb, notre héros rencontre un nain – ou plutôt une personne de petite taille présentant des troubles accentués de la crois-



sance osseuse – dénommé Largo Lagrande. Alors qu'il fait le fanfaron en narrant, pour la énième fois, ses « exploits » sur l'île de Mêlée, il présente en guise de preuve la barbe – encore vivante – de l'infâme pirate LeChuck... et se fait dévaliser – ah, les f... euh... A poil et honteux, il doit donc quitter l'île et retrouver Largo avant qu'il ne ressuscite son ennemi juré. Oui, je sais, à partir d'une barbe, c'est pas évident, mais il faut savoir qu'à cette époque le vaudou était monnaie courante dans les Caraïbes. Bien sûr, ce cher Guybrush échoue dans sa tentative – logique, il faut bien un scénario – et cherche donc un moyen de tuer le pirate zombie-ressuscité-qui-n'est-pas-content. Ce dernier a d'ailleurs confectionné une poupée vaudou à l'effigie de notre héros et compte bien l'utiliser à mauvais escient... L'unique salut de Guybrush ? Le Saint-Graal des pirates : le trésor de Big Whoop. Personne ne l'a jamais vu mais tout le monde connaît sa légende.

Plus beau et beaucoup plus vaste (notre héros doit récupérer quatre morceaux de carte dispersés sur trois îles différentes), ce nouvel opus tenait sur pas moins de 11 disquettes ! Les différences entre les machines s'avéraient toutefois moins flagrantes et concernaient essentiellement la finesse des graphismes et le nombre de détails en arrière-plan. La version *Atari* ne verra malheureusement jamais le jour.

Certaines énigmes se révèlent également plus corsées que la moyenne, d'où la présence d'un mode « facile » afin de ne pas décourager les débutants. C'est avec plaisir que l'on retrouve également l'humour et l'absurdité qui atteignent ici leur paroxysme. Guybrush devra ainsi tricher à la roulette, truquer un concours de pêche et une compé-



tition de crachats, gruger à un duel d'ivrognes, déterrer des morts et, bien évidemment, voler de l'argent. Bref, une vie de pirate pour nous, les hommes. Un jeu machiste ? Naaaaan, si peu... Notre héros devra, par exemple, se travestir en femme, narguer son ex ou, afin de s'évader de prison, faire enfermer une honnête femme à sa place. En clair, que du bonheur ! Ceux qui ont terminé ce titre se souviennent également de la fin qui part carrément en sucette et nous laisse l'impression si rare et délicieuse d'être à la fois heureux et frustré...

## Le tournant technologique

Il faudra attendre cinq longues années (1997) pour voir débarquer sur les étagères le troisième épisode de la série, *The Curse of Monkey Island*. Déception pour les fans les plus extrémistes – certains n'ont pas hésité à se faire tatouer le bras à l'effigie de la série ! – : son créateur, Ron Gilbert, n'est plus de la partie, l'interface *Scumm* non plus et les graphismes ont subi une avancée majeure. Exit le VGA en 256 couleurs, notre héros évolue désormais dans un véritable dessin animé interactif. Les dessins, très *cartoons*, fourmillent de détails, l'animation est à tomber par terre et la bande-son... ah, la bande-son... digne des plus grands films de pirates ! Malgré les contestations des plus nostalgiques, ce troisième opus est incontestablement le







plus réussi graphiquement. L'interface *Scumm* est avantageusement remplacée par un curseur multifonction qui se transforme suivant les actions à effectuer (bouche, main, yeux, etc.). Simple et efficace. Notons également que, pour la première fois, le titre bénéficie d'un véritable doublage de qualité... même en version française !

Et l'histoire dans tout ça ? Bon, en cinq ans, ce cher Guybrush a eu le temps de perdre les kilos superflus, de se raser la barbe et de devenir une vraie lopette. Du coup, il est revenu dans les bonnes grâces de la belle Elaine qui, soit dit en passant, a toujours un sale caractère – ah, les femmes... L'histoire commence alors que Guybrush demande enfin la main d'Elaine. Manque de bol, elle accepte. Afin de sceller leur



union, il lui passe une superbe bague au doigt... ensorcelée, bien évidemment. Cet idiot avait oublié de préciser qu'il l'avait dérobée à l'infâme pirate LeChuck... Je vous passe les

détails : Elaine se transforme en statue d'or. Guybrush se retrouve honteux comme un gamin de 8 ans qui tombe dans un bar à putes alors qu'il croyait pousser la porte d'un magasin de sucres d'orge, et décide de partir à la recherche d'un remède pour lever la malédiction.

C'est avec plaisir que l'on retrouve les anciens personnages (lady Vaudou, Stan ou les cannibales végétariens du deuxième épisode) mais également un petit nouveau, Murray, un crâne satanique et ironique à souhait. Les énigmes, plus équilibrées mais toujours aussi loufoques, vous emmèneront sur les



traces d'une carte tatouée sur le dos d'un pirate ou vous permettront de vous balader enduit de goudron et de plumes. L'esprit de Ron Gilbert est fidèlement respecté, même si l'on regrettera la seconde partie du jeu qui n'est qu'un *remake* des célèbres combats d'insultes et une fin un poil décevante. *The Curse of Monkey Island* reste toutefois une valeur sûre.

Enfin, le quatrième volet de la saga est sans conteste le plus controversé. La sortie en 2000 d'*Escape from Monkey Island* fut vécue comme une véritable trahison par les fans.

Le titre reprend tout d'abord le moteur graphique de *Grim Fandango* (1998), une autre production de Lucas Arts, et abandonne donc la 2D au profit d'une 3D précalculée mal exploitée. Sacrilège suprême. Guybrush ne se contrôle plus à la souris... mais au *joystick* ! Argh ! Pourquoi tant de haine ? Entre autres parce que le jeu se voit dorénavant décliné sur *Playstation 2*... La première surprise passée, qu'en est-il du scénario ?

Après une nuit de noces agitée, Guybrush et sa femme Elaine retournent dans leur nid douillet sur l'île de Mélé. A leur arrivée, ils constatent avec horreur que leur maison est en cours de démolition. L'administration vient en effet de déclarer Elaine morte et un mystérieux personnage brigue désormais le

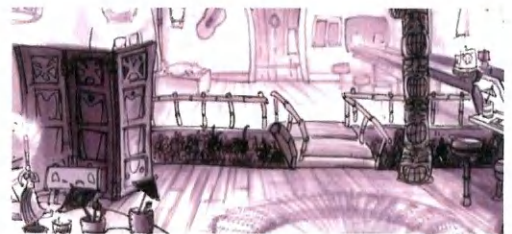
poste de gouverneur... Il ne vous reste donc plus qu'à éviter la destruction de votre maison, prouver que votre femme n'est pas morte – les joies de l'administration – et affronter à nouveau votre pote LeChuck qui, décidément, ne veut pas mourir dans son coin... Comme d'habitude, les clins d'œil sont fréquents – un peu trop d'ailleurs – et les personnages récurrents de la série ont perdu au passage un peu de leur esprit originel. Nombreux sont ceux qui ont regretté la difficulté excessive de certaines énigmes qui, pour être

résolues, relèvent parfois du pur hasard ! La maniabilité prend également un sale coup puisque les contrôles au *joystick* s'avèrent parfois frustrants et peu précis. Heureusement, l'ambiance demeure fidèle à l'esprit et la bande-son est toujours aussi excellente. On se retrouve, au final, avec un épisode pas franchement mauvais mais qui semble avoir coupé les ponts avec les délires absurdes, l'humour caustique et ce petit plus qui nous faisait rejouer avec plaisir.



## La fin ?

La question est sur toutes les lèvres : y aura-t-il un cinquième épisode ? Les rumeurs vont bon train, mais il semblerait que oui. En février dernier, le site anglophone PC Gamer rapportait qu'un cinquième volet était effectivement en préparation, sans donner plus de détails. Depuis, c'est le calme plat... Lucas Arts paraît toutefois conscient du succès de sa série, pour preuves les nombreuses rééditions dont la saga a fait l'objet.



Mais l'enjeu est plus que financier et tient à l'essence même du jeu d'aventures. Qu'on le veuille ou non, la série a toujours été un indicateur fiable sur la vitalité de ce type de titres dans le paysage vidéo ludique. Le premier opus marquait un tournant dans l'ergonomie et le deuxième l'apogée du genre. *The Curse of Monkey Island* sortit dans un contexte un peu morose mais confirma le renouveau du genre déjà amorcé avec des titres tels que *Leisure Suit Larry 7* (1996) chez Sierra ou *Les Chevaliers de Baphomet* (1996) puis *Les Boucliers de Quetzacoatl* (1997) de Revolution Software.

Même la célèbre licence *Leisure Suit Larry* (le premier épisode date de 1987), pourtant ancrée dans le cœur de nombreux joueurs, n'a pas su négocier son passage à la 3D avec le pitoyable *Magna Cum Laude* (2004). L'optimisme reste toutefois de rigueur vu l'excellent *Runaway: A Road Adventure* (2001), des Espagnols Dinamic Multimedia, jeu qui prouve encore que le *Point and Click* n'est pas totalement mort – une suite est d'ailleurs en préparation. Nostalgie, quand tu nous tiens...



# Qu'LBA titude !

Une réalisation irréprochable, un univers chatoyant et une aventure pleine de rebondissements suffisent à faire un *hit*. Preuve en est le magique *LBA*, sorti il y a plus de dix ans, et qui n'a pas pris une ride. Une pleine page lui est donc dédiée. Parce qu'il le vaut bien.



Entre 1994 et 1995, lorsque paraît *Little Big Adventure*, les jeux d'aventure/action sur PC sont encore peu évolués. Le titre réalisé par l'équipe d'Adeline Software va alors créer une véritable révolution, en reprenant un mode de restitution visuelle datant pourtant des années 80 (*Crafton & Xunk* en est un parfait exemple).

Le scénario de *Little Big Adventure* n'a rien d'innovant. La planète *Twinsun* est tombée sous le joug du docteur FunFrock, vous devrez donc la libérer de l'infâme tyran et redonner un peu de couleur et d'espoir à ses habitants. Pour info, on retiendra que le terme *Twinsun* est en fait composé des mots *Twin* et *Sun*, soit *soleils jumeaux*. Et ça tombe bien, car cette même planète dispose justement de deux soleils... Pour réaliser toutes les opérations, il vous faudra faire preuve d'habileté, discuter

## 1995

Microsoft lance *Windows 95*, qui constitue une refonte totale du célèbre OS. Le système d'exploitation est vendu à près d'un million d'exemplaires quatre jours après la commercialisation du produit (24 août).

avec les habitants, accomplir diverses missions, etc. Pas de quoi s'écrier d'admiration face à l'aspect novateur du jeu. Alors pourquoi *LBA* a-t-il connu un immense succès et s'est-il facilement imposé outre-Atlantique ?

## Petite boule jaune

Le jeu dispose en fait de nombreux atouts à son actif. Tout d'abord, la violence y est proscrite. Une petite boule jaune constituera l'unique arme de *Twinsen* tout au long de son périple. Les graphismes des personnages et de l'environnement s'avèrent en outre de toute beauté, et l'utilisation de la 3D y est très bien pensée. *Little Big Adventure* bénéficie finalement d'une musique composée par Philippe Vachey, laquelle est aujourd'hui entrée au panthéon des jeux vidéo. Enfin, on note que les attitudes du personnage sont contrôlables, et d'ailleurs à utiliser avec discernement.

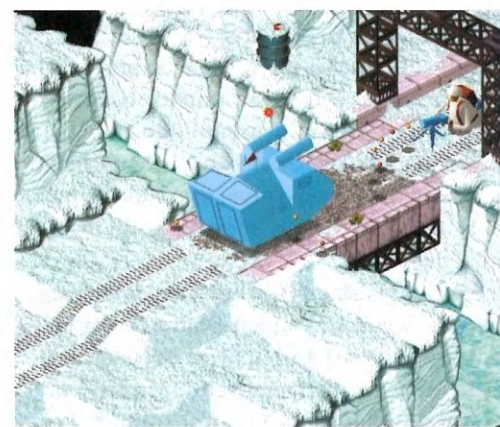
Au final, même si le jeu ne se révèle pas aussi complexe et difficile qu'il ne le laisse envisager au départ (on en voit la fin au bout d'une dizaine d'heures, à peine), *LBA* profite d'une excellente réalisation et d'une assez bonne maniabilité.



## INFOS PRATIQUES

**Date de sortie :** 1994  
**Genre :** action/aventure  
**Editeur :** Electronic Arts  
**Jeu disponible sur PC**

Une dernière anecdote est à signaler sur *LBA* : il existe en fait deux versions du jeu. La première a été réalisée en 1994 et n'était disponible que sur CD-Rom. Problème : à l'époque, très peu de foyers étaient encore équipés d'un lecteur adapté à ce média. Adeline concevra alors une seconde mouture de *LBA* l'année suivante, en utilisant le bon vieux système des disquettes et en ôtant certaines options du jeu (la synthèse vocale). Le titre reste cependant toujours aussi prenant, et l'intrigue y est identique.



## LES NOTES

**Graphisme :** ★★★★★

**Intérêt :** ★★★★★

**Jouabilité :** ★★★★★

**Multijoueur :** non

**Note globale :** ★★★★★



# La famille de Twinsen s'agrandit



La plupart du temps, les suites d'un jeu ou d'un film se révèlent complètement ratées ou du moins nettement inférieures à l'original. *LBA2*, ou *Little Big Adventure 2*, déroge complètement à la règle puisqu'il est tout aussi réussi que le premier volet. Mieux, ce titre s'avère encore aujourd'hui excellent, tant par sa maniabilité, que par sa durée de vie et son scénario.

L'histoire de *LBA2* se déroule quelque temps après la première aventure. Twinsen vit désormais dans une charmante petite maisonnette en compagnie de Zoé, qui attend un heureux événement. Mais son pire ennemi, l'ignoble docteur FunFrock, déjà présent dans le premier volet, ne tarde pas à refaire surface et tente de s'approprier le monde paradisiaque dans lequel évolue Twinsen. Quel vilain, pas beau, méchant saloplaud, quand même !

## Le monde des gentils éléphants

Même si ses décors et ses personnages font penser à un épisode de *Maya l'abeille* ou de *Pokemon*, *LBA2* s'adresse aux adultes et aux grands adolescents que nous sommes. Les



**1997**

A bord d'une voiture-fusée baptisée *Thrust Supersonic Car*, l'Anglais Andy atteint la vitesse de 1 149 km/h (= Mach 1,007) dans le désert du Nevada. C'est la première fois que le mur du son est franchi... au sol ! (25 septembre)

## COMPATIBILITÉ XP

Il existe un petit outil (non officiel) destiné à faire fonctionner le jeu *LBA 2* sous *Windows 2000* et *XP*. Originellement dédié aux cartes *Geforce 2*, ce logiciel marche parfaitement avec d'autres périphériques – testé, entre autres, sur une *ATI 9000*. Vous le trouverez sur le CD-Rom de ce magazine. Décompressez-le dans le répertoire d'installation de *LBA2*, et exécutez le programme *PATCH.EXE*. Le logiciel se charge alors de mettre à jour le jeu, mais rassurez-vous : il effectue une sauvegarde de l'exécutable principal au cas où l'opération tournerait mal (sous le nom *BACKUP.EXE*).

commandes restent toujours aussi simples, mais le jeu devient rapidement complexe : il faut courir, parler et ruser à travers toute l'île pour découvrir la raison de cette satanée pluie qui ne cesse de s'abattre. A l'instar de la première version du jeu, il est possible de modifier le comportement de Twinsen afin de lui faire entreprendre différentes actions. Le mode *Sportif* permet de courir et de sauter, le mode *Agressif* offre le moyen d'attaquer un adversaire, tandis que le mode *Discret* octroie la possibilité de se faufiler et de se cacher des ennemis.

Pour la petite histoire, on retiendra que ce second volet se nomme tout simplement *LBA2* en Europe, et *Twinsen's Odissey* partout ailleurs.

Tout comme dans le premier volet de la série, *LBA2* est vu de façon isométrique. Mais, et

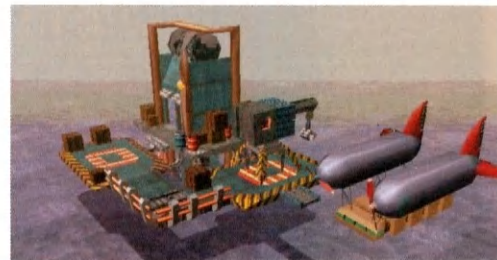
## INFOS PRATIQUES

**Date de sortie :** 1997

**Genre :** action/aventure

**Editeur :** Electronic Arts

**Jeu disponible sur PC**



c'est là la grande nouveauté de ce second opus, les passages en extérieur sont réalisés en véritable 3D. D'un point de vue purement technique, le logiciel utilise un moteur 3D capable de gérer plus de 30 000 polygones à l'écran. En grandeur nature, les décors du jeu nécessiteraient plus de 60 000 m<sup>2</sup> de surface. Les développeurs du jeu, Adeline Software, ont rejoint par la suite l'équipe de NoCliché, laquelle a fini par disparaître complètement. On reste malheureusement aujourd'hui sans nouvelles de ces excellents programmeurs, qui ont su nous faire passer un nombre incalculable d'heures en compagnie d'un simple bonhomme tout bleu et de sa petite balle jaune. Un jeu génial, géant, magnifique, extraordinaire... Quel pied !

## LES NOTES

**Graphisme :** ★★★★★

**Intérêt :** ★★★★★

**Jouabilité :** ★★★★★

**Multijoueur :** non

**Note globale :** ★★★★★



# Plein les doigts



Le bourrinage de boutons ou de manettes ne date pas d'hier. C'est en 1983 que Konami a littéralement révolutionné le monde de la borne d'arcade en nous livrant un *Track & Field* que personne n'a oublié. En tout cas, certainement pas moi.



## INFOS PRATIQUES

**Date de sortie :** 1983

**Genre :** course

**Editeur :** Sega

**Jeu disponible sur bornes d'arcade, Atari 2600, Atari 5200, Nes, MSX**



En 1984, les Jeux olympiques débarquent à Los Angeles. Ceux d'été. Ceux d'hiver, eux, se dérouleront à Sarajevo. Oui, parce qu'à l'époque, les jeux d'été et d'hiver étaient programmés la même année. Pour des raisons purement financières, ils furent décalés quelque temps après. Mais ceci est une autre histoire.

L'année d'avant, Konami balance une bombe dans le monde des bornes d'arcade. Ce sera *Track & Field*. Si, pour beaucoup, ce nom n'évoque pas grand-chose, il est inconcevable que les images qui illustrent cette page ne vous en disent pas plus. Vous avez forcément déjà vu *Track & Field* dans une salle d'arcade. Ce ne fut peut-être pas le premier du genre, mais il fut assurément celui qui remporta le plus de succès et le seul à rester encore aujourd'hui au panthéon des jeux vidéo. *Track & Field*, ce sont six épreuves d'athlétisme.

Le 100 mètres, tout d'abord, le saut en longueur ensuite, puis le lancer du javelot (là où beaucoup finissaient leur partie), le 110 mètres haies, le saut en hauteur et le lancer de poids.

## Cogne, garçon, cogne

Le jeu en lui-même se révèle d'une simplicité étonnante. Trois boutons seulement sont utiles. Le premier permet de sauter ou de lancer. Les deux autres concernent la vitesse et doivent être frappés de manière alternée. Bien entendu, plus vous arrivez à frapper rapidement ces deux boutons l'un après l'autre,



## COUP DE POUCE

Pour battre tous les records, rien ne valait l'utilisation d'un... briquet ! En effet, il suffisait de s'en servir pour les deux boutons de vitesse afin d'aller plus vite... Cette technique avait pour nom celle du... « briquet branlé ». Ça ne s'invente pas.

plus vous allez vite. C'est tout. A la portée d'un enfant de 5 ans. Pour passer d'une épreuve à l'autre, il suffit de battre le record de qualification. Ce record, assez simple pour les deux premières épreuves (100 mètres et saut en longueur), se corse pour les suivantes. En ce qui concerne le graphisme, *Track & Field* est particulièrement réussi et ne sera pas détrôné avant de longues années – pas même par *Decathlon*. Outre son caractère novateur – même si on note quelques lamentables tentatives auparavant –, ce jeu offrait un véritable défi. Frapper les boutons comme un malade vous laissait bien souvent sur les rotules. Quoiqu'il en soit, voilà un jeu merveilleux. Il résonne encore dans la mémoire de tous ceux qui ont côtoyé bars et salles d'arcade comme un *must*, un bonheur indescriptible. Pour info, *Track & Field* connaîtra plusieurs suites et surtout sera l'instigateur du mémorable *Decathlon* (Activision, 1984).

## LES NOTES

**Graphisme :** ★★★★★

**Intérêt :** ★★★★★

**Jouabilité :** ★★★★★

**Multijoueur :** oui

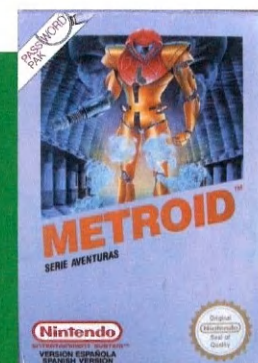
**Note globale :** ★★★★★

## 1983

Tino Rossi nous quitte à l'âge de 76 ans (26 septembre).



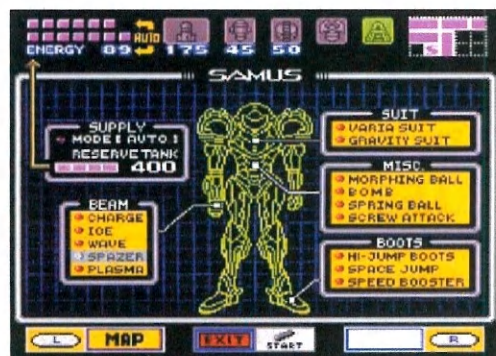
# Le cri du blaster au fond des bois



Le *Samos* est un fromage à tartiner commercialisé par Bel Fromagerie S.A. Il se présente sous la forme de petits carrés individuels. Sa pâte est ferme et offre aux papilles un goût frais et délicat. Hein ? On va parler de Samus et non pas de *Samos* ? Ah, pardon...



Le problème du futur, c'est que l'on y côtoiera tout un tas d'espèces aliens plus pourries les unes que les autres. Ces espèces n'auront qu'un seul but dans la vie : faire chier les humains. Bon, il faut dire qu'on l'a bien cherché, hein. Non mais c'est vrai, si on était nés avec quatre bras, six bouches, trois jambes et sept sexes d'1 m 80 comme tout le monde, eh bien, on serait mieux acceptés et on souffrirait moins du racisme. C'est un peu pour



**1986**

Clint Eastwood est élu maire de Carmel en Californie (8 avril).

## CHEAT CODES (Nes)

**Jouer sans la combinaison et avoir une fin différente :**

entrez 999999 999999 KKKKKK KKKKKK comme mot de passe

**Super saut :**

Laissez la touche <Droite> appuyée sur le second *paddle* et pressez le <A> sur le premier.

**Jouer avec une fille et des armes supplémentaires :**

entrez JUSTIN BAILEY comme mot de passe.

cela que les pirates de l'espace ont pillé un labo et chopé une sorte de pieuvre tentaculaire dont le dessein est de détruire la race humaine. Cette pieuvre, forcément, a tout un tas de bébés pieuvres pour l'aider dans sa quête d'annihilation. Vous l'aurez compris, cette bestiole cybernétique porte le nom de Metroid. Oui, je sais, moi non plus, je n'avais pas compris. Je pensais que Metroid, c'était le nom du gars. Mais non. Le gars, c'est Samus Aran. Car les humains ne sont pas cons, hein. Pour attraper la pieuvre, ils envoient un seul gars. Mais quel gars ! Doté d'une armure orange très tendance, de petites armes bien dévastatrices, il est la terreur de l'univers. Bon, présenté comme ça, on ne dirait pas, mais si, si...

## Un jeu-culte

Le jeu en lui-même est tout con. Il s'agit d'un *shoot* classique. Des niveaux, des ennemis, des armes, des affrontements, youkaïdi youkaïda. Oui mais *Metroid*, c'est encore plus

## INFOS PRATIQUES

**Date de sortie :** 1986

**Genre :** shoot

**Editeur :** Nintendo

**Jeu disponible sur** Nes, Snes, Game Boy

de tout. Les niveaux se révèlent immenses et surtout innombrables. Les ennemis abondent. Le graphisme est superbe et le tout est bercé par une musique d'anthologie. Résultat, *Metroid* est non seulement parvenu à devenir un jeu réussi mais il a, de plus, scotché des milliers de joueurs. S'y coller, c'était ne plus pouvoir s'en décrocher. Hyper-jouable, toujours à mettre vos réflexes à contribution, il concentre tout ce qu'il faut pour faire un jeu-culte. Et d'ailleurs, tiens, c'en est un, de jeu-culte.

Aujourd'hui, *Metroid* renoue avec le succès sur *Game Cube* grâce à l'excellent *Metroid Prime* et ses suites.



## LES NOTES

**Graphisme :** ★★★★★

**Intérêt :** ★★★★★

**Jouabilité :** ★★★★★

**Multijoueur :** oui

**Note globale :** ★★★★★





# De quoi être ver

Haaaa, la guerre, la guerre, toujours la guerre. Cette débauche de violence. Ces trucidages au *bazooka*, ces explosions, ces corps déchiquetés par dizaines... - Ah non, tu te trompes, là ce sont des vers et c'est plutôt drôle. - Des vers, tu dis ? - Oui. - Ah bon, alors on s'en fout, non ? - Ben oui.



Pour le pêcheur, le ver est une petite bestiole bien utile qui sert à attraper du poisson – même si, pour info, l'asticot, c'est mieux. Pour les mannequins, le ver, c'est un machin drôlement solitaire qui sert à ne pas trop grossir. Pour les joueurs, enfin, un ver est un rampant super-dangereux qui se balade avec un *bazooka*, un fusil ou je ne sais quoi d'autre capable d'exploser l'ennemi d'en face. C'est à cette dernière catégorie que nous nous intéresserons, la première étant le violon d'Ingres de *Carpes & Brochets magazine* et la deuxième celui du *Mensuel de la pouffiasse*. C'est en 1995 que Team 17 nous livre un jeu au graphisme moyen, certes, à l'action molle, mais au concept révolutionnaire. Vous dirigez une équipe de vers de terre armés jusqu'aux dents. Plusieurs armes vous sont proposées : *bazookas*, missiles à tête chercheuse (limités en nombre), fusils à pompe, mitraillettes Uzi, dynamite, mines, coups de tête, et j'en passe. Votre petite armée se retrouve essaimée de

façon aléatoire sur une carte. Cette dernière est composée de décors variés et surtout terriblement accidentés. Et bien sûr, en face, l'ennemi. En face ? Pas forcément, en fait. Le placement étant aléatoire, on peut se retrouver entre deux ennemis ou inversement. Toujours de manière aléatoire, chaque ver joue chacun son tour.

## Un ver, ça va...

Tout d'abord, le déplacement si nécessaire : votre ver a du mal à grimper les terrains accidentés et se retrouve coincé dans les crevasses. Mais vous pouvez tout de même le faire bouger



## CHEAT CODE

Codes de niveaux

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| 1. <i>VERYEASY</i> | 7. <i>HEYGEOFF</i>  |
| 2. <i>OHSOEASY</i> | 8. <i>REZDOGGY</i>  |
| 3. <i>UNCHAINS</i> | 9. <i>HIGHKICK</i>  |
| 4. <i>BJORNPOP</i> | 10. <i>LONG AGO</i> |
| 5. <i>DODGEMAX</i> | 11. <i>HEY JOHN</i> |
| 6. <i>STARTURN</i> | 12. <i>SATANICS</i> |
|                    | 13. <i>NEARDEAD</i> |
|                    | 14. <i>SCUMBAGZ</i> |
|                    | 15. <i>GOOD BYE</i> |

## INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1995

Genre : stratégie tour par tour

Editeur : Team 17

Jeu disponible sur PC,

Playstation, Sega Saturn, GSM, Game Boy

de manière à être mieux placé. En deuxième, le choix des armes. Puis vous laissez appuyé plus ou moins longtemps pour déterminer la puissance, tout en faisant attention au vent, indiqué (pas toujours) dans une barre. Et le coup part et vous voyez le résultat : votre coup mange normalement des points de vie à un ver adversaire et, bien souvent, entame le terrain. Car, dans *Worms*, le terrain est destructible.

On savait que le ver creuse des galeries pour aérer la terre, on en a la confirmation : il la creuse même au *bazooka*.

Nous pourrions vous parler des heures de ce petit jeu que tout le monde se doit de connaître. Nous pourrions vous dire que, jouable à plusieurs, il a occupé des milliers d'heures de milliers de joueurs. Nous pourrions vous dire que c'est peut-être basique mais que c'est véritablement génial... mais le mieux est que vous alliez voir nos *remakes* et les démos de *Worms* et de *Worms 2* disponibles sur notre CD. Rien ne vaut la pratique pour s'en convaincre !

## LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : oui

Note globale : ★★★★★

1995

Christopher Reeves fait une chute de cheval qui le laisse paralysé (27 mai).



# Où qu'ils sont, les mannequins ?

Bien que l'avènement des jeux en 3D ait réellement eu lieu à la fin des années 90, les premiers titres exploitant ce mode de restitution visuelle ne datent pas d'hier. Ainsi, *Elite* en est un poignant témoignage. Drôlement poignant.



**E**lite vous laisse seul aux commandes d'un vaisseau spatial, un Cobra MkIII pour être précis. L'appareil n'est pas équipé en armement et vous commencez l'aventure avec seulement 100 crédits en poche. Un peu juste ! Fort heureusement, il vous sera possible par la suite de gagner de l'argent en accomplissant diverses missions. Vous voilà l'unique maître de votre destinée. Vous pourrez donc rester honnête et survivre tant bien que mal, ou choisir la voie de la facilité – enfin, presque – en devenant pirate et en attaquant les autres



## 1984

La première remise des *MTV Video Awards* a lieu aux Etats-Unis et se voit animée par Dan Aykroyd (14 septembre).

bâtiments. Le jeu vous plonge dans un univers constitué de huit galaxies, chacune possédant plusieurs centaines de planètes. Autant dire qu'il n'est pas si simple d'en voir la fin, sans compter que la prise en main n'est pas des plus aisées.

## Pas de fille, z'êtes sûr ?



Dans sa première version réalisée entre 1982 et 1984 sur *BBC*, le jeu avait été conçu en 3D fils de fer. Il sera plus tard adapté en 3D faces pleines pour le marché des machines 16 bits. D'un point de vue historique, *Elite* a été créé par Ian Bell et David Braben. Ce dernier récidivera avec d'autres titres comme *Zarch* (sorti aussi sous le nom de *Virus*) ou *V2000*. Un auteur vraiment très prolifique, ce David. Quant à l'ambiance sonore des moutures *Amiga* et *Atari ST*, elle a été composée par Wally Beben, à qui l'on doit également les musiques de *Foundation Waste*, *Liberator*, *Hawkeye*, *Pool Of Radiance* ou encore *Time Machine* – excusez du peu !

Avec un vaste univers et une réalisation d'excellente facture, on comprend mieux pourquoi le jeu a connu un réel succès à sa sortie, et qu'il continue à avoir un *fan club* plutôt important. Ce type de jeu où chaque partie ne ressemble à aucune autre n'était pas monnaie courante, et procurait aux joueurs des centaines d'heures de plaisir. Ce véri-

## INFOS PRATIQUES

**Date de sortie :** 1984

**Genre :** simulation spatiale

**Editeur :** Firebird

**Jeu disponible sur** BBC, C64, Atari ST, Amiga, Spectrum ZX, PC et Nes

table *hit* en puissance a d'ailleurs été adapté sur de nombreuses plateformes. *Elite* a fini par donner lieu à deux suites baptisées *Frontier* et *First Encounters*, lesquelles reprennent des éléments identiques à ceux de leur prédécesseur, en y intégrant un univers encore plus immense – plus de 100 000 000 000 de planètes dans le cas de *Frontier* !

Notez enfin qu'un quatrième volet devrait voir le jour. Le jeu sera proposé en deux versions : l'une en mode solo et l'autre en mode multijoueur. On a hâte d'y être, même si le premier opus nous tient toujours autant en haleine !



## LES NOTES

**Graphisme :** ★★★★★

**Intérêt :** ★★★★★

**Jouabilité :** ★★★★★

**Multijoueur :** non

**Note globale :** ★★★★★



# Une blondasse en cadeau

Tout le monde connaît *Outrun*. En dehors d'un ersatz sorti récemment sur *PS2* et *Xbox*, ce jeu a fait les beaux jours des salles d'arcade au milieu des années 80. Vous êtes des milliers à avoir claqué un fric monstre dessus et il était normal que nous y revenions, juste pour le plaisir.



Les jeux de course ont toujours fait recette, quelle que soit la machine sur laquelle ils étaient créés. C'est un des rares genres à s'adapter à tous types confondus. En effet, un jeu de stratégie, par exemple, sera plus facile à jouer sur ordinateurs, tandis qu'un jeu de baston se veut plus aisé sur consoles. *Outrun* se classe donc dans la première catégorie et on peut aisément dire qu'il est l'un de ses plus célèbres représentants. C'est en septembre 1986 que Sega sort *Outrun* en bornes d'arcade. Ses graphismes sont sublimes, l'impression de vitesse s'avère honnête et le jeu se veut d'une grande difficulté. Bien vite, les joueurs vont tenter de défier la machine pour apposer leur nom en haut du tableau des meilleurs scores. Pour certains, cela deviendra une véritable quête. A l'époque, toutes les salles d'arcade ont leur *Outrun*. Autre aspect mythique de ce jeu, sa musique. Avant chaque course, le pilote choisit celle qui lui convient le mieux.

## 1986

Daniel Balavoine meurt dans un accident d'hélicoptère (14 janvier).

## CHEAT CODES

### Sur PC

Pendant le jeu, tapez *RED BARCHETTA*. Ensuite, essayez les touches suivantes :

- <T> incrémente le temps de 10 secondes ;
- <S> passe au niveau suivant ;
- <B> recommence le niveau actuel avec un bonus de points.

### Sur Megadrive

Appuyez 10 fois sur <C>, entrez ensuite dans l'écran des options. Un nouveau niveau de difficulté sera disponible. Entrez *ENDING* comme mot de passe pour voir la séquence de fin.

Vous pilotez une Ferrari Testarossa décapotée dans une ambiance très côte ouest des USA. Les routes sont bordées de palmiers, de panneaux publicitaires et de bâtiments. Bien entendu, d'autres véhicules vaquent calmement à leurs occupations lorsque vous déboulez devant eux à 280 km/h. De temps en temps, mais c'est toujours la faute des autres, hein, c'est l'accident. A chaque fois, votre voiture part dans une série de tonneaux, éjectant pilote et passagère par la même occasion.



## INFOS PRATIQUES

**Date de sortie :** 1986

**Genre :** course

**Editeur :** Sega

**Jeu disponible sur bornes d'arcade, PC, Amstrad CPC, Megadrive, Game Gear, Master System, PS2**

Parce que, oui, j'oubliais, une blondasse est livrée avec la voiture. Un peu comme en vrai. Vous êtes chronométré et ce sont 16 parcours différents qui sont proposés. La course se déroule en plusieurs stages et il faut savoir que le temps utilisé pour les premiers stages aura une répercussion sur les derniers : une erreur au début et, même si vous terminez la course, il vous manquera du temps pour la fin du jeu...

## Quatre roues, un mythe

Toujours est-il que *Outrun* cartonne en bornes d'arcade. Les adaptations fleurissent donc bien vite. Avec plus ou moins de réussite. Notons, par exemple, la mouture *Amstrad CPC*, hideuse et fournie avec une cassette audio de musique (le jeu en lui-même n'en avait pas). Citons également une déclinaison *PS2*, adaptation fidèle de la version de 1986, sortie au Japon.

## LES NOTES

**Graphisme :** ★★★★★

**Intérêt :** ★★★★★

**Jouabilité :** ★★★★★

**Multijoueur :** non

**Note globale :** ★★★★★



## International Superstar Soccer



Les passionnés de jeux de foot connaissent bien ce jeu. *ISSou International Superstar Soccer*, avant de livrer récemment un nouvel opus très contestable sur *Xbox* et *PS2*, a conquis les foules sur nos vieilles consoles. La première à avoir eu la chance de voir débarquer *ISS* fut la *Super Nintendo (Snes)*. A l'époque, les jeux de foot se déclinaient en *Fifa* ou en *Kick Off*. Les deux étaient certes très sympathiques mais terriblement limités. *ISS* arriva comme un chien dans un jeu de quilles – et Dieu sait qu'un chien dans un jeu de quilles, eh bien, c'est impressionnant. Très jouable, doté d'une intelligence artificielle très honnête, de phases de jeu réalistes, *ISS* offrait enfin aux joueurs des matchs de qualité. L'ambiance était du tonnerre, les équipes nombreuses, les

graphismes beaux – pour l'époque... Bref, un jeu qui frisait la perfection.

*ISS* connut de nombreuses suites telles que *ISS Deluxe*, *ISS Pro*, *ISS 98*, *ISS 2000*, *ISS 64*, *ISS3* et j'en passe et j'en oublie. Les versions récentes (*ISS 2*, 2002 et *ISS 3*, 2003) sur la plupart des consoles actuelles n'ont pas véritablement ravivé la flamme... Un jour, peut-être ?

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1995

Genre : foot

Editeur : Konami

Multijoueur : oui

Disponible sur Snes



### Cheat codes

#### Energie max

A l'écran titre, appuyez sur <Haut>, <Haut>, <Bas>, <Bas>, <Gauche>, <Droite>, <Gauche>, <Droite>, <B>, <A>, <Start> puis commencez le match en *Open Game*.

#### Avoir un chien

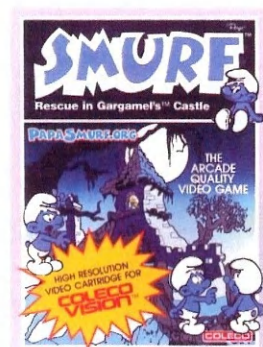
A l'écran titre, appuyez sur la deuxième manette <Haut>, <Haut>, <Bas>, <Bas>, <Gauche>, <Droite>, <Gauche>, <Droite>, <B>, <A>.



## Les Schtroumpfs (Smurf Rescue)

Tout le monde connaît les Schtroumpfs (*Smurfs* en anglais). Ou alors il faut vous faire soigner. Cette version a vu le jour en 1982 sur la console *Colecovision* (surnommée également *CBS*). La Schtroumpfette (ou la *Smurfette*, si vous préférez) a été capturée par le méchant Gargamel. Vous devez donc aller la sauver. Pour cela, il va vous falloir sauter des haies, des buttes de terre, et tout un tas d'autres obstacles tandis que des corbeaux viennent vous harceler. Vous pourrez sauter, donc, mais aussi vous mettre à plat ventre pour éviter ces attaques aériennes. Mais il faut savoir que le Schtroumpf est fragile : un coup de corbeau ou un saut raté et hop, vous êtes mort. C'est donc un jeu d'adresse plus qu'autre chose. Et si vous réussissez – ce n'est pas très long –, vous

recommencez avec encore plus de corbeaux ou chauves-souris pour vous gêner... Ça peut paraître neuneu. Ça l'est un peu. Mais à l'époque, ce *Schtroumpf* rencontra un joli succès et, d'ailleurs, j'ai personnellement passé des heures dessus. C'est tout con, c'est frais, c'est donc indispensable.



Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1982

Genre : plateforme

Editeur : Peyo

Multijoueur : non

Disponible sur Colecovision

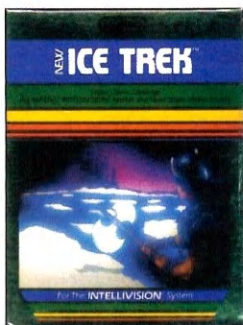


### Cheat codes

Choisissez le jeu 4 dans l'écran des difficultés. Faites des allers retours incessants entre le premier et le deuxième écran de jeu pour avoir 900 000 points. Si vous arrivez sur un écran difficile, retournez au précédent puis revenez jusqu'à tomber sur une configuration plus aisée.



## Ice Trek



*Ice Trek* est ce que l'on appelle un vieux jeu. Si, si. Il n'y a qu'à voir la date de sa parution et son graphisme – sublime pour l'époque – pour comprendre. Sorti sur *Mattel Intellivision*, *Ice Trek* vous place dans des aventures arctiques. Vous devez aller au château de glace. Dans la première partie, vous skiez tout en essayant d'éviter les hordes de caribous qui galopent joyeusement dans les blanches prairies. Si vous tentez de leur coller un coup de hache entre les deux cornes, le dieu des caribous vient vous *shooter*. Ensuite, vous devrez construire un pont de glace sur la rivière, tout en évitant que

les icebergs viennent le percuter. Enfin, vous arrivez au château : vous devez tuer les gardes et détruire la forteresse. Si quelques contrôles hasardeux viennent parfois ternir la jouabilité, il n'empêche que *Ice Trek* est encore aujourd'hui un petit jeu bien sympatoche. Tout bête, tout con, il n'a d'autre prétention que de nous amuser.

Note globale : ★★★★★  
Date de sortie : 1981  
Genre : action  
Editeur : Mattel  
Multijoueur : non  
Disponible sur Intellivision



## Montezuma's Revenge



Plus qu'un simple jeu, *Montezuma's Revenge* fut en son temps un véritable *hit*. La meilleure preuve de son statut de jeu-culte est son adaptation sur de nombreuses plateformes... mais surtout le fait qu'il ait été réadapté à des consoles plus récentes (*Master System* en 1989) ou qu'il ait amené *Montezuma's Return* sur *GBA*. Toujours est-il que vous jouez Panama Joe. Du moins c'est le nom qu'on lui donne car personne ne connaît sa véritable identité. Il doit traverser chaque salle remplie de pièges et de *puzzles*. Le but ? Trouver un trésor, bien entendu. Un mélange de rapidité, de réflexion et d'adresse compose ce jeu au graphisme très *pixelisé*, certes, mais indémodable.

Note globale : ★★★★★  
Date de sortie : 1984  
Genre : action/aventure  
Editeur : Parker Brothers  
Multijoueur : non  
Disponible sur Colecovision, Atari 2600, Atari 5200, Master System, C64, Apple II



## Top Gun

Etre Tom Cruise, ce n'est pas seulement se taper des blondinettes profs d'aviation. Nan, nan, nan. Et d'ailleurs, toute cette partie est occultée dans *Top Gun*, d'Ocean. Les développeurs ont en effet préféré se concentrer sur les combats aériens. On peut les comprendre, même si... euh... Bref, tout commence avec un écran *splitté* verticalement. D'un côté, votre appareil ; de l'autre, celui de l'ennemi. Le rôle de l'adversaire est tenu soit par l'ordinateur, soit par un autre joueur. Vous disposez de missiles



ou d'une mitrailleuse pour abattre l'ennemi et de leurres pour éviter ses missiles à lui. Oui, le fourbe en utilise également (l'ordinateur aussi, sauf dans les premières missions). Graphiquement parlant, c'est extrêmement pauvre et tout en fils de fer. Pourtant, *Top Gun*

est assez plaisant à jouer. La version *Amstrad CPC* remporte la palme de toutes les adaptations – celle de l'*Atari ST*, compte tenu des capacités de la machine, se révèle vraiment décevante. A noter l'excessive simplicité du jeu et sa prise en main immédiate qui en font un produit destiné à tous.

Note globale : ★★★★★  
Date de sortie : 1986  
Genre : simulation  
Editeur : Ocean  
Multijoueur : oui  
Disponible sur C64, C128, Amstrad CPC, Atari ST, IBM PC





## IK+



Attention, jeu mythique à l'horizon ! *IK+* se veut en fait la suite de *International Karate*... s'il est possible tout du moins de donner une suite à un jeu de combat ! Le titre constitue encore aujourd'hui une référence en la matière, puisque sa maniabilité, son humour et sa rapidité n'ont que très rarement été égalés. Le jeu est composé de différentes épreuves qui vous obligeront tour à tour à ratatiner vos adversaires, à repousser des boules à l'aide d'une plaque de métal, ou encore à chasser des bombes de l'aire de jeu. Mais la grande force de ce titre reste ses combats : plutôt que d'affronter un unique joueur, vous combattez deux adversaires simultanément. En mode multijoueur, tous les coups – bas – sont alors permis ! Pour la petite histoire, on retiendra que l'éditeur de ce

titre, System 3, s'est spécialisé dans la commercialisation de jeux de combat comme *Ninja Remix*, la série des *Last Ninja*, etc., mais qu'aucun ne peut prétendre rivaliser avec *IK+*, sorti pourtant en 1988 !

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1988

Genre : combat

Editeur : System 3

Multijoueur : oui

Disponible sur C64, Atari ST, Amiga, ZX Spectrum

### Pas sérieux

Appuyez sur <T> pour baisser le pantalon des joueurs ! Entrez l'un des mots suivants pour voir une animation à l'écran : *PAC, FISH, BIRD, PERI, ANBK, ANGL, STEW, SUNL, TOTO, JACQ, DICK, JUMP*.



### Cheat codes

Si vous êtes frappé vers le bas, mettez le jeu en pause à l'aide de la barre d'espace, puis continuez la partie (en appuyant à nouveau sur la barre d'espace). Cela aura pour effet d'activer le mode *Invulnérabilité*.

## Windjammers

La *Neo Geo* connaît encore un grand nombre d'adeptes, notamment grâce à son large éventail de jeux de combat et de *shoot'em up*. Loin de ce type de cartouche, on trouve *Windjammers*, un sympathique petit jeu de *frisbee*, proche du *beach-volley*. *Windjammers* est cependant beaucoup moins innocent qu'il n'y paraît, puisqu'il s'avère possible d'effectuer des coups spéciaux afin de mettre minable l'adversaire. Chacun possède ses atouts et ses faiblesses, que ce soit sur sa vitesse de déplacement ou sur sa force de lancer de *frisbee*. Si le jeu se révèle très agréable en mode solo,



il revêt une tout autre dimension à deux. On prend en effet un malin plaisir à concentrer toute l'énergie de son joueur afin de mettre *K.O.* l'adversaire. Très entraînant par sa musique, ses décors et ses parties qui peuvent durer près d'un quart d'heure, *Windjammers* présente de sérieux avantages face à des titres comme *Pong* – en plus évolué –, *Speedball* – en moins violent – ou de *Ocean Beach Volley* – en moins lent.

Note globale : ★★★★★

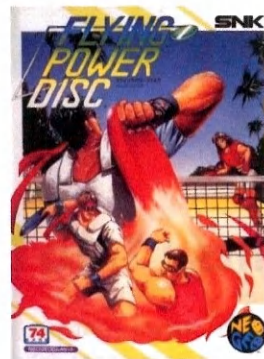
Date de sortie : 1994

Genre : action/sport

Editeur : Data East

Multijoueur : oui

Disponible sur Neo Geo





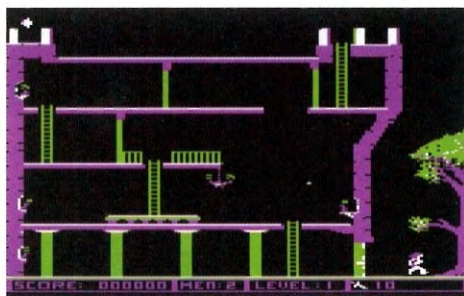


## Conan

Dans les années 80, les jeux vidéo adaptés d'un film à grand succès étaient légion. Et reconnaissons-le, il s'agissait généralement de logiciels bâclés, grossièrement réalisés et misant tout sur la pochette qui reprenait l'affiche du film. *Conan* n'est pas de cette trempe ! Ce titre, dans la plus pure lignée des jeux de plateformes, vous propose d'incarner le célèbre héros *bodybuildé*, de courir, de grimper et de sauter afin de parvenir jusqu'à la sortie de chaque tableau. Le tout s'avère plutôt difficile, et s'apparente à des titres comme *Zorro* ou les *Goonies*. Graphiquement, les versions *C64* et *Atari XL* se veulent la réplique quasi-

exacte de l'édition *Apple IIc*, mais c'est surtout grâce à l'ambiance sonore que ces deux machines tirent leur épingle du jeu. Notez qu'un *remake* pour *Windows* a été réalisé, et que, comme nous sommes tous très gentils à *Emulez*, nous vous l'avons inclus sur le CD-Rom. Le programme va même jusqu'à reprendre certaines des musiques originelles, en plus des décors certes modifiés, mais recréés à partir de la première mouture. Du tout bon !

Note globale : ★★★★★  
Date de sortie : 1984  
Genre : plateforme  
Editeur : Datasoft  
Multijoueur : non  
Disponible sur Atari XL, C64, Apple IIc



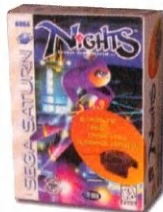
## Message caché (Apple II)

Pendant la partie, appuyez simultanément sur les touches <contrôle> et <^> après avoir inséré la face deux du jeu



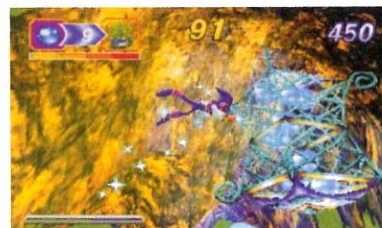
## Nights : Into Dreams...

Bien que la *Saturn* n'ait pas rencontré le succès escompté par Sega après celui de la *Megadrive*, la console 32 bits a cependant bénéficié de quelques grands *hits*. Parmi ceux-ci, on retrouve *Nights: Into Dreams*, un subtil mélange entre aventures et plateformes. Le jeu commence lors d'une simple partie de *basket-ball*, à laquelle participe le sympathique Elliot Edwards. Le personnage se retrouve subitement dans un pays onirique, accompagné fort heureusement d'une charmante demoiselle prénommée Claris. Le jeu mise tout sur l'environnement ainsi créé, où nos deux héros sont confrontés à des lieux et des personnages qu'ils connaissent déjà pour les avoir rencontrés... en rêve ! Les décors magnifiques – quelle belle utilisation de la 3D ! –, la musique entraînante et l'excellente prise en main du protagoniste principal procurent au joueur un état « d'extase » rarement atteint. De quoi



faire oublier aux *fans* de *Sonic* le célèbre hérisson – sacrilège ? On entre facilement dans cet univers, mais il reste difficile d'en sortir...

Note globale : ★★★★★  
Date de sortie : 1996  
Genre : plateforme  
Editeur : Sega  
Multijoueur : oui  
Disponible sur Saturn



## Mode deux joueurs

Pour activer le mode deux joueurs, il vous suffit de battre *Realta*. Et voilà la confrontation entre deux adversaires rendue possible, c'est formidable, non ?



# Les plus beaux tee-shirts du monde à gagner. Si, si.



Vous êtes ridicules avec vos *tee-shirts* tout pourris et vos chemises ignobles. Vous nous faites honte. Heureusement, le site Internet [Lafraise.com](http://www.lafraise.com) ([www.lafraise.com](http://www.lafraise.com)) a eu la bonté d'accepter d'organiser avec nous un jeu-concours pour changer tout ça.

Devenir beau. Enfin. Ça va vous changer. Non parce que [Lafraise.com](http://Lafraise.com), c'est un site qui fournit des *tee-shirts*, des *sweat-shirts* et des autocollants tout simplement magnifiques. En rapport avec les anciens

jeux, Internet et les nouvelles technologies, les produits présentés sur le site ne pourront que vous séduire. Voilà donc ce que nous vous proposons de gagner dans ce numéro :



*sweat-shirt Parachutes*  
*tee-shirt Parachutes*  
*tee-shirt P2P*  
*tee-shirt Mushroom*  
*tee-shirt Evolution Gamer*  
*tee-shirt Invaders*  
*tee-shirt Gamer*  
*tee-shirt Arcade*  
*tee-shirt old school*  
*tee-shirt Explicit Downloader*



Bref, du bon, du beau, du sublime. C'est clair, on a littéralement craqué pour ce site. C'est donc à votre tour maintenant !

## Comment jouer ?

Pour devenir vous aussi un véritable *play-boy*, envoyez-nous une photo de vous posant avec votre magazine préféré – donc forcément *Emulez* – dans les mains. Nous choisirons les 5 photos les plus *sexy* et les 5 clichés les plus ridicules. Cela nous donnera 10 vainqueurs, donc. Envoyez vos photos à [emulez@presse-micro.com](mailto:emulez@presse-micro.com) en précisant bien « J'autorise le magazine *Emulez* à publier ma photo. » Ben oui parce que, bon, on ne sait jamais, hein... si on décide de consacrer une page entière à vos meilleurs clichés...

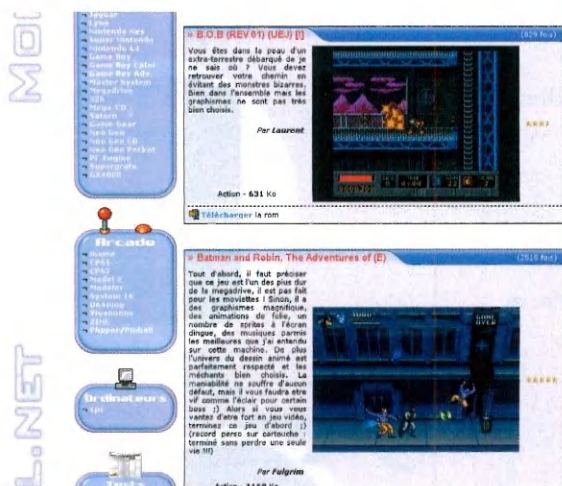




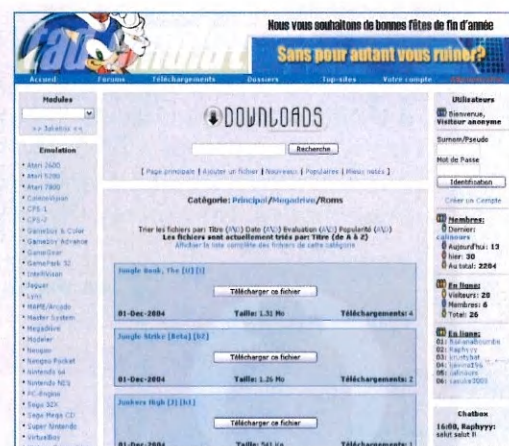
# Des ROM, des femmes, et de la bière, nom de Dieu...



Si tous vos jeux *Megadrive* sont emballés dans un carton mais que l'envie vous prend un beau jour de les retrouver sur votre ordinateur, pas de panique : inutile d'entreprendre un long et douloureux transfert. Internet va vous sauver !



continuer à fournir des *ROM Megadrive* en téléchargement direct (on clique et le *download* commence) ou indirect (il faut s'enregistrer sur le site, ou bien une fenêtre *pop-up* s'ouvre et nécessite un temps d'attente entre chaque téléchargement). Le site Planetemu (<http://www.planetemu.net>) reste, à ce sujet, le ténor du genre puisqu'on y retrouve l'intégralité des jeux dédiés à la *Megadrive*. Mais il se révèle nécessaire de patienter deux minutes entre chaque *download*. Un peu long.



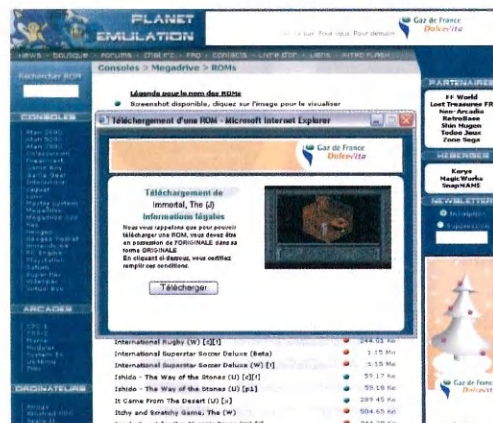
Comme à l'accoutumée, nous devons vous mettre en garde face au téléchargement abusif de *ROM Megadrive*. Ainsi, vous devrez impérativement posséder la cartouche originale si vous entreprenez de *download* un jeu commercial, sauf si celui-ci est mis à disposition par son éditeur. Ce qui, de toute façon, n'est pas le cas pour les jeux qui nous concernent ce mois-ci : aucun titre n'est encore tombé dans le domaine public, et il s'avère indispensable de détenir la cartouche de chaque jeu que l'on désire émuler, ainsi que la console d'origine – eh oui ! Le principal avantage du téléchargement de *ROM* consiste à vous éviter le transfert depuis la cartouche d'origine vers votre micro-ordinateur – à l'aide d'un lecteur idoine, coûteux et quasiment introuvable dans l'Hexagone.

Signalons que le site propose l'intégralité du *set GoodGen*, soit 2792 *ROM* au total. Le site EmuChina (<http://www.emuchina.net>) offre la même quantité de jeux, mais requiert un enregistrement. Beaucoup moins fourni, mais plus pratique, Emulafox (<http://arcade.ya.com/pichafox/megaroms.htm>) présente plus de 250 titres. Les jeux sont accessibles directement, aucune fenêtre *pop-up* ne s'ouvre comme c'est le cas sur Planetemu. Unique petit reproche : les captures d'écran s'avèrent indisponibles. Mondemul (<http://www.mondemul.net>) offre lui aussi près de 250 jeux, avec photos et commentaires à l'appui. Cet excellent site français nécessite cependant un enregistre-

ment (gratuit) auprès du *webmaster*. Loin devant en termes de quantité, Tad-Emulation (<http://www.tad-emulation.com>) recense plus de 900 jeux. Les *ROM* s'y voient correctement répertoriées, et leur date ainsi que leur taille d'ajout apparaissent clairement sur le site. Pour éviter la page de publicité qui s'ouvre à chaque téléchargement, il faut obligatoirement s'enregistrer. Au final, on constate que les *ROM Megadrive* s'affichent toujours librement sur le Web, et qu'il est très aisé de se les procurer. Notez par ailleurs que certains sites comme ZoneSega (<http://www.zonesega.com>) vont même jusqu'à proposer des *patches* de traduction vers la langue française dédiés aux *ROM Megadrive*. Vous n'aurez plus d'excuses !

## Des jeux en pagaille

Au cours des cinq dernières années, les détenteurs des droits de diffusion sur les jeux *Snes* et *Megadrive* (majoritairement les éditeurs) ont contraint à la fermeture de nombreux sites, lesquels proposaient de manière illégale des centaines de *ROM*. A cause de cette répression, on a assisté à une forte baisse de la diffusion des jeux dédiés à la console de Sega. Ce qui n'a pas empêché divers sites de





# L'arche perdue des jeux vidéo (1)



Certains succès sont indiscutables. Celui des magasins proposant du matériel d'occasion en est un bon exemple. Pour les passionnés de jeux *old school* que nous sommes, ils constituent un endroit idéal pour se procurer d'anciens titres qui ne sont plus diffusés par leurs éditeurs. La caverne d'Ali Baba nous ouvre ses portes.

En ce qui concerne les vieux jeux, il s'avère toujours possible de trouver tout et n'importe quoi. Mais quand certains titres s'affichent à des tarifs très raisonnables (moins de 1 euro), d'autres atteignent allégrement les 400 euros ! Pourquoi cette différence sur des titres qui peuvent paraître aujourd'hui totalement obsolètes ? Où et comment dénicher la perle rare à petit prix ? Quels sont les pièges et les arnaques à éviter ? C'est l'objectif de cette nouvelle rubrique, que vous retrouverez régulièrement dans *Emulez*.

## Les magasins Recycle Ware

Si les boutiques proposant des titres récents d'occasion sur PC ou consoles sont aujourd'hui légion, plus rares sont celles qui se concentrent sur les jeux plus anciens et qui en font leur fonds de commerce. N'ayez pas de vains espoirs cependant : vous n'y trouverez jamais de jeux *Colecovision*, *Atari ST* ou *Amiga*. Ces magasins se dédient exclusi-

vement à la vente de jeux pour PC, *Xbox*, *Playstation 2*, *GBA* ou *Game Cube*. On y dénicher néanmoins encore de nombreux titres dévolus à la *Playstation* (première génération), à la *Nintendo 64* ou encore... à la *Dreamcast* ! On peut même y trouver des jeux pour *Game Boy*, *Megadrive*, *Master System*, *Nes* et *Snes*. Nous nous sommes penchés ce mois-ci sur le cas Micromania, et en particulier sur celui



des magasins Recycle Ware, dont la date d'ouverture remonte à 1996. Cette chaîne de boutiques représente en fait une extension de Micromania, et se dédie principalement aux jeux d'occasion même si un petit rayon de titres neufs y est également présent. On dénombre aujourd'hui une quinzaine de magasins sur le territoire français, qui vendent principalement des titres consoles sur *Xbox*, *Game Cube*, *GBA*, et *PS2*. Néanmoins, il reste envisageable d'y trouver des jeux *N64*, *Dreamcast* ou *Playstation* (première génération). Nous nous sommes rendus sur place, et effectivement, nous y avons découvert un petit rayon consacré à la *Dreamcast* et un autre dédié à la *Playstation*. Point de *N64*, la disponibilité des titres et des plateformes se fait en fonction des arrivages. Le prix de reprise et de vente est établi d'après une cote, réalisée en fonction du succès obtenu par le jeu lors de sa sortie et de sa nouveauté. Tous les jeux disponibles chez Recycle Ware s'affichent alors entre 7 et 44 euros, quels que soient la plateforme et le degré de nouveauté. Le prix de reprise des jeux est de 35 euros maximum. Dans le cas de la *Dreamcast* et de la *PSOne*, les grands *hits* sont vendus entre 10 et 25 euros maximum. Il y a donc moyen d'y dénicher quelques perles à bas prix (comme *Ikaruga* par exemple, que l'on trouve normalement à 90 euros sur le *Web*). Par ailleurs, aucune déconvenue n'est possible : si un titre vient à ne pas fonctionner, il est immédiatement échangé. En outre, tous les jeux qui ne sont pas neufs possèdent une garantie de 3 mois. En matière d'occasion, Recycle Ware se concentre uniquement sur les jeux. Pas de consoles ni d'accessoires. De plus, les consoles plus anciennes comme la *Megadrive* ou la *Snes* n'y sont pas représentées, et ne le seront visiblement jamais. Notez cependant que la chaîne de magasins souhaite étendre son activité et que l'on devrait y trouver prochainement des jeux PC d'occasion. De quoi faire un sacré plein de bonnes affaires...







# Initiation à la copie Dreamcast

Même s'il est interdit de dupliquer un jeu *Dreamcast* dans l'objectif de le diffuser à tire-larigot, rien ne vous empêche d'en réaliser une copie à titre de sauvegarde. Ça n'est pas bien compliqué, mais l'opération requiert l'acquisition d'un matériel spécifique.

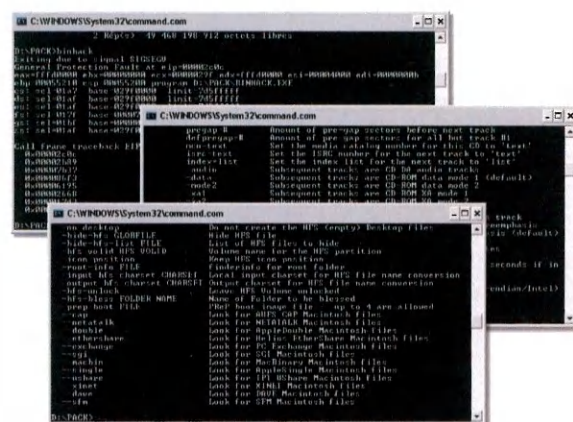


Lors de la sortie de la console, la copie des jeux *Dreamcast* paraissait totalement inenvisageable. Sega avait déclaré que le mode de lecture si particulier des *GD-Roms* rendait impossible leur duplication sur PC. Cette annonce a en effet retardé la prolifération des jeux piratés mais n'a pas empêché la chute de la *Dreamcast* qui a finalement souffert d'une durée de vie plutôt limitée. Certains diront que la console n'est pas encore morte – ha ha ha ! –, puisqu'une poignée de jeux continuent à sortir. Ce à quoi nous rétorquerons que Sega ayant de toute façon stoppé la fabrication de la console, et que l'éditeur ayant abandonné tout média, l'avenir de celle-ci reste des plus limités. Dommage, la console possède un énorme potentiel et une belle ludothèque... Quoi qu'il en soit, il s'avère aujourd'hui

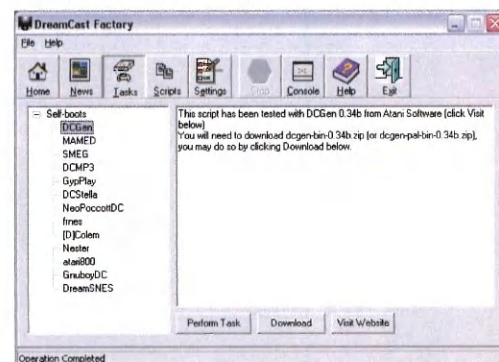
d'hui tout à fait possible de copier des jeux *Dreamcast*. Comme le PC est incapable de traiter les informations contenues sur une galette de la console, l'unique manière de réaliser cette opération consiste à relier la machine à un PC, puis de lire et de transférer les fichiers contenus sur le *GD-Rom* vers l'ordinateur. Pour cela, il s'avère indispensable d'employer les services d'un câble de liaison. Si l'on utilise une connectique traditionnelle, le temps de transfert entre la *Dreamcast* et le PC se révèle extrêmement long – environ 8 heures ! Fort heureusement, il existe depuis peu quelques solutions salvatrices, et qui permettent d'obtenir un débit de 1,56 Mb/s (soit 195 Ko/s). Connecté au port série de la console et en USB sur le PC, ce câble, initialement prévu pour faciliter les transferts lors du développement des jeux, peut être employé dans le cadre d'une extraction de fichiers. Comptez environ 50 euros. Les informations relatives à ce câble sont consultables ici : <http://www.geocities.com/pboese@sbcglobal.net/usbcc.html>.

## Compliqué ? Nooooo...

Une fois le transfert effectué, deux solutions s'offrent à vous : premièrement, graver directement le jeu sans vous préoccuper de sa relecture sur la console. Pour lancer la copie sur la *Dreamcast*, il vous faudra insérer un CD-Rom de *boot* (*Utopia Boot* v1.2, par exemple). Il s'avérera donc plus judicieux de réaliser une copie *autobootable*, en *patchant* les fichiers *Ip.bin* et *1st\_read.bin* à l'aide d'un logiciel dédié (*binhack*, par exemple). Pour créer un CD *Autoboot*, vous devrez graver celui-ci en deux temps. Un CD *Dreamcast* comprend deux pistes : la première en *Raw audio*, la seconde comportant des données classiques. La première étape consiste donc à graver la



première session du CD en mode *Raw audio*, à l'aide du logiciel *Cdrecord*, en gardant la session ouverte. Lors de la seconde opération, il s'agira de graver les données du CD juste après la piste *Raw*. Vous aurez pour cela besoin de la durée exacte de la première piste *Raw* et vous la trouverez grâce à *Cdrecord*. Après avoir modifié les fichiers *Ip.bin* et *1st\_read.bin* en conséquence avec le logiciel – *binhack*, on vous a dit –, on pourra graver la seconde partie du CD (en mode *données*). Hormis la possibilité d'effectuer une sauvegarde, la copie d'un jeu permet de réaliser une image de celui-ci dans le but d'en profiter sous un émulateur comme *Chankast* – nous y reviendrons dans un prochain numéro. De quoi faire d'une pierre deux coups !







# La suite de la fabuleuse histoire des Game & Watch (2/9)

Continuons notre rétrospective *Game & Watch* en nous attardant sur LA série qui a fait le succès des jeux électroniques de Nintendo : la gamme *Widescreen*.

Commercialisée à partir de juillet 1981, la série *Widescreen* reprend le *design* des versions *Silver* et *Golden* y ajoutant un écran LCD légèrement plus large. Malgré cette amélioration mineure, elle marqua véritablement de son empreinte les *Game & Watch* par sa longévité (le dernier titre date de 1991) et le nombre de jeux dont elle dispose, pas moins de 18 ! Beaucoup de joueurs en culottes courtes ont ainsi fait leurs premières armes sur cette série.

Je me rappelle encore avec effroi et dégoût ce petit fayot de Guillaume qui éclatait jour après jour mes records à *Parachute*. S'il nous lit, qu'il sache que j'ai mis sa tête à prix.

En parlant de lui justement – du jeu, pas de cet idiot –, il fut le premier titre développé pour cette série (référence *PR-21*) et demeure encore à ce jour l'un des meilleurs. Comme d'habitude, le principe est ultrasimple. Vous dirigez un chit gars dans une barque (un membre du 2<sup>e</sup> régiment étranger parachutiste en mission à Abidjan – mais bon, le

manuel ne le précisait pas à cause de la censure des Chinois de la CIA) et votre mission consiste à récupérer tous les parachutistes avant qu'ils ne tombent dans l'eau. Oui, je sais, ils pourraient apprendre à nager, mais bon, il y a des crocodiles cannibales, des piranhas dépressifs et ma tante Simone en maillot de bain. Du coup, c'est vachement dangereux.



## Maurice, Popeye et les autres

Vient ensuite *Octopus* (*OC-22/1981*) dans lequel, pour récupérer un trésor, vous devez échapper aux tentacules de Maurice la pieuvre – qui, pour des raisons évidentes de sécurité, a tenu à garder l'anonymat. Citons également *Popeye* (*PP-23/1981*), *Chef* (*FP-24/1981*), *Mickey Mouse* (*MC-25/1981*) ou encore *Egg* (*EG-26/1981*). Le principe demeure toujours identique, seuls les

personnages changent : rattraper des objets avant qu'ils ne tombent. Notons également l'excellente adaptation de *Fire* (*RC-04*) qui nous revient dans une édition *Widescreen* baptisée... *Fire* (*FR-27/1981*) ! *Turtle Bridge* (*TL-28/1982*) vous propose, quant à lui, d'utiliser des tortues pour atteindre les rives d'un lac (au Venezuela du Sud). *Fire Attack* (*ID-29/1982*) vous met cette fois dans la peau d'un gentil-Américain-de-la-gentille-cavalerie qui doit défendre son fort en empêchant les vils et odieux Indiens de grimper sur la paroi. Ajoutez à cela que vous devrez en même temps éteindre les torches enflammées et vous obtenez un titre particulièrement stressant. *Snoopy Tennis* (*SP-30/1982*) n'a, par contre, jamais véritablement marqué les esprits.



Sortiront enfin 8 nouveaux jeux sous la dénomination *New Wide Screen* entre 1982 et 1991. Trois d'entre eux méritent que l'on s'y attarde : – *Donkey Kong Jr* (*DJ-101/1982*) qui reprend à merveille le titre légendaire paru sur arcades puis *Nes* ;

– *Balloon Fight* (*BF-107/1988*) adapté d'un jeu *Nes*. Le but consiste à collecter le plus de ballons grâce à votre *jetpack* tout en évitant des *spices di connasses* d'étincelles qui vous tuent instantanément. Un de mes préférés ;

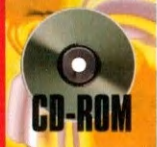
– *Mario's Cement Factory* (*ML-102/1983*) où vous devez ouvrir les vannes des cuves de ciment avant qu'elles ne débordent. Comme rien n'est jamais facile, elles sont situées aux extrémités de l'écran et nécessitent d'utiliser des plateformes mouvantes pour les atteindre.

Dernier titre de la série, et des *Game & Watch* par la même occasion, *Mario The Juggler* (*MB-108/1991*) vous demande d'aider Mario à jongler comme un pro.

Pour conclure, vous trouverez sur notre CD les remakes de *Egg*, *Mickey Mouse* et *Balloon Fight*. Un pur moment de bonheur.







# Un CD de rêve !



Le problème avec la *Megadrive*, c'est que le nombre de jeux disponibles (et qui ne soient pas sous le coup d'un *copyright*, lequel rendrait la distribution totalement illégale) est ridiculement faible. Après d'âpres négociations et recherches, nous avons tout de même réussi à vous en fournir 104. Beau chiffre, certes, mais décevant pour nous qui voulons vous offrir toujours plus. Alors pour nous excuser, nous avons décidé de vous proposer les meilleurs jeux PC rétro qui soient. Des *remakes* de *Sonic*, de *Elite*, de *Worms*, de *Turrican*... tout cela pour PC, Mac, Xbox, Pocket PC, GBA, PS2 et j'en passe. Bref, moins de jeux cette fois-ci mais toujours plus de qualité ! Bon, on ne va pas se plaindre, hein, vous trouverez tout de même 256 jeux sur notre CD qui reste par là même le plus énorme de toute la presse mondiale...

## Utilitaires

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



### Adobe Acrobat Reader v7.0

Indispensable pour lire les fichiers *.pdf* inclus dans le CD-Rom. Cliquez simplement sur le fichier *adbeRdr70\_fra\_full.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. Offre 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

Autorise 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.3.0.2

Sert au transfert de données *via FTP*. Idéal pour le transfert de PC à Xbox. Cliquez sur le fichier *FlashFXP\_302\_Setup.exe* et suivez les instructions à l'écran.

### Nero Burning Rom v.6.6.0.3

Permet la gravure de CD et de DVD. Cliquez sur le fichier *nero6603.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*.

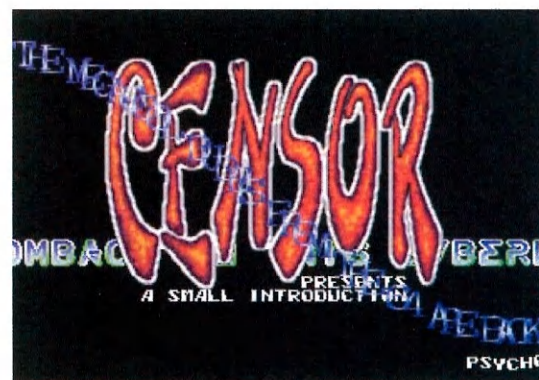


### Winrar 3.40fr

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

### Pocketrar 3.40fr

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



## Emulation Megadrive

### Sous Windows :

Reportez-vous aux pages correspondantes à l'émulation *Megadrive* pour savoir comment se servir des émulateurs.

### Ages

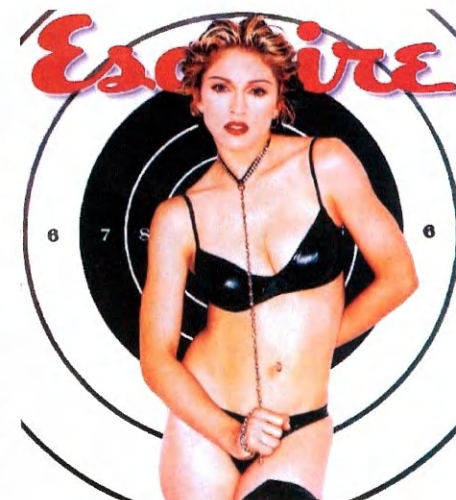
Décompresser l'archive *ages029a.zip*. *ages\_francais3.zip* vous permet d'avoir l'émulateur en français.

### Generator

Décompressez l'archive. Lancez *dosgen.exe*.

### Gens

Décompressez les archives. Lancez *gens.exe*.







## Kega

Décompressez l'archive. Lancez *Fusion1e.exe*.

## Retrodrive

Décompressez l'archive. Lancez *retroDrive5.exe*.

## Xega

Décompressez l'archive. Lancez *Xega.exe*.

### Sous Linux :

Décompressez les archives. Reportez-vous aux pages correspondantes à l'émulation *Megadrive* pour savoir comment se servir des émulateurs.

### Sous Mac :

Décompressez les archives. Reportez-vous aux pages correspondantes à l'émulation *Megadrive* pour savoir comment utiliser les émulateurs.

### Sur Pocket PC :

Décompressez les archives. Lancez les *.exe* et reportez-vous aux pages correspondantes à l'émulation *Megadrive* pour plus d'information.

### Sur Dreamcast :

Copiez l'émulateur désiré sur CD. Pour cela, reportez-vous aux pages correspondantes à l'émulation *Megadrive* et à l'article concernant la copie sur *Dreamcast*.

### Sur Xbox :

Copiez les fichiers sur votre *Xbox* et redémarrez-la. Reportez-vous aux pages correspondantes à l'émulation *Megadrive* pour plus de détails.

### Sous PS2 :

Décompressez les archives. Reportez-vous aux pages correspondantes à l'émulation *Megadrive* pour savoir comment se servir de l'émulateur.

## Elite

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



### Sur PC :

#### Dark Kind

Lancez *df.exe*.

#### Elite the new kind

Lancez *setup.exe*.

#### Freeform Space

Lancez *df.exe*.

#### Elite the new kind

Lancez *MaverickAug2002.exe* puis *MavAug27\_2002.exe*.



### Sur Mac :

#### Elite

Décompressez l'archive sur votre disque dur.

### Sur GBA :

#### Elite

Copiez le fichier sur votre cartouche programmable (cette opération est détaillée dans nos numéros 1 et 2).

## Sonic

Pas moins de 7 remakes de ce jeu qui a fait les beaux jours de Sega.

### Sur PC :

#### Mettrix

Lancez *df.exe*.

#### Sonic & Shadow

Lancez *setup.exe*.

#### Sonic Blue Storm

Lancez *SetupSBSB.exe*.

#### Sonic Chaos

Lancez *Chaos.exe*.

#### Sonic Chaos Revolution

Lancez *SCR.exe*.

#### Sonic Robo Blast II

Lancez *FinalDemo108.exe*.

#### Sonic Time Attacked

Lancez *Time Attacked.exe*.



## Worms

8 remakes du plus célèbre des jeux de petits vers hargneux et deux démos originales.

### Sur PC :

#### Captain Pork

Lancez *lacew.exe*.

#### Castles

Lancez *castlesinstall.exe*.

#### Froogz

Lancez *FroogzSetupv1.00.exe*.

#### Jawc

Lancez *JAWC.EXE*.

#### Liero

Lancez *LIERO.EXE*.

#### Molez

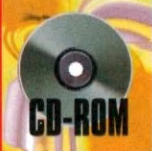
Lancez *MOLEZ.EXE*.

#### Nim

Lancez *NiM.exe*.







### Nim2

Lancez *Nim2.exe*.

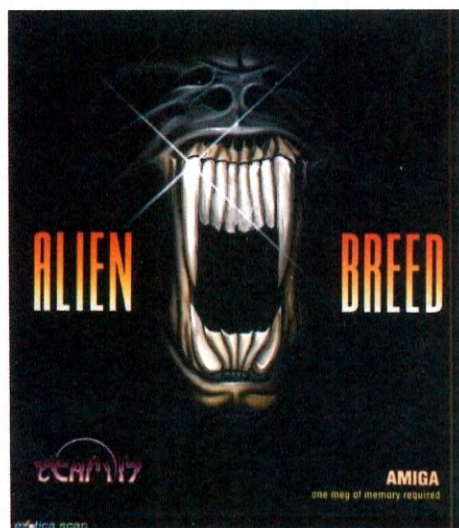
### Worms2

Lancez *Worms2.exe*.

### Worms

Lancez *WORMS.BAT*.

## Jeux PC



### Alien Breed

Une adaptation sublime. Lancez *AlienBreed.exe*.

### Cannon Fodder

Un jeu-culte qui bénéficie d'une adaptation réussie. Lancez *MCF.exe*.



### Commando

*N.B. : l'archive présentée est illisible... Nous sommes donc dans l'incapacité de vous offrir ce remake ce mois-ci. Cette erreur indépendante de notre volonté sera corrigée dès le prochain numéro.*

### Conan

Lancez *Conan 64.exe*. Vous voulez savoir de quoi il retourne ? Jetez un œil à nos pages de tests !



### Deli Dash

Lancez *dd.exe*.

### Dr Host

Une sorte de *Tetris* délirant.

### Duke Nukem

L'origine du mythe dans un bon petit *remake*.

### GenRally

Un petit jeu de *rallyes* tout bête, tout simple, mais plaisant tout plein.



### Green Beret

Extrayez les fichiers de l'archive et lancez *GRNBRT.EXE*.



### High Noon

Un petit jeu sympa de *cow-boys*. Vous disposez des versions *light* et *full* pour 16 ou 32 bits.

### King Pong II

Une adaptation réussie. Lancez *KP2install.exe*.

### Outrun

Le plus célèbre jeu de bagnoles remis au goût du jour. Lancez *RunOutInstall.exe*. Jetez également un œil sur notre page de tests.



### Patch LBA2

Un *patch* pour que *Little Big Adventure 2* tourne parfaitement avec les cartes vidéo actuelles et sous *XP*.

### Sensitive

Un jeu de réflexion très plaisant. Lancez *Sensitive.exe*.

### Trophy

Un petit jeu de courses vraiment, vraiment chouette.



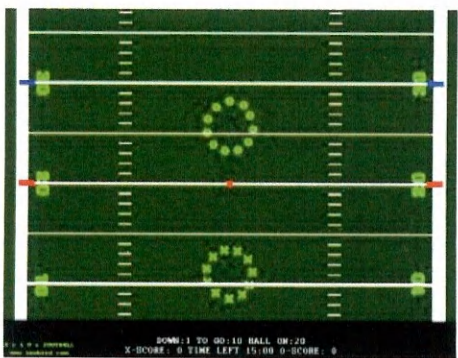


## Turrigan

L'un des tout meilleurs *remakes* jamais réalisé. Ce *shoot* est une petite merveille qu'il vous faut absolument essayer !

## X's & O's football

Un petit jeu de foot sans prétention mais plutôt sympathique.



## Jeux Xbox

### Bubble trouble sx

Le célèbre *Bubble trouble* mis au goût du jour de la *Xbox*.

### Rise of the triad

Le portage de cet excellent *FPS* vous sera très utile si vous possédez le jeu original sur PC.



## Jeux Dreamcast

### Astrochaos

Gravez le fichier sur un CD selon la méthode



décrite dans notre magazine.

## Minigolf

Gravez le fichier sur un CD suivant le procédé détaillé dans notre magazine.

## Jeu Mac

### Sensitive

Copiez le dossier sur votre disque dur.

## Jeu Linux

### Trophy

Décompressez l'archive sur votre disque dur. Ce petit jeu de voitures est une merveille.

## Jeux Game & Watch

### Balloon Fight

Lancez *bfight.exe*.



### Egg

Lancez *egg.EXE*.



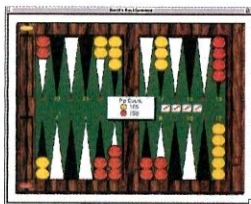
### Mickey Mouse

Lancez *MickeyMW.EXE*.

## Jeux Pocket PC

Voici la liste des jeux disponibles :

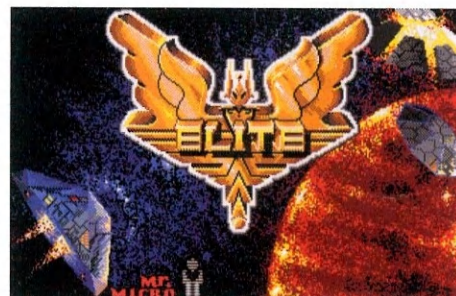
7 colors  
Backgammon  
Bubbles  
Dope Wars  
Hellchess  
Leo's flight simulator  
Peter GameBox  
Pocket gridder  
Porta Pinball  
Puissance 4  
Reball  
Scrabble  
Space Trader  
Treasure Castle  
Warring States  
Yathzee



## Jeux Megadrive

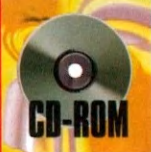
Voici la liste des titres disponibles :

3DDemo  
Alpha Flight Intro 1



AstroDuel  
Bastard!!  
Berzerk  
Berzerk V1.00  
Censor 3D Demo  
Censor C64 Picture Demo [a1]  
Censor C64 Picture Demo  
Censor Intro  
Censor Intro 1  
Censor Movie Trailer Demo [a1]  
Censor Movie Trailer Demo  
Censor Rip Intro 1  
Censor Rip Intro 2  
Censor Rip Intro 3  
Censor Smiley Face Demo  
CensorIntro  
Censor\_3D\_Demo  
Censor\_Movie\_Trailer\_Demo  
Comms Link  
Egypt 32X Demo  
Eidolon's Inn Commercial #1  
EidolonsInnCommercial  
Elite Demo - Game  
Elite Demo - Soaker  
Elite Demo - Viewer  
Fairlight Rip Intro 1  
Fairlight Rip Intro 2  
Flavio's Color Bar Screen [x]  
Flavio's Color Bar Screen  
Flavio's DMA Test  
Flavio's GYM Player V1.0  
Flavio's Raster Effects Test  
Graphics & Joystick Sampler  
Happy Bug Day v1.0  
Hard Wired  
HBDAY  
Hentai Collection 1  
How to Make a Jump'n'Run Game  
How to Use Map  
Ice Age Movie Demo  
Jizz Wars  
Joystick Test Program  
Jum's Genny PSG Juke-box  
Jump'n'Run Demo (128 K)  
Jump'n'Run Demo (64K)  
Jump'n'Run Demo [a1]  
Jump'n'Run Demo  
Jump'n'Run V1.1  
Jump'n'Run V2.0  
Jungle Demo  
Madonna Songs for 50 Hz  
Magical Christmas Greetings Demo  
Magical Christmas Greetings Demo [a1]  
Magical Christmas Greetings Demo  
Magical Rip Intro 1  
Magical Rip Intro 2  
Magical Rip Intro 3  
Magical Rip Intro 4  
Magical Rip Intro 5





Magical Rip Intro 6  
 Matrix Movie Intro  
 Mine Demo V0.01  
 Mine Demo V0.02  
 Mine Demo V0.03  
 Mine Demo V0.03 smd  
 Moonbase V0.04  
 Moonbase V0.05  
 Moonbase V0.06  
 MovieTrailerDemo  
 Neozeed Color Demo  
 Ooga Booga! from y2kode (2<sup>nd</sup> version)  
 Ooga  
 Paradox Intro 1  
 PDRM\_CONTEST\_2004\_Fonzie  
 Pong Demo  
 Pong Demo 6  
 Pong Masters Intro 1  
 Premiere Rip Intro 1  
 Quadrant V0.00  
 Quadrant V0.01  
 Quadrant V0.02  
 Racing Demo  
 Racing Demo  
 Road Wars 2000 V07  
 Sample Program - Indian Picture  
 Scoopex Rip Intro 1  
 SegGala V0.06 (padded)  
 SegGala V0.06  
 SGCC Demo 1  
 SGCC Demo 2  
 SGCC Demo 3  
 SGCC Demo 4  
 SGCC Demo 5  
 SGCC Demo 6  
 SmileyFaceDemo  
 Spacewar V0.00  
 Spacewar V0.01  
 Street Fucker  
 ULTETRIS  
 YM 2612 Editor  
 ZEROTOL  
 ZT20623A

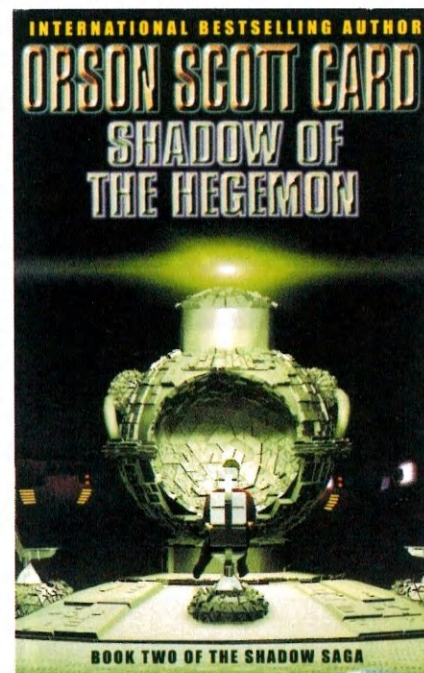
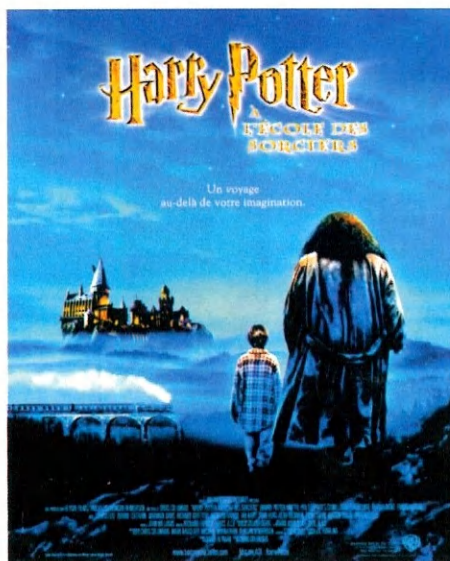


## Jeux GBA

Cyclone  
 Chaos  
 Castle.gba  
 Chao Xian Zhan  
 Chaos Ninja  
 Ddr  
 Galaxy Invader 1000  
 GBA BoxArt Slideshow 0201-0250  
 GBA BoxArt Slideshow 0251-0300  
 GBA BoxArt Slideshow 0301-0350  
 GBA BoxArt Slideshow 0351-0400  
 GBA BoxArt Slideshow 0401-0450  
 GBA BoxArt Slideshow 0451-0500  
 Harry Potter - Quidditch World Cup Trainer Intro  
 Harry Potter 1 bis 4  
 Harry Potter and The Chamber of Secrets  
 Harry Potter and The Chamber of Secrets [a2]  
 Harry Potter and The Goblet of Fire  
 Harry Potter and The Order of the Phoenix [a1]  
 Harry Potter and The Order of the Phoenix [a2]  
 Harry Potter and The Order of the Phoenix [a3]  
 Harry Potter and The Order of the Phoenix [a4]  
 Harry Potter and The Order of the Phoenix  
 Harry Potter and The Prisoner of Azkaban [a2]  
 Harry Potter and The Prisoner of Azkaban



Harry Potter and The Sorcerer's Stone  
 Harry Potter I-IV (German)  
 Harry Potter Und Der Feuerkelch  
 Harry Potter Und Der Gefangene von Askaban  
 Harry Potter Und Der Stein der Weisen  
 Harry Potter Und Die Kammer des Schreckens  
 HellChess  
 Labyrinth!  
 Lom  
 Lunar  
 Matrix Advance  
 Mission Impossible - Operation Surma Trainer  
 Menu  
 Myth V1.0  
 Orson Scott Card - Ender's Saga 1 - Ender's Game  
 Orson Scott Card - Ender's Saga 2 - Speaker for the Dead  
 Orson Scott Card - Ender's Saga 3 - Xenocide  
 Orson Scott Card - Ender's Saga 4 - Children of The Mind  
 Orson Scott Card - Ender's Saga 5 - Ender's Shadow  
 Orson Scott Card - Ender's Saga 6 - Shadow of The Hegemon  
 Orson Scott Card - Ender's Saga 7 - Shadow Puppets  
 Othello  
 Pac-Man V2  
 Phoenix V3  
 PictureBoy V1.1 - Mode3  
 PictureBoy V1.1 - Mode4  
 PictureBoy V1.2 - Mode3  
 PictureBoy V1.2 - Mode4  
 PictureBoy V1.3 - Mode3  
 PictureBoy V1.3 - Mode4



PictureBoy V1.4 - Mode3  
 PictureBoy V1.4 - Mode4  
 PictureBoy V1.5c - Big5  
 PictureBoy V1.5c - GB2312  
 PictureBoy V1.6a - Big5  
 PictureBoy V1.6a - GB2312  
 PictureBoy V1.7 - Big5  
 PictureBoy V1.7 - Eng  
 PictureBoy V1.7 - GB2312  
 PictureBoy V1.8 - Big5  
 PictureBoy V1.8 - Eng  
 PictureBoy V1.8 - GB2312  
 PictureBoy V1.9 - Big5b  
 PictureBoy V1.9 - Big5s  
 PictureBoy V1.9 - Eng  
 PictureBoy V1.9 - GB2312  
 PictureBoy V2.0 - Big5b  
 PictureBoy V2.0 - Big5s  
 PictureBoy V2.0 - Eng  
 PictureBoy V2.0 - GB2312  
 PictureBoy V2.1 - Big5b  
 PictureBoy V2.1 - Big5h  
 PictureBoy V2.1 - Big5s  
 PictureBoy V2.1 - Eng  
 PictureBoy V2.1 - GB2312  
 Tutor 1  
 Tutor 4  
 Tutor 7  
 Tutor 8  
 Wing Commander - Prophecy Intro  
 Wormhole Demo  
 Yeti 3D Dungeon Demo  
 Zelda Demo





# TU VAS T'ABONNER, DIS ?



## 256 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

EM 04

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 \_\_\_ n°4 \_\_\_ (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.emulezmag.com





[www.ism-technologies.com](http://www.ism-technologies.com)  
support@ism-technologies.com



## MF 120

- Lecteur numérique MP3/WMA/ASF
- Capacité 256 Mo
- 2 sorties casque
- Grand Ecran LCD rétro-éclairé (7 couleurs de rétro éclairage)
- Tuner FM (encodable) 20 présélections
- Dictaphone (encodable)

## MF 220

- Ecran couleur : 65 000 couleurs sur 6 lignes
- Batterie Li-Polymer rechargeable : 35 heures d'autonomie
- MP3/WMA/ASF/WAV/WMA DRM
- Système RDS
- Tuner FM avec 20 présélections
- Jeux
- Encodeur
- Dictaphone
- USB 2.0
- Affichage de textes et de photos
- Affichage de l'heure
- Clé USB faisant office de mémoire amovible (256)



## MHD 150

- Ecran couleur LCD type CSTN sur 8 lignes (128x128 pixels, 65536 couleurs)
- Affichage de textes et de photos (JPG & BMP)
- Disque dur portable USB (1.5 Go)
- Batterie Li-Polymer rechargeable : 10 heures d'autonomie pour 3h de charge
- USB 2.0 « Hi-Speed »
- MP3/WMA/ASF/WAV/WMA
- Jeux
- Dictaphone

