



une vitesse de gravure très lente (2X maximum). Lancez l'opération. Voilà, vous savez copier ou graver un CD/DVD PS2... Facile, non ? Sur ce, voilà les machines émulées sur PS2 :

- Amiga :
- Amstrad CPC :
- Atari 2600 :
- Atari 5200 :
- Atari ST :
- BBC Micro :
- Colecovision :
- Commodore 64 :
- Commodore 128/Plus 4 :
- Game Boy :
- Genesis/Megadrive :
- Mame :
- Master System :
- Msx :
- Nes :
- Neo Geo CD :
- Neo Geo Pocket :
- PC Engine :
- Scurm :
- Super Nintendo :
- Spectrum :
- Thompson :
- Vic 20 :
- Wonderswan.

Les plus réussis sont sans doute les émulateurs Colecovision, Megadrive, Game Boy et Commodore. Du moins ce sont ceux qui offrent une réalisation des plus professionnelles et une compatibilité exhaustive avec les jeux. D'autres, tels que Mame ou Scurm, sont tout bonnement indispensables. Pour Mame, la compatibilité s'avère mauvaise avec les jeux les plus récents mais très bonne avec les anciens. Et vu leur nombre, autant dire que cela se révèle largement suffisant. Pour les autres, ils jouissent d'un intérêt soit complet, limitant (Vic 20, BBC Micro...) malgré leur évidente qualité, ou sont tout simplement en phase de développement. Et qui dit développement, dit produit non terminé, donc bugs et compatibilité plutôt moyenne. Il faut également savoir que, pour les jeux ST par exemple, tous les titres nécessitant un clavier ne pourront pas être utilisés. Heureusement, certains émulateurs ont prévu le coup (celui pour l'Amiga, par exemple) : ils proposent un clavier virtuel. Bref, voilà qui clôt le sujet. Vous connaissez désormais tous les émulateurs PS2. Bien entendu, pour en découvrir le fonctionnement détaillé ou pour tout simplement récupérer les programmes, nous vous invitons à suivre de très près notre publication, tout simplement... Pas con, hein ? Ben oui, tant qu'à faire...