

Gagnez une Xbox pucée et des figurines Star Wars et Matrix!

LE PREMIER MAGAZINE SUR L'ÉMULATION

EMULEZ

E·MULEZ

n°6 juin/juillet 2005

DOSSIER
L'émulation
sur PS2 &
GameCube

L'histoire du plus
grand jeu de baston !

STREET FIGHTER

AMSTRAD CPC

La saga de l'ordinateur préféré des français !

PRATIQUE

■ L'émulation sur
Nintendo DS

■ Votre musique et vos films
sur GBA et Nintendo DS

14 jeux

légendaires en test !
dont Prince of Persia, Loom, Magic
Carpet, Populous, Pirates!...

DOM : 9,00 € - BEL : 8,50 € - CH : 5,00 FS

L 19348-6-F: 7,50 € - RD

NUMERO SPECIAL TESTS

Test Plexor ConvertX : enregistrez la télé en Divx !

Vidéo Numérique magazine

LE SEUL MAGAZINE VIDÉO 100% NUMÉRIQUE n°21 mai/juin 2005

Truquez vos vidéos !

PARTICLEILLUSION SE des effets spéciaux pour 80 € PRATIQUE

CHOISIR le bon matériel
GRAVER les émissions en DVD Vidéo
CONVERTIR les enregistrements en Divx

Dossier spécial

INT

Sur le CD **688 Mo** 109 utilitaires

AC3Machine 0.41
After Effects 6.5.1 - ATI
Remote Wonder 3.01.0.0 -
Auto Gerdian Knot 2.05 Beta
ArtSynth 2.5.5 - Avid 1.9 -
BeSweet 1.4 et 1.5b29 beta - BeSweet
GUI 0.798 - BS Player 1.22.817 -
ChapterTractor 0.962 - Patch Cinemaster -
CinePlayer 1.5 - CopyToDVD 3.8.51 - Baemon
Tools 3.47 - dmPMPdec 1.21 - DirectX 9.0c - DivX4
Calculator 2.42 - DivX5 5.2.1 - DivX5 Pro 5.2.1 - Div Fix 1.10 -
DScaler 3.1.2 et 4.1.12 Alpha - DV Codec 2.4.16 - DVD2AVI 1.86 et 1.77.3
DVD2DVD-R 2.1.0 - DVD25VCD 1.2.2 build 3 - DVD Decrypter 3.5.2.1 Fr et 3.5.4.9 -
DVD MovieFactory 3.0 Build 300P01 - DVD Shrink 3.2.0.15 - DVD Subtitle Tools 1.6
DVD Workshop 2.231 mise à jour - DVD-Cloner 2.40 - DVDLab 1.3.1 - DVDPatcher
1.06 - DivX 2.3 - Eugene's DVD Player 0.99.5 beta - Expression 2.2 mise à jour
graver - FFDShow 20020617 et 20041012 alpha - FlashMpeg 0.78.39 beta -
Force ASPI 1.7 - Gdix Zenith 1.2 - Gilder 3.3.4 - Gordian Knot ripack 0.35.0 et
Codec Pack 1.9 - Gspot 2.21 et 2.52 Beta01 - HxD 0.971 - IsoBuster 1.7 - KVCD

Templates 03-07-2003 - Lame 3.96.1 - MediaStudio
Pro 7.2.0.006 - Mpeg2avi 0.815a - Mpeg2avi GUI 0.20 - Move
Autoproducer 3.5 MX - MyDVD 4 Create Style - MyITPC R24
Nero 6.6.0.8a - Net Transport 1.94 - Particle Illusion 3.0.19 et SE
Photos sur CD & DVD 3.0.4.0 - Photoshop Album Starter Edition 2.0
Power DVD 6.0 - Premiere Pro 1.5.1 - ProgDVD 4.51.3 - PVAstrumenta 2.1.0.13
Quicktime Alternative 1.44 - Real Alternative 1.35 - Region Killer 2.7.0.2
ScenarystartLive 4.0 Beta - ShowVideo Pro 2.2.2.5 - ShowVideo Reader 2.2.2.5
Slide Show Movie Maker 3.7 - SubRip 1.17.1 - Subtitle Workshop 2.51
TMPGEnc 2.524 - TMPGEnc 3.0 Xpress 3.1.5.82 - TMPGEnc DVD Author 1.6.26.73
VCD Easy 3.0.0 - VCDImager 0.7.12 - VFAP Converter 1.05 - Video Deluxe 2005
mise à jour 4.0.2.2 - VideoServer Plugin 0.951 - VideoStudio 8.01 - Vidomi 0.469
Vidomlab 1.6.4 Fr et 1.6.5 Beta - VirtualDubMod 1.5.10.1 - VLC Media Player 0.8.1
VobSub 2.23 - VStrip 0.84 - Was 2.0c - WinAmp 5.5.0 - Windows Media Encoder 9
Windows Media Player 10 - WinLame RC3 - WinRAR 3.42 et 3.50 Beta 2 -
Winzip 9.0 SR-1 - XML2Zoom 1.01 - Xmpeg 5.03 - Xvid 1.1.0 Beta 2 - Zoom
Player standard 4.10 Beta 3 et Pro 4.10 Beta 3.

COMPARATIF 4 vidéoprojecteurs à moins de 1500 €

L 19772 21 F 7,50 € - RD

Des dizaines d'utilitaires à jour !!!

7,50 € seulement en kiosque !

Un CD-Rom

Windows 98, Me, NT, 2000 et XP

CD-Rom inclus

ABONNEZ-VOUS

Bon de commande **accompagné de votre règlement** (chèques français et mandats acceptés) à retourner à :

Vidéo Numérique Magazine – commande de magazine - 80, route de Luxembourg – L-3515 Dudelange – Grand-Duché de Luxembourg

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Pays :

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

anciens numeros

☐ Vidéo Numérique Magazine : n°1 ____ n°2 ____ n°3 ____ n°4 ____ n°5 ____ n°6 ____ n°7 ____ n°8 ____ n°9 ____ n°10 ____ n°11 ____ n°12 ____ n°13 ____
n°14 ____ n°15 ____ n°16 ____ n°17 ____ n°18 ____ n°19 ____ n°20 ____ n°21 ____ (France : 9 € - Belgique Luxembourg : 10 € - Suisse :
15 CHF/10,50 € - DOM TOM 11 € par exemplaire, frais de port inclus)

☐ cochez cette case si vous avez besoin d'une facture

vnm.prodcine.com



80, route de Luxembourg
L-3515 Dudelange
Grand-Duché de Luxembourg
www.emulezmag.com
mail : emulez@pressemicro.com

Rédaction

Directeur de la publication : Eric « *La nuit des morts-vivants* » Von Ascheberg
Rédacteur en chef : Cedric « *L'armée des morts* » Gasperini
Conseiller technique : Jean-Christophe Dreyfus
Rédaction : Michaël « *28 jours plus tard* » Pierlovisi, 3d_jc « *Zombie* », Julien « *Le retour des morts-vivants* » Rousseau, H.D. « *Zombi Holocaust* » Mog, et encore une nouvelle équipe, les Playmobils.

Photos : DR (Debout Robert ?) et Peter Parker

Direction Artistique

Concept graphique et mise en page : Thierry « *Une nuit en enfer* » Caplat

CD-Rom

Chef de projet : Vincent « *Réanimateur* » Pouilly
Concept : Cedric Gasperini

Internet (www.emulezmag.com)

Webmaître : Yann « *Jamais vu de zombi, moi chuis seul au monde* » Jugan

Direction Générale

Directeur de la publication : Vincent Pouilly

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



PUBLICITÉ

■ Publicité AE Média
(04 97 20 55 10 – pub@aemedia.biz)
19, Impasse 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 : 19, Impasse Jeanne Marlin,
06000 Nice.

E-Mulez : une tronche de déterré

Je vous l'avais dit... c'est arrivé. La paternité n'est pas chose facile : nuits écourtées, les tâches ménagères qui s'amoncellent, la tension artérielle qui grimpe en flèche, l'irritabilité grandissante... C'est pourquoi lorsqu'un énergumène se prétendant d'une antenne de la S.P.A. m'a écrit pour me reprocher mes propos passés à l'encontre d'espèces protégées, j'ai perdu les pédales : j'ai buté un koala. Oh, il ne m'avait rien fait, hein. Il était peiné sur son arbre à mâchouiller sa saloperie de feuilles d'eucalyptus. Mais voilà, j'ai visé, j'ai shooté, j'ai touché. Est-ce du à l'énerverment ou simplement à l'envie irrésistible de me découper un slip dans sa fourrure ? Je n'en sais rien. En tout cas, maintenant, non seulement je vais encore avoir des reproches, mais en plus, on a beau dire, le slip en koala, ça démange.

C'est aussi cela, E-Mulez : un magazine où il fait bon ne pas venir chatouiller les glaouls du rédac'chef. E-Mulez, c'est également des remakes sublimes de Prince of Persia, l'histoire de l'Amstrad CPC à travers 13 pages et plus de 460 jeux complets, un dossier sur Street Fighter et un remake grandiose sur le CD... et toujours des tests de jeux cultes ainsi que tout un tas d'autres choses fabuleuses. Bref, E-Mulez, c'est un peu comme le koala : totalement irrésistible (et complètement nul pour se faire des slips).

Cedric Gasperini, styliste armé

p 4

Courrier

Le prix du timbre augmente. Le nombre de vos courriers aussi. Et on lit tout. Et parfois, on en a une sacrée migraine.



p 6

L'histoire de l'ordinateur

Les vikings sont à l'origine du lecteur de disquette. Qui l'eût cru ? La preuve, en texte et en images.

p 8

Dossier Amstrad CPC

L'Amstrad CPC a connu de beaux jours en Europe au début des années 80. Vingt ans après, il reste l'ordinateur préféré des français.



p 18

Emulateurs Amstrad CPC



Il eût été stupide de vous parler de l'Amstrad sans vous permettre de redécouvrir ses plus beaux succès, grâce à nombre d'émulateurs...

p 20

Les jeux CPC sur Internet

Les liens à suivre pour retrouver sous forme de Rom les jeux CPC que vous gardiez précieusement dans une boîte à chaussure sous votre matelas.



p 21

Game & Watch

On ne s'arrête pas en si bon chemin et on vous parle cette fois-ci de la (petite) série des Tabletops.



p 22

Emulation GameCube

Les émulateurs sur GameCube, ça existe aussi. Les voici tous, avec une petite intro sur comment contourner la protection de lecture de la console...



p 24

Emulation GBA & DS

La Nintendo DS a également ses émulateurs. Ces quelques pages vous apprendront comment vous en servir et surtout vous présenterons quelques petits périphériques indispensables !



p 28

Emulation PS2

La Playstation 2 et ses émulateurs, le début d'une grande saga passionnante. Enfin, surtout si vous en avez une, de PS2...



p 30

Street Fighter

Un dossier complet sur le plus célèbre jeu de baston que le monde du jeu vidéo ait connu.

p 34

Tests de jeux

Prince of Persia, Loom, Populous, Pirates!, Magic Carpet, et bien d'autres jeux d'anthologie sont revus et corrigés dans nos pages. Chouette, hein ?

p 44

Concours

Avec Assentek, gagnez une console Xbox pucée et des figurines Matrix, Star Wars et Halo2 !



p 46

Pages CD-Rom

Prince of Persia fait les honneurs de ce numéro, avec pas moins de 5 jeux complets et une démo. L'Amstrad n'est pas en reste avec plus de 460 jeux complets et 750 démos... sans compter tous les autres remakes formidables (Street Fighter, Bruce Lee...) que nous vous offrons. Elle est pas belle, la vie ?

Y a pas marqué la Poste. Et c'est bien dommage.

Le prix du timbre a augmenté le 1^{er} mars. 0,53 ct pour un envoi en national (soit une augmentation de 9,4%) et 0,55 ct pour un envoi en Europe (soit une augmentation de 10%). Alors, oui, cette hausse est justifiée parce que patati patata, tout augmente, ma pauvre dame... mais bon, ça énerve quand même. Ça énerve d'autant plus que, ce mois-ci, la Poste a eu la bonne idée de m'égarer deux lettres et un colis. Il n'y a peut-être pas marqué la Poste sur mon front, mais je vais peut-être y inscrire DHL, si ça continue.



Toutes les images, ou presque, sont des timbres représentant des Marianne (symbole de la République française, je vous le rappelle). Le type tout seul en noir et blanc, c'est Lionel, ou du moins ce que l'on peut en apercevoir. Le type tout seul en couleur, c'est toujours Michaël.



■ Yodie Adie Eadie Idie Odie, Yodie Adie Eadie Idie Odie !

Ach ! Chai lu l'articieu surr la game box Advanceu de vôt're dernierri numero ! Ya ! Pas ist güt ! Ya ! Yodie Adie Eadie Idie Odie, Yodie Adie Eadie Idie Odie ! Der Journalist merriterait eine augmentation ! Ya ! Yodie Adie Eadie Idie Odie, Yodie Adie Eadie Idie Odie !
Gunter Mike

On t'a reconnu une nouvelle fois, mon petit Michaël... Ton imitation de Tyrolien ne vaut pas tripette et ferait même honte au grand-père d'Heidi. Non, tu n'auras pas d'augmentation. Par contre, pour ce qui est de te payer un aller simple vers les Alpes autrichiennes, cela aurait été fort tentant... Dommage que nous ne voulions pas nous fâcher avec les Autrichiens...



■ Bonjour, ma question va peut-être vous paraître bête, voire complètement idiote, mais est-ce que l'on peut émuler des jeux de SNES ou de Game Boy, sur Palm ?
xarros

Tout à fait, et ce, grâce aux programmes Little John Z (<http://yoyofr92.free.fr/ljz/>) et Phoenix (<http://phoenix.sourceforge.net/>). Mais, entre nous, n'avez-vous rien de mieux à faire sur la plage ? Oui, je sais, elle est nulle... ça vole bien (tu)bas...

■ J'aime les hamsters comme votre rédacteur.
Alors dans votre map, y aura-t-il un jour un article sur la façon d'émuler le hamster sans qu'il explose ?
xab'

Cher Xab – d'où ça vient, d'ailleurs, ce surnom ridicule ? –, le hamster demande très peu de soins. Une cage propre et sèche, une alimentation adaptée – évitez le bœuf en daube –, du calme la journée et beaucoup d'exercice – nous vous conseillons un hamster gonflable pour les mâles – suffiront à le maintenir en bonne santé. Un conseil, ne lavez pas votre hamster – donc pas de lave-vaisselle –, il se débrouille très bien seul pour se nettoyer – un peu comme notre Michaël, il aime s'astiquer, le bougre. Remplissez sa mangeoire d'aliments secs pour hamsters (type Slimfast). Votre hamster appréciera également les fruits et légumes, frais ou sec – souvenez-vous toutefois que le haschich n'est pas un aliment pour hamsters. Évitez les aliments trop sucrés et ne lui donnez jamais de chocolat. Ou alors juste histoire de voir s'il va bien en mourir. Et surtout appelez-le Chatterton.



■ salut à tous, joueurs de l'ancien temps, vive les années 80-90, époque bénie du jeu vidéo où les mots fun, profondeur, intérêt étaient des mots courants dans la bouche des testeurs. Je ne dis pas que ce n'est plus le cas mais seulement que cela devient rare, très rare même. Il n'y a qu'à voir la durée de vie des jeux actuels qui est très nettement inférieure à celle de l'époque. Exemple un Final Fantasy représente environ 80 heures de jeu sans les quêtes annexes, voire plus pour l'épisode 6, et cela sur un média inférieur aux CD et DVD.

NICOLAS

Eh oui ! Nous sommes nombreux – car nous joignons totalement à cette cause – à nous plaindre des jeux actuels et du foutage de gueule caractérisé qui les définit. Aujourd'hui, les développeurs veulent réduire le temps de développement d'un jeu et nous refourguent donc des merdes buggées au possible (par exemple, Enter the Matrix) et à la durée de vie ridicule (par exemple, Enter the Matrix).

Bon, il ne faut pas faire une généralité tout de même, hein. De bonnes surprises viennent parfois grossir notre rayon de « jeux préférés ». Des Resident Evil 4, Brothers in Arms, World of Warcraft, Star Wars Kotor, et j'en passe, arrivent toujours à nous séduire par leur qualité indéniable... mais combien s'en souviendront dans dix ou vingt ans ?

Autre preuve du « c'était mieux avant » que nous espérons pourtant ne jamais avoir à prononcer – nos parents et grands-parents nous ont gonflés avec... –, ce sont les sorties répétées des compilations de vieux jeux (Atari Legends, par exemple) et autres TV Pad qui cartonnent et se hissent aux premières places des ventes. Bref, messieurs les développeurs, prenez votre temps et livrez-nous des merveilles. Tout le monde s'en portera mieux.

saluZZ, les émulateurs. Quoi, hein ? Pourquoi émulateurs ? Bin pake vous êtes les monsieurs qui écrivent dans le mag E-MULEZ, donc les émulateurs. Ne me demandez pas PK je flashe, ce n'est pô d'ma faute si ch'uis belge. Bon alors, j'hésite... j'hésite entre vous faire des louanges ou vous dire que votre mag est nul. Perso, j'trouve que votre mag est super-mégasénial – c'est d'ailleurs le seul magazine que j'achète, je préfère de loin garder l'argent pour les condoms – ahahah... MAIS, vous devez en avoir ras-le-bol des lèche-bottes qui vous disent que vous êtes géniaux. Bref vous êtes des merdes et votre mag est nul. Voilà, j'y suis arrivé, c'est clair que maintenant j'vais jamais gagner, il ne me reste plus qu'à aller épilucher des carambars pour ensuite monter un one man show avec les meilleures blagues... Rien à voir avec le contexte, je sais, mais je vous emmerde, c'est mon mail que j'écris ce que je veux dedans. En fait, j'sais plus pourquoi je vous écris, ah oui, le concours Lafesse... euh, Lanfeust, nop ? Arf, Alzheimer, quand tu nous tiens. Oh, j'y pense, j'ai fait votre P'tite promo sur la communauté à laquelle j'appartiens (http://www.theclubbing.com/xoops/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=17804&forum=12&3), bon d'accord, vous êtes tellement célèbres que vous en avez pas besoin. Ah oui, vous avez besoin



de mes coordonnées aussi... Alors les voilà. Lionel XXXXX (N.D.L.R. : Par respect pour toute la Belgique, nous refusons à communiquer ici les coordonnées d'un tel énergumène.) Je vois aussi qu'on peut vous laisser une photo d'une femme nue. Bon, j'avais pas de photo de femme nue, mais une photo de mon cul. Je me suis dit que ça vous ferait déjà plaisir, puis ça favorisera certainement un éventuel gain. Après tout, c'est mon cul tout'même.

Lionel

P.-S. : ne faites pô'tention aux fautes, hein, je suis en pleine prise de tête avec ma copine, mais Pfff, elle est blonde.

Merci, cher Lionel. En effet, nous avons eu une discussion soutenue il y a peu entre membres de la rédaction. Notre merveilleux rédac'chef (c'est-à-dire moi) soutenait que certains de nos lecteurs devaient forcément se droguer. Simplement parce que, de nos jours, la jeunesse est décadente. Après s'être fait traiter de « vieux con », de « pov'réc » et j'en passe par les rédacteurs du magazine, notre formidable rédac'chef (c'est-à-dire moi) a brandi comme preuve votre lettre. Finalement, nous avons tous conclu que, oui, certains de nos lecteurs se droguent. Pour la petite histoire, non, vous n'avez pas gagné le concours. Par contre, Michaël a fait des agrandissements de la photo de votre anatomie et il en trône désormais un au-dessus de son bureau – et peut-être aussi au-dessus de son lit... Michaël est un jeune homme consciencieux qui aime ramener du travail à la maison. Par ailleurs, voyant que vous semblez en difficulté relationnelle avec votre blonde, il se réserve le droit de vous contacter pour « tenter sa chance, on ne sait jamais ». Pour ma part, je me contenterai de vous demander de ne plus jamais nous écrire. N'insistez pas. Plus jamais, j'ai dit.

Pour nous contacter : emulez@pressemicro.com

La lettre du mois

L'invention de la disquette



Vous savez quoi ? Un éminent informaticien m'a soutenu que la première disquette souple a été inventée en 1950 à l'université de Tokyo par Yoshiro Nakamats. Pire, il a essayé de me faire croire que ce fut IBM qui lança en 1971 la disquette 8 pouces pour stocker les microprogrammes des systèmes 370. Quel con ! Après lui avoir lavé la bouche avec de l'acide chlorhydrique – je n'avais plus de savon –, je lui ai prestement arraché la langue. Et un bras. Et une jambe. Et la tête. Aloueeeeette ! Parce qu'il ne faut pas m'en raconter, à moi, hein ! Tout le monde sait que la disquette fut inventée par Grøümpf le Viking. Tiens, lisez plutôt...

Nous sommes en 843, dans le petit village de Visby, sur l'île de Gotland, à quelques milles marins du sud-est de la Suède. Là vit un peuple de fiers guerriers qui n'ont plus rien à guerroyer parce que, bon, ils ont déjà pacifié les tribus voisines. A leur tête, Grøümpf le Viking. Et Grøümpf aimerait bien faire autre

chose que pêcher certains thons dans la journée et s'en taper d'autres le soir. Il a envie de chair fraîche et de cuisses chaudes. Il décide donc d'aller prendre conseil chez le sage Dänøne qui vit dans un fjord. « Assieds-toi et goûte, je viens d'inventer un savoureux yaourt doux et crémeux », lui dit ce dernier alors que

Grøümpf a à peine franchi le seuil de sa hutte. « Ouais, pas mauvais, mais ajoute des fruits, genre un lit de confiture, ce serait bien... » lui confie Grøümpf après en avoir goûté une louche. « Ah non ! Ne me parle pas de lit de confiture ! Cette saleté de sage Yøplait en a de pleins paniers ! Et j'exècre ce fourbe qui convoite mes parts de marché ! Bon, sinon, kes'tu veux au juste ? » Et Grøümpf de lui conter ses envies de nouveautés culinaires et cul tout court.

« Une envie de Gaule ? Va faire un tour à Paris ! » lui dit alors Dänøne. Et Grøümpf de s'exécuter.

Après avoir convaincu les hommes de l'accompagner et les femmes de les attendre, il saute alors dans son drakkar noir – fabriqué par le célèbre Viking Lårøche – et prend la mer. « Euh, non, c'est pas l'homme qui prend la mer, c'est la mer qui prend l'homme, tintintin », lui dit le Viking Renød. Grøümpf le sacrifie aussitôt pour apaiser les dieux de la mer. Et les dents aussi.

Et tous pagaient. Dans la joie, quand même.

Non, faut jamais oublier le hamster

Quelques coups de rames plus tard, Grøümpf et son équipage arrivent sur l'île de Cuba. Après avoir éventré leur navigateur, ils prennent contact avec la population locale. Autrement dit, ils pillent et violent. Seul problème, les femmes sont terriblement étouffantes : une fois violées, elles exigent que leurs violeurs leur jurent fidélité et elles veulent les empêcher d'aller voir ailleurs. Une sorte de castration psychologique terrible pour un





Viking. « Fidèle, castré, à Cuba, hors de question ! » se dit Grøümpf. Et il reprend la mer. Les Vikings atteindront finalement Le Havre en 845, après avoir visité Louxor, Liverpool et Biarritz – mais là, juste pour faire du surf. Du Havre, ils remontent la Seine jusqu'à Troyes puis font finalement marche arrière jusqu'à Paris qu'ils avaient raté parce que, parce que, parce que... bon... Là, les attendent patiemment le comte Eudes et l'évêque Gozzlin, avec leurs armées, prêts à repousser l'envahisseur. « Calmès les gars, leur dit Grøümpf, j'ai les cales pleines de mousseux et d'andouillettes.

On va griller un morceau et discuter de tout ça au beau milieu d'une ribambelle de jeunes vierges. » Le coup des jeunes vierges plaît moyen à l'évêque, mais bon, y a de l'andouillette, alors il accepte. En résulteront les accords de la Joconde – puisqu'ils furent signés à l'endroit même où un tableau du même nom serait exposé quelques siècles plus tard. « Ah, zut, flûte, crotte, caca, boudin, enfin, en un mot, merde ! Ça va prendre la flotte sur le chemin du retour et l'encre va tout dégueulasser nos accords. On devrait avoir un socle plus solide et moins fragile. Une

sorte de petit disque. Une discounette, par exemple. » Et Grøümpf de prendre un papier, un crayon et de commencer les plans de sa discounette. « On mettrait entre deux plaques d'os des lamelles de hamster et encore plein d'autres trucs comme de l'hydromel et de l'andouillette. Bon, faut me trouver des hamsters que je fasse des essais. »

Finalement, vu l'heure tardive, Grøümpf rangea le parchemin dans un tiroir et alla à son rendez-vous professionnel du côté de Pigalle en se disant que, cette fois-ci, il faudrait qu'il demande une note de frais.

Et ce qui devait arriver arriva : il repartit un beau jour en oubliant le tiroir. Et donc le parchemin.

Alors, bon, cette histoire va vous paraître un sacré paquet de belles conneries, hein. Seulement voilà, on murmure en criant partout dans les milieux sacrément autorisés que Yoshiro Nakamats et IBM seraient tombés sur les plans de Grøümpf avant de créer leurs disquettes.

Si, si. Juré. Craché. Pflout.

Dans notre prochain numéro, François I^{er} invente le câble USB.



Le pied levé, la main baissée

Que faire lorsque notre dessinateur prend ses vacances pendant un bouclage, hein ? Eh bien, on demande à un autre dessinateur de le remplacer au pied levé.

La jambe en l'air, donc, c'est Philippe Fenech qui prend la plume cette fois-ci. Le résultat vous plaît ? Nous aussi. C'est pourquoi on vous conseille de vous ruer sur *Tuff & Koala* (2 tomes parus + 1 à

paraître en 2005, éditions Soleil) et prochainement sur *Anatole de Paradis* (sortie septembre, éditions Soleil). Dans tous les cas, allez jeter un œil sur son site, (<http://philippefenech.chez.tiscali.fr/>). Ça vaut vraiment le coup.

On lui souhaite également beaucoup de patience et de courage puisqu'il vient d'être papa – eh oui, ça copule sec chez *E-Mulez* – d'une adorable petite Laly.

Allez, Phil, tu peux baisser la jambe.

AMSTRAD

Un :

l'histoire

Où l'on
apprend que
l'Amstrad,
ça sent bon
le bœuf
à la menthe



Venue d'outre-Manche, la déferlante **CPC** nous arrive de la société Amstrad, spécialisée initialement en éléments de chaînes *hi-fi*. L'autre marque au crocodile – c'était son emblème, n'en déplaise à Lacoste – a connu des hauts et des bas. Enfin, un haut et plein de bas... Retour vers les années fastes de la firme...

Personne n'a oublié le **CPC**. Cet ordinateur fit un véritable carton principalement en Allemagne et en France, mais submergea globalement toute l'Europe. Si son succès outre-Atlantique fut moindre, il n'empêche que toute une génération de joueurs a possédé son **CPC**. Avant l'*Atari ST* et avant l'*Amiga 500*, il fut l'ordinateur qui démocratisa véritablement l'informatique. Il en ouvrit les portes à la masse et en fit un loisir populaire.

Toute l'histoire commence en 1968. Alors que nos parents s'amusent à s'envoyer des pavés à travers la gueule parce que, parce que c'est rigolo, un petit gars, un fabricant en produits électroniques pour chaînes *hi-fi*, décide de fonder sa propre société. Ce petit gars, c'est Alan Sugar. Il a alors 21 ans. Sa société, c'est Amstrad. Le pays, c'est l'Angleterre. Comme quoi, outre-Manche, on n'a peut-être pas d'idées en cuisine, mais on en a en affaires. Jusqu'au début des années 80, Amstrad se développe et s'impose comme un fournisseur de composants électroniques bon marché grâce à une toute nouvelle technologie : le moulage d'éléments plastiques par injection. Bon, on



CPC 464 COMPLET 2690F

Au paradis rien ne manque. AMSTRAD a tout donné à ses deux ordinateurs vedettes : une unité centrale puissante et compacte, un clavier professionnel, un lecteur rapide intégré, un écran graphique et un prix. AMSTRAD. Vous branchez, ça marche. Des centaines de programmes sont à votre disposition.

Pour jouer, pour étudier, pour travailler ou pour programmer. Plus de 800 000 AMSTRAD ont été vendus dans le monde en tout juste un an. C'est le plus grand succès dans toute l'histoire de la micro. Vous aussi, entrez librement dans le paradis informatique AMSTRAD, et laissez la télé familiale aux fans de Dallas.

le conçoit, c'est compliqué, on pourrait vous faire un cours pendant des heures là-dessus mais, en fait, tout le monde s'en fout. Sachez que c'est à l'époque plutôt révolutionnaire, que ça sert à baisser les coûts de production et que ça permet à Amstrad de devenir une société importante.

A l'assaut des C64

Dans les années 80, Alan Sugar décide de s'attaquer au marché des micro-ordinateurs. Commodore règne en maître et ça, ça l'énervait, Alan. Alors, il choisit de produire un ordinateur, écran inclus, peu cher et destiné non pas à quelques fadas bouton-neux à lunettes mais à toute la famille. Fin 1983, l'*Amstrad CPC 464* sort. Vendu sous la barre des 3000 F (moniteur monochrome), il explose toute la concurrence. Exit les *TO7*, les *ZX81*, les *C64* et même les *MSX* qui pourtant cartonnent au Japon – mais qui n'ont pas bénéficié d'une campagne promotionnelle suffisante en Europe. Résultat, le **CPC** s'écoule à plus de deux millions d'unités. Il faut savoir qu'à l'époque, en raison de produits chers et qui n'arrivent pas vraiment à se renouveler, le monde de l'informatique est en plein *crash*. Les ventes s'effondrent. Le **CPC** va révolutionner le marché en proposant un produit

attrayant, à la finition soignée, pour un prix ultracompetitif. Les développeurs de jeux, voyant l'engouement des joueurs, se lancent à corps perdu sur l'*Amstrad* : les jeux pullulent et arrivent à redonner un souffle au marché. Bon, c'est à nuancer, certes, mais en gros, c'est ça. Le **CPC 464** est doté d'un lecteur de cassettes et sera remplacé en 1985 par le **CPC 6128** doté d'un lecteur de disquettes. Le **6128** coûte 4500 F avec un moniteur mono-

chrome et 6000 F avec un moniteur couleur.

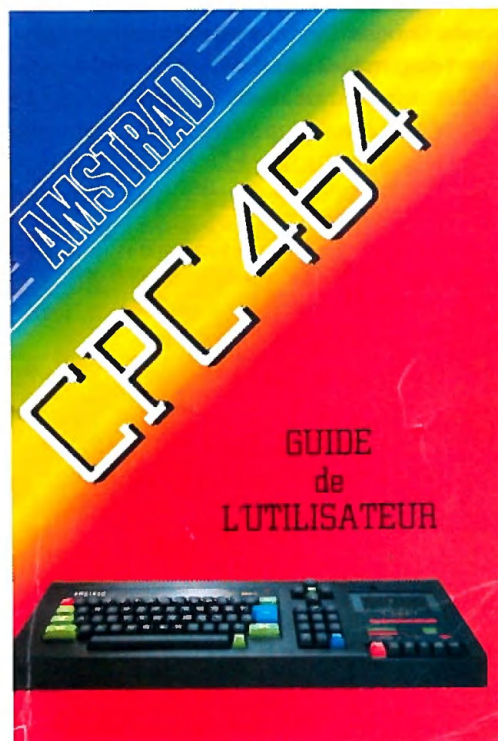
Amstrad régnera sur la micro-informatique

jusqu'en 1987 environ. A

cette date, l'*Atari ST* et l'*Amiga 500*

se taillent la part du lion. De plus, Amstrad

se diversifiera sans doute un peu trop. Si sa production de compatibles PC sera un succès (*PC1512*, *PC1640*, et les portables *PPC512* et *PPC640* basés sur des CPU *Intel 8086* et *8088*), la console *GX-4000* signera sa perte : elle est moche, peu performante, sa ludothèque pratiquement inexistante. Ajoutez à cela la sortie des ordinateurs **CPC 464+** et **6128+**, des versions à peine améliorées qui n'arrivent même pas à la cheville des *ST* ou *Amiga 500*... et en 1992, Amstrad décide d'abandonner le monde de l'informatique pour se recentrer sur ses activités premières. Aujourd'hui ? Ah, nous en reparlerons en conclusion, mais sachez qu'Amstrad existe toujours bel et bien !



D05 :



les caractéristiques

Où l'on apprend que l'Amstrad, y avait des vieux trucs dedans



Ah... on me dit qu'une erreur s'est malencontreusement glissée dans l'introduction de ce texte. Ah oui, en effet, je m'aperçois que le mot *hamster* s'est infiltré dans la liste... Bien évidemment, tout le monde sait que frapper un hamster à coup d'Amstrad est totalement stupide et inutile. Non, mieux vaut utiliser un marteau.

Mais revenons à nos moutons, ou à nos hamsters si vous préférez. Lorsque sort le CPC 464, il se classe plutôt bien au niveau des performances, et surtout au niveau du prix. Il se trouve en concurrence avec le C64 et le T07 (1982) aux processeurs cadencés à 1 MHz et avec le Matra Alice – la bonne blague *made in France* – cadencé à 0,89 MHz (1983). Seul le ZX Spectrum (1982) peut rivaliser puisqu'il offre un processeur Z80a 3,5 MHz et dispose de 16 Ko de Ram. Seulement voilà, le CPC 464 bénéficie d'un tarif défilant toute concurrence et d'un look ravageur, avec ses couleurs rouge, bleue et verte. Ajoutez à cela un clavier d'excellente facture et un écran couleur, et le succès est inévitable. Ce succès ne sera d'ailleurs pas entaché par le fait qu'il est doté d'un lecteur-magnétocassette (un lecteur de disquettes externe fut rapidement disponible).

Peu cher, facile à utiliser, médiatisé par une campagne promotionnelle sublimement orchestrée, le CPC a marqué l'histoire de l'in-

Pour ouvrir votre Amstrad, prenez-le à deux mains. Assurez-vous que vous le tenez bien. Repérez un prof, un parent, une petite sœur ou un hamster. Frappez de toutes vos forces la cible choisie. Normalement, en plus d'avoir fracassé la tête de votre adversaire, vous devriez avoir également ouvert votre Amstrad. Et voilà tout ce qu'il y a dedans...

formatique. Le CPC 664 sortira début 1985, c'était un 464 doté d'un lecteur de disquettes intégré. Il sera peu produit et donc peu vendu (3990 F à l'époque avec écran couleur) du fait de l'arrivée du CPC 6128 fin 1985. Equipé lui aussi d'un lecteur de disquettes mais de plus de mémoire, le 6128 cartonna tout autant – si ce n'est plus – que le 464.

Floppée de modèles

On peut d'ailleurs dire sans trop s'avancer que le 6128 fut la cause des difficultés de l'Atari ST à percer sur le marché. En 1985, l'Atari ST était vendu au même prix que le 6128 : 5990 F.

Oui mais alors, pourquoi l'Atari n'a pas immédiatement écrasé le 6128 puisque c'était un ordinateur 16 bits bien supérieur ? Simplement parce que l'Amstrad CPC 6128 était certes au même tarif, mais ce dernier englobait l'écran couleur... contrairement à l'Atari ! Bon, cette résistance fut de courte durée (1 à 2 ans maxi) mais quand même, hein, bon...

Sous licence, Schneider fabriquait des modèles de 464 et de 6128, principalement pour le marché allemand – plus strict en matière de normes. Avec des couleurs plus sobres et une connectique améliorée, ces modèles furent également disponibles sur le marché français pour pallier une pénurie d'ordinateurs.



Nom	CPC 464	CPC 6128
Année	1983	1985
Processeur	Z80a à 3,3 MHz	Z80a à 3,5 MHz
Ram/Rom	64 Ko/32 Ko	128 Ko/48 Ko
Modes graphiques	de 640 x 200 et 320 x 200 (2 couleurs) à 160 x 200 (16 couleurs) texte : 80 x 25	de 640 x 200 et 320 x 200 (2 couleurs) à 160 x 200 (16 couleurs) texte : 80 x 25
Couleurs	2 à 16 parmi 27 (3 intensités de rouge, vert et bleu)	2 à 16 parmi 27 (3 intensités de rouge, vert et bleu)
Son	3 voies musicales + 1 bruitage, 7 octaves gérées par un General Instruments AY-3-8912	3 voies musicales + 1 bruitage, 7 octaves gérées par un General Instruments AY-3-8912
I/O	Port parallèle 7 bits Port d'extension Prise RGB pour moniteur dédié Port joystick type D 9 broches Prise casque	Port parallèle 7 bits Port d'extension Prise RGB pour moniteur dédié Port joystick type D 9 broches Prise casque
Média	magnétocassette intégré	Lecteur de disquettes 3 pouces (Hitachi) interne au format de 170 Ko
Dimensions	565 x 170 x 70 mm	565 x 170 x 70 mm
Prix	3000 F avec un moniteur monochrome et 4500 F avec un moniteur couleur (1983)	4500 F avec un moniteur monochrome et 6000 F avec un moniteur couleur (1985)



Tres :

les jeux

Où l'on apprend que l'Amstrad c'est long...

Voilà deux pages qui sentent bon le pain-beurre-chocolat, avec le souvenir de moments interminables d'attente de chargement, les copies de jeux – boooooh ! – et les hits inoubliables. Raaaaah, j'en ai presque la larme à l'œil, tiens.

À l'heure où la chute du marché de l'informatique a frappé de plein fouet des machines telles que le C64, le ZX Spectrum ou la console Colecovision, l'Amstrad va apporter un souffle nouveau aux développeurs de jeux. Son prix ridiculement bas pour l'époque explique en partie son succès, succès qui va logiquement faire que toutes les sociétés vont s'intéresser de près à cette étrange petite bestiole rouge, bleu et vert. Ajoutez à cela une facilité de programmation et il n'y a rien

d'étonnant à voir fleurir un grand nombre de jeux sur cette machine.

Par contre, l'Amstrad a connu deux périodes vraiment distinctes : à savoir, la période 464 et la période 6128. Si les deux ordinateurs étaient, à peu de choses près, identiques, ils comportaient toutefois une différence qui... euh... ben, justement fait toute la différence : le média.

Alors que le 464 apparaît avec un lecteur de K7, le 6128 arbore, lui, un lecteur de disquettes. Nos plus jeunes lecteurs ne savent sans doute même pas de quoi je parle, et c'est bien dommage. Le 6128 apparut en 1985 bénéficiera du portage de la plupart des jeux déjà sortis sur 464 et ira même jusqu'à voir des jeux originellement destinés à l'Atari ST ou l'Amiga 500 adaptés pour lui. Jusqu'en 1991, il n'est pas rare qu'un jeu sorte sur ces trois machines. La disquette, à l'époque, c'est la rapidité de chargement, la rapidité d'exécution et une grande capacité de stockage.



128 **4490 F*** CPC 6128 = MONITEUR + ORDINATEUR + DISQUE

KO **KILO-OCTETS**

AMSTRAD

Le chargement se déroule...

Read Error B

Mais le souvenir qui aura marqué la plupart des joueurs, c'est le CPC 464 qui l'aura apporté. Et ce, grâce aux cassettes. Je m'explique : les jeux du 464 étaient placés sur des cassettes, en tout point identiques aux cassettes audio de l'époque, à savoir avec bandes et tout et tout... Le chargement se dérou-

lait via l'émission sonore de la cassette. Ne me demandez pas comment ça marchait techniquement parlant, je serais incapable de vous répondre...

Mais là où les plus jeunes de nos lecteurs ne peuvent pas comprendre toute la subtilité de l'Amstrad CPC 464, c'est que ces cassettes étaient parfois d'une longueur étonnante et vraiment décourageante. Parce que pour charger un jeu, un programme, ou je ne sais quoi d'autre, il fallait que la bande se déroule entièrement. 10 minutes pour charger un jeu, ça vous dit ? Et pourtant, c'était ça à l'époque. Bénis soient le CD et le DVD aujourd'hui.



Vous croyez que j'exagère, hein ? Eh bien, lisez ce qui suit, ça risque de vous en boucher un coin...

Ikari Warrior, 11 minutes 30 secondes de chargement... *Ghoul's'n Ghosts*, 4 minutes 30 pour le programme principal, puis 50 secondes à chaque niveau (soit multipliées par 5)... *Last V8*, un jeu de voitures, 14 minutes 30... *Dragon's Lair*, 1 minute 10 pour chacun des huit niveaux sans compter le programme principal...

Syntax: Error

Alors oui, les jeux d'aujourd'hui prennent 5 à 6 minutes à être installés. La différence, c'est qu'ils le sont définitivement sur votre disque dur tandis que pour l'*Amstrad*, il fallait les recharger à chaque fois ! Et entre nous, hein, prenez l'exemple de *Jet Set Willy*, un petit jeu qui pèse 42 Ko. Il fallait 2 minutes 53 secondes pour le charger ! Soit, avec un savant calcul, un taux de transfert de... 0,24 Ko par seconde ! Pour *Ikari Warriors*, c'est encore pire. 11 minutes 30, vous disais-je ? Le programme fait 32 Ko. Soit un taux de transfert de 0,046 Ko par seconde...

Bref, une génération de joueurs aura passé le nez devant son ordinateur, montre en main pour savoir combien de temps il restait... J'en ai fait partie.

Et encore, je ne vous parle pas des messages d'erreurs qui apparaissaient parfois au beau



milieu ou, pire, juste à la fin du chargement ! *Read Error B* ou *Syntax: Error* sont deux des messages les plus haïs par les anciens possesseurs de *CPC 464*... Rapidement, nous avons donc pris l'habitude de lancer un chargement avant d'aller faire nos devoirs ou avant d'aller prendre le sacro-saint pain-beurre-chocolat du goûter. Ça évitait de perdre trop de temps par la suite...

Press Play then any Key

Enfin, bon... à l'époque, on ne s'en plaignait pas trop. Ce fut aussi le début du piratage de masse... Ben, oui. Il suffisait d'avoir un double lecteur de cassettes et hop, vous faisiez la copie d'un jeu sans souci. Je le sais. Je me souviens de cet après-midi en compagnie de mon pote François, qui avait également un *CPC 464* et qui avait apporté la cassette d'un jeu dont je ne me rappelle plus le nom. Le problème était simple : je voulais continuer à jouer même quand il serait parti parce que c'était un jeu de foot et qu'il était drôlement chouette. C'est mon grand frère qui a eu l'idée d'essayer de copier le jeu à l'aide de la chaîne *hi-fi*. Et ça a marché. Et nous avons donc commencé à nous échanger les jeux... Oui, je saillais, c'est paaaaas bien. Mais bon, à l'époque, tout était différent. Le piratage était un terme uniquement employé pour des enregistrements de concerts revendus sous le manteau... ou carrément dans certaines boutiques de disques. Ça n'avait rien à voir avec maintenant... Nous étions jeunes, insouciantes et, merde à la fin, nous n'avions pas assez d'argent de poche – les jeunes de l'époque n'en avaient jamais assez, hein...

Enfin bref, l'*Amstrad* a connu l'âge d'or du jeu et a vu des hits incontournables adaptés pour lui. De *Double Dragon* à *Donkey Kong* en passant par *Gauntlet* ou *Prince of Persia*, pour ne citer qu'eux. Bon Dieu, si mon père ne l'avait pas jeté pour faire de la place dans sa cave, j'aurais bien ressorti mon vieux *CPC 464* poussiéreux et relancé quelques parties !



Cuatro :

exemples de jeux

Où l'on apprend que l'Amstrad c'est un sacré paquet d'incontournables

Difficile de faire un choix sur les meilleurs titres de l'*Amstrad*. Si l'on regarde la liste des jeux sortis, il semblerait que ce soit le cas de la majorité d'entre eux ! Les plus grands jeux des années 80 se sont vus adaptés sur cette machine et nous avons donc dû choisir ceux qui nous ont personnellement marqués le plus. Mais promis, on vous parlera des autres un jour prochain.

Barbarian

Editeur/Développeur : Palace Software

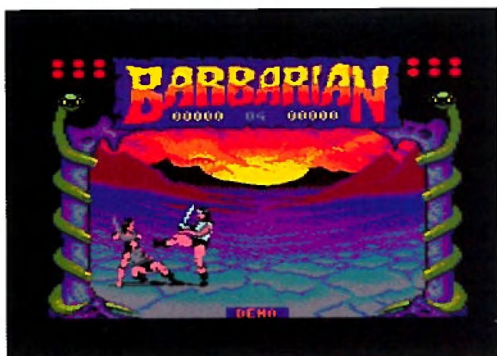
Année : 1987

Genre : action

Résumé : la princesse Mariana a été enlevée par le méchant Drax. Forcément, hein, vous ne pouvez pas laisser une telle chose se produire. Vous revêtez donc votre petit bandeau à la Rambo, vous enflez votre moule-burnes et votre marcel fluo pour aller bousiller Drax grâce à votre lame aiguisée. Sur la route, il vous faudra affronter en duel différents adversaires.

Avis : les duels sont d'une simplicité enfantine. Vous pouvez vous baisser, sauter, avancer, reculer et forcément taper en haut ou en bas. Mais le coup d'excellence, c'est le retourné dans la glotte pour décapiter votre adversaire. La tête est alors ramassée par un gnome vert qui s'en va en ricanant. C'est un jeu-culte, à la jouabilité merveilleuse et d'une fluidité inégalable. Cela reste pour de nombreux joueurs l'un des meilleurs jeux de tous les temps. Nous vous avons offert un remake exceptionnel dans notre numéro 3.

Note : ★★★★★



Billy la banlieue

Editeur/Développeur : Loricels

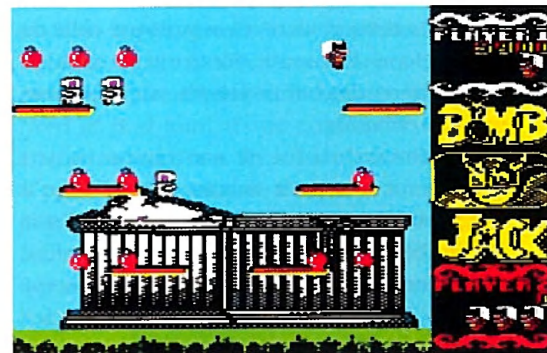
Année : 1986

Genre : aventure/action

Résumé : Billy est un *punk*, avec tout ce qui va avec : la boucle d'oreille, le zonblou en cuir, les lunettes de soleil et la banane. Bleue, en plus, la banane. Le but de Billy, dans la vie, est on ne peut plus simple et... comment dire... futile. Il rêve de claquer sa thune dans les Amstrad CPC qui jalonnent notre belle capitale. Belle, la capitale, certes, mais mal fréquentée. Parce que l'on pourrait croire que Billy est ce qui se fait de moins fréquentable... Eh bien, non. Ça commence avec une demoiselle qui vous barre le chemin et ne vous laissera passer que si vous lui rapportez un cœur. Ça continue avec un saxophoniste qui a perdu son instrument... sans parler des autres loubards prompts à dégainer de l'opinel et des flics chatouilleux prêts à vous flinguer si vous les approchez trop près, et au diable la bavure ! Une fois les obstacles passés, vous accédez aux fameuses Amstrad CPC. Et là, vous jouez à de vrais jeux d'arcade ! *Space Invaders*, un jeu de bagnoles, un casse-briques...

Avis : quiconque avait un Amstrad CPC en 1986 a forcément entendu parler de *Billy la banlieue*. Et rares sont ceux qui, en ayant entendu parler, n'y ont pas consacré quelques heures... Car *Billy* fut un jeu-culte, malheureusement oublié aujourd'hui, mais grâce à *E-Mulez*, je vous entends déjà vous esclaffer avec des « Mais oui ! C'est vrai ! Je me souviens ! » Un jeu-culte fidèle à l'esprit des réalisations des années 80 et que l'on retrouve avec plaisir. Et vous savez quoi ? Il est sur notre CD !

Note : ★★★★★



Bomb Jack

Editeur/Développeur : Elite

Année : 1986

Genre : plateforme

Résumé : Bomber Jack doit, dans les différents niveaux qu'il parcourt, récupérer tout un tas de bombes et de bonus. Bien entendu, dans ces niveaux, des méchants monstres attendent de voir Bomber Jack apparaître devant eux pour l'occire. Mais il est malin, B.J. Il les évite en sautant avec une telle aisance qu'une grenouille qui l'apercevrait tomberait immédiatement en dépression.

Avis : jeu de plateformes on ne peut plus classique, *Bomb Jack* constitue toutefois une superbe réussite. Et ce, en de nombreux points. La réalisation, d'abord, est exceptionnelle. La jouabilité se montre idéale, les niveaux se révèlent bien pensés, la musique est entraînante... L'intérêt, ensuite. C'est très amusant et très prenant. Sa simplicité, pour finir : la prise en main est rapide, aucune prise de tête et un plaisir sans faille. Que dire de plus ? Un joli petit remake en Flash vous attend sur notre CD.

Note : ★★★★★



Breakthru

Editeur/Développeur : US Gold

Année : 1986

Genre : arcade

Résumé : quelqu'un a volé votre avion, le PK430, et il vous faut absolument le retrouver. Comme vous avez des ampoules aux pieds, vous décidez d'y aller avec votre voiture. Oui mais cette voiture, c'est presque celle de James Bond : elle saute, elle tire et est capable de récupérer des bonus laissés sur le chemin par vos ennemis.

Avis : Breakthru fut en son temps un jeu qui connut son petit succès. Non pas qu'il soit particulièrement beau, non pas qu'il soit particulièrement extraordinaire non plus. Seulement voilà, c'est amusant, l'action est partout, les ennemis s'avèrent nombreux, les obstacles également et, au final, le joueur se régale.

Note : ★★☆☆☆

Bruce Lee

Editeur/Développeur : Datasoft

Année : 1984

Genre : action/plateforme

Résumé : vous jouez Bruce Lee. Rien que ça. Et Bruce est chargé de récupérer tous les lampions qui clignotent. Il est comme ça, Bruce, libre comme l'air. Il fait ce qu'il veut, Bruce, et il emmerde les méchants. Les méchants, d'ailleurs, ce sont un *ninja* noir et un *sumo* vert (qui peut d'ailleurs être contrôlé par un autre joueur). Et les méchants, ben, ils veulent garder tous les lampions pour eux. Alors forcément, ben, ça frite.

Avis : voici l'un des premiers jeux sortis sur CPC. Et ce n'est pas le moins réussi ! Chaque tableau est constitué de trois niveaux. Avec des lampions partout. C'est d'une simplicité enfantine, mais d'une efficacité redoutable. Bruce court, saute, frappe, se fait frapper... C'est du tonnerre. Sans parler des pièges... Nous vous avons offert un remake exceptionnel dans notre numéro 3.

Note : ★★☆☆☆

Cauldron

Editeur/Développeur : Palace Software

Année : 1985

Genre : action



Résumé : un jeu d'anthologie, pas de doute. Je me souviens y avoir passé des heures entières ! Incarne une sorcière qui doit réaliser une potion afin de battre la méchante citrouille et gagner le balai d'or. Pour ce faire, il vous faudra récupérer six ingrédients cachés dans des endroits clos. Vous devrez donc trouver les six clefs qui vous permettront de les atteindre. Sur votre petit balai, vous allez de tableau en tableau, évitant les chauves-souris, les plantes carnivores et autres joyeuses bestioles. Votre magie n'étant pas inépuisable, il vous faudra trouver les sources qui vous serviront à refaire le plein.

Avis : un petit jeu difficile mais ô combien plaisant ! A l'époque, ce fut un carton monumental. Mais comment avons-nous pu l'oublier, hein ? La prise en main n'était pas évidente, les tableaux se révélaient de plus en plus difficiles, mais la musique envoûtante et la réalisation excellente faisaient que, une fois lancé, on ne pouvait plus s'arrêter !

Note : ★★☆☆☆

Crazy cars

Editeur/Développeur : Titus

Année : 1988

Genre : course

Résumé : pilotez une voiture de rêve sur les routes encombrées. Le chrono défile et, si vous réussissez à le vaincre, vous vous retrouverez au volant d'une voiture encore plus classieuse !

Avis : un jeu de courses qui a marqué le genre par sa réalisation très honorable et sa jouabilité parfaite. Seul petit ennui, il n'y avait pas de fin et on pouvait ainsi rouler jusqu'à l'épuisement, pourvu que l'on arrive à battre le chrono. En tout cas, l'impression de vitesse

était sympa et le jeu reste encore aujourd'hui une source de doux et agréables souvenirs pour de très nombreux joueurs.

Note : ★★☆☆☆

Daley Thompson's Super Test

Editeur/Développeur : Ocean

Année : 1986

Genre : multisport



Résumé : figure emblématique – si, si... – des Jeux olympiques, Daley Thompson vous propose de tester vos capacités sportives lors de différentes épreuves. Au menu, tir au fusil, plongeon artistique, *sprint* cycliste, *slalom*, saut à ski, aviron, tir au but, tir à la corde...

Avis : des épreuves originales, un jeu plutôt bien réussi, des émotions... et de la sueur. Surtout que, pour réussir une épreuve, il faut, comme de bien entendu, secouer votre joystick de gauche à droite et de façon frénétique – rien de sexuel, hein... A noter qu'il sortit deux ans après un Daley Thompson's Olympic Challenge qui réunissait – à peu près – les épreuves classiques d'un décathlon...

Note : ★★☆☆☆

Green Beret

Editeur/Développeur : Konami

Année : 1985

Genre : plateforme

Résumé : ces salauds de Ruscovs ont des prisonniers américains. Pour lutter contre l'avènement de ces pourritures communistes, on vous envoie, vous, bérêt vert, libérer les



pauvres otages. Armé de votre seul couteau (et éventuellement d'armes que vous prélèverez sur les cadavres encore chauds de vos adversaires, tels que des lance-missiles ou des lance-flammes), vous traversez les lignes ennemies, massacrant tout sur votre passage.

Avis : *Green Beret*, hormis son scénario hyper recherché, présente un graphisme sympathique. La jouabilité est assez bonne – mais pas exceptionnelle –, les mouvements semblent tirés tout droit d'une motion capture de C3PO – vous savez, le droïde protocolaire de *Star Wars* – et les écrans fixes se succèdent... et se ressemblent un peu tous. Pourtant, grâce à sa simplicité et aux réflexes qu'il demande, *Green Beret* n'est pas la bouse à laquelle on pourrait s'attendre. Au contraire, il est accrocheur, agréable comme tout, et on y replonge toujours avec un plaisir non feint.

Note : ★★☆☆☆

Gunfright

Editeur/Développeur : Ultimate

Année : 1985

Genre : action



Résumé : dans une petite ville du Far West, vous pensiez couler des jours heureux et peignards, une étoile dorée accrochée sur le cœur. Car vous êtes *shérif*. Seulement voilà, des bandits infestent votre bourgade et s'amuse à dézinguer du citoyen. Allez, hop, ça va sentir la poudre.

Avis : très très moche, je vous l'accorde, *Gunfright* n'est pas destiné à remporter le premier prix de beauté des jeux cités ici. Au niveau jouabilité, ce n'est pas non plus top canon. Seulement voilà, c'est drôlement chouette quand même. On recherche déjà le bandit en évitant le contact avec les bonnes femmes – allez comprendre pourquoi si vous en touchez une vous mourez ! – et tout en suivant les cadavres qui jalonnent la route du mécréant. Une fois situé, le bandit vous provoque en duel... et c'est au plus rapide

que reviendront les honneurs. Bien entendu, vous gagnerez de l'argent à chaque bandit abattu, argent qui vous permettra, si ma mémoire est bonne, d'acheter des munitions... Ce fut un de mes premiers jeux, j'en reparle donc la larme à l'œil. Boudiou que de bons souvenirs !

Note : ★★☆☆☆

Kung-Fu Master

Editeur/Développeur : US Gold

Année : 1986

Genre : action



Résumé : vous jouez Lee, un expert en *kung-fu*, dont la petite amie, Sylvia, a été enlevée. Avant de réussir à retrouver la belle, vous devrez passer sur le corps de nombreux ennemis, qu'il s'agisse d'innombrables combattants ou de monstres mythiques.

Avis : autant vous le dire tout de suite, cette adaptation, bien qu'honorable, n'équivaut pas le merveilleux jeu d'origine disponible en Amstrad CPC. Toutefois, on y retrouve tous les ingrédients qui en ont fait le succès : le héros qui cogne (pieds, poings), les ennemis très nombreux, le joystick que l'on agite pour se dépêtrer d'un adversaire qui vous ceinture... C'est certes minimaliste et répétitif, mais cela reste encore aujourd'hui un bon jeu. Que dis-je, un grand jeu !

Note : ★★☆☆☆

Macadam Bumper

Editeur/Développeur : Ere

Année : 1985

Genre : flipper

Résumé : un jeu de flipper qui remporta un franc succès. Outre son excellente jouabilité, il offre la possibilité de jouer à plusieurs. Bumpers, fourchettes à gogo, cibles, triangles... tout est là pour faire passer un moment digne des meilleurs après-midi passés dans un café à faire tilter la machine.

Avis : non seulement *Macadam Bumper* fut un sublime flipper, mais vous pouviez carrément créer le vôtre. Je m'explique. Une option

vous permettait d'ajouter ou de retrancher n'importe quelle pièce du flipper original, et même de changer le nombre de points donné à chaque coup réussi. Ajoutez à cela une réalisation presque parfaite et vous aussi, vous devrez vous rendre à l'évidence : c'était p'têt' moche, mais de bons jeux comme ça, on n'en fait plus de nos jours.

Note : ★★☆☆☆

North & South

Editeur/Développeur : Infogrammes

Année : 1989

Genre : stratégie

Résumé : en pleine guerre de Sécession (1861-1865) aux Etats-Unis, les Nordistes et les Sudistes s'affrontent pour le contrôle des Etats et du chemin de fer qui les traverse. L'atmosphère y est guillerette puisque c'est celle du caporal Blutch, du sergent Chesterfield et de la bande dessinée de laquelle ils sont issus, à savoir *Les Tuniques bleues*.

Avis : simple, efficace et ô combien plaisant, *Nord et Sud* jouit d'une popularité énorme encore aujourd'hui. Il est extrêmement facile à prendre en main et s'adresse à un large public. Bon, il faut bien avouer qu'il est rapide à terminer, qu'il est un poil répétitif, mais qu'importe, on s'y amuse réellement. Que l'on soit ou non amateur de la B.D. – excellente par ailleurs, à mon humble avis –, on ne peut que se laisser prendre... au jeu !

Note : ★★☆☆☆



Operation Wolf

Editeur/Développeur : Ocean

Année : 1987

Genre : shoot

Résumé : il fut un temps où adaptation rimait avec réussite. *Operation Wolf* connut un énorme succès en tant que machine d'arcade. Pour preuve de sa qualité, il fut adapté en jeu vidéo pour la grande majorité des consoles et ordinateurs, et se révéla d'ailleurs très réussi sur CPC.

Le principe est simple : vous êtes un soldat balancé dans la jungle où une armée terro-



riste s'est planquée. A vous tout seul, vous devez dégommer les hommes comme les machines (tanks et hélicos) tout en évitant les gentils otages. Pour ce faire, mitrailleuse, grenades et missiles sont à votre disposition. **Avis :** doté d'une fluidité extraordinaire et d'un graphisme somptueux, *Operation Wolf* a conquis les foules. Il faut de sacrés réflexes, de la dextérité et un excellent joystick – et surtout robuste – pour venir à bout de tout cela.

Note : ★ ★ ★ ★ ★

Rambo – First blood part II



Editeur/Développeur : Loriciels

Année : 1986

Genre : aventure

Résumé : incarnez John Rambo dans ce jeu tiré du film *Rambo II*. Vous êtes projeté au beau milieu de la jungle vietnamienne et vous devez abattre tous les Vietcongs qui vous empêchent d'aller rechercher vos camarades prisonniers. Vous pouvez même récupérer des armes de destruction massive pour détruire massivement les massifs décors.

Avis : voilà un titre tout con, tout simple, tout bête et tout violent comme on les aime. C'est assez difficile, les ennemis jaillissent de partout et vous ne saurez vite plus où donner de la tête. La réalisation se veut honnête, la jouabilité bonne et, au final, on se retrouve devant un bon petit jeu d'action en 3D isométrique. Et puis, bon, soyons honnêtes, hein...

incarner John Rambo, c'est quand même jouissif...

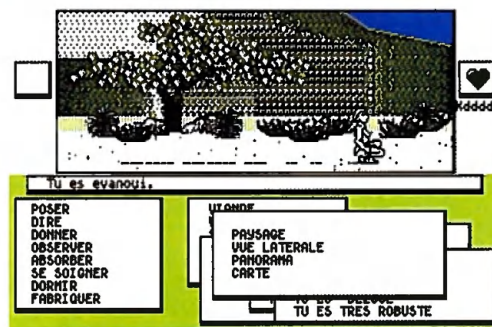
Note : ★ ★ ★ ★ ★

Sapiens

Editeur/Développeur : Loriciels

Année : 1986

Genre : aventure



Résumé : l'histoire est simple : vous, homme préhistorique ; vous, voyager dans monde ; vous, survivre. Voilà. Rahan n'a qu'à bien se tenir. Le monde de nos ancêtres est violent, plein de dangers, plein de possibilités aussi... Mais quel avenir pour un sans-tribu comme vous ?

Avis : ce jeu d'aventures se constitue de fenêtres fixes et, tout au long de votre périple, vous propose de rencontrer des humains plus ou moins hostiles, des animaux plus ou moins goûteux et, euh, des pierres. Parce que vous devrez commercer, vous nourrir, fabriquer des silex – personnellement, je n'y suis jamais arrivé –, *Sapiens* se présente comme un jeu immense, d'autant plus que les fenêtres à choix multiples vous permettront de ne jamais vivre deux fois la même aventure. Difficile, terriblement attachant, ce titre a bercé toute une génération accro au collier de griffes. Un *must* que nous vous offrons d'ailleurs dans notre CD.

Note : ★ ★ ★ ★ ★

Sorcery

Editeur/Développeur : Virgin

Année : 1985

Genre : plateforme

Résumé : vous incarnez un petit druide dont la mission est de libérer ses huit compagnons emprisonnés par un méchant sorcier. Pour y parvenir, il vous faudra faire preuve de réflexion et d'agilité...

Avis : les joies d'un jeu dans lequel vous devez réussir à trouver une clef qui vous ouvrira une porte à l'autre bout du tableau et derrière laquelle se trouve un parchemin qui vous

indique où trouver un objet situé à un autre coin du tableau, objet qui vous dévoilera un machin situé à mille kilomètres, machin qui vous conduira au truc situé... Bref, que du bonheur. Doté d'une réalisation splendide, d'une jouabilité réussie et de graphismes révolutionnaires, *Sorcery* fut l'artisan principal de la promotion de l'Amstrad CPC en son temps.

Note : ★ ★ ★ ★ ★

Winter Games

Editeur/Développeur : Epyx

Année : 1986

Genre : sport

Résumé : les Jeux olympiques d'hiver, ou du moins certaines de leurs épreuves, avec au menu du bobsleigh, du saut à ski, du patinage artistique, du patinage *free style*, des figures aériennes et du biathlon.

Avis : allez, il fallait bien illustrer la partie sport de l'Amstrad, alors pourquoi pas avec ce *Winter Games* qui remporta un joli petit succès à son époque ? Les épreuves sont assez inégales et on retiendra surtout le saut à ski, le bobsleigh et le biathlon, les autres épreuves étant sans doute un poil au-dessous d'un point de vue esthétique et *fun* – mais ce n'est qu'un avis personnel, hein...

Note : ★ ★ ★ ★ ★



Forcément, cette sélection ne saurait être complète sans citer des jeux à succès tels que *Antirad*, *L'arche du capitaine Blood*, *Arkanoid*, *Ghosts'n Goblins*, *Boulder Dash*, *Le manoir de Mortevelle*, *Cauldron 2*, *Bob Winner*, *Disc*, *Sorcery+*, *Bubble Bobble*, *Airwolf*, *Altered Beast*, *Commando*, *Crafton & Xunk*, *Defender of the crown*, *Donkey Kong*, *Double Dragon*, *Dragon's Lair*, *Elite*, *Fire & Forget*, *Friday the 13th*, *Gauntlet*, *Great Courts*, *Gunsmoke*, *Operation Jupiter*, *Ikari Warriors*, *International Karate +*, *Kick Off*, *Les Passagers du temps*, *Lode Runner*, *Outrun*, *Panza Kick Boxing*, *Platoon*, *Prince of Persia*, *R-Type*, *Rick Dangerous*, *Robocop*, *Shadow of the beast*, *Star Wars*, *Summer Games*, *Super Soccer*, *Tennis Cup*, *The Goonies*, *Turrican*, *Xevious*, *Xybots*, *Yie Ar Kung-Fu*...

Comment se servir des émulateurs présents sur le CD ou petit manuel à l'usage de ceux qui feraient mieux de lire le magazine avant de se jeter sur le CD. C'est pas un peu long comme titre, là ?

Voilà. Vous avez vos Rom de jeux préférés et le CD d'*E-Mulez* avec les jolis émulateurs. Et maintenant ? Eh bien, maintenant, prenez un siège, respirez un grand coup et lisez ces quelques lignes. C'est indispensable. Et cessez de nous harceler. Non mais !

Il y en a encore parmi vous qui nous envoient des messages pour nous dire qu'ils ne comprennent rien aux programmes d'émulation. Franchement, vous n'êtes pas raisonnables : il suffit de lire ces pages pour pouvoir vous en servir correctement.

Pour la majorité – voire tous – des émulateurs, il convient de connaître quelques petites commandes *Amstrad*.

Lorsque vous avez défini une Rom dans le disque A, vous devez taper CAT pour avoir la liste des programmes présents dans le jeu. Par exemple, vous définissez que le jeu *Balle de match* – sublime jeu de tennis – est dans le lecteur A, en sélectionnant votre Rom qui porte le nom de *balledematch.dsk*. Si vous tapez CAT, l'*Amstrad* vous inscrit : *Balle.bin*. Ceci signifie que pour lancer le jeu, vous devrez taper RUN" *BALLE.BIN* (notez que le " s'ob-

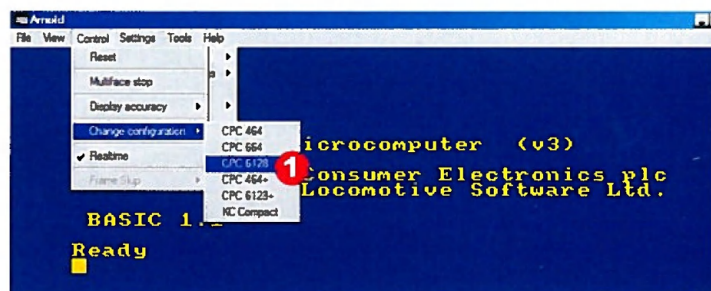
tient en faisant <SHIFT>+<2>). Sachez également que la plupart des claviers sont QWERTY, donc le Q et le A sont inversés, le Z et le W aussi, le . est à la place du ?. Voilà.

Arnold

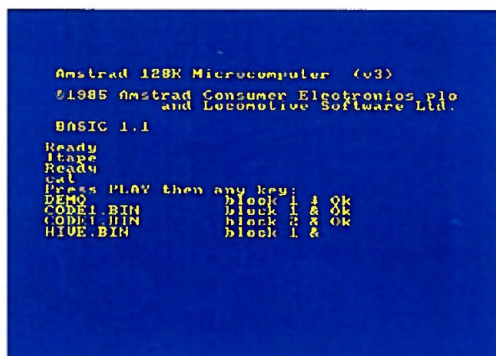
Il ne s'agit pas d'un émulateur dans lequel vous dirigeriez un petit gamin noir américain dans une série télévisée et qui aurait un grand frère nommé Willy. Nan, nan, nan. C'est sans doute le meilleur émulateur pour *Amstrad CPC*, n'en déplaise à ses concurrents. Seulement voilà, quelques renseignements sont nécessaires pour réussir à l'utiliser. Ben, oui. Même si c'est facile tout plein, il y a besoin de quelques précisions. Sinon, à quoi servirait-on, je vous le demande ?

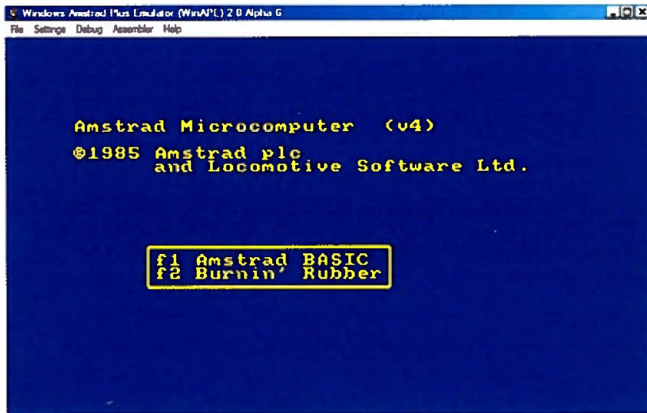
En tout premier lieu, il faut savoir que les instructions fournies avec le programme ne sont pas vraiment très précises ou détaillées. Autant dire que votre salut passe forcément par cette rubrique et ces quelques pages.

Exécutez *Arnold*. Non, pas l'acteur de la série, le programme. Une jolie petite fenêtre s'ouvre. Ça vous



rappelle des souvenirs, hein ? Vous êtes devant un *CPC*. Oui, mais lequel ? A vous de choisir. Pour utiliser une Rom avec l'extension *.dsk*, allez dans *Control*, *Change Configuration* et cliquez sur *CPC6128* (1). Vous émulez donc un 6128. N'oubliez pas cette manip sinon vous resterez comme un gland à vous demander pourquoi cette satanée Rom de merde ne se lance pas – je le sais, j'ai testé pour vous. Ensuite, pour démarrer un jeu, rien de plus simple : rendez-vous dans le menu *File*, choi-





sissez *Disk Drive A* puis *Auto-Start Disk (2)*.

Le jeu est automatiquement lancé. S'il est en deux disquettes, avant d'aller dans *Disk Drive A*, rendez-vous dans *Disk Drive B* et *Insert Disk*. Sélectionnez la seconde disquette. Ensuite, faites la manip pour *Auto-Start Disk (2)* avec le *Disk Drive A*.

Bref, le jeu se lance automatiquement. Facile, non ?

Au niveau des options, *Arnold* vous permet d'augmenter la taille de la Ram, de gérer le son et de faire bien d'autres choses que seuls les plus passionnés pourront bidouiller. Les autres, eux, se contenteront d'aller dans *Control* et de cliquer sur *Reset* pour revenir à l'accueil de l'*Amstrad* et changer de jeu, ou de cliquer sur *View* puis *Full Screen* pour jouer en plein écran.

Winape32 vous propose d'émuler un *Amstrad* ou carrément de lancer un jeu de courses de voitures *Amstrad*, à savoir *Burnin' Rubber*. Pressez la touche <1> du pavé numérique pour l'émulateur et la touche <2> pour le jeu.



Il fonctionne *grosso modo* comme *Caprice32*, autre émulateur fourni. Et tous deux ont un fonctionnement similaire à celui de *Arnold*.

Pour Dos

Nous vous offrons deux émulateurs *Dos* : *CPE* et *Caprice32*. Pour le premier, pensez à lancer *CPESETUP.EXE* avant toute chose, puis *CPE.EXE* pour charger le programme. Pour le second, exécutez *CAP32.EXE*.

Pour Mac

Extrayez le programme et lancez-le.

Pour Xbox

Rien de plus simple. Installez l'émulateur *ArnoldX* sur votre *Xbox*, dans le répertoire où vous placez vos émulateurs. Placez les Rom dans le répertoire *cpcroms*. Redémarrez votre *Xbox* et lancez *ArnoldX*. Choisissez *Select Rom* pour afficher la liste des jeux. Sélectionnez ensuite le jeu. Ça ne se lance pas pour autant tout seul. Votre choix est inclus dans le *DiskA*. Si le jeu est en deux disquettes, optez pour *DiskB* et allez sélectionner le second disque. Ensuite, il vous suffit d'appuyer sur la touche pour que l'émulateur vous transporte sur la page d'accueil d'origine de l'*Amstrad* et que vous voyiez s'afficher les mots *run"xxxxx* avec *xxxxx* le nom de votre jeu. Si c'est le cas, tant mieux, le jeu se charge rapidement et se lance. Sinon, c'est que votre Rom est défectueuse – ça arrive. Vous pouvez également décider de paramétrer soit l'ensemble de votre système (choisir *Configuration* au menu) soit



chaque jeu (choisir *Configure* à la liste des jeux), avec comme options, la configuration de la manette, les filtres graphiques et tout un tas d'autres petites choses. N'oubliez toutefois pas qu'en cliquant sur le stick gauche, vous faites apparaître un clavier virtuel (enlevez-le en appuyant sur) et qu'en cliquant sur le stick droit, vous revenez au menu, même en plein jeu.

Pour Playstation 2

Malheureusement, cet émulateur pour *PS2* est loin d'être parfait... très loin, même, en ce qui concerne son ergonomie et sa facilité d'utilisation. Gravez le CD en incluant les Rom à la racine. Le menu vous permet de changer d'émulateur (464/664/6128) et de jeu par la même occasion. A ne conseiller qu'à ceux qui aiment se prendre la tête...

Pour Linux

Vous avez le choix entre *Arnold* pour *Linux*, qui fonctionne de manière identique à la version PC (vous y reporter) ou *CPC++*, que vous devrez préalablement extraire pour l'utiliser.

Pour GBA

En fait d'émulateur, il s'agit du portage d'un titre *CPC* sur *GBA*. Le jeu en question est *L'Abbaye du crime*, excellent au demeurant. Pour y jouer, copiez le fichier *.gba* sur votre cartouche programmable puis, une fois cette dernière insérée dans votre *GBA*, lancez le jeu. Les touches sont décrites dans le fichier *txt* joint au programme.

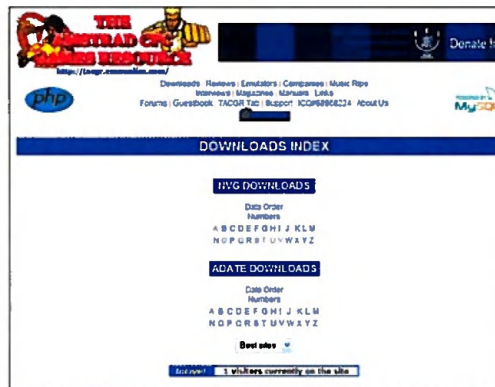


Compte là-dessus et bois du Rom

Suite au succès exclusivement européen de l'*Amstrad*, les sites qui lui sont dédiés se révèlent peu nombreux et surtout souvent incomplets, voire totalement inintéressants. Heureusement, nous avons réussi à vous dénicher quelques raretés qui devraient vous permettre d'étancher votre soif de Rom. Faut juste faire gaffe à la gueule de bois...

Aujourd'hui, les éditeurs y vont tous de leur recyclage de vieux jeux. Atari, Nintendo, Midway, Intellivision... pour des prix souvent déraisonnables, ils vous proposent de retrouver vos vieux hits, adaptés parfois avec brio (*Midway Arcade Treasures* sur Xbox), parfois avec des mouffes (*Atari Legends* sur Nintendo DS). Toujours est-il que ces renaissances sont souvent issues de vieilles consoles. Toutefois, si une compilation des meilleurs jeux Atari ST ou Amiga peut être envisageable sur PC, il y a peu de chances que vous voyiez un jour apparaître le *best of* des hits de l'*Amstrad*. La raison en est simple : les CPC ont connu un grand succès en Europe, exclusivement. Autant dire que ça restreint sévèrement le marché.

Mais je radote, je radote, et vous vous impatientez. Vous êtes donc comme un gland avec votre original en cassette (CPC464) ou en disquette (CPC6128) et vous ne comprenez pas où les insérer dans votre Xbox. Bon, déjà, vous êtes un naze. Ensuite, puisque vous avez l'original – condition *sine qua non* –, il vous faut aller chercher sa Rom sur le Net. Pour ceux qui ne nous suivent pas depuis



notre premier numéro – honte à eux et à toute leur famille sur vingt générations –, une Rom est une modification du programme, une sorte d'adaptation pour que le jeu soit géré par les émulateurs. Bref, vous devez récupérer la Rom de votre jeu pour le faire tourner sur l'émulateur de votre choix.

Vide intersidéral

Le problème est que des sites proposant des Rom, il n'en existe pas énormément, peu sont intéressants et surtout la plupart ne comp-

tent que quelques jeux. Vous tomberez souvent, en fait, sur des sites réalisés rapidement par quelques bouseux de l'informatique et qui vous raconteront leurs vertes années passées devant leur CPC. Ils vous offriront à l'occasion de télécharger les titres qui les ont marqués (quatre ou cinq seulement) dont les trois quarts auront des liens défectueux.

Un site fait figure d'exception, toutefois. Il s'agit de The Amstrad CPC Games Ressources (<http://tacgr.emuunlim.com/downloads/downloads.php>) où vous trouverez les Rom de pratiquement tous les jeux sortis sur CPC. Un excellent site, au demeurant, mais tout en anglais.

Par ailleurs, pour ceux qui veulent *poker* sur leurs jeux CPC, il existe un site offrant tous les *pokes* pour tricher sur vos vieux jeux CPC. Amstrad CPC Poke Database est son nom et <http://andercheran.aiind.upv.es/~sergio/cpc/> son adresse.

Allez, histoire de se dire que les Français peuvent eux aussi avoir de bonnes idées, nous vous citerons Amstrad CPC Free Fr (<http://amstrad.cpc.free.fr>) dont le principal argument est de vous proposer des jeux en MP3. Il vous suffira de rebrancher votre vieux CPC, de lui coller une cassette adaptatrice audio (voir image) dans le lecteur et de balancer la purée pour revivre les longues minutes d'attente avant de jouer. A noter que ce site met également à votre disposition des informations détaillées sur chaque machine.



La suite de la fabuleuse histoire des Game & Watch (4/9)

Les *Game & Watch* n'ont pas toujours remporté un succès massif. Pour preuve, nous abordons cette fois-ci les *Tabletops*. Ces sortes de petites bornes d'arcade portatives étaient loin d'être parfaites – et sans doute trop grosses. Aujourd'hui, pourtant, on se les arrache à prix d'or.

En 1980, Nintendo décide de marquer à tout jamais de son empreinte le monde du jeu vidéo. La déferlante *Game & Watch* apparaît cette année-là avec les séries *Silver & Gold* (voir *E-Mulez* n° 3). L'année suivante, la gamme s'enrichit d'une nouvelle série, les *Widescreen* (voir *E-Mulez* n° 4), à l'écran plus large. En 1982, c'est au tour des *Multiscreen* (voir *E-Mulez* n° 5) d'envahir le marché. Comme de bien entendu, nous continuons notre tour d'horizon avec une série qui n'a pourtant pas connu un grand succès : il s'agit des *Tabletops*, apparus en cette bonne vieille année 1983.

Le *Tabletop*, c'est une espèce de borne d'arcade portative. Elle dispose d'un mini-joystick pour simuler les déplacements, et non plus des sempiternels boutons. Des boutons, pourtant, elle en possède : en plus des classiques *<Game A>*, *<Game B>* et *<Time>*, elle en propose un nouveau : *<Punch>*, *<Open>* ou *<Jump>* selon les jeux, autrement dit, un bouton d'action.



L'écran à cristaux liquides est de qualité, en couleur qui plus est, mais présente quelques soucis de visibilité. En effet, il suffit que votre environnement soit un peu trop lumineux pour que vous n'y voyiez plus grand-chose.

C'est également pour cela que ces écrans sont « enfoncés » dans un cadre en plastique censé apporter un minimum d'obscurité nécessaire à la bonne vision du jeu : ce n'est pas toujours le cas, malheureusement.

Flip flap flop

De piètres qualités techniques, un coût de production – donc de vente – important... La série des *Tabletops* sera un flop dans la saga des *Game & Watch*. A tel point que seuls quatre seront produits.

Il s'agit de :

Donkey Kong Jr

Junior doit aller sauver son père que Mario a enchaîné. Pour ce faire, il doit aller récupérer les clés des cadenas qui retiennent son papoune, tout en évitant les oiseaux et les crocodiles ;

Popeye

Olive s'est fait capturer une nouvelle fois par Brutus. Elle arrive néanmoins à jeter des épinards à Popeye pour qu'il puisse cogner fortement son adversaire et l'envoyer ainsi à l'eau ;

Snoopy

Woodstock dort peignard dans son nid. Malheureusement, Sally joue du piano, ce



qui fait s'envoler les notes de musique vers le nid... Snoopy doit donc les détruire avant qu'elles n'atteignent son petit compagnon ;

Mario Cement Factory

Mario doit remplir les camions de livraison avec les blocs de ciment qui apparaissent sur les tapis roulants. Attention à ne pas en faire tomber ou c'est le drame...

Comme vous pouvez vous en rendre compte, deux de ces *Tabletops* sont des remakes de jeux déjà sortis sur *Widescreen* l'année précédente.

Aujourd'hui, ces *Tabletops* jouissent néanmoins d'un fort capital sympathie. Ils s'échangent aux alentours de 50 € (pas loin de 350 F). On en trouve dans certains magasins spécialisés en vieux jouets et figurines ou sur Internet (sites d'enchères principalement).





En plein dans l'cube...

La *Game Cube* possède elle aussi ses propres émulateurs. Mais avant de pouvoir vous en servir, vous devez contourner la protection de la console qui vous empêche de lire les CD ou DVD non originaux. En voilà la méthode, ainsi que la liste des émulateurs disponibles.

La dernière-née de chez Nintendo, à savoir la *Game Cube*, a rencontré un joli brin de succès. Destinée à un public plus jeune que celui de la *PS2* ou de la *Xbox*, elle n'en offre pas moins certains jeux pour adultes. Pour preuves les *Resident Evil* ou autres réalisations recommandées pour un public averti. Il faut dire que voir son gamin de 9 ans dézinguer du zombi à tour de bras en hurlant « Putain, j'ai plus d'essence pour ma tronçonneuse », ben... euh... ça fait drôlement peur. Le fait est, donc, que la *Game Cube* a également son public d'ados et de jeunes adultes. Il n'en fallait pas plus pour que la console de Nintendo voie naître des émulateurs.

Alors attention, hein, on ne va pas non plus crier au génie et se mettre à allumer des cierges. Il n'existe pas non plus une foule d'émulateurs. Déjà, il est inutile d'espérer voir tourner des programmes *Atari ST* ou *Amiga 500*, ou même de *C64* et de je ne sais quel

autre ordinateur. Les seuls émulateurs qui existent sur *Game Cube* ne concernent que d'autres consoles. Là encore, ces autres consoles ne sont pas toutes au rendez-vous. La *PC Engine* ou la *Nes*, pour ne citer qu'elles, sont bizarrement absentes de la liste. Enfin, bizarrement, en ce qui concerne la *PC Engine*, non, cela peut s'expliquer par des différences



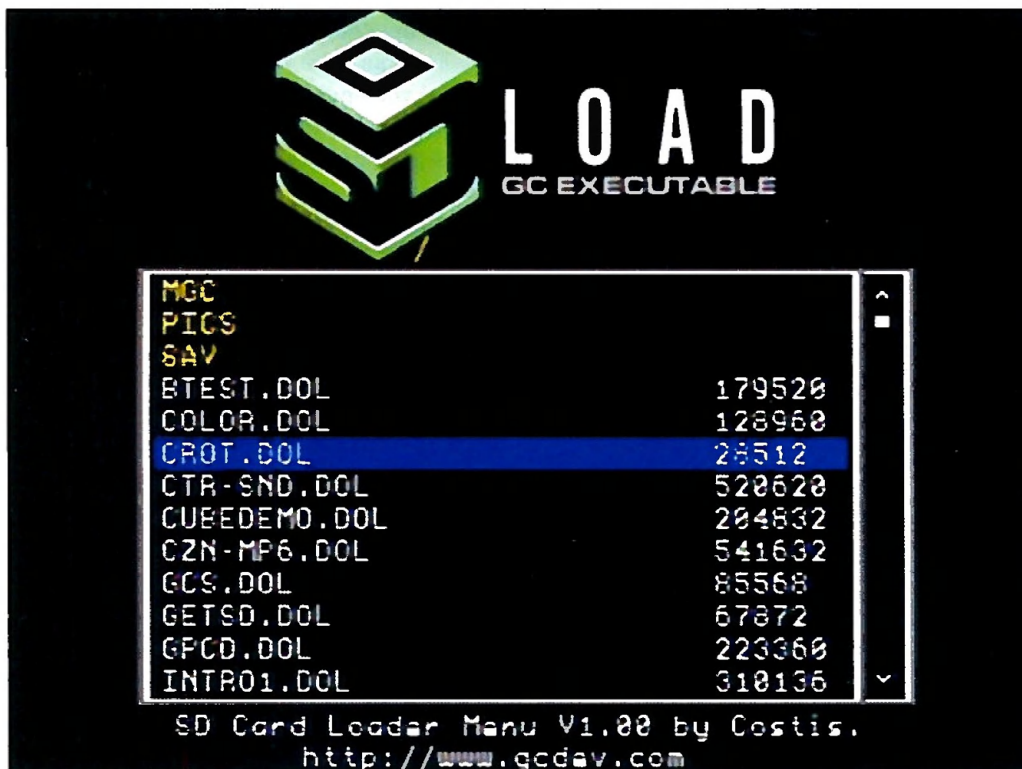
matérielles. Mais on est en droit de se demander pourquoi la *Snes* est émulée et pas la *Nes*, hein ?

Toujours est-il que la *Game Cube* ne peut, d'origine, lire de CD ou de DVD gravés. Elle ne peut fonctionner qu'avec les jeux originaux.

Il existe plusieurs méthodes pour contourner ce petit désagrément et donner à votre console la possibilité de faire tourner divers programmes, tels que des émulateurs.

Contourner la protection de la Game Cube

La plus simple – si l'on veut – est une méthode appelée *SDLoad* et mise au point par Costis du site www.gcdev.com/. Cela consiste à utiliser une carte mémoire SD (Secure Digital) et un programme de triche tel que *Action Replay*. Cette méthode fonctionne avec tous les programmes de ce style. Il vous faudra également un adaptateur *Game Cube* pour cartes SD et un lecteur de cartes multiformat





pour PC.

Pour info, on trouve des cartes SD 128 Mo à 20 € et 512 Mo à 45 €.

Un lecteur de cartes pour PC peut revenir à environ 20 € et un adaptateur pour Game Cube à environ 25 € – difficile à trouver... allez jeter un œil sur www.lik-sang.com. Bref, pour environ

110 €, vous aurez accès à pas mal d'options et notamment la possibilité de lancer des émulateurs. Il suffit, *grosso modo*, de poser le programme sur votre carte SD via le PC, puis de le lancer sur Game Cube via Action Replay – c'est en réalité à peine plus compliqué mais pour plus de détails, allez voir le site de Costis. Cette technique permet alors de lancer non seulement des CD et DVD non originaux mais également des programmes via une connexion PC par FTP.

L'autre méthode consiste à faire pucer votre Game Cube. Il est en effet possible, même si la pratique est rare, de faire pucer votre console. Alors oui, vous allez me dire que c'est forcément la solution la plus simple puisqu'il suffit d'aller porter votre console chez un poseur, de lui donner les sous-sous (comptez 100 € minimum pose comprise) et de récupérer votre cube une fois l'opération terminée. Vi. Mais allez trouver un poseur de puces Game Cube, hein... Ils ne sont qu'une toute petite poignée et dénicher leurs coordonnées relève plus du parcours du combattant qu'autre chose...

Enfin. Toujours est-il que les émulateurs disponibles pour Game Cube sont les suivants :

- Arcade (Mame) ;
- Chip 8 (Breakout, Pacman, Space Invaders...);
- Megadrive ;
- Super Nintendo ;
- Dotti-Kun (système arcade produit par Sega) ;
- Game Boy Color.

Il faut également savoir que tous ces émulateurs ne sont pas forcément au point. Mame pour Game Cube, par exemple, ne fonctionne que sous Linux et se révèle assez compliqué à faire tourner si vous êtes novice...

Et c'est tout ?

Eh bien, oui... enfin... presque. Ces émulateurs ne fonctionnent qu'avec la Game Cube. Seulement les plus malins de nos lecteurs auront sans doute une idée lumineuse... non ? Personne ? Vraiment personne ? Ah bon...

Alors nous allons vous expliquer, hein... Il existe un câble link reliant la Game Cube à la Game Boy Advance... Vous ne voyez toujours pas ? Eh bien, la Game Boy Advance



jouit d'un nombre d'émulations supérieur à celui de la Game Cube.

Au menu, la Game Boy Advance émule – plus ou moins bien – des machines telles que l'Amstrad CPC, la Colecovision, la Game Gear, la Nes, la PC Engine, la Master System ou le ZX Spectrum. En connectant, donc, les deux consoles, vous obtiendrez sur votre Game Cube des émulateurs supplémentaires. Alors, bien entendu, si vous n'êtes pas équipé d'une GBA et des accessoires nécessaires (cartouches programmables), les coûts s'envolent. Non pas que

la GBA soit terriblement chère – les prix baissent – mais les cartouches programmables ne sont vraiment pas données. Pour plus de renseignements sur les émulateurs les plus performants de la GBA, jetez donc un œil à notre ancien numéro. Vous y trouverez sans nul doute votre bonheur et vous saurez alors comment procéder. Il vous suffira par la suite de connecter votre GBA à votre Game Cube et le tour sera joué.

On vous rassure, on vous reparlera de ces émulateurs, dans le détail.



La Nintendo DS face à

Sortie chez nous à la mi-mars, la *Nintendo DS* a connu un joli petit succès, et ce malgré le nombre très restreint de jeux disponibles pour le moment. Et parce qu'entre la *Game Boy Advance* et la *DS*, il n'y a qu'un – petit – pas de franchi par Nintendo, pourquoi cette dernière ne jouerait-elle pas la carte de l'émulation, hein ?

4, c'est un sacré chiffre, hein ? Eh bien, c'est le nombre de millions de *Nintendo DS* qui se sont écoulées dans le monde un mois après sa sortie en Europe (soit à la mi-avril, à peu de choses près). Et dans ce chiffre, ce sont 500 000 *DS* qui se sont vendues en Europe. Un joli score que bon nombre de concurrents regardent avec envie, la bave au coin des lèvres et l'œil humide.

Mais bon, la *DS*, c'est aussi une vingtaine – seulement ! – de jeux sortis, dont à peine une dizaine a vu le sol européen. Autrement dit, ça craint grave, zyva trop d'la balle cimer le keum – je suis actuellement des cours intensifs de « parler jeune ».

Entre nous, vous

parler des jeux récents n'a aucun intérêt pour une publication telle que la nôtre. Nous verrons donc cela dans une vingtaine d'années, si vous le voulez bien, pour un dossier spécial *La DS, c'était bien à l'époque*, yo zyva, ça tape. Nous pourrions toutefois évoquer un jeu sorti sur *DS*, à savoir *Retro Atari Classics*. Ah ben, tiens, oui, nous allons vous en parler ! Ce jeu regroupe les « grands » succès d'Atari que nous connaissons tous : *Pong*, *Centipede*, *Tempest*, *Warlords*, *Breakout*, *Sprint*, *Gravitar*, *Asteroids*, *Lunar Lander*, *Missile Command*... C'est bien. Il vous les propose

même avec des versions remix, soit des graphismes différents... le tout pour 40 €... et avec une réalisation moyenne – exécration en ce qui concerne les remix... Trop cher, trop peu de jeux, certains sans intérêt – vous les reconnaîtrez vous-même en lisant la liste... Bref, un produit à éviter.

« Ah oui, mais moi, j'ai une *Nintendo DS* et je veux jouer à d'anciens jeux, oh oui, oh oui, oh oui ! » nous dit le petit gros avec la casquette Gap au fond de la salle. Bien. Alors, déjà, tu la boucles et tu te rassieds. Ensuite, tu me laisses finir ou je t'en colle une.

Pas d'émulation tactile

Soyons honnêtes tout de suite : il n'existe pas de moyen de taper dans l'émulation avec le bonheur d'utiliser l'écran tactile de la *DS*. Ce n'est pas pour maintenant. Pour cela, il faudrait que des émulateurs spécialement développés pour la *DS* soient disponibles. Ce n'est pas encore le cas. Il faudrait aussi que l'on trouve une cartouche de *DS* programmable. Ce n'est pas encore le cas, non plus. Pourtant,



l'émulation



nul doute que cela arrivera un jour, à l'instar de la cartouche programmable de la *Game Boy Advance* dont nous vous avons déjà parlé et dont nous vous reparlons à cet effet (voir encadré dédié). Vous verrez alors des émulateurs qui fonctionneront avec le stylet et l'écran tactile et qui vous balanceront les jeux sur l'écran supérieur. Si, si... Mais bon, ce n'est pas pour maintenant. Autant vous laisser rêver, donc, et ne pas en parler davantage. « Mais alors, pourquoi tu nous parles de l'émulation DS, ducon, si elle n'existe pas encore ? » nous dit le petit gros avec la casquette Ga... Encore lui ? Attends que je te colle une baffe, toi... Blam ! Bien. Une bonne chose de faite. Reprenons, donc. Je n'ai jamais dit que l'ému-

lation sur DS n'existait pas. Elle n'existe pas simplement avec l'option écran tactile. Par contre, je vous rappelle que la *Nintendo DS* est compatible *Game Boy Advance* et qu'elle en accepte donc les cartouches. Et cela tombe bien, hein, puisque l'émulation sur GBA passe principalement par des cartouches programmables (voir encadré). Pour ceux qui n'auraient pas encore compris, tous les émulateurs disponibles sur GBA fonctionnent donc sur *Nintendo DS*.

Listing des émulateurs

Voilà donc le moment choisi pour vous faire un petit récapitulatif des émulateurs dispo-

nibles sur GBA, donc, si vous avez tout suivi jusque-là, sur *Nintendo DS* :

- Amstrad CPC (voir dossier de ce numéro) ;
- Arcade (*Asteroids*, *Centipede*, *Pacman*, *Punchout*, *Space Invaders*) ;
- Atari 2600 ;
- BBC Micro ;
- Chip 8 (*Pong*, *Breakout*, *Space Invaders*...) ;
- Colecovision ;
- Game Gear ;
- Game Boy ;
- Nes ;
- PCE Engine ;
- Sega Master System ;
- Sharp X1 ;

- Snes ;
- Spectrum ;
- Watara Supervision.

Forcément, tous ne sont pas très fiables et de bonne qualité. Mais vous pourrez déjà en retrouver une bonne partie dans nos précédents numéros – toujours disponibles à la commande, je vous le rappelle... – et le reste dans nos prochains.

Quoi qu'il en soit, la *Nintendo DS*, grâce à cette petite liste, vient de voir sa ludothèque transformée. A vous de jouer, maintenant !

Cartouches Famicom et Nes sur GBA ou DS

Par ailleurs, nous voulions vous parler de deux produits qui intéresseront autant les *aficionados* de la *GBA* que ceux de la *DS*.

Le premier produit offre de lire les cartouches *Famicom* sur votre *GBA* – et donc sur votre *DS*... Cet accessoire portant le nom de

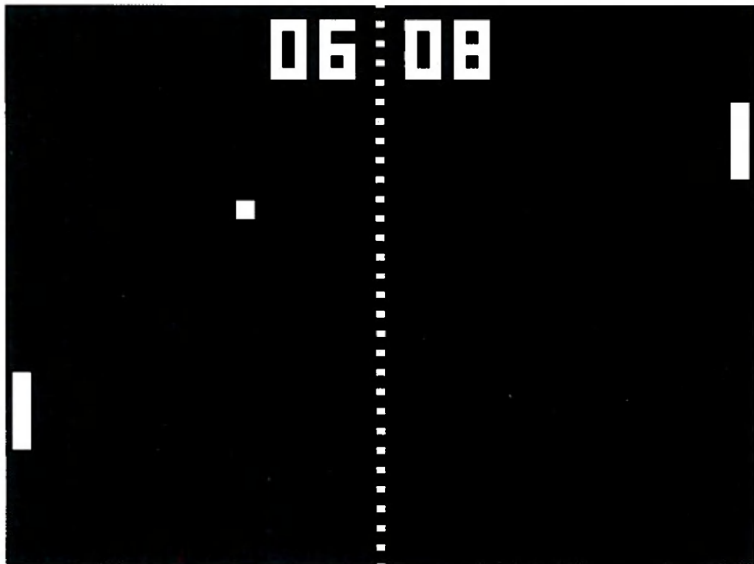
Famicom Mini Converter est disponible sur l'excellentissime site *Lik-sang* (www.lik-sang.com). Il permet d'utiliser vos vieilles cartouches de *Famicom* sur votre *GBA* – et donc sur votre *DS*, on vous l'a déjà dit. Il est vendu pour la – modique – somme d'environ 50 dollars (soit 40 € ou 250 F pour les europhobes).

Mais ce n'est pas tout. Non, non. Imaginez que vous ayez encore quelques cartouches *Famicom*, certes, mais encore plus de cartouches *Nes* dans votre grenier. Vous en faites quoi, hein ? Et quel rapport avec votre *GBA* – et donc avec votre *DS*, vous suivez ou quoi ? Eh bien, le toujours excellentissime site *Lik-sang* (www.lik-sang.com) vous propose d'acquérir pour la – toujours modique –

somme d'environ 10 dollars (soit 7,50 € ou 50 F pour les mêmes europhobes que précédemment) le *Family Converter*. Cette petite chose est un accessoire offrant de jouer avec vos anciennes cartouches *Nes* sur votre... *Famicom* ! Et comme de bien entendu, vous avez déjà le *Famicom Mini Converter* qui permet de jouer les cartouches *Famicom* sur votre *GBA*, vous pouvez carrément jouer avec vos cartouches *Nes* sur votre *GBA* ! Bon, les différents branchements sont un peu encombrants, mais l'idée est là, non ?

Vidéo + musique sur GBA ou DS

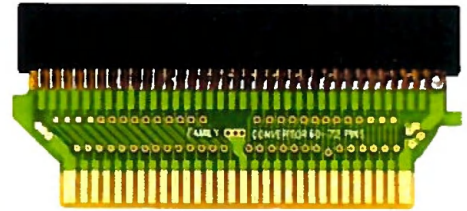
Et puis, tiens, comme nous sommes bien partis pour vous convaincre, que diriez-vous de lire vos chansons préférées et de voir des



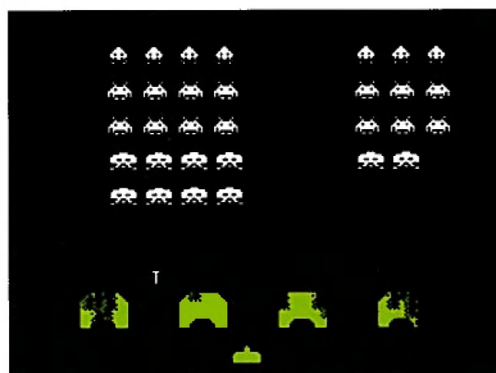
Cartouche programmable GBA

Pour ceux qui découvrent le monde de la programmation sur GBA, voici quelques pistes pour bien débuter. Avant tout, il vous faudra acquérir un linker. Il s'agit d'un programmeur de cartouches vierges pour GBA. Une fois connecté à un PC, il permet de transférer des jeux, des données, de la musique, voire de la vidéo ! Son prix n'excède généralement pas la vingtaine d'euros.

Second élément indispensable, la cartouche programmable. Il existe de nombreux modèles, marques et capacités : 128, 256, 512, 768 Mo, 1 Go voire plus. Ce type de matériel étant assez difficile à trouver chez les revendeurs traditionnels, il vous faudra passer par la case Internet. La plupart des sites qui vendent des accessoires pour GBA proposent désormais ces cartouches, qu'il s'agisse de *EZ-Flash* ou *Magic Flash* pour ne citer qu'elles. Comptez environ 90 € pour une cartouche de 256 Mo et 130 € pour une 512 Mo.



films sur votre GBA – et donc sur votre DS, combien de fois vais-je devoir vous le répéter ? Ben oui, c'est possible. Pour cela, rendez-vous une nouvelle fois sur l'excellentissime site Lik-sang (www.lik-sang.com) pour jeter un œil sur le GBA Movie Player. Cet accessoire est vendu au prix d'environ 25 dollars (soit 19 € ou 125 F pour nos amis les europhobes). Il vous permet d'inclure une carte Compact Flash d'une capacité de 2 Go maximum dans votre GBA – et donc... Sur cette carte Compact Flash, vous aurez pris le soin de mettre vos films ou vos musiques dans un format spécial (donc moins de place prise par chaque média, logiciel de transformation des fichiers au bon format *via* un ordinateur inclus). Bonus pour la Nintendo DS par rapport à la GBA : la prise casque vous autorise de brancher de petites enceintes et vous offre ainsi de transformer votre console en *juke-box* portatif, idéal pour les prochaines vacances...



s'PS2 gougnaifier ?

La **PS2**, même si elle ne propose pas une manipulation aussi aisée que sur **Xbox** ou **PC**, possède également bon nombre d'émulateurs. Certains sont de très bonne qualité ; d'autres, non. Voilà leur liste agrémentée d'un petit tutorial pour les copier sur CD/DVD.



Hahaha ! Je vous vois déjà, bande de petits mollusques, la bave aux lèvres, les mains agitées de frénétiques tremblements et la libido prête à faire exploser la quéquette-minute : « Mais où qu'ils sont, les émulateeeeeeurs ! Viiiiite ! J'veux ma doooooose ! » Hop ! Hop ! Hop... on se calme les neurones, on respire un grand coup et on vide le bac à glaçons dans le califouette. Voilà deux pages qui vont nous servir d'introduction à une plus vaste opération. Ben oui, à chaque numéro, on vous expliquera précisément comment vous servir de chaque émulateur et on vous les fournira sur le CD au fur et à mesure. Pour le moment, vous devez savoir comment utiliser un émulateur, copier un CD/DVD et surtout, quel genre de **PS2** utiliser.

Bon, pour être sincères, l'émulation sur **PS2**, quoi qu'on en dise, est moins simple que sur **Xbox**. De plus, les jeux **Xbox**, même s'ils sont moins nombreux, proposent une tout autre qualité. Alors n'achetez pas de **PS2**, achetez



une **Xbox**, comme ça, je n'aurai pas à écrire cet article. Hein ? C'est trop tard ? Vous avez déjà une **PS2** ? Ben oui, mais vous n'êtes pas raisonnable, vous aussi.

Bon. Alors on va l'écrire quand même, cet article, pour les deux ou trois qui ont commis l'erreur de vouer leur existence vidéoludique à Sony. Tout d'abord, vous vous en doutez, pour pouvoir lancer un jeu émulé, il faut qu'il soit sous la forme d'une Rom. Et comme votre **PS2** n'a pas de disque dur, il faut que cette Rom soit sur un CD ou un DVD de votre cru. Pour les lire, ces CD ou DVD de votre cru, il faut que votre **PS2** soit pucée.

Hein ? Quoi ? Qu'est-ce qu'il nous raconte, là ? Ben, oui. Rien ne vaut une **PS2** pucée. Alors oui, on a trouvé pendant un moment un moyen de ne pas pucer la console et d'utiliser un disque dur pour y mettre ses sauvegardes ou ses émulateurs... Tout pareil que la **Xbox**. Ça s'appelait même le **HDLoader**. Seulement voilà, le **HDLoader**, toute bonne invention qu'il était, a été retiré de la vente à la demande de Sony et vous ne le trouverez donc plus – enfin, normalement...

Sans **PS2** pucée, il existe d'autres techniques pénibles pour lire les CD gravés. Elles ne sont pas accessibles à tous – nous ne sommes pas tous des génies de la bidouille – et se révèlent aussi fiables qu'une prévision météo. Nous préférons donc être clairs là-dessus : faites

pucer votre **PS2** si vous voulez lire des CD ou DVD gravés.

La plupart des émulateurs que vous rencontrerez ci-dessous – pour ne pas dire tous – fonctionnent *via* un CD ou DVD gravé. Le problème, me direz-vous, cher lecteur, est de savoir graver un CD ou DVD **PS2**.

Une liste importante

Pour cela, rien de bien compliqué : si ce n'est pas déjà le cas, faites de tous les fichiers une seule image (format *.iso*, *.nrg*, *.bin* ou un autre). Il existe des programmes prévus à cet effet. C'est le même problème avec la copie de sauvegarde. Si vous voulez copier votre jeu original pour en avoir une sauvegarde, il faut mettre le CD/DVD dans votre lecteur PC, et sous **Nero**, choisir *Copier CD/DVD*. Sélectionnez comme lecteur cible *Image Recorder*. Cela enregistrera l'image sur votre disque dur. Une fois en possession de votre image, sous **Nero**, optez pour *Graver l'image*. Privilégiez



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 ;
- Scumm ;
- 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 *Scumm*, 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 complètement limité (*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...



STREET FIGHTER

(ou la chronique d'une grosse baffe dans ta gueule)



N'en déplaise à tous les fans de *Final Fight*, *Dead or Alive* ou encore *Mortal Kombat*, *Street Fighter* est sans doute le plus célèbre des jeux de bastons jamais réalisés. Il était donc tout à fait normal que nous tentions de vous retracer l'histoire de cette saga où le but à atteindre se résume en seulement deux lettres : O et K. Mais placées dans un ordre différent...

Que l'on aime ou non les jeux de baston, on a forcément entendu parler une fois dans sa vie de *Street Fighter*. Que ce soit par l'intermédiaire de Jean-Claude (nous y reviendrons) ou plus naturellement par l'intermédiaire des jeux vidéo, la série des *Street Fighter* est une incontournable référence du genre. Mieux encore, à l'heure où les jeux en 3D sont légion et paraissent trôner au panthéon des jeux vidéo, *Street Fighter* et sa 2D revient

régulièrement leur botter le cul à grands coups de combos dans les glaouis. Alors oui, peut-être verrons-nous un jour un Ryu 3D faisant une boule de feu 3D pour aller cramer les trois poils 3D qu'il reste sur le crâne 3D chauve d'un Dhalsim 3D. Mais en attendant, *Street Fighter* a toujours été de la 2D. Ah, et pour les incultes, Dhalsim, c'est le moine indien aux membres tellement étirables que Malabar en est jaloux.

Nous allons donc tenter dans ces quelques lignes de vous faire connaître un peu plus cette série culte. Les fans de la première heure (ils sont peu nombreux, heureusement) n'y apprendront sans doute rien. Les autres, eux, découvriront que *Street Fighter*, c'est beaucoup plus qu'un simple jeu : c'est une véritable institution. Films, Comics, figurines, flipper... les produits dérivés sont nombreux et remportent tous un succès important (sauf le film, mais nous en reparlerons, hein...).

L'histoire de la mandale

C'est en 1987 que Capcom va sortir un jeu qui va révolutionner le monde du jeu vidéo. *Street Fighter* vous propose de prendre place dans un combat entre deux adversaires. Pour

ce faire, vous avez à votre disposition deux boutons (coup de poing, coup de pied) et une manette (saut, accroupi, droite, gauche). Plus vous maintenez appuyé les boutons, plus vos coups sont puissants. Le but est simple : vider la jauge de vie de votre adversaire, ce qui aura pour but de le mettre K.O.. Dans le jeu originel, on trouve les personnages de Ryu, Ken, Sagat, Birdie... Le succès est mitigé. En 1989, Capcom réalise ce qui aurait du devenir *Street Fighter 2* mais qui finalement portera le nom de *Final Fight*. *Final Fight* détrônera tous les autres jeux vidéo. Un énorme carton. Son créateur, Yoshiki Okamoto,





se voit alors proposer le choix de réaliser la suite de Final Fight ou la suite de Street Fighter. Il opte pour cette dernière. C'est donc en 1991 que l'on voit apparaître ce qui est considéré comme le plus grand jeu de baston de tous les temps : Street Fighter II. C'est également la première borne d'arcade proposant six boutons pour le joueur.

Street Fighter II est sans conteste l'épisode qui a révélé la série partout dans le monde. Le succès est sans commune mesure avec le premier épisode ou même Final Fight.

Les raisons de ce succès sont multiples. Tout d'abord, il est dû à des personnages charismatiques et suffisamment variés et nombreux pour que chacun y trouve son compte. Ensuite, l'animation. Elle est d'une fluidité étonnante et suffisamment originale pour marquer les esprits. Les décors également.



Ils sont nombreux et vraiment réussis. Fourmillants de détails, colorés et offrant une diversité appréciable. D'autre part, la variété des coups, les très nombreux combos et les figures réalisables sont des atouts primordiaux.

Coup de boule dans le pif

Finalement, Capcom ne réalisera pas de suite à Street Fighter II avant 1997. Jusque-là, ce



seront des variations qui seront offertes aux joueurs. *Street Fighter II - Turbo*, *Super Street Fighter II*, *Super Street Fighter II - Turbo*, *Street Fighter II - Champion Edition*... Chacun apporte son petit lot de nouveautés (plus de vitesse, des décors différents, combos supplémentaires, nouveaux personnages...) mais pas de réelle innovation. Les fans plongent pourtant à chaque fois dedans. La licence est surexploitée, rincée, pressée... Il n'en reste plus une goutte à extraire...

Et ce n'est pas *Street Fighter - The Movie*, tiré du film éponyme mettant en scène notre merveilleux Jean-Claude Van Damme (voir encadré) qui apportera de la nouveauté : c'est sans doute le pire jeu de la série...

Après la série des Street Fighter II, ce fut au tour des Street Fighter III, forcément.

Le film

Année : 1994

Réalisateur : Steven E. de Souza

Acteurs : Jean-Claude Van Damme (Colonel William F. Guile) ; Raul Julia (General M. Bison) ; Ming-Na (Chun-Li Zang) ; Damian Chapa (Ken Masters) ; Kylie Minogue (Cammy) ; Byron Mann (Ryu)...

Histoire : En Asie du Sud-Est, le général Bison a capturé 63 membres des nations alliées. En échange de leur vie, il demande la somme de 20 milliards de dollars et menace également de plonger le monde dans une guerre mondiale sans précédent. La réponse à ses menaces est l'envoi de forces alliées avec, à leur tête, le Colonel Guile...

Avis : Une belle grosse merde. Merci Jean-Claude.

A noter qu'il existe également un *Street Fighter II*, film d'animation, réalisé par Gisaburo Sugii et disponible en DVD. Il raconte l'histoire du maléfique Bison qui regroupe les meilleurs combattants dans le but de les asservir et d'en faire une armée invincible. C'est plutôt réussi, et plaira aux fans de japanime.



Quelques personnages

Ryu

Il était à l'école de karaté Shotokan avec Ken. Une fois leurs voies divergentes, il s'entraîna seul. Il maîtrise l'art des boules de feu.



Ken

Elève de l'école de karaté Shotokan. Il maîtrise le coup du dragon.

Chun Li

Membre d'Interpol. Bison a tué son père.



Cammy

Bison lui a fait un lavage de cerveau et l'a transformée en assassin. Une fois sa mission accomplie, il a essayé de la tuer. Elle a réussi à s'échapper et a atterri en Angleterre où l'armée s'est occupée d'elle...



Guile

Militaire. Bison lui a avoué avoir tué son meilleur ami. Il compte bien le venger.



Blanka

Survivant d'un crash aérien au-dessus de la jungle brésilienne alors qu'il n'était qu'un enfant. Il a vécu dans la jungle et a muté en un monstre vert. Son but est de retrouver ses origines.

Vega

Psychopathe obsédé par son apparence, Vega combat avec un masque de hockeyeur (à la Vendredi 13) pour ne pas que l'on abîme son visage. Est surnommé le « Ninja espagnol ».



Fei Long

Combattant venant de Honk-Kong. Joue dans des films.



Bison

Leader de l'organisation maléfique Shandaloo. Il cherche Ryu pour le défaire et le convertir à son organisation.



Sagat

Combattant craint dans toute la Thaïlande. Son torse arbore une énorme cicatrice, résultat d'un coup du dragon réalisé par Ryu. Il a juré de se venger.

Dee Jay

Il a deux buts dans la vie : être le plus grand combattant et faire connaître sa musique.



Les Comics

Pour info, il existe une série de Comics Street Fighter, Edités par Udon Comics (Une quinzaine de numéros parus).

Malheureusement, elle ne rencontra pas le même engouement. La faute sans doute à ses graphismes en 2D alors que la 3D était apparue et régnait en maître... toujours est-il que les fans purs et durs considèrent néanmoins les Street Fighter III comme d'excellents jeux, affichant un grand nombre de personnages et de très nombreux coups.

Combo dans les noix

Finalement, on passera volontairement sur les mélanges des genres, avec les X-Men vs Street Fighter et confrères, puisque plusieurs jeux mêlant les héros de Street Fighter et ceux des X-Men ont été réalisés. Certaines de ces réalisations sont vraiment réussies et passionnantes, d'autres le sont un peu moins. Nous mettons également dans le lot les Marvel vs Capcom, mélange des héros de Marvel et des héros de Street Fighter (et de Final Fight, d'ailleurs). C'est la même chose : ce sont tous de bons jeux dans l'ensemble mais ils n'appartiennent pas complètement à la série. D'autre part, cet article n'est pas non plus destiné à vous décrire précisément chaque jeu, sinon il nous aurait fallu y consacrer une vingtaine... une trentaine... une centaine de pages. Et entre nous, on n'a pas que ça à faire, hein. On a le chat à nourrir, la petite

dernière à torcher et la manette à faire chauffer parce que c'est pas tout ça, mais de vous écrire ces lignes sur Street Fighter, ça m'a donné envie de distribuer quelques bonnes paires de baffes. Pour conclure, aujourd'hui Street Fighter reste une valeur sûre. Et tout en 2D qu'il est, il dame le pion à la plupart des jeux 3D en terme de diversité, qualité et plaisir. Pour preuve les excellents *Street Fighter Anniversary Collection* qui sont sortis sur Xbox et PS2 l'année passée. Un nouvel opus est également annoncé pour la fin 2005...



Voici quelques uns des plus grands succès de la série, classés année par année.

1987

Street Fighter

Apparition du jeu sur borne d'arcade

1988

Street Fighter

Sortie du jeu sur PC, Atari ST, Amiga, C64/128

1990

Street Fighter 2010

Un jeu d'action sorti sur NES.



1991

Street Fighter II

Borne d'arcade. Premier jeu doté de 6 boutons.



1992

Street Fighter II - Champion Edition
Borne d'arcade. Les joueurs peuvent désormais contrôler tous les boss des deux jeux.

Street Fighter II

Sortie du jeu sur SNES

Street Fighter II - Turbo

Borne d'arcade. Version améliorée, plus rapide.

1993



Street Fighter II - Turbo

Sortie du jeu sur SNES.

Street Fighter II - Special Champion Edition

Sortie du jeu sur Megadrive.

Super Street Fighter II

Borne d'arcade. Ajout de quatre nouveaux personnages.

1994

Super Street Fighter II - Turbo

Borne d'arcade. Ajout d'un nouveau boss, version plus rapide.

Super Street Fighter II

Sortie sur Megadrive et SNES.

1995

Super Street Fighter II - Turbo

Sortie sur PC et 3DO.

Street Fighter - The movie

Borne d'arcade. Avec les personnages du film.



Street Fighter - The movie

Sortie sur Playstation et Saturn.

Super Street Fighter II

Sortie sur PC. Regroupe les 12 arènes et ajoute 4 nouveaux personnages.

Street Fighter Alpha

Borne d'arcade. Regroupe tous les personnages de la série et ajoute ceux des jeux Final Fight.

1996



Street Fighter Alpha

Sortie sur Playstation et Saturn.

Street Fighter Alpha 2

Sortie sur Borne d'arcade. Ajoute un nouveau système de combos.

Street Fighter Alpha 2

Sortie sur Playstation et Saturn.

1997



Street Fighter Collection

Sortie sur Playstation et Saturn.

Street Fighter III

Borne d'arcade.



1998

Street Fighter Collection II

Sortie sur Playstation.

Street Fighter Alpha 3

Sortie sur Borne d'arcade.

1999

Street Fighter Alpha 3

Sortie sur Playstation.

2000

Street Fighter Alpha 3

Sortie sur Dreamcast et GBA.

Street Fighter III 3rd Strike

Sortie sur Dreamcast et Playstation 2.

2001

Street Fighter EX3

Sortie sur Playstation 2.

2004

Street Fighter Anniversary Collection

Sortie sur Playstation 2 et Xbox.

Compilation de plusieurs jeux.

Possibilité de jeu en réseau (XBox).



Le turban, c'est géant

Autant vous prévenir tout de suite, *Prince of Persia* est considéré par de très nombreux joueurs comme le meilleur jeu des années 80. Il a remporté non seulement une multitude de prix mais a rencontré également un succès énorme. Il était donc tout à fait normal que nous le mettions en avant un jour ou l'autre. Et ce jour est arrivé. Chouette, non ?

Aladin a plaqué la princesse et s'est tiré avec le génie bleu, vivre son amour au bord de la mer et pourquoi pas aller à Bègles officialiser leur liaison. Résultat, Jaffar a capturé la princesse et lui demande gentiment de l'épouser, sinon il la tuera. Heureusement, Robert est un héros. Robert a un joli turban – qu'il retire parfois, en fait, ça dépend de la version du jeu... – et un jeu de jambes à vous faire maigrir de jalousie une ballerine. Robert va donc mettre son corps d'athlète au service du sultan et tenter de sauver la princesse.

Bon, vous m'excuserez pour les quelques libertés prises avec le scénario original, mais l'idée est là : Jaffar a lancé un ultimatum à la fille du sultan et elle doit l'épouser dans quelques minutes... 60 pour être exact... Alors, hein, on fait moins le malin ?

J'aime ces scénarios. Si, si. C'est drôlement recherché, non ? Un méchant, une princesse, un héros.


1989

Le DC-10 d'UTA qui assurait la liaison Brazzaville/Paris s'écrase dans un désert du Niger (19 septembre).



Lors de sa sortie, *Prince of Persia* a tout dévasté sur son passage. Bien évidemment, ce ne fut pas grâce à son scénario... mais grâce à sa réalisation. Encore aujourd'hui, *Prince of Persia* est un modèle en ce qui concerne la fluidité de l'animation du personnage. Alors, imaginez la révolution à l'époque ! Pour faire vivre votre héros, vous pourrez sauter, ramasser des objets, grimper, descendre, faire des pas, courir... Et toute la panoplie jouit d'une animation sublime.

Qu'est-ce qu'il a, mon pyjama ?

À l'époque, également, le graphisme était magnifique et détaillé. Si le personnage se balade la plupart du temps – tout dépend encore une fois des versions – en pyjama blanc, il n'empêche que les décors sont de toute beauté. De plus, l'action et le rythme y sont minutieusement pensés et intelligemment dosés.

Les dalles s'effondrent lorsque vous passez dessus ; les piques attendent un faux pas ; les gardes, eux, attendent un simple pas, pour vous embrocher ; des dents aiguisées se ferment sur votre passage, des fosses s'ouvrent sous vos pieds... pièges et acrobaties sont donc au rendez-vous.

Prince of Persia demande un savant mélange de dextérité et de réflexion.

C'est bien simple, en cette bonne vieille année 1990 – sa sortie date de fin 1989 si mes



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1989

Genre : plateforme

Editeur : Broderbund

Jeu disponible sur PC, Mac, Amiga, Atari ST, Nes, Snes, Game Boy, Megadrive, Game Gear, C 64, Amstrad CPC...

souvenirs sont bons, donc la folie PoP s'empara du monde plutôt en 1990 –, les joueurs ne juraient plus que par ce titre. Il remporta une multitude de prix (Gen4, Tilt et confrères...) et, pour preuve de sa célébrité, il fut adapté sur toutes les machines (du C64 au ST en passant par l'Apple II ou le ZX Spectrum, la Game Boy ou même les mobiles Nokia...).

Il fut suivi d'un excellent *Prince of Persia 2* (1993), reprenant les mêmes éléments, puis tomba dans l'oubli. Le temps d'un assez moyen *Prince of Persia 3D* (1999) et il fallut patienter encore quelques années avant de voir Ubi Soft relancer la licence avec un *Prince of Persia : les sables du temps* (2003) et enfin *Prince of Persia : l'âme du guerrier* (2004). En attendant un *Prince of Persia 3* – 2005 ? –, jetez-vous sur les excellents jeux et remakes de notre CD !

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★



Solution complète

Niveau 1 :

Dans le deuxième écran dans lequel vous entrez, marchez à droite jusqu'à l'écran avec le garde. Vous n'avez pas d'épée pour l'instant, donc vous ne pouvez pas le combattre. Attendez sur la gauche et forcez-le à vous suivre à gauche. Obligez-le à se tenir le plus à gauche possible. Il doit y avoir une tuile qui va tomber du plafond. Ainsi, vous pouvez passer ce garde sans même le combattre et accéder au niveau suivant.

Niveau 2

C'est un niveau standard, bien que ce soit le plus long du jeu. Au début, vous pouvez sauter à gauche deux fois et déjouer l'attention du garde. Passez le suivant aussi. Juste avant le prochain garde, sautez au bord de l'écran et ainsi vous pouvez le passer facilement. Ceci fonctionne également pour le prochain vigile. Dès que vous pourrez aller vers la gauche, faites-le. Il y a une tuile qui tombe du plafond.

Niveau 3

Une fois que vous avez franchi la grille (après le saut géant), vous pouvez sauter trois fois. Montez maintenant vers le déclencheur de la porte. Attendez une seconde et puis faites deux sauts avec élan. Vous sautez à travers le découpeur. Maintenant, montez derrière vous et ouvrez la porte. Quand vous revenez au découpeur, sautez juste à travers, puis sautez encore. Le squelette ressuscite. Marchez vers lui, puis reculez sans l'affronter, mais ne rangez pas votre épée. Continuez à marcher vers l'arrière. Quand vous tombez, saisissez le rebord. Le squelette chute.

Niveau 4

Très facile. Vous pouvez sauter par le premier découpeur et marcher en passant le garde sans trop de problème. Vous devrez tuer le garde jaune. Ne vous occupez pas du second découpeur, marchez juste et passez à travers (en marchant et non pas en sautant). Si vous ne le saviez pas : sautez dans le miroir.

Niveau 5

Pour vous débarrasser facilement du premier garde, attendez à la gauche du plateau. Patientez jusqu'à ce qu'il soit tout près, puis passez-le et poignardez-le deux fois (il chute). Vous pouvez

facilement passer les trois gardes suivants. N'essayez pas d'obtenir la vie supplémentaire, c'est impossible.

Niveau 6

Avancez vers la droite pour déclencher la porte. Retournez-vous et sautez deux fois. Arrêtez-vous pendant une seconde, puis marchez (vous pouvez sauter une fois). Passez le gros type. A la fin du niveau, sautez.

Niveau 7

Passez le premier type. Attention au découpeur. Deux sections vers la droite, sautez la tuile tombée du plafond. Montez et sautez directement deux fois vers la droite. Passez le type. Si vous voulez, vous pouvez sauter une fois maintenant. Utilisez les portes, descendez et saisissez le premier rebord. Sauter deux fois, marchez et sautez encore (tenez-vous). Passez deux sections supplémentaires. Montez deux fois. Si vous êtes chanceux, vous pouvez éviter le type (sinon, recommencez). A l'extrémité du niveau, prenez le breuvage magique vert et sautez vers le bas.

Niveau 8

Vous pouvez passer le premier type, bien qu'il soit plutôt difficile. Restez près de lui une fois que vous êtes tout en bas et marchez à travers le découpeur. Continuez de courir - au-dessus des piques, bien entendu. Passez le type vert. Dans l'écran avec le type violet, arrêtez-vous à droite quand vous entrez dans l'écran et marchez jusqu'à le dépasser. Quand vous êtes entre les deux découpeurs, vous pouvez sauter deux fois. Maintenant sautez au-dessus des deux trous et continuez de courir (pas de saut). Arrêtez-vous au type orange et tuez-le rapidement. Vous devez avoir encore deux vies au minimum. Sauter par-dessus le déclencheur qui ferme la barrière et sautez encore (tenez-vous). Sauter maintenant trois fois. Ouvrez la porte et revenez en arrière (poussez la flèche droite une fois). Dès que vous devez sauter, continuez à sauter encore (par la grille). Allez à gauche et finissez le niveau.

Niveau 9

Allez à gauche et sautez une fois. Continuez à courir et sautez encore avant les découpeurs. Vous devriez pouvoir éviter le type bleu. Tuez

le prochain type que vous voyez (dans les piques). Sur le chemin du retour, vous pouvez sauter deux fois. Passez par la grille et descendez - attention ! - puis allez à gauche, où vous devez faire tomber quelques pierres du plafond. Passez le type violet. Quand vous êtes sur le point de descendre : sautez à droite et rattrapez-vous au moment où vous allez vous écraser comme une grosse merde. Le découpeur est H.S. ! Tuez le dernier type.

Niveau 10

Passez le premier type (attention aux tuiles). Maintenant sautez deux fois, mais arrêtez quand vous êtes à gauche du type violet. Marchez prudemment (<Shift> + <Walk>), de sorte que le garde continue à faire face à gauche. Montez, passez le garde et jetez-le en bas. Le garde jaune est facile à tuer : attendez à la droite de l'écran jusqu'à ce que vous puissiez le dépasser. Poignardez-le maintenant dans la grille. Ouvrez la grille de gauche (des tuiles tombent du plafond). Déclenchez la porte de sortie et sautez sur la gauche de la plateforme. A présent, vous pouvez passer le dernier garde rapidement.

Niveau 11

Juste avant le découpeur, il y a une tuile qui lâche. Passez-le et montez. Sauter deux fois, puis continuez à courir. Quand vous êtes à droite, descendez. Quand vous avez poussé le type violet en bas, sautez vers la droite et tenez-vous deux fois. Passez le type bleu et poussez-le. Quand vous revenez (après que vous avez ouvert la porte), sautez à droite par-dessus lui.

Niveau 12

Quand vous grimpez, du côté droit, continuez jusqu'à ne plus pouvoir. Faites un pas vers la gauche. Retournez-vous et sautez vers le haut trois fois. Grimpez et sautez vers la droite. Quand vous rencontrez votre ombre, rangez votre épée et marchez à travers elle. Vous entrez maintenant dans le niveau 12a.

Niveau 12a

Passez tous les écrans rapidement. Quand vous êtes dans l'écran avec Jaffar, marchez jusqu'à ce que vous dépassiez les tuiles tombées. Vous tombez, donc saisissez le dessus et montez. Vous pouvez vous débarrasser facilement de Jaffar maintenant. Poignardez-le une fois et il tombera. Attention de ne pas tomber vous aussi...

Niveau 13

Le temps s'est arrêté, donc soyez tranquille. Mettez une bonne claque sur le croupion de la princesse de notre part.

Un air de pipeau



Si *Loom* n'est pas le jeu d'aventures le plus connu de chez Lucas Arts – et de loin –, il est pourtant le plus poétique, le plus original et sans doute l'un des plus réussis. Et comme je lui ai toujours gardé une certaine affection, je me réjouis de vous le faire découvrir aujourd'hui.



Bobbin Threadbare est un jeune gars sans histoire, qui vit encapuchonné dans une grande robe de moine, tout comme ses congénères, à tel point que l'on ne voit pas leurs visages.

Le jour de ses 17 ans, il est convoqué par les Anciens dans le sanctuaire. Le sanctuaire, c'est une pièce où se trouve le Loom, métier à tisser représentant le tissu de l'univers. Là, notre héros apprend qu'une malédiction a commencé à déchirer le tissu et apportera le chaos sur le monde. Bobbin part à la recherche d'un moyen susceptible d'empêcher une telle chose.

Plus qu'un jeu d'aventures, *Loom* est un véritable conte, doté de très nombreuses cinématiques. Graphiquement sommaire mais néanmoins très agréable, il a rencontré à sa sortie un certain succès.

L'un des points les plus séduisants de *Loom* est qu'il fait appel à une magie particulière :

1990

L'Ukraine proclame sa souveraineté au sein de l'Union soviétique (16 juillet).

Coup de pouce

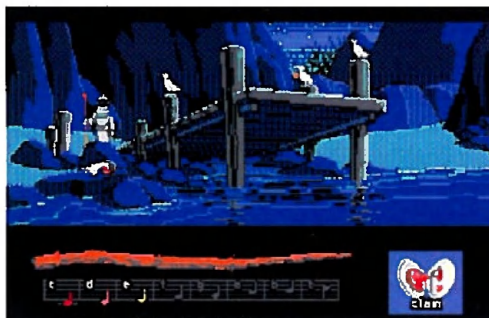
Notez précautionneusement tous les sorts : c'est le seul moyen de vous en souvenir.

celle de la musique. En effet, une partition (que vous enrichirez de nouvelles notes au fur et à mesure de votre progression) offre la possibilité de lancer des sorts, selon que vous en sélectionnez les notes dans un ordre particulier. Ces sorts, vous les découvrirez tout au long de l'aventure. Ils vous serviront à terroriser un ennemi, à guérir quelqu'un, à le plonger dans un profond sommeil ou à ouvrir quelque chose. Jouez ces sorts à l'envers et vous obtiendrez le contraire !

Une petite flûte ?

Original et passionnant, *Loom* séduira toutes les tranches d'âge de joueurs.

Les seuls petits reproches que l'on pourrait lui adresser sont des déplacements parfois hasardeux – ce qui ne gêne toutefois aucunement –, une certaine linéarité et aucun rappel des sorts – il vous faudra les noter pour vous en souvenir.



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1990

Genre : aventures

Editeur : Lucas Arts

Jeu disponible sur PC, Mac, Atari ST, Amiga

Mais doté d'un sublime scénario, d'une poésie merveilleuse, d'une ambiance chaleureuse et d'une réalisation presque parfaite, *Loom* est un jeu aujourd'hui oublié mais qui mérite vraiment d'être redécouvert, notamment grâce aux différentes versions de *ScummVM* qui vous permettront d'y jouer sur n'importe quelle machine (PC, Mac, Xbox, Pocket PC...). Alors pour peu que vous l'ayez enterré au fond d'un tiroir, il est l'heure de ressortir votre pelle et d'en prendre un bon coup sur la tête.



LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

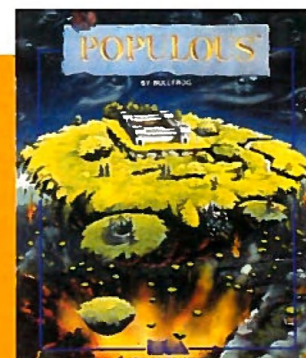
Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★

God à la mode

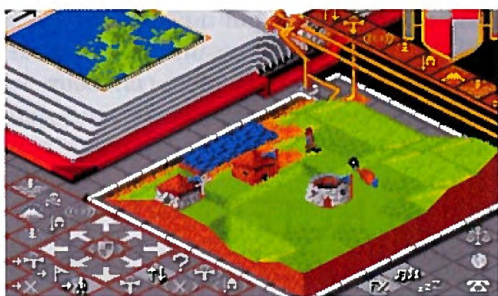


En 1989, Peter Molyneux débarque avec un jeu qui va faire grand bruit. Mieux, qui va le propulser au rang de créateur de génie, au rang de Dieu des jeux vidéo. Dieu ? Ça tombe bien, *Populous*, c'est une histoire divine...



Appelez-moi Dieu. Si, si. Envie d'un petit tremblement de terre ? Hop, je le déclenche. Une éruption volcanique ? Hop, en un claquement de doigts. Un tsunami ? Allez, zou, ça fera plaisir aux Sri Lankais. Rendre votre femme moins pénible ? Euh... y a des limites quand même, hein... Faut pas exagérer, non plus ! Et ces quelques fléaux ne sont que les exemples de ce que vous pourrez faire subir à la population qui adore un dieu ennemi dans *Populous*. Reprenons depuis le début, vous voulez bien ?

Populous, c'est un jeu dans lequel vous incarnez un Dieu. Et qui dit Dieu, dit pouvoir. Seulement voilà, ce pouvoir vous est donné par le nombre de croyants qui vous vénèrent. Pour qu'ils prospèrent, il va falloir leur construire de



1993

Deng Xiaoping se retire de ses fonctions officielles à la tête de la Chine et est remplacé par Jiang Zemin (9 novembre).

Cheat code

Niveau 999 : tapez *killuspal* à l'écran titre.

Tous les bâtiments : gardez appuyée la touche **<Tab>** et appuyez sur **<F1>**. Tapez alors *byrne*. Gardez appuyée la touche **<Tab>** et appuyez sur **<F4>**.

Tous les sorts : gardez appuyée la touche **<Tab>** et appuyez sur **<F1>** deux fois. Tapez alors *byrne*. Gardez appuyée la touche **<Tab>** et appuyez sur **<F3>**.

Mana au max : *idem* mais **<F5>** au lieu de **<F3>**.

beaux bâtiments sur des terrains que vous aurez précédemment aplanis (un autre de vos sorts). Vous désignerez un *leader* qui sera le gardien de votre foi.

Nom de Dieu

Libre à vous, dans l'intimité, de l'appeler Benoît si ça vous chante et de lui donner un numéro à chaque nouveau tableau. Prenons le 16^e tableau, par exemple. Vos citoyens sont donc sous la coupe de Benoît, le XVI^e du nom. Comme dans les quinze tableaux précédents, le but du jeu est simple : abattre les infidèles qui vénèrent votre adversaire. Vous leur lancez des sorts pour diminuer leur nombre, vous en lancez d'autres pour que votre population

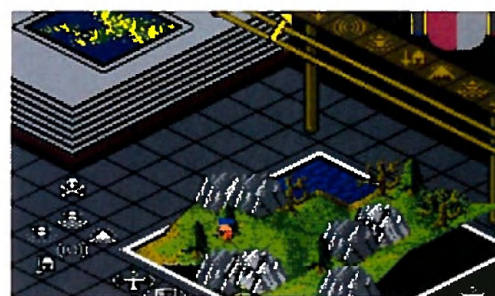
INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1989

Genre : gestion/stratégie

Editeur : Bullfrog

Jeu disponible sur PC, Mac, Atari ST, Amiga, Snès...



grandisse... A chaque tableau, des contraintes et des avantages sont parfois offerts : ainsi, votre adversaire ne peut jeter aucun sort de destruction... Sympa... mais parfois, c'est vous qui en êtes empêché ! Galère...

Doté d'un concept original, d'une réalisation exemplaire et d'une durée de vie - 999 tableaux ! - importante, *Populous* a tout renversé sur son passage, se vendant à plus de 3 millions d'exemplaires. L'interface n'est pas forcément des plus claires, mais comme tout se joue à la souris, la prise en main s'en trouve facilitée. Au final, *Populous* reste encore aujourd'hui un titre incontournable du début des années 90.

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : oui

Note globale : ★★★★★

Que le grand cric me croque !

Avant la sortie d'une refonte totale du titre l'année passée, *Pirates!* fut en l'an 1987 l'un des plus grands succès du jeu vidéo. A la voile, Sid Meyer, à qui l'on devra plus tard des jeux tels que *Railroad Tycoon* ou *Civilization*. A la vapeur, euh... vous ?



Le problème de la retraite n'est pas nouveau. Déjà, aux ^{xvi}e et ^{xvii}e siècles, les pirates n'étaient absolument pas sûrs de se retrouver avec une petite pension, aussi minime soit-elle, écumant le lac donnant sur leur maison, à l'aide de leur jolie barque. En plus, avec Parkinson, ça aide pour payer. Et plus besoin d'écoper, avec l'incontinence, on a toujours le cul mouillé, alors...

Bref, autant dire qu'il fallait mettre des doublons de côté pour ses vieux jours. Et c'est exactement ce que vous allez faire. Après avoir choisi les différentes caractéristiques de votre pirate, vous vous retrouvez comme un con en pleine mer des Caraïbes. Vous venez de prendre un rafiot miteux grâce à une mutinerie savamment menée et vous n'avez plus qu'un but : vous enrichir.

1987

L'Ancien Testament de la Bible de Gutenberg, imprimée vers 1454 à Mayence en Allemagne, est vendu aux enchères chez Christie's à New York et acheté par la société japonaise Maruzen pour la somme de 5 390 000 dollars (22 octobre).

Coup de pouce

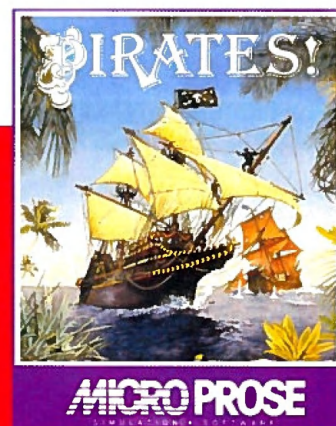
Pour garder vos pirates contents, sacrifiez-en une moitié dans une bataille, juste avant le partage des gains : la part de chaque homme en sera augmentée d'autant.

Pour prendre le contrôle d'un vaisseau ennemi, grimpez à bord et combattez le capitaine.

A partir de là, c'est au choix du joueur : dépouiller les navires qui croisent votre route, attaquer les ports ou carrément devenir un corsaire. Pour les incultes, les corsaires étaient des pirates employés officieusement par certains pays pour piller les navires de pays voisins et amis.

Tête de mort

Vous pourrez également partir à la recherche de trésors grâce à des cartes que vous récupérerez au fur et à mesure de votre aventure, aller sauver les membres de votre famille retenus en esclavage, et tout un tas de quêtes qui se présenteront à vous, le tout pour finir soit marié à la fille d'un ambassadeur, soit paisible retraité croulant sous l'or. En fait, dans *Pirates!*, vous êtes totalement libre de faire ce que vous voulez quand vous voulez et avec qui vous voulez. Le jeu se décompose en plusieurs phases, comprenant la visite des villes et la recherche d'hommes ou d'in-



INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1987

Genre : aventures

Editeur : Microprose

Jeu disponible sur PC, Apple, Atari ST, Amiga, CPC, Nes, Megadrive, C64



formations, certes, mais également la navigation ou les combats à l'épée. Dans les deux derniers cas, vous devrez faire preuve d'intelligence et de dextérité.

Au final, *Pirates!* fut un énorme succès et reste encore aujourd'hui un jeu-culte. Pour preuves, il fut réédité en une version Gold (graphismes améliorés) en 1993 et une nouvelle mouture, très largement remaniée, est sortie l'année dernière.

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : oui

Note globale : ★★★★★

On déroule le tapis rouge



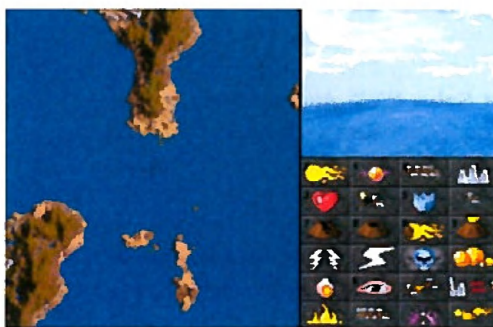
Un tapis, c'est bien utile. On a plus chaud aux pieds quand on a du carrelage et pas de chaussons. On peut envelopper dedans un cadavre après avoir flingué un intrigant. Et accessoirement, on peut voler dessus. Si, si. Je vous assure. Arrêtez de mettre constamment ma parole en doute, c'est agaçant, ça. Si je vous dis que l'on peut, c'est que l'on peut. La preuve avec *Magic Carpet*.



Bienvenue sur Tapis Airlines. Nous vous remercions d'avoir choisi notre compagnie pour voyager. Nous vous demandons de bien vouloir accrocher votre ceinture. Notre hôtesse va maintenant vous récapituler les consignes de sécurité. Merci d'être bien attentif. Attention de ne pas vous pencher trop à droite ou à gauche : cela pourrait déstabiliser notre appareil. En cas de dépressurisation, aucun masque à oxygène ne sortira du plafond. De toute manière, il n'y a pas de plafond. Pas de murs non plus, tiens. Au cours du vol, une collation à base de gigot de dragon vous sera servie, mais il faudra tuer la bête vous-même...

Dans un monde dévasté par un magicien à la con – c'est fou ce qu'il y a de magiciens à la con dans l'histoire du jeu vidéo – qui a invoqué des dragons et autres créatures infer-

nales, un héros se dresse pour rétablir l'ordre. Son arme ? Euh... un tapis. Ben oui... il aurait pu choisir un *blaster* super-puissant ou un canon à protons mais non, il a choisi un tapis. Mais il s'en fout, notre héros. Il a tout plein de sorts dévastateurs dans la tête et il n'a besoin que d'un tapis.



Cheat code

Sur *Playstation*, faites pause et appuyez sur le cercle pour changer de niveau, sur le triangle pour avoir tous les sorts ou sur le carré pour faire le plein de mana.

Sur PC, pendant le jeu, appuyez sur <I> puis tapez *ratty*. Il vous suffit ensuite de faire <ALT+F1> pour posséder tous les sorts, <ALT+F2> pour obtenir de la mana, <ALT+F3> pour tuer tous les joueurs, <ALT+F4> pour détruire tous les châteaux, <ALT+F5> pour anéantir tous les ballons, <ALT+F6> pour avoir le plein de vie et <ALT+F7> pour tuer toutes les créatures.

INFOS PRATIQUES

Date de sortie : 1994

Genre : action

Editeur : Bullfrog

Jeu disponible sur PC, Playstation, Saturn

Sur une cinquantaine de niveaux, vous allez devoir parcourir le monde à la recherche de mana, afin d'être au top de votre énergie psychique, de pouvoir utiliser vos sorts et ainsi de défaire les méchants d'en face. Car vous ne serez pas seul : jusqu'à sept autres sorciers qui, eux, appartiennent aux forces du mal peuvent sillonner les lieux.

Marchand de tapis

Boule de feu, création d'une forteresse pour protéger votre mana, les sorts sont nombreux et variés, portés sur la défense ou sur l'attaque, bien évidemment. Vous les acquerrez au fur et à mesure des missions. On crée des volcans, on creuse des failles, bref on se sent tout-puissant sur la nature. C'est chouette. Malgré son côté extrêmement répétitif, *Magic Carpet* a réussi à imposer un nouveau style de jeu, doté, qui plus est, d'un graphisme extraordinaire pour l'époque. Si les décors ne sont pas forcément très variés, ils offrent toutefois une finesse rarement égalée. Autre atout de ce titre : il tourne sur bon nombre de machines (486DX66 sans problème). Un jeu qui a marqué son époque, en somme.

LES NOTES

Graphisme : ★★★★★

Intérêt : ★★★★★

Jouabilité : ★★★★★

Multijoueur : non

Note globale : ★★★★★

1994

Le Brésil remporte la première coupe du monde de football disputée aux USA (17 juillet).



Championship Surfer

Il n'y a pas de raison, hein ? La Dreamcast, toujours console d'actualité, n'en est pas moins désormais une mamie face à la PS2 ou la Xbox. Dans ce cas, pourquoi ne pas faire le test de quelques-uns de ses succès ? D'autant plus que vous trouverez encore très facilement des jeux Dreamcast (dans certains commerces, sur Internet ou dans des brocantes). Cette fois,

c'est un jeu méconnu dont nous allons vous parler : *Championship Surfer* vous place dans la peau d'un de ces décérébrés au Q.I. avoisinant la température de l'eau et qui déambulent sur les plages la planche sous le bras pour que les filles, telles des mouches attirées par une viande faisandée, viennent s'y coller. Ça sent le vécu et le ressentiment. Parfaitement. Toujours est-il que *Championship Surfer* bénéficie d'une réalisation sympathique, de figures très nombreuses et variées et de multiples modes de jeu. On lui reprochera quelques placements de caméra hasardeux lors du multijoueur mais dans l'ensemble, c'est vraiment bien foutu. A découvrir, pour son originalité et sa qualité.

Note globale : ★★☆☆☆

Date de sortie : 2001

Genre : sport

Editeur : Mattel

Multijoueur : oui

Disponible sur Dreamcast, Playstation, PC

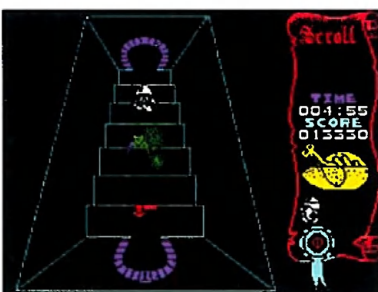
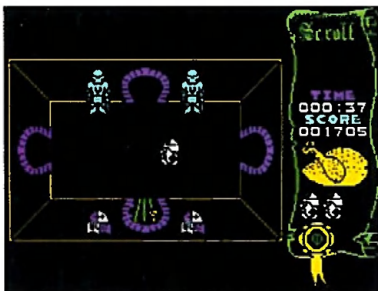
Cheat codes

Finissez le jeu en mode Pro pour pouvoir jouer Iceman.



Atic Atac

Sorti la même année, mais avant *Sabre Wulf*, *Atic Atac* est devenu un véritable classique sur Spectrum. On retrouve les petits sprites colorés chers à Ultimate. Vous jouez un petit chevalier, un serf ou un magicien qui semblent tous issus d'une longue lignée d'œufs à pattes, compte tenu de leur physique ingrat. Le héros est enfermé dans un château contenant cinq étages. A chaque étage, une ribambelle de pièces avec dedans son lot de monstres, d'objets et de trésor. Le but du jeu est simple : se barrer. Pour ce faire, il faut trouver la clef de la grande porte. C'est passionnant, fendard à jouer, impossible à terminer - il y a un total de 200 pièces... pensez donc ! La réalisation est vraiment réussie - mieux vaut toutefois le contrôle clavier que joystick, moins précis -, l'animation et les sons ne souffrent d'aucune critique, bref c'est un pur bonheur. Voilà exactement le genre de petit jeu à la con que l'on affectionne tout particulièrement, ici, à E-Mulez. Et nous savons que vous aussi. Et rien que pour ça, nous essaierons de vous en trouver un remake pour notre prochain numéro. Parfaitement.



Note globale : ★★☆☆☆

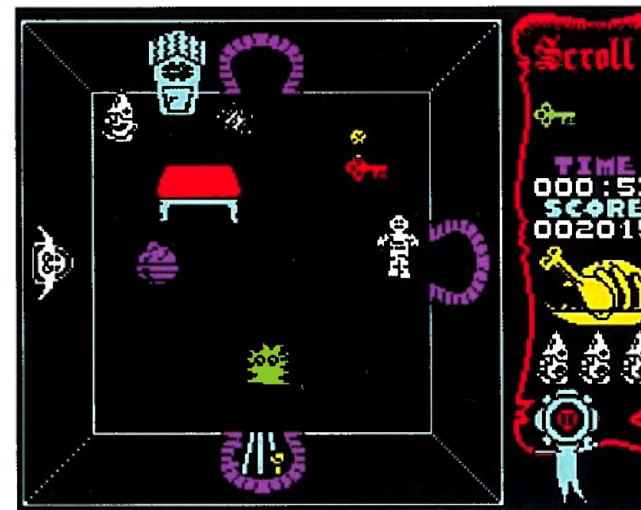
Date de sortie : 1984

Genre : action

Editeur : Ultimate

Multijoueur : non

Disponible sur ZX Spectrum





Sabre Wulf

Vous êtes un explorateur, un chasseur de reliques, une sorte d'Indiana Jones des temps modernes, un mélange de Sidney Fox et de... de... euh... Casimir ? Avec votre petit chapeau colonial sur la tête et armé de votre épée, vous parcourez la jungle à la recherche de quatre morceaux d'une amulette. Mais prenez garde ! Une myriade de bestioles toutes plus sanguinaires les unes que les autres tentent de vous barrer la route. Des loups (les plus dangereux) aux libellules en passant par les serpents et j'en passe et j'en oublie. A côté de cela, c'est fou ce que les gens peuvent paumer dans la jungle. Bagues et autres trésors auront tôt fait de vous remplir les poches, comme autant de petits bonus bien agréables à prendre. Autre bizarrerie spécifique à ce genre de jungle : les plantes. Si vous passez dessus, vous êtes contaminé par leur poison. Poison non mortel, je vous rassure, mais qui vous transforme de manière plutôt étrange : certaines fleurs vous inversent les commandes, d'autres vous rendent invincible, d'autres encore augmentent votre vitesse, d'autres vous endorment pour quelques secondes, d'autres vous soignent...



Ancien, certes, mais toujours aussi passionnant, *Sabre Wulf* est un jeu nerveux, varié et vraiment réussi. Ne ratez surtout pas notre remake sur le CD.

Note globale : ★★★★★
 Date de sortie : 1984
 Genre : action
 Editeur : Ultimate
 Multijoueur : non
 Disponible sur C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC

Cheat codes

Vies illimitées (C64) :
 POKE 45219,173
 SYS 2061



Balle de match

C'est souvent le cas quand vous réalisez un dossier sur un vieil ordinateur : vous retrouvez certains jeux qui ont marqué votre jeunesse et que vous aviez totalement oubliés. Vous les réessayez alors et une multitude de souvenirs resurgissent. Des heures de plaisir, d'énervement aussi contre votre crétin de frère qui fait rien qu'à essayer de vous battre – mais n'y parvient heureusement que rarement : c'est qui le patron, nom de Dieu ? *Balle de match* (*Match point* pour les anglophiles) est doté d'une réalisation exemplaire. Oh, la prise en main n'est pas immédiate : il faut apprendre à bien se placer pour renvoyer correctement la balle, à bien servir pour mettre votre adversaire en difficulté, mais une fois que vous avez percé les secrets du jeu, il en devient plus agréable encore. Que ce soit face à un joueur géré par l'ordinateur, plutôt coriace, ou face à un joueur commandé par un autre humain, le *fun* est là. Côté graphisme, c'est du CPC, hein... donc ce n'est pas parfait. Mais c'est suffisamment beau et surtout parfaitement fluide. Aujourd'hui encore, *Balle de match* est sans doute l'un des jeux de tennis les plus réussis. Si, si.



Note globale : ★★★★★
 Date de sortie : 1985
 Genre : sport
 Editeur : Ocean
 Multijoueur : oui
 Disponible sur Amstrad CPC, C64



Cheat codes

Utilisez la touche <CTRL> pour servir : les aces sont plus nombreux.
 Utilisez la touche <CTRL> pour servir : les aces sont plus nombreux.

Cosmic Avenger



Cosmic Avenger vous place aux commandes d'un vaisseau spatial, assez proche de celui du jeu *Defender*. Vous allez devoir combattre des ennemis. Le scrolling est horizontal, de gauche vers la droite, et vous entraîne dans trois mondes différents. Le premier est une cité alien dotée de tanks et de tourelles à missiles. Le deuxième est une sorte de cave marine aux rochers saillants. Le troisième correspond à une espèce de terrain plat verdâtre. Dans chacun, des ennemis vous tirent dessus. Pour vous défendre, vous avez des bombes qui vous serviront à détruire les unités au sol, et un tir normal pour les unités aériennes.

Cosmic Avenger est un grand classique. Sa réalisation se veut parfaite, il demande une certaine dextérité et offre des phases de jeu particulièrement réussies. C'est coloré, avec un son que l'on affectionne toujours autant – les tirs et explosions des années 80 sont inimitables. Bref, c'est un incontournable. Encore aujourd'hui, on s'y amuse comme des petits fous.

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1982

Genre : shoot

Editeur : Universal

Multijoueur : non

Disponible sur *Colecovision*, bornes d'arcade



Cheat codes

Evitez le missile guidé pour le placer devant votre vaisseau. Bougez en haut et en bas constamment pour qu'il suive ce mouvement et guidez-le vers la soucoupe qui apparaît.

K-2000 (Knight Rider)

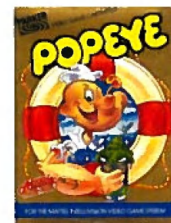
Avant d'aller promener les deux poils de son torse sur une plage de sable fin, courant après une jolie fille pour aller lui mordiller le croupion ou lui faire le coup de la bouée de sauvetage dans son short rouge, David Hasselhoff fut le héros d'une autre série télévisée que tout le monde connaît bien : *K-2000*.

Seulement voilà, n'est pas développeur de jeux vidéo qui veut... Et même lorsque l'on tient un personnage tel que Kitt, la voiture de *K-2000*, entre ses mains, ça ne donne pas forcément un bon résultat.

Une dizaine de missions, une quinzaine de courses, voilà ce que vous propose ce jeu pitoyable. C'est moche, l'impression de vitesse est à revoir, l'intérêt s'avère totalement limité, la jouabilité laisse à désirer... Une belle merde réalisée par des amateurs, en somme. Bref, les *fans* ne pourront qu'être déçus. Les autres, s'ils tombent sur le jeu un de ces jours, ont intérêt à ne pas y prêter la moindre once d'attention.



Popeye



Une des figures les plus célèbres de nos dessins ani-

més d'enfance, j'ai cité Popeye, *the sailor man*, a connu quelques adaptations en jeu vidéo. L'une d'entre elles le plonge dans une course effrénée pour rattraper un maximum de cœurs que lui lance sa bien-aimée, la tout-en-os Olive, plate comme une limande et bête comme chou. Enfin non, bête comme épinard. Car on retrouve tous les ingrédients de la série : les fameuses boîtes de conserve renfermant le précieux légume, Brutus le méchant et sa môman, la sorcière des mers. C'est un jeu chaleureux, sans prétention, bien réalisé, et avec des graphismes bien spécifiques à la console *Intellivision*. La jouabilité se révèle classique, la durée de vie est certes un peu faible et le tout un peu répétitif, mais là encore c'est un jeu où l'on ne se prend pas la tête. Des versions sortiront également sur *Colecovision* – plus jolies, forcément – et sur *Atari 2600* (et *5200*) la même année. Bref, du tout bon.

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1983

Genre : plateforme

Editeur : Parker Brothers

Multijoueur : oui

Disponible sur *Mattel Intellivision*, *Colecovision*, *Atari 2600/5200*

Cheat codes

Plus de points : collectez plus de huit cœurs et perdez intentionnellement une vie. Lorsque le jeu reprend, allez vite chercher les épinards puis allez frapper Brutus pour gagner 140 000 points.

Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1989

Genre : course

Editeur : Pack-in-video

Multijoueur : non

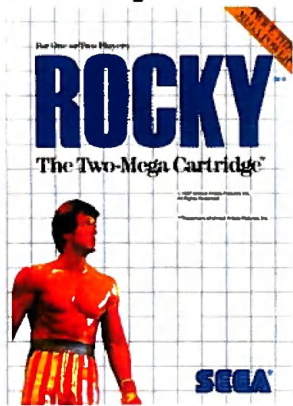
Disponible sur *PC Engine*

Cheat codes

Test son : pressez <Bas> + <Select> et pressez <Run> à l'écran titre.



Rocky



Adriaaaaaaan ! Eh oui ! Vous pourrez rouler un gros palot baveux et sanguinolent à Adrian une fois que vous aurez battu tous vos adversaires. Parce que vous êtes, dans ce jeu, placé dans le short de Rocky Balboa, l'unique, le seul, le merveilleux boxeur des années 80 auquel Stallone a donné vie. *Rocky*, sur *Master System*, ce sont trois combats à gagner. Le premier contre Apollo Creed, bien entendu. Le deuxième, contre Clubber Lang et le troisième contre la montagne russe, Drago. Un mode multijoueur est également possible, un joueur incarnant Rocky, l'autre Apollo. Et c'est tout. Je sais, c'est un peu – beaucoup ? – court, mais les combats sont tellement difficiles que vous n'arriverez pas à terminer le jeu dès le premier coup. Dès le deuxième non plus, d'ailleurs. Quoi qu'il en soit, c'est joli, plutôt bien fait et assez prenant pour mériter que l'on y porte un peu d'attention.



Note globale : ★★★★★
 Date de sortie : 1987
 Genre : boxe
 Editeur : Sega
 Multijoueur : oui
 Disponible sur *Master System*

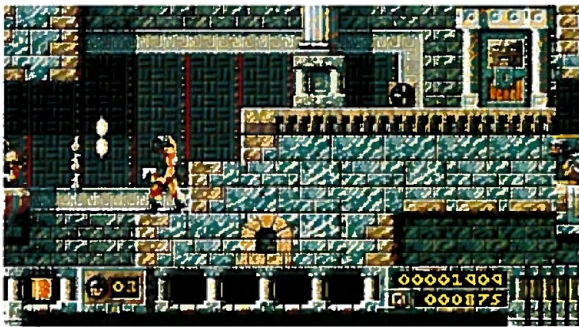


Cheat codes

Apollo : à l'entraînement, essayez de faire un score de 85.
 Lang : au sac, essayez d'avoir un 7.
 Durant le match, tapez à l'estomac.
 Drago : à l'entraînement, essayez d'avoir au moins 80. Concentrez-vous sur le bouton <2> et souvenez-vous qu'il est vulnérable surtout au round 5.

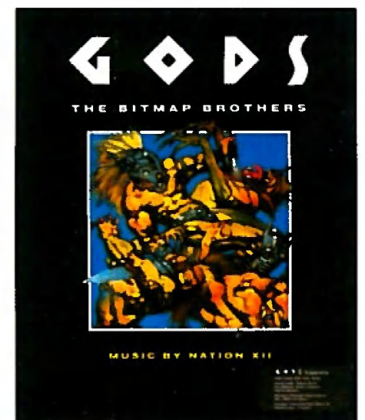


Gods



Une difficulté qui s'adapte à votre niveau de jeu, des leviers qui ont plusieurs combinaisons et qui servent à ouvrir des portes, à faire exploser des pièges ou à distribuer des bonus, une quinzaine d'armes... Tout est là pour faire de *Gods* un excellent jeu de plateformes. Et au niveau de la réalisation, c'est tout aussi réussi. Le graphisme est plutôt sympathique, l'animation suit – malgré de légères saccades dans le scrolling –, l'action est soutenue, la durée de vie honorable, les bruitages s'avèrent bons. Bref, on a ce que les Bitmap Brothers savent faire de mieux en termes de jeux vidéo. Raison de plus pour retrouver avec plaisir ce titre.

On connaît les Bitmap Brothers principalement pour leur jeu *Speedball*. Et plus précisément, *Speedball II*. Avant de se lancer dans le jeu de stratégie avec *Z* (PC, 1996), ces développeurs à succès ont tenté leur chance dans le jeu de plateformes avec *Gods*. L'histoire est simple : un guerrier accepte le défi lancé par les dieux, à savoir traverser la cité interdite pour aller gagner l'immortalité. Sur son chemin, tout un tas de saloperies de bestioles se dressent face à lui. Il s'en fout, le guerrier, c'est un dur, un musclé, un tatoué et en plus, il a deux poings prompts à distribuer des gçons.



Cheat codes

Codes de niveau (PC) : 1 = 1053 ; 2 = 3425 ; 3 = 8282 ; 4 = 4476
 Codes de niveau (Megadrive) : 2 = NASHWAN ; 3 = COYOTE ; 4 = FOXX

Note globale : ★★★★★
 Date de sortie : 1991
 Genre : plateforme
 Editeur : Bitmap Brothers
 Multijoueur : non
 Disponible sur *ST*, *Megadrive*, *Amiga*, *PC*, *Snes*



Gagnez une Xbox modifiée



En partenariat avec la boutique Assentek (www.assentek.com), nous vous offrons la possibilité de gagner une Xbox modifiée à l'aide d'une puce DuoX2 et dotée d'un disque dur de 80 Go, ainsi que des figurines *Star Wars*, *Halo 2* et *Matrix*.

1^{er} prix

Une console Xbox modifiée

Dotée d'une puce DuoX2 (100% compatible *EvolutionX*) et d'un disque dur de 80 Go déjà installés, garantie 6 mois (Assentek retour atelier)

2^e prix

Bustes *Star Wars* (série 1)

6 bustes en vinyle de 7 cm environ
Bustes de Luke Skywalker, Chewbakka, Han Solo, Yoda, C3PO, Leia Organa

3^e prix

Bustes *Star Wars* (série 2)

6 bustes en vinyle de 7 cm environ
Bustes de Stormtrooper, garde impérial, l'Empereur, Darth Maul, comte Doku, Darth Vader

4^e prix

Halo 2 série 1 Warthog

Ensemble d'un véhicule et de 2 minifigurines articulées
Taille du véhicule : 19 cm
Taille des figurines : 7 cm
Accessoires : tourelle mitrailleuse, 2 fusils d'assaut
Emballage : Blister
Fabricant : Joyride studios



5^e prix

Halo 2 série 1 Green Master Chief

Figurine articulée
Taille : 19 cm
Accessoires : lance-roquettes, fusil d'assaut et pistolet plasma
Emballage : Blister
Fabricant : Joyride studios

6^e prix

Matrix - figurine agent Smith

McFarlane Toys
Figurine articulée
Modèle hautement détaillé
Taille : 15 cm
Socle décor
(Peut être associée à la figurine Neo Combat pour recréer la scène.)

7^e prix

Matrix - figurine Trinity

McFarlane Toys
Figurine articulée
Modèle hautement détaillé
Taille : 15 cm
Socle décor et accessoires

Prix spéciaux :

2 gagnants se verront offrir une installation gratuite d'une puce DuoX2 dans leur console Xbox avec une garantie de 6 mois (Assentek retour atelier). Seul l'envoi de la console est aux frais des vainqueurs.



Comment jouer ?

Pour jouer, il vous suffit de nous envoyer un e-mail accompagné de vos coordonnées et du titre CONCOURS ASSENTEK, à l'adresse suivante : **emulez@pressemicro.com**

Il vous faudra préciser également si vous souhaitez gagner le prix spécial (installation d'une puce Xbox)... Ben oui, si vous n'avez pas de console et que vous n'avez pas prévu d'en acquérir une, autant ne pas participer, hein ?

Les vainqueurs des prix spéciaux seront les 50 et 100^e mails reçus et qui auront souhaité gagner ce prix.

Les autres gagnants seront : le 1^{er} mail pour le 7^e prix, le 50^e mail pour le 6^e prix, le 100^e mail pour le 5^e prix, le 150^e mail pour le 4^e

prix, le 200^e mail pour le 3^e prix, le 250^e mail pour le 2^e prix, le 333^e mail pour le 1^{er} prix.

Parce que, comme 666, 333 est un chiffre qui fait peur et que nous, on aime toujours ça à *E-Mulez*, qu'on sacrifie toujours des poulets et qu'on éventre encore des hamsters lors de sacrifices rituels où nous dansons nus sur la musique de Carlos.

Attention, nous n'accepterons qu'un seul mail par adresse physique. Ceux qui passeront outre cette règle seront immédiatement éliminés.

Les gagnants seront avertis par mail.

Voilà. Bonne chance.



www.assentek.com

Assentek, c'est l'installation de toutes les puces dans les PS2 et les Xbox, pour la lecture des imports, des copies de sauvegarde, des photos CD, MP3 et Divx (selon version de la console).

Assentek, c'est la mise en place de disque dur plus performant dans les Xbox.

Assentek, c'est des pièces détachées pour PS2 et Xbox.

Assentek, c'est des accessoires PS2, Xbox, Game Cube, PS1, GBA et Nintendo DS.

Assentek, c'est des jeux PS2, Xbox et PSP.

Assentek, c'est des figurines de jeux (*Halo 2*), de films (*Alien*, *Predator*, *Kill Bill*, *Matrix*, *Star Wars*, *Terminator*...), d'animation (*Saint Seiya*, *Wallscrolls*) et de musique (*Blues Brothers*, *Iron Maiden*...).

Assentek, c'est des accessoires informatiques.

Assentek, c'est tout cela et bien d'autres choses encore.

Assentek, c'est bon, c'est bien, c'est indispensable. Pensez-y.

www.assentek.com

TOUT L'UNIVERS DU JEU

Installation, Réparation, Consoles prémodifiées, Jeux Pal et Imports, Accessoires pour toutes consoles, Renovation de la surface des supports CD / DVD



Installation de toutes puces dans PS2 et Xbox, pour la lecture des imports, copies de sauvegarde, photo cd, MP3 et Divx selon version de la console.

Mise en place de disque dur plus performant dans les Xbox. Révision et nettoyage complet des consoles.



Montage de qualité pour une meilleure fiabilité.

contact@assentek.com

REI Water - 4, rue du Cerf - 67370 Brumath

Assentek - 03 88 51 48 59

03 88 51 48 59

Assentek - 03 88 51 48 59



Le CD-Rom ultime

Bon, d'accord, 463 jeux sur le CD, on a déjà fait mieux, hein ? Mais c'est tout de même assez énorme – ne cherchez pas, vous ne trouverez pas son équivalent sur le marché – pour être souligné. Ajoutez à cela 754 démos et 67 musiques *Amstrad* et on fait péter le *hi-score* avec 1284 jeux et musiques. Forcément, un tel chiffre, ça impose le respect. Mieux, ça mériterait la fondation d'une Secte des Adorateurs Lecteurs d'E-Mulez (S.A.L.E.). Allez, tous en chœur : « Aouuuuuuum ! »

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.1.9.5.2722

Logiciel de gravure. Permet également de créer des fichiers .bin et des fichiers .cue. Cliquez sur le fichier *Alcohol120_trial_1_9_5_2722.exe* et suivez les instructions à l'écran.



CD-Rwin 3.9k

Logiciel de gravure. Permet également de créer des fichiers .bin et des fichiers .cue. Cliquez sur le fichier *cdr39k-e.exe* et suivez les instructions à l'écran.

C-Xbox Tool

Sert à la création et à l'extraction de fichiers Iso pour Xbox. Copiez l'intégralité du répertoire et lancez le programme après avoir dézippé le fichier *c-xboxtool205.zip*.

Dosbox v.0.63

Dosbox est un émulateur *Dos* pour *Windows 2000/XP* qui vous permet de faire tourner des jeux normalement destinés au *Dos*. Lancez *DOSBox0.63-win32-installer.exe* et suivez les instructions contenues dans le fichier *lisezmoi.txt*.

Extract Xiso v.1.0

Autorise 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.3.02



Permet le 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.6.6.0.12

Destiné à la gravure de CD et de DVD. Cliquez sur le fichier *nero66012.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 3.42fr

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

Pocketrar 3.41fr

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



Emulation Amstrad

Sous Windows :

Reportez-vous aux pages correspondant à l'émulation *Amstrad* pour savoir comment vous servir des émulateurs.

Arnold 04-01-2004

Lancez *arnold.exe*.

Caprice32 4.1.0

Lancez *cap32.exe*.

WinAPE 32 2.0a6

Lancez *WinAPE32.exe*.

Sous Mac :

Décompressez l'archive. Reportez-vous aux pages dédiées à l'émulation *Amstrad* pour apprendre comment utiliser les émulateurs.

Sur Xbox :

Copiez les fichiers sur votre Xbox et redémarrez-la. Consultez les pages sur l'émulation *Amstrad* pour plus d'informations.

Sous Dos :

Caprice32 2.00 b2

Lancez *CAP32.EXE* : si rien ne se passe, c'est que votre ordinateur n'accepte pas le mode *Dos*. Sinon, reportez-vous aux pages correspondant à l'émulation *Amstrad* pour savoir comment vous servir de l'émulateur.

CPE 5.2

Lancez *CPE.EXE* : si rien ne se produit, c'est que votre ordinateur n'accepte pas le mode *Dos*.

Sinon, reportez-vous aux pages correspondant à l'émulation *Amstrad* pour savoir comment utiliser l'émulateur.

Sous Linux :

CPC++
Décompressez l'archive. Reportez-vous aux pages consacrées à l'émulation *Amstrad* pour apprendre comment vous servir des émulateurs.

Arnold
Copiez les fichiers sur votre disque dur. Reportez-vous aux pages correspondant à l'émulation *Amstrad* pour apprendre comment utiliser les émulateurs.

Sous PS2 :

Reportez-vous aux pages sur l'émulation *Amstrad* pour apprendre comment utiliser les émulateurs.

Sous GBA :

Paco est un émulateur qui n'émule qu'un seul jeu d'aventures (*L'Abbaye du crime*), contenu dans ce programme. Copiez-le simplement sur votre GBA.

Prince of Persia

Prince of Persia
Lancez *WindowsStart.bat*.

Prince of Persia - Flash
Faites glisser le fichier dans votre navigateur Internet (*Macromedia Shockwave Flash* doit être installé).

Prince of Persia 2 - Arena
Lancez *PRINCE6.EXE*.

Prince of Persia 2 - Demo
Lancez *PRINCE.EXE*.

Prince of Persia 4D
Lancez *4D_PRIN.EXE*.

Prince of Persia - Duel
Lancez *PLAY.BAT*.



Jeux PC

Animated Bounce

Une sorte de volley-ball.

Auf Wiedersehen Monty

Un petit jeu de plateformes.

Aztec Challenge

Remake du célèbre jeu du même nom.

Bomb Jack

Sublime remake du jeu éponyme, dans lequel vous devez collecter les bombes. A ne pas manquer !

Brucelee 2

Excellent remake du jeu Bruce Lee, avec des niveaux énormes.

Head over Heels

Sympathique jeu de plateformes en 3D isométrique.

Highway Pursuit

Superbe jeu de poursuite en voiture.



Hurrican Demo

Démo importante d'un remake de *Turrican*.

IK32

International Karate revu de fort belle manière.

International64k-rate

Même jeu dans un remake également de qualité.

Jet Set Willy 3

Jeu de plateformes.

Jet Set Willy 4

Remake du jeu de plateformes du même nom.

Kung-Fu Fighting

Jeu de combat.

Mario Bros

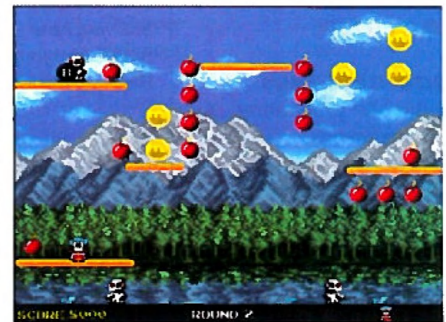
Remake du célèbre jeu du plombier moustachu.

Mind Arms

Jeu de combat à l'ambiance japonaise.

Moley Xmas

Un petit jeu de plateformes à l'ambiance Noël.



Monty on the run

Un jeu de plateformes sympathique.

MontyKids

Un superbe petit jeu de plateformes.

Olympic skier

Remake du jeu de ski sur *Intellivision*, version améliorée.

One must Fall

Un jeu de baston fort réussi !

Sabre Wulf

Remake sympathique de ce célèbre jeu.

Skiing

Remake du jeu de ski sur *Intellivision*.

Street Fighter

Superbe remake d'un jeu que l'on ne présente plus.

Tournament Fighters remix

Jeu de combat. Très sympa et de bonne qualité.

Ultima IV

Remake superbe du jeu du même nom.

Vigilante

Jeu d'arcade, version revue et corrigée.

Yie ar Kung-fu 2

Remake de *Yie ar Kung-fu*. Bien fait.

Jeux Xbox

Invaders X3.0

Le célèbre *Space Invaders* dans sa nouvelle version.

SensitiveX

Un petit jeu sympathique à copier directement sur votre console.

Jeux Game & Watch

Donkey Kong Jr

Lancez *DKongJrT.EXE*.

Donkey Kong Jr Coleco

Lancez *DKongJrC.EXE*.

Snoopy

Lancez *SnoopyTT.EXE*.



Jeu Linux

Head over Hills

Installez le programme sur votre disque dur.

Jeux PS2

Bastet

Faites du fichier un CD PS2.

Invaders

Le célèbre Space Invaders sur votre PS2 !

Head over Hills

Faites des fichiers contenus dans le dossier exe un CD PS2. Le fichier source se trouve dans src.

Jeux Mac

Head over Hills

Sympathique jeu de plateformes en 3D isométrique.

Jet Set Willy

Remake du célèbre jeu éponyme.

Jumping Jack I

Décompressez l'image sur votre disque dur.

Jumping Jack II

La suite, encore plus réussie...

Jeux Dreamcast

Another World

Le célèbre jeu de plateformes a été magnifiquement porté sur la Dreamcast.

Rise of the Triad

Adaptation du FPS du même nom à la Dreamcast.

Jeux Pocket PC

Voici la liste des jeux disponibles :

15setup
A viking saga
Fogron
Galactic Assault
Gemswap
Mastermind
More Games
Pong
Rubik's cube

Slot machine
Smart Mahjongg
Strange World

Jeux sur Amstrad

Voici la liste des jeux disponibles :

16308
3Dfight
3Dsub
3oeufs
5axe
5Eaxe
7eme
a320
Absurdi
Advdestr
Aenigma
Affraven
Aids
Aigle
Aigle2
Airballs
Aligator
Alive
alphakho
Amnesia
Anjumble
Argonaut
Arkanium
Arkanoi3
Atahualp
ATC
Atlantis
Atomdriw
Atomic
Atomicxt
Automec
Avenger
Axy-plum
Babyjo
Bactron
Badmax
Balldoze
Bam
Basil
Batmamap
Batman
Battle
Bdash
Beer
Bestbest
Billy2
Billyban
Blackland
Bob
Bobwinner
Boggit
Bombuz
Boredom
Break
Builderland
Bumpy
Bumpy arcade
Burglar
C-quest
Camp

Cap
Casa
CB
Cessna
Charlie
Charlydi
Chomper
CM
Cobra
Copte271
Cpinball
Crazy
Crazybal
Crazyshot
Crazysna
Crystann
Cubic
Cyberpow
Daleks
Dames
Darkness
DCA
Dday
Demineur
Dentmere
Desdes
Deuteron
Devilry2
Diamile
Disc
Division
Doh
Dripzone
Dungeon
Empire
Escape
Escwaccl
Eveofsha
Fanzines
FF2turbo
Fighwarr
Fireston
Fives
Flash
Flight
Flipflop
Flucht
Fluff
FM3
Force4
Forcefle
Forteresse
Fresatta
Froggy
Fugitif
Fusion2
G021
G023
G024
G025
G026
G027
G028
Galactic
GC001
Gescape
Glazz
Goldrush
Gomoku
Gosmast
Grifruit

Gunsling
H-O-H
Hal
Hangman
Hangman2
Hanislande
Harricana
Haruspice
Hmscobra
Hobbit
Hopalance
Horse
Ileoublt
Infectio
Infernal house
Infrun
Invader
Invitat
Ishido
Jimpower
Jswplus
Jumper
Jumpmanl
Kikekankoi
Klax
Kya
La crypte des maudits
La malédiction
LAP-VN96
Le Trésor D'Ali Gator
LEGIONS
Lemanoir
Life
Lightout
LMC-Soft
Loderunner
Logical
Logistic
Loom
Lordring
Lsword
LVL9D130
LVL9D230
LVL9SRC
LVL9W30
Mac
Mach3
Machaon
Magu
Maledict
Manoir
Manoir de Mortevielle
Maracaib
Mas2DSK
Matahari
Matchda1
Matchda2
Megablas
Megamix
Megaworm
Metella
Mfloader
MGT
Midworld
Miner
Mines
Mission
Mobilman
Mokowe
Molecule
Mondep

Monty
Moonblaster
Mrjaune
Mtfoot
Murdueni
Musicbiz
Nbooster
Nich10li
Orphee
Orven
Othello
Outboard
Pacgirl
Pack-man
Pacman
Pacte
Panza
Parantioa
Paraplan
Pharaon
Pilots
Pmagic
PMPD
Pokes
Poptball
Pouvoir
Prahitch
Prisoner
Protennis
Psyborg
PT
Push
Puzzle
Puzznix
Pyramide
Quadrel
Quadx
Quattro
Quizz
Rad
Rally2
Ravening
RC-quest
Reliefac
Reversi
Ring
Risiko
Rockures
Rockymat
Rody & Mastico
Rody & Mastico 2
Roland
Saga
Sandman
Sapiens
Scarytal
Scotland
SD-VN96
Sdaw
Secretdf



Demos sur Amstrad

Voici la liste des
demos disponi-
bles :

Secret_tombeau	1STdemo	Astdemo6	Bytedem3	CRTCinsp	Elmonk#4	Hellowee	Little-1
Secte noire	202122	Astep	C64hass	CRTCmess	Enolagay	Hellween	Little1
Sensojul	232425	Asterixd	Cach	CRTCmust	ESC-90	Heros	Locatell
Sensopat	39KBS	Astnoins	Cach1	CRTCnoin	ESC-KKB1	Hexenmin	LOGON#1
Sherman	3D-M	Astosde	Cach2	CRTCROPD	ESC-Samp	Highhell	LOGON#2
Shootout	3Ddemo	Atartur2	Cach3	Crystal	ESCB1986	Hunter1	Logon#3
Shuttle	3Pmag	Atom-Mon	Cach4	Crystal2	Escher2	Hypnosis	Logon#5
Shyntow	42-alf	Atom3	Cach5	D-Monso	Eurostra	IBC2	Logon1
Silva	42-crew	Atomic2	Cadetubu	DaccoCKT	F&Ddemo7	IBCdemo	Logon2
Simssoft	42-crew1	Atomili1	Camembe4	Darkage	Facehugg	Iccolym	Logon3
Skweek	42-crew2	Atoz	Campin#2	DarkSTD1	Fantasy	Icobyeb	Logoneur
Skywar	42-crew3	Audillus	Captai3	Daspart	Fantasyi	ICS-MCS	LogonFR2
Soccer86	42-CRFR	B3advert	Castle	Daxlast	Fatass	ICSintro	LOGONFRM
Space	421STSO	B98	Castlemi	DCSdemo1	FCCdemo1	IFE-Demo	Logonfuc
Spaceracer	42aster	Backtro	CBSI-I	DCSdemo2	Fefesse1	Illusion	Lokt-1
Spots	42crazy2	Backtro2	CBSI-II	DCSlastD	Fefesse2	INCVDemo	Longshot
Spots94	42crew08	Balken	CBSI-III	DDSGiga	FHmegad	Insanity	Lordheli
Squash	42crew09	Batmanjo	CBSI-TCW	Dead	FHspirat	Int-Tow3	LTPdemo2
Sskweek	42crew12	BBSintro	CBSSamp	Deepspac	FHSWSNA	Inter1	Lynxint
Stacknsm	42crew13	Bcalastd	CBSSamp2	Defcon-4	First	Iron2	Mad-IV
Starbore	42CRZY14	Bcav	CCC2	Defi	Firstime	Iron3	Madmax
Starion	42hagar2	Bcavbo	CCF	Demo	Fishman1	Itwas	Madmax1
Startrap	42overSC	BCAVSODE	CCintro1	Demonoe	Flagdemo	Jacket2	Madmax2
Stetris	50001-1	BCAVST	Cebit90	Demoplus	Flags	JCP-Xmas	Madness
Stress	50001-7	Bdemo1	Cebit91R	Depeche1	Flags128	JCPMMDem	Magbest
Sun	50001-8	Bdemo2	Cebit94	Depeche2	Flash	JCPprev	Magide2
Super-ST	50001rap	Bdemo3	Cello	Depeche3	Flatter	Jimness	Majestic
Survture	50001sho	Bebetter	CGCpart1	DFdemo6	Flying	JLCMDemo	Malibor
Swap-jul	5000star	Bepsil	CGCSamp1	Dia	Forc1DT1	Jokemess	Malibu
Swap-pat	50001-1	BFADEMO2	ChandRD1	Diashow	Forc1DT2	Jonndigi	Malibu1
Switth	50001-7	BFAintro1	ChandRD2	Diekunst	Forc1DT3	Jubilee	Malintox
Talisman	50001-8	BFAintro2	ChandRD3	Digi-dem	FP7-Nupe	Kanga1	Mangamag
Tenniscup	50001rap	BFAintro2	ChandRD4	Digit2	Fredbirt	Kanga2	Mangas
Termoli	50001sho	BFAintro2	ChandRD5	Digitde2	Freede95	Kangades	Masters
Tetrix	5000star	BFAintro2	ChandRD6	Digitno1	Fusion	Kangamir	Maxdia05
Thebugs	5KBdem3B	BFAintro2	ChandRD6	Digitvid	Futer	Kangarew	Maxdemo
Thunderburner	5KBdemo1	BFAintro2	ChandRD6	Digitvid2	Future	KangaTLG	Maxinspa
Tinyskweek	5KBdemo2	BFAintro2	ChandRD6	Dino-int	Galaxie	Kangmenu	Maxipub1
Tizpan	5KBdemo3	BFAintro2	ChandRD6	Divine	Galli#1	Kangthri	Maxipub8
Tolki	68000K2	BFAintro2	ChandRD6	DMoware2	Garcinor	Karsdem1	Maxipub9
Tonytrua	68000kil	BFAintro2	ChandRD6	Dorgasm	Gecco2	Karwdemo	MB6
Topsecl	A-Team	BFAintro2	ChandRD6	DoubleA	Genersid	Katto-3	MB7
Tracker2	AAAcovic	BFAintro2	ChandRD6	DR-TKC2	Genesis	Katto-4	MCpadD1
Troubadours	Accolad	BFAintro2	ChandRD6	DragBSDE	Ghosamp1	Kensurv	MCpadD2
TSD	ACS	BFAintro2	ChandRD6	Dragonba	Ghosamp2	KHR2	MCSdemo1
Turbobal	ACS-MTI	BFAintro2	ChandRD6	Dragoon	Ghostde2	Kikidemo	MCSdemo2
Turbocup	AddamSFD	BFAintro2	ChandRD6	Drapnoir	Gloom	KillDD1	MCSdemo3
Turlogh	AEXPO	BFAintro2	ChandRD6	Drazeta2	GMD1994	KillDD2	MCSdemo4
Unquill07	AFCexpo	BFAintro2	ChandRD6	Dream2	Gocdemo1	KillDD3	MCSdemo5
Vengeur	Aintro1	BFAintro2	ChandRD6	Dream3	Gosnotr3	KKBaids	MCSdemo6
Villeinf	AKM-DM5	BFAintro2	ChandRD6	Dream4	Gospdemo	KKBfirst	MCSdemo7
Virtech1	Alcapint	BFAintro2	ChandRD6	Dreamend	Gossugca	KN&DSC1	Meetdasi
VTX_CPC	Alcbadem	BFAintro2	ChandRD6	DSCantim	Gostran3	KNS-Mess	Megapa92
VTX_TXT	ALF	BFAintro2	ChandRD6	DSCdemo2	Gozeplas	KNSdemo1	Megasky2
Warspace	Alice	BFAintro2	ChandRD6	DSCdemo3	Gozeur5	KNSintro	Mercury2
Wayofexp	Alien-2	BFAintro2	ChandRD6	DSCdemo4	Gozeur6	KodhighV	Mercury4
Well	Alien-3	BFAintro2	ChandRD6	DSCdemo6	GPA-Demo	Kosdemo1	Mercury5
Welladay	Alien-4	BFAintro2	ChandRD6	DSChands	GPA2K2	Kosknigt	Merl-imp
Westphaser	Amazing	BFAintro2	ChandRD6	DSClogo	GPAantsi	Krakes47	Merldem2
Wordfind	Amiga	BFAintro2	ChandRD6	DSCmeet	GPAdemo1	KTC1int	Merlprev
Wormslc	AmigPFHF	BFAintro2	ChandRD6	DSCnas	GPAmonst	KTC3	MGK2
Writteit	AmsdemTR	BFAintro2	ChandRD6	DSCscrol	Grafzahl	KTclasTM	Micro
WW2	AMSDos	BFAintro2	ChandRD6	Ecolebui	Gremlint	KTCmusic	Minimee1
Xcontra	Antholog	BFAintro2	ChandRD6	ECS-STO2	Gtac01	LANDSCAP	Minimee2
Yahtzee	Anthrax	BFAintro2	ChandRD6	Egsamiga	GWMhorro	Lastdemo	Minimee3
Ysel	APSDemo	BFAintro2	ChandRD6	Egsschain	Hacker	Lcantibu	Moise
Zapcode	Arkterro	BFAintro2	ChandRD6	Egssmagic	Hacmegar	LDC22	Moonligh
Zaptball	Ast-Prev	BFAintro2	ChandRD6	Egssspace	Hardreve	Lesson	Mops
Zaxon	Ast3	BFAintro2	ChandRD6	Egsspgli	HDM-D2	Liondem4	Mpack1
Zelda2	Astall-D	BFAintro2	ChandRD6	elborat	Heat	Liondem5	Mpack2
Zox2099		BFAintro2	ChandRD6	ElectrM3	Hellfire	Liquid	Mpack3



Mpack4
MTIbyeby
MTImega1
MTImega2
MTImega3
MTIstamp
MTIvirus
Mudebi
Mugdemo
multi-ti
Mushroom
Musintox
Musstars
Musxyph
Mystery
Nas-ST
Nasditr1
Nasditr2
Nasditr3
Nasditr4
Nashua
Nassamp
Nassamp2
Nasstdem
Necvirus
Necworld
NephCPC
Nephmeet
Newage1
Newyears
Nibou
Nobody
Noname
NorbFRSI
Norzfufa
Not-Dead
NPshow
NWCdemoM
NWCdizzy
NWCfinal
NWCimpor
NWCNOTDE
NWCPC151
NWCcrackF
NWCremi1
OCTintro
ODDborde
Odiefoto
Odielmar
Odyssey
Onlyeye2
Op
Optix
Optix2
Optix3
Overflo2
Overflow
OverL
Overlint
OverSCN3
OVF-Prev
OVL96

P-Fantas
Pain-Fan
Pam
Paradise
Paradox1
PCAMCPC
PDT21cen
PDTaduan
PDTalpha
PDTMD1
PDWmeet
PDWtotal
Penguin
Picdisc
Pig
Plasmone
Plisske2
Plissken
Pluton-D
PlutonY9
Pocgryzo
Posbdemo
PPC2
PPPB
Premiere
Present
Prophecy
Psy
PsyHIX1
PWMD
Pworld
Queer
Radwar
Razortis
Rdultras
Rebell03
Rebello
RedstoSP
Reinsin2
Reinsoft
Remix-1
RevenDSM
Revolog
Rexskull
Roolstra
RTS
RTS-Plus
S&KOH
S-Expres
Sahdemo1
Samson
Sat-TV
Saval6TH
Scanline
Scoop#3
SCSint3
SCSvoice
Seayou
Sector
Shadow
Shirxmas
Show

Simpldem
Sir
Sirdemo
Sky
Slasbubb
SLCintro
Snoopy2
Somner
Somxmusi
Sons
Sound&GR
Soujet
Spaceag
Speedyda
Spyintro
Spyscrol
Squatpre
SSSdemo1
ST-Scrol
Start2
Sticmeet
Stream2
Strosky
Strosky2
STSMUS
STVOPEN2
SWABME93
Sweet
Synergy
Syntax
T&Jamste
T&Jdemo1
T&Jdemo6
T&Jdemo7
T&Jdemo8
T&Jintr1
T&Jintr2
T&Jknigh
T&Jkreat
T&Jmpack
T&JPdemo
T&Sintro
tagmegad
TBBDEHD
TBBicome
TBBimmor
TBBintr1
TBBpanik
TCC-MESS
TCMD
TCWDESA
TDG
Techno2
Technoin
Teclipse
Telepati
Tenyyears
Terrific
TGMmega1
TGMmega4
TGSAOF
TGsint#1
TGSmagic
TGSmeet
TGSXMS93
Thedemo
THRI1SCR
Thrilld1
Thrilld3
Thrilld4
Thrille4

Thrilook
Thrilra
Tiger
TTTST128
TJ-Genes
TKCdemo1
TKCdemo3
TLB
TMCdemo4
TMCFUSCR
TMCmagic
TMCpete
TMCworld
TMD
TMSdemo1
TMSdemo2
TNSspace
To-Delta
Tondjsou
TPStissa
Trash
Triad
Tribapre
Tronic4
Tru-1ST
TSC-Demo
twinblas
TykillJL
Tyultra
UACAGdem
UACdemo
UCW-New
Ultrason
Union
Unique
Unix3
Vacalak4
Vampire1
VDshow
Virmeet
Virus
Visions
Voyage93
Vulkan
W&D
Wacue
Wavedemo
Weee-2
Whynot
Wizchage
Wizcmich
Wizcspld
Wobbler
Wulf_3
X-file
X-file2
Xmas
Xmas2001
Yao
Yoda-1
Zaptbain
Zemeet03
Zemeet3
Zemeet95
ZM2000
ZM97chan
Zweisflo
zztomet1
ZZtomet2

Musiques Amstrad

Acidmus2
Acidmus3
ADconv
AMC-V10
Clones1
Cocoon14
COMP-128
CPC2emul
CPCforev
CPCmuseU
CPCtune
CPCtune2
Digiblas
Digital
Digitrak
DMA6128P
DRST
Drumpack
Ecstasy
EDTS2
EDTS3
Enolagay
Equinoxe
Film-Mus
Interzic
JMJarre
Kitay03
M017
M023
MD-Sab2
MD-Sab2R
Menuetto
Midnight
Mustar
MYMCPC03
MYMCPC04
MYMPLA04
negademo
NPYM32
NT
Protrack
PW-Ziks
Reveal
Rockysou
RSPDTRAX
SkinCPCB
Smon
SNDHAKMU
Soundhak
ST-128
ST-Play
ST-Rom
STark11D
STark11R
STCompil
STK128
STK2YM
STS-MAGE
STSN95
STSNDDos
STSound
STsoundl
Synthes
Techdig1
Techdig2
Tsp14
WavPlaye

Jeux GBA

- Activision Atari 2600 Pack
SlideShow 1
- Activision Atari 2600 Pack
SlideShow 2
- Adventure of Shoscombe Old Place
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Beryl Coronet
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Blanched Soldier
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Blue Carbuncle
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Bruce-Partington
Plans by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Cardboard Box
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Copper Beeches
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Creeping Man
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Devil's Foot by
Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Dying
Detective by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Engineer's
Thumb by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Illustrious
Client by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Lion's Mane
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Mazarin Stone
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Noble Bachelor
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Red Circle by
Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Retired
Colourman by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Speckled Band
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Sussex Vampire
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Three Gables
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Three
Garribebs by Arthur Conan Doyle
- Adventure of The Veiled Lodger
by Arthur Conan Doyle
- Adventure of Wisteria Lodge, The
by Arthur Conan Doyle
- Adventures of Gerard by Arthur
Conan Doyle
- Batman - Rise of Sin Tzu Intro
- Batman - Rise of Sin Tzu Trainer
- Buffy Demo
- Catapult Freeware V1.30b - 4-
in-a-row
- Catapult Freeware V1.30b -
Copter
- Catapult Freeware V1.30b -
Cowjump
- Catapult Freeware V1.30b -
Island
- Catapult Freeware V1.32b - 4-
in-a-row
- Catapult Freeware V1.32b -
Copter
- Catapult Freeware V1.32b -
Cowjump



- Catapult Freeware V1.32b -
Demo_draw
- Catapult Freeware V1.32b -
Highway 2
- Catapult Freeware V1.32b -
Island
- Catapult Freeware V1.32b -
Slide15
- Catapult Freeware V1.32b -
Snake
- Catapult Game Demo - Cow Jump
- Disney Sports - Motocross Intro
- Disney's Magical Quest Trainer
Menu
- Donkey Kong Demo
- Donkey Kong GB
- Donkey Kong Jr V1
- Donkey Kong V3
- Double Dragon Advance Intro
- Double Dragon Advance Trainer
Intro
- Fire Emblem Video
- Medal of Honor - Infiltrator Trainer
Menu
- Onimusha Tactics Intro
- Onimusha Tactics Intro
- Onimusha Tactics Trainer Menu
- Tron Demo
- Turok Evolution Trainer Menu
- Ultima 3
- Virtua Fighter Clone
- xXx Intro
- xXx Trainer
- Yeti3D - GBA Quake Style Release
- 1st October 2003
- Yeti 3D Dungeon Demo
- Yeti 3D Final
- Yeti 3D V2
- Yeti 3D V2 Demo - The Temple
- Yeti 3D V20031210



Vidéos GBA

Batman - Dead End
Brother Bear Trailer
Carmen Electra
Final Fantasy 4-9 Clips



Toi aussi tu aimes la choucroute ?



Alors
aponneu-toi !



463
JEUX COMPLETS
PC
& CONSOLES

BON DE COMMANDE

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

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Pays :

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

anciens numeros

☐ ancien(s) numéro(s) E-mulez : n°1 ___ n°2 ___ n°3 ___ n°4 ___ n°5 ___ n°6 ___ (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

HIPER



High Performance Group is an AMD global partner

Type-R 480W Noir

Type-R 480W Rouge

Type-R 480W Titanium

Packaging Innovant

INFORMATIONS



**DESIGN
BREVETE**

NOUVEAU !

HIPER TYPE-R MODULAIRE

Alimentations 580W 100% certifiées AMD ATHLON FX

580Watts en rendement continu. (Charge maximale 630 watts)
 Concept de câblage modulaire
 Permet de réduire le nombre de câbles
 Conception du dispositif de connecteur breveté.
 Support de l' ATX v2.2 et compatible BTX.
 Conforme à toutes les normes AMD et INTEL
 Connecteurs plaqués or . Prises Molex EZ-Grip.
 Rendement élevé APFC (Active Power Factor Correction).
 4 connecteurs S-ATA pour HDD. Connecteur PCI-E dédié.

HIPER MEDIA CHASSIS

Boîtier format platine de salon certifié AMD

Boîtier format platine de salon
 Alimentation 200 W incluse
 Un riser rigide AGP fourni
 Adaptateur Slimline fourni
 Un FireWire et 4 USB en façade
 Dimensions 266 x 430 x 53 mm
 Poids net: 2.5kg



DISTRIBUTEUR

COOLERSYSTEM

Tél : 01 46 15 50 00 Fax : 01 46 15 50 05