

Nouvelle formule 100% underground

Pirat' GAMEZ

3,5 €

Bimestriel

No 4

Juin / Juillet 2002

PS2, Xbox, Dreamcast, PSone Nintendo64, Gameboy Color, Game Boy Advance et PC

**EMULATION
MODE D'EMPLOI**

**Facile et
gratuit !**

**Votre machine
accepte tous les jeux**

Dans les
coulisses
de la

SCENE PIRATE



Cheats

*Virtual Fighter 4, Dead or Alive 3,
Blood Omen, Golden Sun, Guilty Gear X,
Phantasy Star Online 2,
Jet Set Radio Future,...*

L 19302-4-F: 3,50 € - RD



**100%
RUSE**

N°11

MENSUEL D'INFORMATION ET D'INVESTIGATION. JUIN 2002 - 3€

HACKERZ VOICE
La voix du pirate informatique

HACKERZ VOICE

La voix du pirate informatique



NOS COMPTES EN BANQUE SONT PIRATABLES SUR INTERNET

- La Poste, le Crédit Lyonnais, la Caisse d'épargne, le CIC ... sont vulnérables
- 2 banques françaises sur 3 sont crackables
- La clef de cryptage SSL 128 n'est pas une garantie

NOTRE ENQUÊTE EXCLUSIVE

Toutes les banques en ligne annoncent être parfaitement sécurisées grâce au système de cryptage SSL avec des clés de 128 bits. Si l'on en croit leurs sites web, cela garantit à l'utilisateur du service un accès entièrement protégé à ses comptes. "Ne vous inquiétez pas, personne ne peut regarder par dessus votre épaule, la connexion est cryptée avec les dernières technologies de sécurité !"

Souvent, il est même possible

de faire des virements ou de jouer en bourse à partir de votre simple navigateur Internet. Que ne feraient donc pas les banques pour offrir toujours plus de fonctionnalités à leurs clients... au détriment de la sécurité.

LISEZ NOTRE COMPARATIF P 5

La liste noire des banques vulnérables

Notre enquête prouve en effet que la majorité des organismes en France ne maîtrisent pas suffisamment les protocoles réseau pour offrir une sécurité correcte. Sur ceux-ci, l'utilisation de certificats de cryptage d'une taille insuffisante, ou d'algorithmes faibles, réduit en pratique la taille effective de la clé de cryptage.

Il suffit de quelques mois à un pirate pour cracker la clé secrète d'un site vulnérable. Une fois ceci



réalisé, toutes les communications cryptées réalisées pendant une année peuvent être déchiffrées, exposant ainsi non seulement vos données personnelles, mais aussi votre mot de passe d'accès au service.

SUITE PAGE 4

4 PAGES DE BONUS

SPÉCIAL Linux

Installez l'ADSL sur la banquise en 10 min

Téchnique de piratage du pingouin

ANONYMAT

E-mail et mailing liste

LIRE PAGE 8

EGALEMENT DANS CE NUMÉRO

ELITE

- Heap overflow Exploitation

NEWBIE

- Hack de routeur ADSL
- Attaques à distance
- TCP/IP
- Faille unicode IIS

FAILLE DU MOIS

- Pénétration de serveurs par PHP...
- ...et protection

L. 19074 - 10 - F: 3,00 €



SUITE PAGE 3

Nous avons trouvé un gros trou dans OpenBSD, le système le plus sécurisé du monde !

UNE RÉVÉLATION DE HACKERZ VOICE : Le système d'exploitation OpenBSD est un unix libre et gratuit, développé par des passionnés menés par Theo de Raadt. Leur ambition avouée est de créer l'OS numéro 1 du point de vue de la sécurité, grâce à une démarche récurrente d'audit de chaque fichier de leur code source,

menée depuis 1996. Parmi les grandes entreprises ayant adopté OpenBSD pour leurs serveurs, la plus connue est Yahoo.

Nous y avons découvert un trou de sécurité majeur, affectant toutes les versions de ce système, permettant à un utilisateur local d'acquiescer les droits de l'administrateur. Il s'agit

d'une "race condition" au niveau du kernel, la ressource partagée sur laquelle se joue la course étant la table système des descripteurs de fichiers. En voici le principe. Pour plus de détails vous pouvez vous reporter au code de l'exploit, ainsi qu'à mon post du 9/5/2002 sur bugtraq (archives securityfocus.com).

SUITE PAGE 6

WANADOO 100% HACKABLE

SOCIAL ENGINEERING : Un petit rappel de ce qu'est le « Social Engineering » : relisez le numéro précédent de Hackerz Voice, qui a vu l'inauguration de cette rubrique mensuelle. En gros, c'est le hack de l'homme et non pas de la machine. Voilà maintenant votre mémoire rafraîchie, et votre esprit prêt à lire le récit de Tarasoulba (le Gogol) qui était parti, à la base, récupérer les mots de passe de la connexion Wanadoo de Zi HackAdemy et qui a découvert une astuce fiable et pratique permettant de voler les codes d'accès de tous les abonnés Wanadoo. Ça en fait du monde vulnérable !

SUITE PAGE 21

LA FAILLE UNICODE IIS PERMETTAIT DE PIRATER HOTMAIL

Le magazine américain d'infos en ligne « Newsbytes » titrait récemment sur Hotmail, en pointant du doigt le fait que si un attaquant parvient à récupérer le cookie que ce site installe sur votre ordinateur, il aura accès à toute votre messagerie. De plus, si vous n'avez pas coché l'option de sécurité maximale, il suffit à l'attaquant d'obtenir ce cookie une seule fois, pour pouvoir lire et détruire vos e-mails à tout moment, même après votre déconnexion du service. En effet, les services web utilisent les cookies pour vous authentifier (sinon, vous auriez à taper votre mot de passe à chaque page que vous visitez sur le site, avouez que ça serait vite lassant !).

Le cookie est donc aussi important que le mot de passe !

Il est facile pour un cracker d'utiliser un cookie qu'il a volé : il lui suffit d'utiliser un programme comme hkit pour windows, ou de se connecter au serveur web directement via telnet sur le port 80 en insérant un header « Cookie: ... ». Sous unix, les programmes wget ou curl permettent d'automatiser cette tâche. Mais nos fidèles lecteurs connaissent ces méthodes d'exploitation, nous en avons parlé dans les précédents numéros. Revenons plutôt dans le vif du sujet.

SUITE PAGE 3

CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX LE N°1 MONDIAL DES JOURNAUX DE HACKING !

Il semble désormais clair que l'année 2001 aura été marquée, à défaut d'Odysée de l'Espace, par un tournant dans la lutte contre le piratage informatique. Nouvelle législation plus sévère à l'égard des pirates et plus restrictive quant à ce qui est autorisé, vagues d'arrestations largement médiatisées (surtout aux Etats-Unis pour l'instant), montée au créneau des ténors de l'industrie qui s'indignent pour quelques milliards de brouzoufs manquant à leur chiffre d'affaires... La guerre est clairement déclarée : le piratage, jusque-là presque toléré - ou plutôt ignoré - est devenu suffisamment intolérable pour que pouvoirs publics et privés s'accordent à l'éradiquer. Que s'est-il donc passé ? Si l'on remonte quelques années en arrière, on avait une très nette distinction entre deux formes de piratage. D'un côté, ce qui formait la Scène de l'époque, groupe restreint et élitiste se retrouvant sur les BBS (Bulletin Board Systems, maintenant remplacés par les serveurs FTP). De l'autre côté, le piratage "domestique", des utilisateurs copiant le jeu de leur voisin / copain. C'est à ces derniers que se sont attaqués les éditeurs, cherchant essentiellement à protéger leurs produits contre la copie. Mais si ces méthodes ont pu être efficaces un certain temps, la démocratisation d'internet est venue tout remettre en question. En mettant à la disposition de l'utilisateur lambda les outils nécessaires pour déjouer les protections (un nombre impressionnant de compagnies semblent toujours croire que SafeDisc protégera leurs jeux contre la copie, alors qu'un bête programme de



quelques Ko suffit à éliminer la protection). Et aussi en rapprochant les deux types de piratage, la frontière entre la Scène et le grand public devenant de plus en plus floue. D'où la prise de conscience que désormais, il fallait frapper fort, et à la tête (voir les actions contre les groupes de pirates). Et empêcher quiconque de contourner les protections (voir les nouvelles lois, passées et à venir). Cela suffira-t-il ? Les Américains sont confiants, comme l'atteste cette réflexion pleine de bon sens d'un de leurs élus : « si on peut aller sur la lune, je ne vois pas pourquoi on ne pourrait pas éliminer le piratage ». Mouais... Le lien ne me semble pas si évident. Ce que je vois dans ma boule de cristal, ce serait plutôt d'un côté un repliement de la Scène sur elle-même

pour se protéger, et de l'autre, un développement constant des canaux de distribution grand public type Peer-to-Peer. A plus long terme, les efforts des industriels pourraient quand même commencer à porter leurs fruits : le jour où tout matériel vendu sera muni d'un dispositif anti-copie (à quand un PC incapable de lire les CD copiés ?), et où personne n'osera distribuer d'outils contournant ces dispositifs... Alors, on en reparlera. Avec mes arrièrepetits-enfants ?

Khan

Pirat' gamez

Est une Publication PUBLIA
2 bis rue Dupont de l'Eure 75020 Paris
Directeur de la publication: O.ANDRE
Rédaction en chef : Empereur KHAN
Commission paritaire : en cours
numéro ISSN : en cours
Maquette : 02 PRODUCTIONS
Collaborateur : Pass Retrieve_00
Imprimé par Les Imprimeries
de Champagne
Dépôt légal à parution

© By PUBLIA 2002
piratgamez@yahoo.fr

Sommaire

3 Edito

5 News

10 Au pays des merveilles de l'émulation

>> L'émulation pour Windows12

>> L'émulation pour Linux16

>> L'émulation pour Mac17

>> Les émulateurs en Java18

>> L'émulation pour consoles18

>> L'émulation sur le Net20

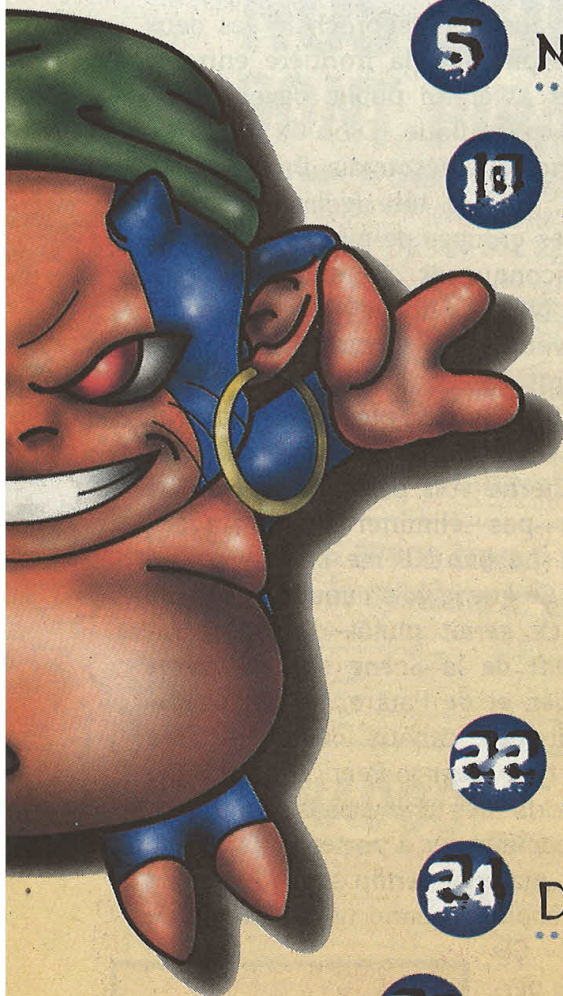
22 IRC : Internet Rudement Compliqué?

24 Dans les coulisses de la Scène Pirate

27 Les Cheats

32 Le Best-of du Net

34 Le courrier



NEWS

Les premiers jeux Xbox piratés arrivent !

Certains commençaient à désespérer, car la Xbox est quand même sortie depuis un bon bout de temps aux Etats-Unis. Mais ça y est, début mai, les premiers groupes (PROJECTX et RIOT) ont commencé à sortir des jeux Xbox piratés. Il y a eu plus de 30 jeux sortis sur internet en une seule journée ! Tous les titres majeurs de la Xbox y sont passés (oui, Halo y compris), et dorénavant, le rythme devrait continuer calqué sur celui des sorties officielles, maintenant que le retard a été rattrapé. MAIS il est pour l'instant impossible d'y jouer sur la console de Mr tout-le-monde ! Seules les versions de développement de la Xbox sont capables de faire tourner les copies sans modification. MAIS évidemment, les modifications en question (mod-chips) sont sur le point de débarquer... La guerre avec Microsoft a été déclarée !

Une alternative sympa à ISONEWS

Si vous avez l'habitude de visiter régulièrement ISONEWS pour voir les sorties pirates récentes, allez donc jeter un coup d'œil sur le site NForce sur <http://www.nforce.nl/> Plus joli qu'ISONEWS, plus rapide et plus pratique dans son utilisation, il remplit très bien son rôle : poster tous les fichiers NFO (ces fichiers textes qui accompagnent chaque release) pour vous tenir au courant (enfin, pas tous, mais l'essentiel est là).

C'est d'ailleurs sa seule fonction, puisque vous ne trouverez pas de forums ou de tests personnels, mais ce qu'il fait, il le fait bien ! On regrettera quand même qu'il force à cliquer sur les bannières de temps en temps...

Le FTP intelligent

Dans l'article sur IRC du numéro 3, on vous parlait des différents clients FTP, et on vous conseillait LeechFTP qui a l'avantage d'être gratuit. C'est vrai, et on vous le conseille toujours, mais pour être complet, il faut ajouter que SmartFTP est également gratuit. Il est d'ailleurs régulièrement mis à jour, donc plus puissant que Leech qui n'est plus développé, mais aussi plus complexe à prendre en main. Pour les utilisateurs avancés, qui le téléchargeront sur <http://www.smartftp.com/>

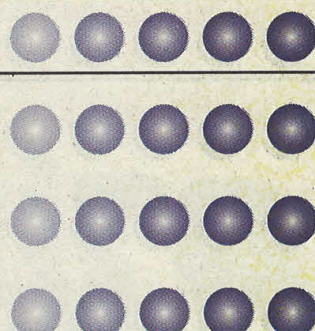
La Xbox et les CD rayés

Vous avez peut-être entendu des rumeurs comme quoi la Xbox rayerait les CD. A priori, c'est en fait certaines consoles commercialisées au Japon qui étaient affligées de ce défaut. Microsoft a même mis un certain temps avant de le reconnaître, tant il est vrai que ça a fout mal. Ils comptaient peut-être mettre ensuite sur le marché japonais un appareil pour réparer les CD rayés ? En tout cas leur projet

est tombé à l'eau, car ils ont dû reprendre les consoles défectueuses. Et en France ? Rien d'officiel, mais manifestement, des acheteurs ont reporté quelques cas semblables (mais dans une proportion bien moindre), alors, si vous remarquez que vos CD sont anormalement rayés (mais vraiment beaucoup, du genre à avoir une influence sur le bon fonctionnement du jeu), appelez votre revendeur...



NEWS



CloneCD mode d'emploi

CloneCD est un logiciel extrêmement puissant, mais pas forcément très simple d'accès pour les débutants. Si vous vous sentez un peu perdu, je vous conseille un guide en français ma foi plutôt complet du site Blue-Hardware, qui vous aidera à saisir les subtilités du programme.

Vous pouvez le consulter en version HTML sur <http://www.blue-hardware.com/dossiers/clonccd/> ou télécharger la version au format d'aide de Windows, ce qui est plus pratique sur :

<http://www.blue-hardware.com/download/GuideCloneCD.chm>

Après le DMCA, le CBDTPA !

Décidément, le ciel est tombé sur la tête de nos amis américains ! Vous vous souvenez du DMCA (Digital Millenium Copyright Act) ? Grâce à lui, il est désormais interdit aux Etats-Unis de ne serait-ce que tenter de contourner un dispositif de protection (matériel ou logiciel). En

continuant sur la même voie glissante, c'est maintenant le CBDTPA (Consumer Broadband and Digital TV Promotion Act) qui a été introduit devant le Sénat américain fin mars. Oui, le nom ne veut rien dire, mais le contenu fait peur : il est question ici de forcer tous les fabricants à inclure des dispositifs de protection contre la copie dans leurs matériels et logiciels. En gros, tous les baladeurs, magnétoscopes, PC, etc. distribués aux USA devront être protégés par les méthodes normalisées validées par le Congrès, qui devront être mises au point en accord avec les différents constructeurs. Oubliez le droit à la copie de sauvegarde, il existera peut-être encore, mais il sera impossible à faire exercer, vu qu'on n'aura pas le droit de contourner ces protections (merci le DMCA), et qu'aucun matériel ne nous l'autorisera. Côté logiciels aussi, les protections devront être appliquées : là un flou subsiste, certains disant que de la façon dont le texte est rédigé, il interdit à un logiciel de ne pas être protégé ! Adieu les logiciels libres, adieu les mods des jeux, adieu Linux ! Bon, je pense que c'est une vision un peu extrémiste, a priori le texte veut plutôt dire que tout logiciel qui pourrait être utilisé pour la duplication d'œuvres copyrightées devra inclure les systèmes de protection contre la copie appropriés. Enfin, j'espère. Sinon, je vois difficilement comment un tel texte pourrait passer. Ils sont fous, ces Américains ! <http://digitalspeech.org/cbdtpa.shtml>

Disques durs : taxera, taxera pas

Le ministère de la Culture avait annoncé il y a un certain temps son intention de voir la taxe sur les supports numériques (comme celle sur les CD-R) appliquée aussi aux disques dur. Ce qui avait bien entendu provoqué l'indignation des honnêtes consommateurs et fabricants, car évidemment personne n'utilise son disque dur de 100 Go pour stocker des données pirates ! Le gouvernement avait d'abord fait marche arrière, avant de revenir à la charge : le 6 mars dernier, la commission Brun-Buisson, justement chargée de l'affaire, se réunissait pour aboutir à une décision sur le sujet. Décision qui n'a finalement pas été prise pour cause d'absence de certains interlocuteurs. Réunie de nouveau la semaine suivante, la commission semble avoir mis en veille le projet de taxe sur les disques durs d'ordinateurs, et vouloir commencer par taxer les disques des baladeurs et futurs décodeurs numériques. Ce qui n'est pas gagné non plus, les gros fabricants comme Sony s'indignant d'une telle pratique. Depuis, pas de nouvelles du front, et les changements politiques actuels risquent de ralentir encore l'affaire. On ne s'en plaindra pas, car la taxe sur nos disques durs n'est malheureusement pas encore enterrée !



NEWS



Hors-sujet certes, mais ça fait du bien

Puisque je faisais allusion à la déroute française à Twickenham lors du Tournoi des 6 Nations 2001 dans le numéro précédent, j'en profite ici pour annoncer à tous ceux qui l'auraient manqué – passant sans doute trop de temps devant leur ordinateur ou console – que la France s'est vengée en 2002 ! Ouais, on a fait le Grand Chelem ! On a bouffé les Anglais !!! Ouf, ça va mieux :)

Patchez,
si m'en croyez,
n'attendez à
d e m a i n...

De nombreux jeux console nécessitent l'application d'un patch pour rendre fonctionnelle une copie de sauvegarde. Ces patches sont souvent sous la forme de fichiers .PPF, que vous devriez savoir appliquer maintenant... Mais si vous avez toujours des doutes, il existe un utilitaire qui vous explique tout et vous simplifie le problème au maximum. Ça s'appelle l' "Universal Patch Wizard", et comme beaucoup d'outils fort sympathiques, on le trouve sur MegaGames, à l'adresse précise : http://www.megagames.com/ps2/ps2_utils_files.shtml Vous le lancez, vous appuyez sur Help, et on vous explique tout !

Binnewz (<http://www.binnewz.net/>), c'était un site qui reportait les binaires postés sur les Newsgroups (Pirat'gamez number 2). Comme Binnews.com en fait, mais ce dernier étant maintenant payant, il fallait trouver une autre alternative. Je comptais justement vous proposer Binnewz,

**Binnewz
est mort,
vive
newzBin !**

mais ils viennent juste de fermer leurs portes... Heureusement, ils ont mis à la disposition de tout le monde, par la même occasion, le code de leur site. On voit donc déjà surgir des clones, les plus intéressants à première vue (ils sont encore très jeunes) semblant être newzBin (<http://www.newzbin.com/>), Binnewz.DK (<http://binnewz.distnet.dk/>) et BinNetwork.net (<http://www.binnetwork.net/>). Si vous cherchez quelque chose en particulier sur la jungle des newsgroups, allez donc faire un tour sur l'un de ces 3 sites, vous trouverez sans doute votre bonheur !

Oups, pari perdu dans le numéro 3, puisque cette adresse ne mène toujours nulle part. Bon, j'y tiens quand même à ma TNT2, par contre, si vous voulez un ventilateur qui ne tourne plus, écrivez au journal, je vous l'offre volontiers.

Enfin, on dirait que le BSA a finalement réussi à faire bouger un peu Kickme, puisque l'adresse <http://kickme.to/francewarez> ne fonctionne plus par contre... Hmm, j'ai peur qu'on n'aie pas que des amis chez Francewarez.

**<http://kickme.to/bsa/>
(suite et fin)**



NEWS

Best Site Xbox (en français)

Xbox Mag est un superbe site consacré exclusivement à la Xbox. Mis à jour plusieurs fois par jour, il comprend des tests, des dossiers, des previews, un chat, un forum... Un site que je recommande vivement à tous les box playerz ! Ne vous attendez pas à des infos croustillantes côté piratage, ici on parle de jeu, après tout, il faut bien se détendre un peu de temps en temps, non ? ;)
<http://xbox-mag.net/>

Des Xbox anti-modchip ?

Alors que les annonces de modchips pour Xbox se multiplient, des rumeurs font état de petites modifications de certains composants dans les modèles de la console à venir. Le but de Microsoft serait de baisser le prix, mais aussi peut-être de contrer ces premiers Modchips. Le fabricant des lecteurs DVD devant aussi changer, il se peut que la liste des CD-R et CD-RW compatibles subisse quelques changements... Bref, rien n'est encore gagné pour les fabricants de modchips.

Xbox par ci, Xbox par là... Si vous avez préféré le plombier à moustache, vous devez être frustré de ne rien voir à propos de la GameCube. La raison est simple, c'est qu'il n'y a pas grand chose à dire pour l'instant. Il n'est pas pour l'instant possible de faire fonctionner une copie d'un jeu sur votre console toute neuve. Mais c'est pas grave, après moins d'un mois d'utilisation, il y a peu de chances que l'original vous ait déjà claqué entre les doigts !

Il y a quand même une petite rumeur pour entretenir la flamme, puisque qu'une vidéo a été mise en ligne montrant une GameCube modifiée se lançant sur un mini DVD-R (le format utilisé par Nintendo étant le mini DVD, il est logique de supposer que c'est sur des mini DVD-R que l'on pourra faire des copies). Par contre, rien ne prouve que cette vidéo n'est pas un gros canular, et à l'heure qu'il est, les spéculations vont bon train. Rien n'est sûr, si ce n'est qu'il y a des bidouilleurs qui travaillent dessus et qu'on aura donc des nouvelles fraîches pour le prochain numéro.

Mise au point PS2

Suite au courrier d'un lecteur (voir dans la rubrique courrier justement), une petite mise à jour de l'article du numéro 3 sur les modchips PS2 s'impose. Déjà, un peu après l'écriture de l'article sortait une nouvelle version de PS2 : la V6, qui est logiquement une version un peu modifiée de la V5. Si vous hésitez sur votre version entre V5 et V6, allez jeter un œil à la photo sur

<http://image.lik-sang.com/content/rmod/rmod-install.htm>

Quant aux modchips disponibles pour PS2, apparemment le R-mod pose des problèmes à certains, donc on ne vous le conseillera finalement pas. C'est en fait l'Origa qui semble être le plus stable parmi ceux disponibles actuellement et vendus en grandes quantités. Et il est compatible avec les V5 et V6, ça tombe bien ! Comme c'est une puce qui nécessite un Swap, le plus simple est de la combiner avec une Action Replay 2.02, c'est vrai que ça fait un peu cher au total, mais au moins, ça devrait marcher nickel ! Allez zou, pour plus d'infos, faites comme notre lecteur, lisez les forums d'Ominfo ! <http://www.ominfo.com/forum/>

Ouiiinnn... et ma GameCube ?

NEWS

**Nous
aussi, les
jeux
vidéo,
c'est
notre
passion !**

C'est donc avec tristesse que nous avons découvert que le site web de Joystick, <http://www.joystick.fr/>, avait fermé ses portes fin mars (pour des questions de gros sous). Félicitations en tout cas pour le travail accompli, car ce site était une mine de renseignements et de news pour tout joueur sur PC. Et maintenant, chers lecteurs, vous comprenez pourquoi on se tâte toujours quant à un éventuel site web Pirat'gamez ?

Napster, ce bienfaiteur incompris

Napster serait maintenant au bord de la faillite : en effet son PDG vient de démissionner après le refus par le conseil d'administration d'une offre de rachat par les Allemands de Bertelsmann. On se demande donc maintenant s'il reste une autre possibilité que la mise en faillite pour Napster, qui, décidément, aura connu bien des déboires, ne parvenant pas à mettre en place un système de partage de musique qui soit en conformité avec la loi.

Ironie du sort, à peu près au même moment, une étude américaine conclut que parmi les gens qui téléchargent régulièrement de la musique sur internet, 34% indiquent dépenser plus qu'avant en achat de musique, contre 14% seulement avouant dépenser moins. Etude que contestent bien évidemment les acteurs de l'industrie du disque, pour qui les affirmations des utilisateurs ne sont pas fiables. A quand une étude prouvant que les possesseurs de modchips achètent plus de jeux depuis l'acquisition de leur puce ?

Diab!e, nous sommes faits comme des rats !

On peut râler contre le DMCA américain, tant que c'est loin de chez nous, on ne se sent pas trop concerné. Mais nous avons aussi notre propre DMCA, qui s'appelle en Europe l'EUCD (European Union Copyright Directive).

Adoptée par l'Union Européenne en avril 2001, elle n'a pas encore trop fait parler d'elle dans la mesure où les pays ont jusqu'au 22 décembre 2002 pour l'appliquer dans leur législation nationale. Mais elle est là et bien là, et on a peu de chances de pouvoir y couper dans notre belle France. Au menu donc, tout un tas de mesures pleines de bonne volonté pour protéger les œuvres copyrightées, et en particulier le même point très controversé que dans le DMCA : il sera interdit d'attenter à la protection d'un logiciel. En fait, le texte européen est même plus strict que celui américain, qui, dans certaines circonstances, s'assouplit un peu : le cas du " fair use ", quand par exemple un individu doit contourner la protection pour utiliser le logiciel car il a des contraintes personnelles qui l'empêchent de faire autrement, il peut être dans son droit. Ce n'est pas le cas en Europe, et la polémique sur l'EUCD risque fort de faire rage d'ici à la fin de l'année. <http://uk.eurorights.org/issues/eucd/>

Au Pays des Merveilles de l'EMULATION

L'émulation, qu'est-ce que c'est ?

En quelques mots, l'émulation, c'est la simulation de matériel (hardware) par du logiciel (software). Ce qui va nous intéresser ici, c'est l'émulation (la simulation) de certaines machines sur

d'autres : par exemple, comment " transformer " votre PC en Playstation.

Le logiciel qui réalise l'émulation est logiquement appelé un émulateur. Il fonctionne en simulant par du code le fonctionnement des différents composants d'une autre machine : processeur

principal, mais aussi processeur graphique, lecteurs de disques / cartouches, processeurs sons, etc. Dans l'idéal, tout fonctionne comme l'original, en pratique, il y a souvent des erreurs ou approximations, plus ou moins grandes selon les cas. Parfois, il peut aussi s'agir d'améliorations, par exemple, on est bien content qu'un lecteur de disquette émulé (d'un ordinateur antique comme les Apple II, C64, CPC...) puisse utiliser le taux de transfert de notre disque dur et ne pas se contenter des quelques ko/s de jadis. Ou que l'affichage 3D sur notre Playstation émulée utilise les capacités de notre belle carte graphique pour améliorer le rendu.



Comment fonctionne un émulateur ? Prenez votre console : vous pouvez la séparer en plusieurs composants distincts. Chaque composant a un certain nombre d'entrées et de sorties. Ainsi, le processeur reçoit en entrée les instructions du programme, et en sortie envoie des commandes vers les autres composants pour effectuer les opérations correspondant aux instructions lecture / écriture en RAM par exemple (attention, je ne prétends pas détailler le fonctionne-

ment d'un microprocesseur, il s'agit ici d'une vision simplifiée). Pour émuler ce processeur, il y a essentiellement deux possibilités : soit vous l'ouvrez pour voir comment il marche et vous reproduisez le même principe de fonctionnement, soit vous vous contentez d'observer les sorties en fonction des entrées et essayez de reproduire le même comportement sans chercher à savoir comment il a été obtenu (principe de la " boîte noire "). Les deux techniques sont utilisées dans les émulateurs (la première pouvant éven-

tuellement poser des problèmes de violation de copyright / brevet...). Ce qui nous amène aux points suivants :

Les machines concernées

C'est évidemment sur PC qu'on trouve le plus d'émulateurs, puisque c'est la machine la plus répandue et la plus apte à évoluer en puissance. En effet, il faut bien voir que simuler de manière logicielle un composant matériel demande beaucoup

L'émulation, est-ce légal ?

Oui.

Euh... c'est tout ?

En fait, la question est mal posée. L'émulation en elle-même est parfaitement légale, rien n'interdisant en principe qu'un PC puisse faire tourner des jeux PSX.

Par contre, le programme qui permet ce petit miracle, c'est-à-dire l'émulateur, peut fort bien être illégal, en particulier s'il contient du code non libre (obtenu à partir du matériel original). Par exemple, une console comme la PSX contient un BIOS, qui est une sorte de mémoire de base indispensable à son fonctionnement. En fait, l'image disque d'une telle mémoire est régulièrement requise pour faire fonctionner un émulateur : il s'agit de code qu'il n'a pas le droit de recopier. La plupart du temps, on vous demandera de trouver vous-même une copie (en anglais, un "dump") de cette mémoire. Certains affirment que l'on peut obtenir une copie du BIOS si on possède la machine nous-mêmes. Nous ne nous prononcerons pas là-dessus, dans la mesure où il ne s'agit pas à proprement parler d'une copie de sauvegarde d'un logiciel. Et n'ayant pas connaissance de jugements sur de tels cas, difficile de savoir ce qui est autorisé exactement. De toute manière, on n'est pas près d'avoir un procès pour une question aussi mineure, donc le flou risque de durer...

Le même genre de problème se pose pour ce qui est des jeux eux-mêmes. Il est bien sûr interdit de télécharger un jeu PSX que l'on ne possède pas pour y jouer sur son PC. Sur certains sites web, vous pourrez lire quelque chose du genre "Si vous ne possédez pas l'original, vous devez effacer le jeu de votre disque dur dans les 24

heures". C'est totalement faux, il s'agit juste d'un prétexte bidon pour tenter de justifier la légalité de tels sites : même si vous effacez le jeu dans les 10 minutes, vous êtes dans l'illégalité. Et si vous possédez effectivement l'original ? Vous êtes effectivement autorisé à en faire une copie de sauvegarde, mais êtes-vous autorisé à en télécharger une sur le net ? Pas évident...

En fait, on touche là le problème de savoir ce qui est moral et ce qui est légal. Il est moral d'utiliser une copie du BIOS de notre PSX et du jeu que l'on a acheté pour y jouer sur son PC (par exemple, il faut patcher Final Fantasy IX, donc en faire une sauvegarde, pour le faire tourner sur l'émulateur ePSXe). Mais même si personne ne vous en tiendra rigueur, c'est sans doute illégal. Comme est illégal le répertoire téléphonique de votre mobile, que vous n'avez pas déclaré à la CNIL. Si vous voulez être sûr de rester du côté de la loi, vous pouvez par exemple utiliser l'émulateur Bleem! qui contient un BIOS légal "fait maison" et non pas une copie illégale de l'original avec les jeux PSX originaux qui accepteront de fonctionner...



de puissance de calcul, car le processeur doit effectuer avec ses propres instructions des opérations qui étaient câblées directement dans le composant. Ainsi, aux tous débuts de l'émulation PSX, il fallait un PC de dernière génération pour obtenir une vitesse comparable à celle de

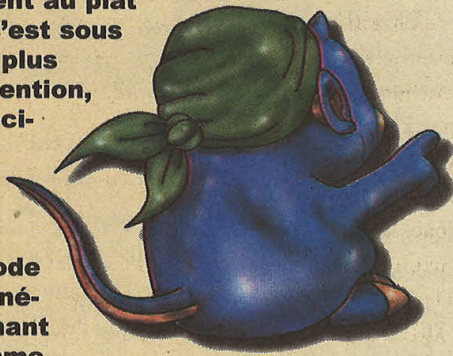
la console. Dorénavant, tout PC "normal" en est capable (et certains jeux peuvent même tourner trop vite !)

Bien sûr, on trouve aussi des émulateurs sur Mac. Mais ce qui en surprendra peut-être plus, c'est qu'il existe également des émulateurs sur consoles ! En fait, le

monde de l'émulation est extrêmement vaste et il est quasiment impossible de le présenter de manière exhaustive. Nous allons donc essayer d'en dresser un panorama plus ou moins complet, en insistant plus sur certains points qui nous semblent intéressants.

EMULATION pour Windows

Attaquons-nous directement au plat de résistance, puisque c'est sous Windows que l'on fait le plus d'émules (façon de parler). Attention, certains des émulateurs cités ci-dessous fonctionnent en réalité sous DOS, mais tournent très bien dans une fenêtre DOS sous Windows. Pensez à Alt-Entrée pour basculer en mode plein-écran ! D'une manière générale, tous les émulateurs tournant sous DOS seront marqués comme tournant sous Windows, il n'y a plus grand monde qui reboote son PC en mode MS-DOS de nos jours.



Émuler une console de salon

Pouvoir jouer aux jeux d'une console sans la console, c'est un peu un rêve. Notamment pour tous les joueurs nostalgiques qui ont encore leur vieille NES dans un placard mais n'ont pas le courage de la ressortir juste pour jouer à un vieux jeu de temps en temps. Grâce à l'émulation, c'est maintenant possible ! Presque toutes les consoles datant d'avant la dernière génération (PS2 / XBox / GC) possèdent au moins un émulateur correct tournant sous Windows. Citons notamment :

● la Playstation

C'est la console émulée la plus puissante du moment. Il y a eu deux émulateurs commerciaux pour PSX : Bleem! et le Virtual Game Station. Les deux ont finalement disparu suite aux pressions de Sony (on vous le disait dans le numéro 3). Les deux offrent une bonne émulation de la console permettant de faire tourner la

plupart des jeux, mais évidemment, il n'y a plus aucune amélioration à en attendre maintenant.

Heureusement, il existe des émulateurs gratuits. A l'époque, PSEmu puis PSEmu Pro ont ouvert la voie, en développant notamment un système de plugins qui a été repris dans ePSXe (Enhanced PSX Emulator), le meilleur émulateur PSX à l'heure actuelle. Ces plugins sont des bouts de code réalisant différentes fonctions, notamment l'affichage et le son : comme il existe plusieurs plugins pour chaque fonction, vous pouvez choisir celui qui fonctionne le mieux avec votre configuration matérielle. Pour savoir où télécharger l'émulateur et les plugins, suivez comme d'habitude les liens en fin d'article !

S'agissant de la Playstation, je pense qu'il peut être utile de détailler un peu les opérations à effectuer pour configurer l'émulateur. Le tutorial qui suit a été réalisé sur la version 1.5.2 de ePSXe.

1) Après téléchargement (271 Ko seulement), décompressez le fichier zip dans le répertoire de votre choix.

- 2) Rendez-vous dans ce répertoire et lancez ePSXe.exe.
- 3) On vous propose de configurer ePSXe pas à pas. C'est encore la meilleure méthode. Restez connecté sur le net, vous allez avoir besoin de télécharger quelques compléments.
- 4) En cliquant sur " Config ", un message vous avertit que vous n'avez pas de BIOS, et vous suggère de taper son nom (scph7502.bin pour une PSX européenne) dans un moteur de recherche comme Google.
- 5) Si vous avez justement ce fichier, il faut bien sûr le placer dans le sous-répertoire " bios ". Un clic sur " Back " puis de nouveau sur " Config " pour qu'il le reconnaisse, et le tour est joué.
- 6) Après un clic sur " Next ", nouvelle alerte : pas de plugins ! Rendez-vous sur une des pages de plugins (voir liens) pour corriger ça. Il vous faut déjà un plugin graphique. Pour ma part, j'utiliserai le " Pete's D3D Driver 1.61 " : chaque plugin est un fichier .dll (éventuellement inclus dans une archive .zip) à placer dans le sous-répertoire " plugins ".
- 7) Avant de cliquer sur " Next ", passez par la case " Config ". Ou du moins, jetez-y un œil effaré avant de cliquer sur " Cancel " puis " Next ". Il sera toujours temps d'affiner les réglages vidéo plus tard.
- 8) Vient la configuration du son. Même topo, ici j'ai choisi le plugin " Pete's DSound Audio Driver 1.15 ".
- 9) Puis le CD-ROM... je choisis ici de prendre le plugin conseillé pour mon système d'exploitation. Bizarrement, le bouton " Configure " ne fonctionnant pas, j'ai dû le configurer plus tard (via " Config " puis " Cdrom "). C'est impor-

tant, surtout si vous avez plusieurs lecteurs CD (comme un graveur), pour sélectionner le bon.

10) Puis les joypads : si comme moi, vous n'avez que votre clavier, regardez quelles sont les touches, ça sera utile pour la suite. Attention, elles sont marquées en clavier QWERTY !

11) La configuration est terminée. Théoriquement, il suffit maintenant de mettre votre CD PSX dans votre lecteur, puis de cliquer sur "File" et "Run CDRom", et c'est parti ! Si le jeu ne se lance pas, il est peut-être protégé et il est alors nécessaire d'appliquer un patch sur une copie du jeu (comme pour Final Fantasy 9). Un petit tour sur MegaGames devrait faire l'affaire (voir Pirat'gamez numéro 1 et le courrier des lecteurs du numéro 3 pour plus de détails).

12) La preuve que ça marche ?

loppé plus avant par ses auteurs que la version d'origine, il existe un certain nombre d'améliorations : des fichiers .INI le rendent compatible avec de nombreux jeux, UltraHLP offre de nouvelles options, UltraHLE-Z est une version modifiée, de même que SupraHLE (plus récent). Notez que UltraHLE a, d'origine, été conçu pour tourner sur cartes 3Dfx : pour le faire fonctionner sur d'autres cartes 3D, vous aurez besoin d'un "Glide wrapper", c'est à dire un logiciel qui va permettre de transformer les instructions Glide (spécifiques aux 3Dfx) en Direct3D (que votre carte reconnaît certainement). Pour installer par exemple le wrapper "XGL200", reconnu comme un des plus compatibles, vous devez copier le fichier glide2x.dll dans le répertoire de UltraHLE, puis lancer Configurator.exe depuis le répertoire où vous avez décompressé les fichiers de XGL200.

● la Super Nintendo

On part un peu plus loin en arrière dans le temps avec la Super Nintendo. Qu'il est maintenant plus facile d'émuler à sa vitesse d'origine sur les ordinateurs d'aujourd'hui (le fameux "Mode7" qui permettait de la pseudo-3D a en effet posé pas mal de problèmes à l'époque aux programmeurs d'émulateurs). Deux émulateurs recommandés sont NLKE et ZSNES : ils vous permettront de faire tourner la quasi-totalité des titres de la console de manière parfaite !

● la Megadrive

Encore appelée Genesis au cas où vous la chercheriez sur un site américain. Comme pour la Super Nintendo, il existe de très bons émulateurs, avec Genecyst, KGen98, DGen ou plus récemment, Kega et Gens.

● la Neo Geo

Peu d'entre vous ont sans doute eu l'occasion de jouer chez eux aux jeux de cette console, qui coûtaient chacun aussi cher que la console elle-même ! Et bien, maintenant vous pourrez y jouer également sur votre PC, grâce notamment à NeoRAGE (dont un hack récent améliore la compatibilité, disponible sur le site Zophar's Domain).

● la NES

La NES est peut-être la console qui a été la plus émulée. Ah, Zelda et Final Fantasy 6, quel plaisir !! Aujourd'hui, vous pouvez y rejouer comme au bon vieux temps avec des émulateurs comme FCE Ultra, Nester, NESTen ou RockNES.

● et les autres...

Vous trouverez également de très bons émulateurs pour Master System (MEKA),



● la Nintendo 64

L'émulation sur N64 a eu beaucoup de succès avec la sortie de UltraHLE, qui pouvait se vanter notamment de faire tourner les gros succès que sont Mario et Zelda. Bien que n'ayant jamais été déve-

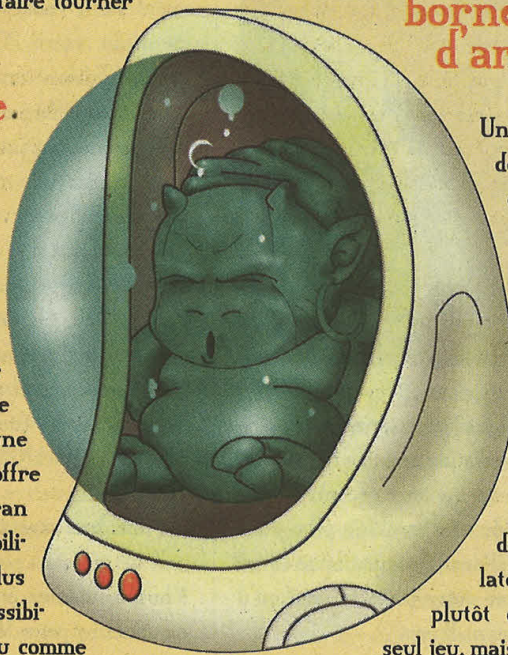
Depuis UltraHLE et ses clones, un autre émulateur s'est distingué pour faire tourner correctement les jeux récents: NEmu 64, qui demande une machine plus puissante mais améliore la compatibilité (avec les jeux, et avec votre matériel, puisqu'il utilise directement DirectX).

et nombre d'autres consoles moins connues ou encore plus anciennes. Par contre, vous ne trouverez pas d'émulateurs pour :

- 1) PS2, XBoX et GameCube, qui sont encore bien trop récentes (un émulateur a été commencé sur PS2, mais ne fait pas encore tourner un seul jeu)
- 2) Dreamcast, qui soit a suscité moins d'engouement, soit s'est révélée trop difficile pour l'instant (comme sur PS2, il existe au moins un projet en cours, mais pas encore opérationnel). Faites très attention à un soit-disant émulateur appelé "Nightmare" faisant prétendument tourner la plupart des jeux, à l'aide d'un utilitaire annexe appelé "Rom Ripper" : il s'agit d'une arnaque visant à vous faire payer pour cet utilitaire, que vous ne recevrez jamais. D'une manière générale, si un émulateur qui se vante d'être bon n'est pas référencé sur Zophar.net, il s'agit très probablement d'un "fake" (c'est-à-dire un programme qui ne fait rien, en tout cas pas ce qui est annoncé... Attention aux virus cachés dans les faux émulateurs XBoX !!).
- 3) Saturn et Jaguar : des émulateurs sont en développement, mais il n'est pas encore possible de faire tourner les jeux.

Émuler une console portable

L'intérêt est peut-être moins évident que pour les consoles de salon, puisqu'un PC ne pourra jamais être aussi portable qu'une Game Boy. Mais le PC offre quand même un écran plus grand, des possibilités de sauvegardes plus performantes, et la possibilité de jouer au bureau comme



si de rien n'était... ce qui n'est pas négligeable.

● les Game Boy, Game Boy Color et Game Boy Advance

C'est la reine des portables, et on trouve une multitude d'émulateurs qui lui sont dédiés. Pour Game Boy et Game Boy Color, citons VGB, helloGB et gnuBoy. Côté GBA, les émulateurs sont forcément un peu moins au point, mais certains donnent de très bons résultats, comme VisualBoyAdvance ou Boycott Advance.

● Game Gear, Lynx et Cie

Les deux malheureuses concurrentes de la Game Boy, la Game Gear et la Lynx, retrouvent une seconde jeunesse grâce aux émulateurs : respectivement MEKA pour la Game Gear et Handy pour la Lynx (mais il en existe d'autres bien sûr). Et puis, vous trouverez aussi des émulateurs pour des portables moins répandues comme la Neo Geo Pocket ou la WonderSwan.

Émuler une borne d'arcade

Une salle d'arcade à domicile dans votre PC, ça vous dit ? Il existe aujourd'hui un nombre d'émulateurs de bornes d'arcade. Au début, les émulateurs étaient plutôt dédiés à un seul jeu, mais ils ont laissé

place à des émulateurs plus polyvalents capables de faire tourner de nombreux jeux différents. La référence actuelle et sans doute pour encore pas mal de temps est MAME ("Multiple Arcade Machine Emulator"), qui supporte environ 2000 jeux différents !! Il est toujours en développement pour s'améliorer, donc on peut s'attendre à voir cette liste s'agrandir dans le futur.

MAME, c'est un peu une légende, mais n'est pas forcément très facile à prendre en main, alors je vais vous guider un peu :

- 1) Plutôt que la version basique de MAME qui tourne sous DOS, préférez une version sous Windows. Je prendrai ici l'exemple de MAME32 Plus!, qui est pour l'instant mise à jour assez régulièrement.
- 2) Après téléchargement (si, comme moi, vous avez des problèmes avec le fichier du site officiel, téléchargez-le depuis Zophar's Domain), décompressez-le dans le répertoire de votre choix.
- 3) Lancez `mame32.exe`. L'impressionnante liste de jeux qui s'affiche, c'est la liste de tous les jeux susceptibles de tourner un jour. Dans la fenêtre de gauche, cliquez sur "Available", et vous verrez les jeux dont vous avez effectivement les roms (a priori aucun à ce stade).
- 4) Rappelons qu'il est illégal de télécharger les roms sur internet. D'ailleurs, on n'en trouve plus facilement, après que de gros sites de téléchargements se sont fait fermer... Cela dit, une recherche de "mame roms" sur Google montre que tous ne sont pas encore morts.
- 5) Les jeux se présentent sous la forme de fichiers zip, à placer dans le sous-répertoire "roms". Notez que ces fichiers doivent avoir un nom particulier, indiqué dans la colonne "Directory". Par exemple, le fichier du jeu Gradius doit s'appeler "gradius.zip"

" Si vous avez du mal à trouver un jeu en particulier dans la liste, faites un clic droit puis "Custom Filters..." et tapez un bout du nom du jeu dans le champ "Description filter"

6) Quand le fichier est correctement nommé et à sa place, retournez dans la liste "Available" et appuyez sur F5 pour la rafraîchir. Le jeu devrait alors apparaître. Un double-clic, et c'est parti!

7) Auparavant, il est quand même conseillé de vérifier les options. Dans "Options / Default Options", on modifie les options par défaut pour tous les jeux. En faisant un clic droit sur un jeu en particulier puis "Properties", on peut modifier ses options propres.

8) Pour ce qui est des contrôles, il faudra aller les voir à la main en éditant le fichier "std.ini" dans le sous-répertoire "ctrlr". On comprendra notamment que Esc permet de quitter, 1 d'appuyer sur Start et 5 d'insérer une pièce (ça c'est important !). Les boutons d'actions se situent eux au niveau de Ctrl, Shift, Alt, Espace, W, X. Attention, la définition du clavier est, comme souvent, en QWERTY !

9) Une remarque pour finir : si en voulant lancer un jeu, vous obtenez un message disant que des fichiers sont manquants, c'est sans doute que vous avez une version de la rom qui n'est plus compatible avec votre version de MAME. Solutions : attendre que MAME évolue, essayer toutes les versions de MAME pour en trouver une qui marche, ou chercher une autre version de la rom.

Émuler un ordinateur

Si vous êtes dans le monde des jeux vidéo sur ordinateur depuis suffisamment longtemps, votre première machine de jeu n'était certainement pas un PC. Et vous regrettez peut-être certains jeux aux

quels vous ne pouvez plus jouer, votre machine antidéluvienne croupissant au grenier à côté de vos petits soldats. Heureusement, votre PC vous permet maintenant de ressusciter vos vieilles bécanes, en leur donnant en plus un coup de jeune !

Émuler une machine plus récente peut aussi être utile pour faire tourner des logiciels qui n'existent pas sur le système que vous utilisez usuellement. Commençons donc par voir comment émuler...

● le PC

Et oui, il est possible d'avoir un second PC chez soi, sans supplément de coût ! L'intérêt ? Essentiellement, faire tourner plusieurs systèmes d'exploitation en même temps : l'un est le système de démarrage "normal", l'autre est lancé dans un PC émulé. Évidemment, ce second PC va être limité par les capacités de l'émulateur et de la machine de base : comme les deux machines doivent partager les ressources matérielles, les performances s'en ressentiront. Mais cela peut quand même être bien pratique parfois.

Citons par qualité croissante :

1) DosBox : n'émule qu'un PC tournant sous DOS, très basique. Très intéressant pourtant pour faire tourner de vieux jeux qui ne fonctionnent plus sous Windows ou qui sont trop rapides (l'émulateur permet de régler la vitesse assez finement).

2) Bochs : émule un PC complet pouvant faire tourner Windows 9x ou Linux par exemple.

3) VMWare et Virtual PC : ces deux émulateurs sont plus puissants et complets que Bochs, mais ne sont pas gratuits. Vous pouvez tout de même télécharger une version limitée dans le temps sur leur site, afin de vous faire une idée.

● le Mac

Le Mac, c'est... euh... c'est très bien (il paraît qu'on aurait des lecteurs possesseurs de Mac, je ne veux pas les faire fuir, les pauvres). Mais tout le monde n'a pas les moyens de payer une fortune pour avoir un écran translucide et une jolie souris ronde à l'unique bouton introuvable. Alors si vous voulez goûter à la pomme, il est plus économique de commencer par l'émuler. Sont conseillés Basilisk II (qui est en logiciel libre) et SoftMac (plus ou moins payant selon les versions, mais celle disponible en téléchargement est suffisante pour débiter). Par contre, ces deux émulateurs ne sont pas encore capables d'émuler le PowerPC, donc il faudra se contenter de MacOS 8.1.

● l'Amiga et l'Atari ST

Les deux plateformes de jeux de l'avant-PC peuvent être émulées de très belle manière, respectivement avec WinUAE et Gemulator 2000 (par exemple). Il n'y a plus de problèmes de vitesse sur les PC d'aujourd'hui, qui sont capables d'émuler ces deux machines plus vite que les originales.

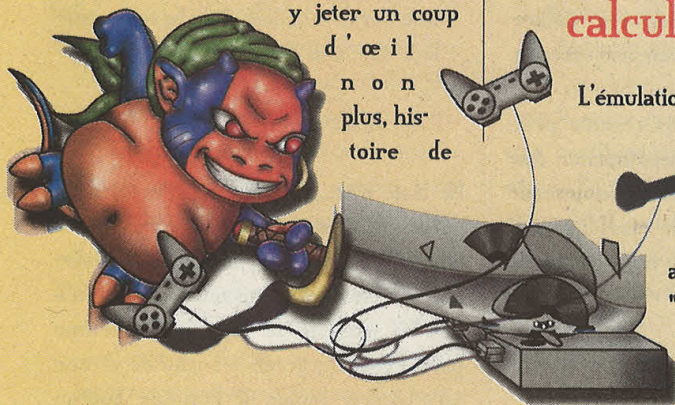
● les "antiquités" : Apple II, CPC, C64...

Les 3 ordinateurs cités sont sans doute les plus connues de l'époque, mais vous trouverez aussi des émulateurs pour d'autres machines comme le MSX, TI-99 ou MOS (et bien d'autres). En tout cas,



tout ce dont vous avez besoin pour rejouer comme au bon vieux temps. Et si vous n'avez jamais connu le bon vieux temps, pourquoi ne pas y jeter un coup

d'œil
non
plus, his-
toire de



voir ce que vous avez manqué... et vous réjouir de l'avoir manqué peut-être !!

Émuler une calculatrice

L'émulation d'une calculatrice est utile, surtout lorsque vous programmez dessus. En effet, il peut être assez frustrant de devoir "réinitialiser" la calcula-

trice à chaque plantage de votre programme (ce qui arrive régulièrement en programmation en langage machine). De plus, il est toujours plus agréable de programmer sur un ordinateur.

Vous trouverez facilement des émulateurs pour les deux principales calculatrices programmables du marché, à savoir la HP-48 avec Ému48, et la TI-92 avec Tiger ou Ému-92. Le câble qui relie votre calculatrice au PC vous servira à récupérer la ROM de la calculatrice (les instructions sont fournies avec les émulateurs).

EMULATION pour Linux

Nos amis les pingouins ne sont pas en reste côté émulation, mais sont quand même moins bien servis que sous Windows. Au moins, il y a moins d'émulateurs commerciaux sous Linux, la tendance étant plus au logiciel libre. Notez qu'un certain nombre d'émulateurs ont besoin que vous ayez auparavant installé la librairie SDL (Simple DirectMedia Layer). Passons rapidement en revue les possibilités, par rapport au système à Billou :

Émuler une console de salon

La PSX est accessible grâce à ePSXe qui a été porté sous Linux. Par contre, il n'existe pas encore d'émulateur efficace pour jouer aux jeux NG4. Vous pourrez toujours vous consoler avec les consoles plus anciennes de Nintendo : la Super Nintendo grâce à ZSNES, et la NES grâce à RockNES ou FCE Ultra. Et bien sûr, Sega est présent aussi, avec la Megadrive qui s'émule très bien avec DGen, et la Master System avec Dega.

Émuler une console portable

Évidemment, la Game Boy se taille la part du lion avec des émulateurs comme VGB et gnuBoy. La GBA a aussi de très bons émulateurs sous Linux : Boycott Advance, VGBA ou VisualBoy Advance. Dega pour Game Gear et Handy pour Lynx sont également disponibles. Par contre, en dehors de ces principaux protagonistes, peu d'émulateurs existent pour les autres portables. On notera tout de même que l'émulateur pour Neo Geo Pocket "NeoPocott" est bien présent sous Linux.

Émuler une borne d'arcade

Réjouissez-vous, MAME existe aussi sous Linux, sous le nom ô combien original de X-MAME. C'est vraiment l'émulateur d'arcade du moment (voir la partie Windows pour plus de détails).

Émuler un ordinateur

Pour émuler un PC, on retrouve les mêmes programmes que sous Windows, qui ont une version Linux (DosBox, Bochs, VMware), sauf Visual PC. Une autre alternative est offerte par Wine, qui n'est pas un émulateur à proprement parler, mais permet de lancer des exécutables pour Windows sous Linux. Vous pouvez ainsi essayer de lancer sous Linux un émulateur créé pour Windows qui n'a pas été porté, si le cœur vous en dit !



Pas grand chose côté Mac à se mettre sous la dent, si ce n'est Basilisk II, mais aussi MOL (Mac On Linux), qui vous permettra de lancer MacOS sous Linux (comme Wine, il ne s'agit pas vraiment d'un émulateur, mais ça peut vous intéresser). UAE vous permettra de goûter aux joies de l'Amiga, et Hatari ou Steem Engine à celle de notre vieil ami l'Atari. Il existe également

de bons émulateurs CPC, C64 ou Apple II, mais le choix est quand même moins important que sous Windows, il faut le reconnaître.

Émuler une calculatrice

Encore moins de choix pour les calculatrices. Les amateurs de TI seront ravis de retrouver Tiger, tandis que x48 émule bien sûr la HP-48 !

EMULATION pour Mac

Il paraît qu'il subsisterait encore quelques irréductibles gaulois résistant à l'envahisseur PC. Alors au cas où Pirat'gamez arriverait jusque dans leur village, ils seront contents de voir qu'on pense quand même un peu à eux. Mais juste un peu, hein, faut pas exagérer non plus.

Émuler une console de salon

N'attendez pas de miracles pour les consoles récentes : pour la PSX, seul le Virtual Game Station de Connectix est vraiment capable de faire tourner un nombre correct de jeux, mais il n'est plus distribué. Peut-être pourrez-vous le dénicher d'occasion, avec un peu de chance... ou télécharger la démo que l'on trouve toujours sur le net, mais sans la sauvegarde, beaucoup de jeux perdent de leur intérêt. Pour la Nintendo 64, l'émulateur le plus performant se nomme SixtyForce, mais sa compatibilité est encore à améliorer (une quinzaine de jeux commerciaux parfaitement jouables).

Heureusement, tout va mieux pour les consoles plus anciennes : SNES9x pour Super Nintendo, RockNES pour NES, Dgen

pour Megadrive et SMS, pour Master System sont tous très fortement recommandables.

Émuler une console portable

Les classiques sont à portée de Mac : Game Boy (Boycott, VGB), Game Boy Advance (Boycott Advance), Game Gear (SMS) et Lynx (Handy). Et pourquoi pas la Neo Geo Pocket avec NeoPocott...

Émuler une borne d'arcade

Pas de surprise et c'est tant mieux, MAME a été porté sous Mac sous le nom ô combien original de MacMAME. Toujours aussi recommandé.

Émuler un ordinateur

Afin de faire taire les détracteurs de votre Mac, mettez un PC ! Chez les gratuits, Bochs tourne maintenant aussi sous MacOS. Si vous voulez vraiment avoir le top, achetez le Virtual PC de Connectix.

Pour ce qui est des ordinateurs plus anciens, vous trouverez MacUAE pour l'Amiga, PowerST pour l'Atari, et divers émulateurs CPC, C64 ou MSX...



Émuler une calculatrice

Et pour finir, on retrouve les deux calculatrices préférées des bidouilleurs en émulateurs : x48 ou Emu48 pour la HP-48, et MacTiger pour la TI-92.

LES EMULATEURS en Java

Une catégorie un peu à part d'émulateurs : ceux écrits en Java, qui peuvent tourner théoriquement sur n'importe quelle plateforme équipée d'un interpréteur de ce langage. Notamment, tout PC sous Windows, Linux ainsi que les Mac. Ils peuvent aussi être mis sur le web sous forme d'applets.

Leur inconvénient principal est bien sûr la lenteur, Java ne permettant pas d'obtenir les mêmes performances qu'en C par exemple. Inutile aussi d'espérer faire de la 3D de manière efficace. C'est pourquoi

on ne trouve dans cette catégorie que des émulateurs pour des machines vraiment anciennes.

Côté consoles, la Game Boy est bien représentée avec GameBoyEmu et JavaBoy. JavaGear émule de façon correcte la Master System et la Game Gear. NEScafe enfin se distingue pour la NES.



Pour les ordinateurs, on trouvera notamment deux émulateurs C64 décents : Comeback 64 et J64.

D'une manière générale, l'intérêt de Java vaut surtout pour intégrer à une page web, car pour faire tourner sur votre ordinateur, vous pourrez sans doute trouver mieux du côté des émulateurs dédiés spécifiquement à votre système.

EMULATION pour consoles

Nous attaquons maintenant le cas d'émulateurs moins connus, car tournant sur console et non pas sur ordinateur. Evidemment, le choix est bien moins vaste, mais il faut savoir que ça existe, et qui sait, peut-être y trouverez-vous votre bonheur ?

Les émulateurs pour Dreamcast

Grâce en particulier à la politique de Sega assez ouverte dans ce domaine, la communauté Dreamcast compte pas mal de bidouilleurs et cela se voit. Il existe donc tout plein d'émulateur pour continuer à jouer sur votre console préférée, quitte à jouer aux jeux des autres consoles...

● le cas de la PSX

Les responsables de l'émulateur PSX pour PC Bleem! ont développé sur Dreamcast des packs appelés Bleemcast!, qui sont des émulateurs dédiés à un seul jeu PSX. En

clair, vous achetez le Bleemcast! dédié à un jeu, vous achetez le jeu (pour PSX), et vous pouvez alors y jouer sur votre Dreamcast. Malheureusement, la mort de Bleem! signifie également la fin des Bleemcast! alors il va vous être difficile de les trouver dans le commerce. D'autant plus que seuls 3 packs ont eu le temps de sortir, dédiés à Gran Turismo 2, Tekken 3 et Metal Gear Solid. Dommage, c'était une bonne idée, mais elle n'a évidemment que très moyennement plu à Sony.

● les autres consoles de salon

La Dreamcast est bien fournie dans le domaine : vous pourrez retrouver la

Super Nintendo grâce à DreamSNES, la NES grâce à NesterDC, la Megadrive avec DCGenerator... Bref, de quoi ne pas s'ennuyer jusqu'à la prochaine console de Sega (c'est-à-dire jusqu'à la fin des temps, voire un peu avant si on a de la chance).

● et ce n'est pas fini !

Un émulateur Game Boy (Booblboy), on pouvait s'y attendre. Mais déjà, deux portages de MAME - voir les émulateurs de bornes d'arcades sous Windows - pour Dreamcast (MAMED et MAMEDC), c'est moins évident, et plus impressionnant ! (même s'ils ne sont pas aussi complets que les versions pour ordinateurs). Rajoutons qu'il existe des émulateurs pour Atari 2600, Neo Geo Pocket, MSX et j'en passe, et vous comprendrez que décidément, la Dreamcast a toujours un gros potentiel de supporters passionnés.

Les émulateurs pour Playstation

Sur PSX, le principal intérêt est de pouvoir jouer aux jeux NES, grâce essentiellement à deux émulateurs nommés PNESx et It Might Be NES. Attention, il vous faudra une PSX capable de lancer les jeux gravés sur CDR (donc avec un modchip par exemple).

Pour votre culture générale, sachez qu'il existe également des émulateurs de très vieux jeux d'arcade comme Space Invaders et de cette antiquité qu'est le ZX Spectrum.

Les émulateurs pour Nintendo 64

La Nintendo 64 compte aussi ses fans... et ses émulateurs ! On n'atteint pas le

niveau de la Dreamcast, mais il y a quand même de quoi passer du bon temps. Sur les jeux NES par exemple avec l'émulateur Neon64 ou VNES64 (toujours assez lents tout de même), Game Boy avec GBLator et Game Gear avec UltraSMS. Dommage que l'émulation sur N64 se soit vraiment ralentie, on ne peut maintenant plus espérer voir sortir de nouvelles versions de ces émulateurs.

Les émulateurs pour Game Boy Advance

Et oui, la GBA est suffisamment puissante pour servir de plateforme d'émulation ! Idéal pour rejouer sur portable à nos

vieux jeux NES par exemple, avec l'émulateur PocketNES. Un émulateur Game Boy est même en cours ! Enfin, la Master System est aussi émulée de déjà belle façon par pocketSMS. Attention quand même, pour faire tourner un émulateur il vous faut bien évidemment un outil pour créer vos propres cartouches, de type Advance Flash Linker.



Et pour finir...

Comment récupérer les BIOS et les jeux ?

C'est bien beau tout ça, vous voilà avec un bel émulateur qui est censé être génial, mais pas moyen de le faire marcher, car il vous réclame une image du BIOS ou de la ROM de la machine originale. Même si la loi n'est pas de leur côté, c'est généralement sur le net que vont chercher les adeptes d'émulation (quand le processus de transfert depuis leur propre machine est trop complexe, ou qu'ils sont juste feignants, ou que leur propre machine a subitement disparu on ne sait trop comment). La plupart du temps une simple recherche sur Google est largement suffisante.

Reste ensuite le problème des jeux (encore appelés ROMS, de façon abusive parfois). Là encore, soit on bidouille en les transférant d'une machine à l'autre, la méthode variant évidemment du tout au tout selon les machines. Soit on trouve le bon site sur le net. En gros, on peut séparer d'un côté les machines "abandonnées" (à partir de la génération Amiga /

Atari pour les micros, et Super Nintendo / Megadrive pour les consoles) et celles qui sont toujours d'actualité (notamment PSX, N64 et GBA). Dans le premier cas, les jeux sont assimilés à de "l'abandonware" (cf. Pirat'gamez numéro 2), et il est assez facile de trouver des sites les proposant en téléchargement, tout aussi illégal que cela puisse être. Dans le second cas, les méthodes de distribution sont plus "underground", et utilisent plutôt les canaux que l'on vous présente dans Pirat'gamez depuis le numéro 1.

Sachez aussi que vous pourrez trouver de nombreuses démos (au sens de démos techniques pour montrer les possibilités des machines) et de jeux freewares distribués gratuitement sur des sites dédiés à l'émulation.

Ca fait beaucoup tout ça...

Et c'est pourtant loin d'être fini !! Il existe des émulateurs d'une foule d'autres machines exotiques, tournant sur des plates-formes qui le sont encore plus. Alors si cet aperçu vous a mis l'eau à la bouche, n'hésitez pas à fouiner sur le net pour en découvrir davantage... ou, si un sujet survolé ici vous intéresse particulièrement, dites-le nous et il sera approfondi dans un prochain numéro !

L'EMULATION sur le Net

Sites généralistes :

- Ace Roms** · <http://www.aceroms.com/> · les news de l'émulation, en français
- boobl** · <http://www.boob.co.uk> · l'actualité de l'émulation sur Dreamcast
- C64.com** · <http://www.c64.com/> · pour les fans du C64
- Emu Unlim** · <http://www.emuunlim.com/> · site très complet dédié à l'émulation
- Genesis Project** · <http://www.genesisproject.co.uk/> · compatibilité des émulateurs Mégadrive avec les jeux existant
- Justaplay** · <http://www.justaplay.com/> · en français, et avec de nombreux jeux
- Linux Emu** · <http://linuxemu.retrofaction.com/> · l'actualité de l'émulation sous Linux
- (mame.dk)** · <http://www.mame.dk/> · infos sur toutes les roms pour MAME
- N6Emu** · <http://www.ngemu.com/> · surtout utile pour PSX / N64 / DC / GBA / Saturn
- The Last Resort** · <http://thecpy.emulation64.com/thelastresort/> · dédié à la N64
- Toudy** · <http://www.toudy.com/> · un site sympa en français
- Zophar's Domain** · <http://www.zophar.net/> · le site le plus exhaustif sur tous les émulateurs



Les sites des émulateurs :

Vous trouverez ici la plupart des émulateurs mentionnés dans l'article. Ceux qui n'y sont pas peuvent être téléchargés sur un des sites généralistes précédents (notamment Zophar's Domain).

- Basilisk II** · <http://www.uni-mainz.de/~bauec002/B2Main.html> · émulateur Mac (Windows / Linux)
- Bochs** · <http://bochs.sourceforge.net/> · émulateur PC (Windows / Mac / Linux)
- Boob!boy** · <http://www.boob.co.uk/emulators/gameboy.html> · émulateur GB (Dreamcast)
- Boycott** · <http://www.bannister.org/software/boycott.htm> · émulateur GB (Mac)
- Boycott Advance** · <http://boycottadvance.emuunlim.com/> · émulateur GBA (Windows / Mac / Linux)
- DC Generator** · <http://www.atani-software.net/html/projects/dcgen.shtml> · émulateur Mégadrive (Dreamcast)
- Dega** · <http://www.emulinks.de/emus/> · émulateur Master System et Game Gear (Linux)
- Dgen** · <http://www.pknet.com/~joe/dgen-sdl.html> · émulateur Mégadrive (Linux)
· <http://www.bannister.org/software/dgen.htm> · émulateur Mégadrive (Mac)
- DosBox** · <http://dosbox.zophar.net/> · émulateur PC MS-DOS (Windows / Linux)
- DreamSNES** · <http://mc.pp.se/dc/dreamsnes/> · émulateur Super Nintendo (Dreamcast)
- Emu48** · <http://tardyp.free.fr/emu48fm/> · émulateur HP-48 (Mac)
- ePSXe** · <http://www.epsxe.com/> · émulateur PSX (Windows / Linux)
- FCE Ultra** · <http://fceultra.sourceforge.net/> · émulateur NES (Windows / Linux)
- GameBoyEmu** · <http://www.btinternet.com/~davidwinchurch/applets/GameBoyEmu/GameBoyEmu.html> · émulateur GB (Java)
- Gens** · <http://gens.consolemul.com/> · émulateur Mégadrive (Windows)
- gnuboy** · <http://gnuboy.unix-fu.org/> · émulateur GB (Windows / Linux)
- Handy** · <http://www.esplexo.co.uk/> · émulateur Lynx (Windows)
· <http://sdlemu.ngemu.com/handysdl.php> · émulateur Lynx (Linux)
· <http://bannister.org/software/handy.htm> · émulateur Lynx (Mac)
- Hatari** · <http://hatari.sourceforge.net/> · émulateur Atari (Linux)
- It Might Be NES** · <http://imbnes.gamebase.ca/> · émulateur NES (PSX)
- JavaBoy** · <http://www.millstone.demon.co.uk/download/javaboy/> · émulateur GB (Java)
- JavaGear** · <http://www.alienwebshop.com/pointblank/javagear/> · émulateur Master System et Game Gear (Java)
- J64** · <http://www.pure.de/thomas/j64.html> · émulateur C64 (Java)

- Kega** · <http://www.eidolons.inn.de/kega/> · émulateur Mégadrive (Windows)
Genecyst · <http://bloodlust.zophar.net/gen/genecyst.html> · émulateur Mégadrive (Windows)
MacMAME · <http://www.macmame.org/> · émulateur de bornes d'arcades (Mac)
MacTiger · <http://membres.lycos.fr/apetry/mactiger/> · émulateur TI-92 (Mac)
MacUAE · <http://worldserver.oleane.com/ablancha/> · émulateur Amiga (Mac)
MAME · <http://www.mame.net/> · émulateur de bornes d'arcades (Windows)
MAME32 Plus! · <http://61.172.255.76/mamel/> · comme MAME, mais plus convivial (Windows)
MAMED · <http://digita.mame.net/> · émulateur de bornes d'arcade (Dreamcast)
MAMEDC · <http://mamedc.kaillera.com/> · émulateur de bornes d'arcade (Dreamcast)
MEKA · <http://www.smspower.org/meka/> · émulateur Master System et Game Gear (Windows)
Nemu64 · <http://www.nemu.com/> · émulateur N64 (Windows)
Neon64 · <http://home.att.net/halleyscomet/neon64.html> · émulateur NES (N64)
NeoPocott · <http://sdlemu.ngemu.com/neopocottsd.php> · émulateur Neo Geo Pocket (Windows / Linux)
NeoRAGE · <http://home5.swipnet.se/%7EW-50884/emulator/rage.htm> · émulateur Neo Geo (Windows)
NESCafe · <http://www.davos.co.uk/nescafe/> · émulateur NES (Java)
NESTen · <http://tnse.zophar.net/NESTen.htm> · émulateur NES (Windows)
Nester · <http://nester.dranalli.com/> · émulateur NES (Windows)
NesterDC · <http://nemesi.kaz.ac/fumihit/nesterdc/> · émulateur NES (Dreamcast)
PocketNES · <http://nes.pocketheaven.com/> · émulateur NES (GBA)
PocketSMS · <http://pocketsms.emuunlim.com/> · émulateur Master System (GBA)
PowerST · <http://users.skynet.be/sky39147/> · émulateur Atari (Mac)
RockNES · <http://bannister.org/software/rocknes.htm> · émulateur NES (Mac)
· <http://rocknes.kinox.org/> · émulateur NES (Windows)
SixtyForce · <http://www.sixtyforce.com/> · émulateur N64 (Mac)
SMS+ · <http://www.bannister.org/software/sms.htm> · émulateur Master System et Game Gear (Mac)
SNES9x · <http://www.snes9x.com/> · émulateur Super Nintendo (Windows / Linux / Mac)
SoftMac · <http://www.emulators.com/softmac.htm> · émulateur Mac (Windows)
Steam Engine · <http://www.blimey.strayduck.com/> · émulateur Atari (Linux)
SupraHLE · <http://thecpy.emulation64.com/suprahle/> · émulateur N64 (Windows)
UAE · <http://www.freiburg.linux.de/uae/> · émulateur Amiga (Linux)
VGB · <http://fms.komkon.org/VGB/> · émulateur GB (Windows / Mac / Linux)
VGBA · <http://fms.komkon.org/VGBA/> · émulateur GBA (Linux / Windows)
Virtual PC · <http://www.connectix.com/products/> · émulateur PC (Windows / Mac)
VisualBoy Advance · <http://vbboy.emuhq.com/> · émulateur GBA (Windows / Linux)
Vmware · <http://www.vmware.com/> · émulateur PC (Windows / Linux)
WinUAE · <http://www.winuae.net/> · émulateur Amiga (Windows)
x48 · <http://www.markus-fritze.de/x48/> · émulateur HP-48 (Mac)
X-MAME · <http://x.mame.net/> · émulateur de bornes d'arcade (Linux)
ZSNES · <http://lilly.csoft.net/demo/zsnes.com/index.php> · émulateur Super Nintendo (Windows / Linux)



Compléments :

- MOL** · <http://www.maconlinux.org/> · pour lancer MacOS sous Linux (Linux)
SDL · <http://www.devolution.com/slouken/SDL/> · librairie graphique (Linux / Mac / Windows)
WINE · <http://www.winehq.com/> · implémentation de Windows sous Linux (Linux)
<http://www.zophar.net/utilities/plugins.html> · plugins PSEMU Pro, compatibles avec ePSXe
<http://www.ngemu.com/psx/epsxe.php?page=plugins> · plugins PSEMU Pro, compatibles avec ePSXe
http://www.megagames.com/psx/psx_patches.shtml · patches pour jeux PSX
<http://www.zophar.net/utilities/glidewrapper.html> · Glide Wrappers (pour émulateurs N64)

[IRC]

Internet Rudement Complicqué ?

Apparemment (voir le courrier des lecteurs), l'article sur l'IRC du numéro précédent a suscité des vocations, mais aussi quelques frustrations... C'est vrai que le monde de l'IRC n'est pas forcément évident à prendre en main, surtout quand tout est en anglais. Je vais donc vous donner quelques trucs et explications qui devraient vous aider à vous en sortir.

Faire face à la surpopulation

Sur les plus gros channels, les serveurs que ce soit en fserve ou en ftp sont souvent surchargés et il est très difficile de s'y faire une place. C'est en fait surtout vrai aux heures pleines... allez donc y faire un tour pendant la matinée, quand les Américains dorment à poings fermés : la situation est déjà bien plus supportable. Pour les fserve, ne vous inquiétez pas de devoir vous déconnecter du serveur avant que le téléchargement commence : votre place dans la queue est quand même préservée. Par contre, il vous faudra rester connecté sur IRC à tout prix ! (une connexion permanente de type adsl ou câble est donc vraiment nécessaire). Pour les ftps bondés, essayez d'insister lourdement (en réglant les paramètres de

tentative de reconnexion sur 5s par exemple, 10 fois de suite) pour tirer partie de la pre-

mière personne

à quitter. Par contre, insister TROP lourdement (plus de 10 fois de suite n'est pas recommandé) est à proscrire, car c'est le ban assuré. Essayez donc juste de temps en temps, en espérant que ça finisse par marcher... Vous pouvez aussi vous rabattre sur des channels moins fréquentés, qui sont moins visibles et attirent donc nettement moins de monde. Évidemment, il faudra chercher

un peu pour trouver du contenu intéressant, mais cela peut en valoir la peine.

Enregistrer son nick

C'est une étape importante sur DALnet, car pour envoyer des messages privés à certains utilisateurs protégés (pour accéder à leur fserve par exemple), il est nécessaire de posséder un nick enregistré en bonne et due forme. Voici la procédure à suivre (ne pas mettre les <>) :

Commencez par choisir soigneusement votre nick par la commande :



/nick votre_nick

Si on vous répond que ce nick est déjà utilisé ou enregistré, trouvez-en un autre.

Ensuite, enregistrez-le par :

/nickserv register mot_de_passe adresse_email

Il est important de mettre une adresse email valide (mettez quand même plutôt une adresse "poubelle" sur un fournisseur d'email gratuit, on ne sait jamais trop qui peut y avoir accès). En effet un email de confirmation vous sera envoyé, vous indiquant la procédure à suivre pour confirmer votre enregistrement (cliquer sur un lien, ou taper une commande sur irc).

Plus tard, pour s'authentifier comme le propriétaire de votre nick, vous pourrez taper :

/nickserv identify mot_de_passe

Bien configurer son mIRC

Pour éviter de se prendre la tête avec les problèmes de nick, faites la manip' suivante une bonne fois pour toute : dans File / Options, puis IRC / Perform, cochez la case "On connect, perform these commands" et tapez dans la boîte :

/nick votre_nick

/nickserv identify mot_de_passe

Ces deux commandes seront alors effectuées automatiquement à chaque connexion, ce qui simplifie toujours la vie.

Pour continuer dans les options, faites un tour dans la rubrique DCC. Cochez "Auto-get file" et "Auto-accept". Dans la sous-rubrique "Options", décochez "Show DCC Send warning". Éventuellement, changez le répertoire par défaut défini

dans la sous-rubrique "Folders". Le but de ces petits changements, c'est de vous faciliter la vie. Plus besoin d'accepter manuellement pour se connecter à un fserve. Plus besoin d'être là quand le transfert commence (et il est difficile de savoir quand il va commencer) : tout se fera automatiquement. Attention tout de même à **NE PAS OUBLIER** la commande magique :

/dccallow * nom_du_fserve

AVANT le transfert, sinon

DALnet risque de tout faire

foirer en bloquant le

fichier (cela

dépend des

types de

fichiers).

La contre-

partie de ça,

c'est que n'im-

porte quel petit

malin peut vous

envoyer un virus et vous le

téléchargerez (s'il n'est pas bloqué

par DALnet). Donc, si vous voyez un

fichier que vous n'avez pas sollicité, effa-

cez-le sans remords. Ayez aussi toujours

un antivirus à jour.

Pour éviter d'être trop sollicité par le

spam, vous pouvez vous aussi demander

à n'accepter que les messages privés

d'utilisateurs enregistrés. Il vous suffira

de rajouter dans le champ "Perform" :

/mode votre_nick +R

(attention la majuscule est importante)

Utiliser Invision

Invision est une version modifiée de mIRC qui étend notamment ses fonctionnalités côté fserve. Vous pourrez le télé-

charger sur le site officiel :

<http://invision.lebyte.com/>

Mais celui-ci ne fonctionnant pas toujours

bien, on trouve aussi une version un peu

vieille mais parfaitement utilisable sur :

http://members.shaw.ca/tou_invision/Invision2b1308.exe

Après installation, vous vous retrouvez

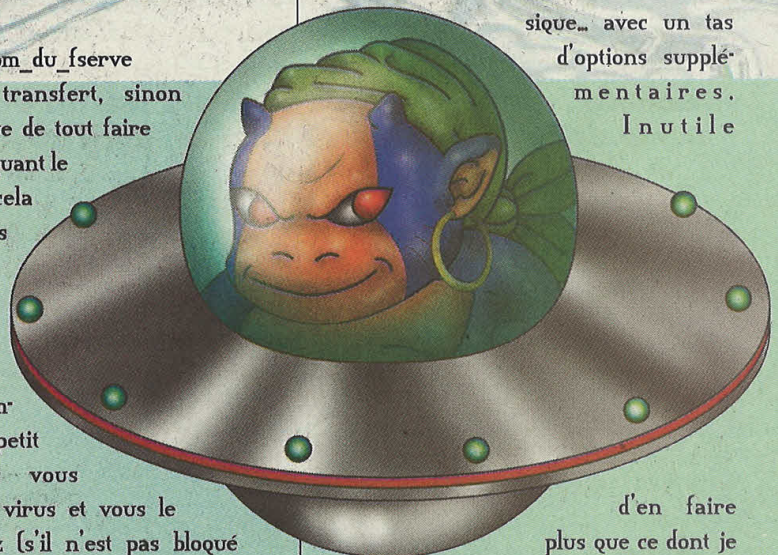
en face d'un mIRC clas-

sique... avec un tas

d'options supplé-

mentaires.

Inutile



d'en faire

plus que ce dont je

vous ai parlé plus haut

pour commencer à comprendre l'intérêt

d'Invision. Si vous tapez /list dans un

channel par exemple, il reconnaîtra auto-

matiquement les triggers et les groupera

dans une fenêtre à part pour que vous les

lanciez facilement. La navigation au sein

d'un fserve se fait aussi par une interfa-

ce graphique plus intuitive que les com-

mandes textes (faire une queue de plu-

sieurs fichiers n'est ainsi plus une plaie).

Bref, Invision, c'est l'outil ultime que je

vous recommande pour IRC !

Voilà qui devrait pas mal vous mâcher le

travail si vous étiez encore un peu

perdu... Alors, à bientôt sur IRC !

Dans les coulisses de la Scène Pirate

Dans notre apprentissage de l'internet pirate, nous avons déjà vu pas mal de choses depuis le numéro 1. Vous savez désormais où se cachent tous les apprentis pirates en herbe. Mais si vous êtes un peu curieux, vous devez quand même vous demander d'où viennent tous ces jeux, utilitaires, films et cie qui sont listés sur un site comme iSONEWS. Vous pouvez les retrouver dans les lieux évoqués précédemment... mais où est la source ? Si vous crackez vous-mêmes le jeu que vous venez d'acheter, et le distribuez sur internet, aurez-vous la fierté de le voir utilisé par des milliers de joueurs ?

Doublement non, d'une part parce qu'il n'y a pas internet en prison, d'autre part parce que seuls les groupes " officiels " ont vraiment de l'importance sur le net. Mais qu'est-ce qu'un groupe officiel ?? Bon, ça commence à faire pas mal de questions tout ça, donc tâchons de commencer par le commencement.

Tout d'abord, il faut distinguer le côté " grand public " du piratage informatique, qui est celui qui a déjà été traité dans Pirat'gamez, et le côté " underground ", dont je vais vous parler aujourd'hui. Ce dernier, c'est ce qu'on appelle " la Scène ". La Scène, c'est un peu comme une organisation secrète : on n'y rentre pas sans avoir été invité, et il faut adhérer à un certain esprit et certaines règles. Un site comme iSONEWS se veut être un reflet grand public de la Scène, ce qui est forcément contradictoire. Du coup, si vous lisez leurs forums, vous pourrez voir que certains affirment " iSONEWS n'est pas la Scène ". C'est vrai. Mais il y est quand même très lié. En effet, les impressionnantes listes de " releases " (œuvres pira-

tées mises à la disposition sur le net) que l'on y trouve sont celles des groupes de la Scène. Pour comprendre comment elles peuvent être ainsi listées, il faut d'abord étudier comment ce système underground fonctionne.

Les " Release Groups "

Ce sont les groupes de pirates desquels sortent les versions piratées d'œuvres copyrightées. Ces groupes sont bien entendu invisibles du grand public, surtout après les événements du 11 décembre dernier (cf. le numéro précédent). Auparavant, il y avait toujours un channel IRC ou une adresse email pour les contacter. Maintenant, beaucoup de gros groupes (comme FairLight, un poids lourd du piratage sur PC) ont coupé les ponts avec le public, pour d'évidentes raisons de sécurité. Pour y entrer ou ne serait-ce que rencontrer un de leurs membres, il faut être soi-même bien placé au cœur de la Scène.

Pourquoi les groupes piratent-ils ? Les

avis peuvent diverger, mais il est au moins une chose de sûre : ce n'est pas pour l'argent. La vraie motivation, c'est la compétition : être le premier à sortir tel jeu ou tel film, avant les autres groupes. Nous verrons plus tard l'intérêt d'être le premier. L'autre motivation, que tous ne partagent pas cependant, c'est de fournir à tout le monde une version gratuite de logiciels payants, généralement dans un but d'EVALUATION. Ceci est particulièrement vrai dans le domaine des jeux ou des applications : les groupes incitent les utilisateurs à tester le logiciel avec leur version, et à l'acheter s'il s'avère leur être utile. Cela ne rend en rien leur activité légale, mais rend mieux compte de l'état d'esprit de la Scène. Et quand je dis que tous ne partagent pas cette dernière motivation, c'est en référence à ceux pour qui la distribution de masse ne fait absolument pas partie des objectifs : une release est censée rester au sein de la Scène et seule la compétition compte. Dans tous les cas, le but n'est jamais l'argent.

Enfin, en théorie. Il faut nuancer cette

dernière affirmation. Déjà, les gros groupes ont besoin d'argent pour fonctionner : ils doivent s'acheter du matériel dernier cri (pour être toujours les plus rapides), parfois " s'offrir " les services de fournisseurs de logiciels (des employés de la chaîne de distribution qui détournent des versions plus ou moins complètes). Donc ils dépensent effectivement de l'argent, et il y a de l'argent en jeu. Mais le groupe lui-même ne " fait " pas d'argent. Il compte souvent sur l'argent de ses propres membres, ou les dons en matériels, serveurs, connexions... d'autres personnes.

En plus de cela, il y a quand même des gens qui se font de l'argent grâce aux logiciels piratés. Ceux-là sont très mal vus de la Scène, car ce sont eux qui attirent l'attention du FBI et autres autorités judiciaires de par le monde. Donc, certains individus ayant accès à tous ces logiciels piratés n'hésitent pas à les revendre moins chers que les originaux bien sûr afin d'avoir un peu d'argent de poche, voire de se monter un vrai business (comme on peut le voir dans certains pays de l'Est où les logiciels copiés se vendent directement dans les commerces). Certaines de ces personnes peuvent même être membre d'un groupe, mais cacheront leur petit commerce aux autres membres. Si leur motivation est l'argent, ce n'est pas celle du groupe.

Les Sites

Bon, maintenant, comment un groupe fait-il pour distribuer ses releases ? Sur Morphews ? Dans un channel IRC ? Non. Ça serait bien trop risqué. Les groupes ont accès à des serveurs FTP sur lesquels ils uploadent leurs releases. Ces serveurs sont appelés des " Sites ". Ils sont généralement très rapides (de 10 à 100 Mbit la plupart du temps, voire même 1 Gbit) et implantés sur des lignes d'universités ou d'entreprises (rares sont les particuliers

à pouvoir s'offrir une telle connexion). C'est là leur principale vulnérabilité : ils doivent prendre un maximum de précautions pour ne pas être détectés. Après le 11 décembre, les universités ont enfin commencé à réagir à la multiplication des sites gérés par... les élèves ! Ainsi, le Rochester Institute of Technology (RIT) aux États-Unis, et l'université de Twente aux Pays-Bas étaient deux pôles majeurs de sites pirates. Aujourd'hui, le nombre de sites dans les universités a significativement baissé, les universités mettant en place des systèmes de



contrôle du trafic pour repérer les abus. Un site consomme en effet beaucoup de bande passante. Car une fois que la release a été uploadée sur le site dans un répertoire privé du groupe, le groupe la rend publique à tous les utilisateurs du site (on dit que le groupe " pre " la release). Les utilisateurs sont appelés des " courriers ", et vont transférer cette release vers d'autres sites, afin qu'elle se répande le plus possible. La motivation des courriers, c'est d'être en " ratio " sur les sites : ils ne peuvent télécharger qu'une quantité proportionnelle à ce qu'ils ont uploadé (le plus souvent, le ratio est de 1:3, ce qui signifie qu'ils peuvent télécharger 3 Mo pour chaque Mo uploadé). Il leur faut donc être actifs au

maximum pour pouvoir télécharger à leur guise.

Les sites ne sont pas tous de " qualité " équivalente. Les meilleurs sont notés, et des classements sont publiés régulièrement. Il existe aussi des classements de courriers (les meilleurs sont bien sûr ceux qui uploadent le plus... Rappelez-vous, la Scène, c'est la compétition avant tout). Les meilleurs sites commencent à recevoir une release quelques secondes après que le groupe l'a " préé " (là j'invente la conjugaison française...) sur un (ou plusieurs) autres sites. D'autres n'en verront la couleur que quelques heures plus tard.

Revenons maintenant à la compétition entre groupes. Le premier groupe qui pre une release d'un jeu (par exemple) gagne la course (" win the race " en anglais, décidément, ça sonne mieux). En effet, généralement d'autres groupes sont en compétition sur le même jeu. Voir iSONEWS, rubrique Releases / Games, date du 2 mai 2002, pour Morrowind : c'est DEVIANCE qui a gagné, mais FairLight a quand même fait sa propre release, seulement quelques secondes plus tard, mais trop tard. Si un autre groupe fait une release identique, mais plus tard, cette release est appelée un " dupe ", et sera généralement déclarée invalide (à moins qu'il y ait des différences suffisantes, mais inutile de rentrer dans ce genre de détails). Qui la déclare invalide ? Et bien, il y a sur les sites des utilisateurs particuliers, appelés " nukers ", qui contrôlent ce qu'uploadent les courriers. Si un nuker voit une release qui lui apparaît invalide (il peut y avoir un tas de raisons), il la " nuke ", ce qui a pour effet de faire perdre des crédits aux courriers responsables, et de la marquer distinctement sur le site (elle sera alors effacée très rapidement). C'est ainsi que généralement, il n'y a qu'une seule release d'un même jeu qui se répand vraiment.

La chaîne de distribution

Les releases sont ensuite transférées depuis les sites vers d'autres médias. Ceci est fait par certains courriers qui veulent mettre à la disposition du plus grand nombre tout ce à quoi ils ont accès. Ils aident alors des groupes de distribution : ces groupes ont souvent un ou plusieurs ftps privés qui leur sont propres, sur lesquels les courriers uploadent. A partir de ces ftps, appelés "dumps", ils se débrouillent pour l'uploader à un endroit accessible pour plus de monde. Vous connaissez déjà le web, l'IRC (pour les News et le Peer-to-Peer, il s'agit plutôt d'individus que de groupes). Un autre moyen de distribution très répandu, ce sont les serveurs FTP anonymes : on peut trouver sur internet, en scannant sur le port 21, des serveurs FTP mal configurés qui permettent l'upload. Il suffit alors

d'uploader du matériel illégal et de distribuer l'adresse au public. Les groupes qui opèrent ainsi sont appelés des groupes FXP (de File eXchange Protocol, qui désigne le fait de transférer des données entre 2 serveurs FTP sans les faire passer par la machine qui contrôle le transfert).

Les adresses sont données sur ce que l'on appelle des "boards FXP", qui sont des "Bulletin Boards" (je crois avoir vu la traduction par "Babillards électroniques" quelque part, je vous la donne juste histoire de rigoler un bon coup), voyez <http://www.vbulletin.org/forum/> si vous ne voyez pas à quoi ça ressemble.

Pour finir, j'en profite pour nuancer mon "non" quant à la question "les groupes distribuent-ils leurs releases sur IRC?". Il existait, et il existe encore (mais moins), des groupes (généralement petits), qui maintiennent un channel IRC public avec des serveurs sur lesquels on peut trouver leurs releases. Il existe aussi des

groupes qui ne sont pas vraiment reconnus dans la Scène et n'ont accès à aucun site, mais qui utilisent justement IRC pour distribuer leurs releases. Inutile de chercher de tels serveurs sur #deviance bien sûr ;)

Le mot de la fin

Je vous ai mis l'eau à la bouche ? Vous voulez connaître mieux ce petit monde underground ? Sachez que les groupes sont tous à portée de main sur IRC, mais n'espérez pas trouver leurs channels privés... la Scène, c'est un peu comme une échelle, on commence tout en bas, et on monte progressivement en étant tiré vers le haut par des gens bien placés dont on a gagné la confiance. Il n'y a pas de miracle, il faut être patient. Alors bon courage, et si un jour vous en avez l'occasion, rajoutez Pirat'gamez dans la partie "Greetings" du fichier NFO de FairLight, ça nous fera plaisir :)

Ne restez pas dans
l'ignorance!

**LE MANUEL
D'HACKERZ
VOICE n°6**

est dispo chez
votre marchand
de journaux



> Dreamcast

NBA 2k2

Entrer un des codes suivants (attention aux minuscules / majuscules) :

- alienbrain : joueurs monstrueux
- betheball : caméra sur le ballon
- heliumbrain : grosses têtes
- Not so happy : mode désabusé
- radical : vues funs
- Sartorial : réinitialiser les cheats
- sohappy : brancher l'adversaire après avoir marqué
- the70slive : vêtements spéciaux
- The cure! : "The Cure!"
- tvirus : joueurs infectés
- vc : débloquent les équipes cachées : Mo Cap, Sega Sports et Sega Net
- whatamisaing : commentaire décalé
- Codes à taper après vc pour débloquent des joueurs de Sega Sports :
 - Marrinson : joueur "We're screwed"
 - Stricker : joueur "Yo"
 - Dobson : joueur "The Doctor is in!"
 - Aynaga : joueur "I am Seaman"
- Code à taper après vc pour débloquent un joueur de Mo Cap :
 - Arnold : joueur "It's a library thing"

Pour créer un joueur noté 100 dans toutes les positions, entrer les caractéristiques suivantes :

- Ballhandling: 9.0
- Passing: 8.0
- Freethrows: 0.5
- Shooting: 9.0
- 3 pt. shooting: 10.0
- Dunking: 8.0
- Low post: 1.5
- Offensive reb.: 10.0
- Defensive reb.: 10.0
- Blocking: 8.0
- Steals: 7.0
- Speed: 10.0
- Stamina: 9.0

Phantasy Star Online 2

Voir la séquence de fin : il faut avoir un clavier, et taper uraending
Toujours trouver une arme rare : créer une pièce appelée psoallstars

> GameBoy Advance

Golden Sun

Renommer les personnages : au moment de donner un nom à Robin, appuyer sur **Select** 3 fois. Il est alors possible de renommer Gerald, Ivan et Mary. Après cela, faire aussi Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, **Select** pour pouvoir renommer d'autres personnages, dont Jasmine.

Star Wars: Jedi Power Battles

Débloquent tous les persos sur tous les niveaux : entrer le code **NMHOYQR**

Sonic Advance

Se faire suivre par Tails : aller à l'écran de choix du perso, et faire Haut, Droite, Bas, Droite, L, Droite, R, Droite, A. Sélectionner Sonic. Pendant le jeu, appuyer plusieurs fois sur **A** pour faire voler Tails.

Monstres et Cie

Codes des niveaux :

2. SJBOGS
3. MKB2Z7
4. VPB971
5. LLCOBK
6. 8PW2DY
7. NQWOJF
8. WRC9SQ
9. 3RC194
10. XRDZB1
11. YRX2DQ
12. 3NX2JX
13. LTD!SK
14. ZTFZD8
15. BYY2NL
16. M2F9S7
17. LYGOBO
18. 1FZ2CJ
19. F2Z2FM
20. F2Z2KR
21. PNGITL
22. WRG!IC

> GameBoy Color

Pokemon Pinball

Débloquent tous les Pokemons : faire rapidement **A, A, A, A, A, A, Haut, Haut, B, B, Bas, Gauche**
Upgrader la balle plus vite : appuyer sur **Gauche** pour déplacer la lumière quand la balle touche les trois premières lumières en haut
Déplacer les Pokemons dans le Pokedex : sélectionner un Pokemon non évolué ou basique, et appuyer sur **Start** (ne marche que sur Game Boy Color)

Monstres et Cie

Les codes des niveaux sont :

1. SLLY
2. BDRM
3. M1K3
4. P4PR
5. D4Y-
6. M1NC
7. L4B-



> Game Cube

Batman Vengeance

Pour débloquent le Joker, entrer le password **JOKER4LIFE**
Sur le menu principal, entrer l'un des codes suivants :
L, L, R, R, L, R, L, R : tous les enchaînements et 120 points
X, Y, X, Y, L, R, R, L, L : menottes illimitées
L, R, Y, B, L : batarangs illimités
L, R, Y, X : batarangs électrifiés illimités
L, R, Y, Y : chaque objet en 99 exemplaires
L, L, X, X, Y, X, L, R : toutes les séquences vidéo
Y, X, Y, X, L, R, L, R : batlaunchers illimités

Star Wars : Rogue Leader

Entrer un des mots de passe suivants :

LIONHEAD : graphismes monochromes

BLAHBLAH : débloquent l'option commentaire audio dans le menu spécial

COMPOSER : débloquent l'option Sound test dans le menu spécial

EXHIBIT1 : débloquent l'option galerie d'art dans le menu spécial

?INSIDER : débloquent l'option documentaire dans le menu spécial

THATSME! : débloquent l'option crédits dans le menu spécial

Pour les codes suivants, il faut d'abord entrer le premier comme mot de passe. D2R2 ne doit pas faire de son. Il faut ensuite retourner à l'écran de mot de passe et entrer le deuxième code, et c'est à ce moment que D2R2 doit faire un son pour confirmer.

JPVI?JJC / RSBCNRL : vies infinies
JPVI?JJC / RSBFNRL : vies doublées
!??QWTTJ / CLASSIC : sélection du niveau

CDYXF?Q / ASEPONE! : obtenir le Naboo Starfighter

MVPQIU?A / OH!BUDDY : obtenir le Faucon Millenium

PZ?APBSY / IRONSHIP : obtenir le Slave I

ZT?IRGBA / DISPSBLE : obtenir le Tie Fighter

NYM!IUOK / BLKHLMT! : obtenir le Tie Fighter de Dark Vador

AJHH!?JY / BUSTOUR : obtenir la navette impériale

!ZUVIEL! / !BENZINI! : obtenir une voiture

AYZB!RCL / WRKFORIT : avoir tous les upgrades

UI?!VWZC / GIVEITUP : mode Ace

Extreme G3

Après l'apparition de " Press Start " à l'écran, faire une des manip suivantes (leur effet ne dure qu'une course, il faut donc les refaire avant chaque course) :

L+R, Z, L+R, Z : boucliers et turbos illimités

L, R, L, R, L+R, Z : munitions illimitées

et équipe StarCom

R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z : toujours gagner les courses XG en mode carrière

L+R+Z, L+R, Z, L+R+Z : gagner la prochaine course

L, R, Z, L, R, Z, L+R : doubler la récompense

L, R, L, R, L, R, Z, L+R : débloquent une piste de vitesse

L, L, R, R, Z, Z, L+R+Z : débloquent tous les circuits et toutes les équipes

> PC

Blood Omen 2

Mode Dieu : aller dans le sous-répertoire " data " et ouvrir le fichier " game.erg " avec le bloc-notes (il est préférable d'en faire d'abord une copie de sauvegarde). Repérer la ligne "-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable "=1 et la changer en enlevant le " - " du début. Sauvegarder le fichier et lancer le jeu, maintenant en mode invulnérable.

Jedi Knight 2

Pour activer les cheats, entrer dans la console (en appuyant sur Shift + _ , la touche en-dessous de Echap), et taper " devmapall ". Il devient alors possible d'utiliser un des codes suivants dans la console :

god : mode Dieu

noclip : traverser les murs

no target : désactive l'intelligence artificielle ennemie

kill : se suicider

give all : toutes les armes, et les stats au maximum

give health : énergie max

give armor : armure max

give ammo : munitions max

give <objet> <quantité> : donne une certaine quantité d'un objet

give weaponnum <1, 2, 3, ...> donne l'arme spécifiée par le numéro

drive_atst : conduire un ATST

npc kill all : tue tous les PNJ du niveau

setforceall <1, 2, 3> : mets tous les pouvoirs de la force au niveau spécifié

map <nom de la carte> : sauter directement à la carte spécifiée. Les noms des différents niveaux sont : kejim_post, kejim_base, artus_mine, artus_detention, artus_topside, valley, yavin_temple, yavin_trial, ns_streets, ns_hideout, ns_starpad, bespin_undercity, bespin_streets, bespin_platform, cairm_bay, cairm_assembly, cairm_reactor, cairm_dock1, doom_comm, doom_detention, doom_shields, yavin_swamp, yavin_canyon, yavin_courtyard, yavin_final, pit, ctf_bespin, ctf_imperial, ctf_ns_streets, ctf_yavin, duel_bay, duel_jedi, duel_pit, duel_carbon, ffa_bespin, ffa_deathstar, ffa_imperial, ffa_ns_hideout, ffa_ns_streets, ffa_raven, ffa_yavin



Tony Hawk Pro Skater 3

Menu des cheats : mettre le jeu en pause, et laisser enfoncé le spin rapide vers la gauche, appuyer sur Haut puis sur le Grind, aller dans le menu et choisir de finir la course.

Les codes suivants sont à entrer dans le menu Options / Cheats. Il faut ensuite aller dans le menu des cheats pour les activer.

backdoor : code maître (à entrer)

roadtrip : choix du niveau

YOHOMIES : débloquent tous les persos, sauf Doom Guy

WeEatDirt : débloquent tous les skaters créés

GiveMeSomeWood : débloquent toutes les planches

Peepshow : débloquent toutes les séquences vidéo à part le Gearbox Tribute

idkfa : débloquent Doom Guy et le Gearbox Tribute

> Playstation

Monstres et Cie : L'île de L'Epouvante

Faire monter l'indicateur de terreur au maximum : pendant le jeu, laisser enfoncés L1+R1 et faire O, O, O, Carré, Carré, X, Triangle
 Energie au maximum : pendant le jeu, laisser enfoncés L1+R1 et faire O, O, O, Carré, Triangle, X, Triangle
 Avoir 99 vies : pendant le jeu, laisser enfoncés L1+R1 et faire O, O, O, Triangle, Carré, X, Triangle

Rainbow Six : Rogue Spear

Enlever toutes les memory cards de votre console, choisir le mode campagne et essayer de charger un jeu. Entrer les codes suivants pour débloquer chaque niveau :

2. 4YH8H8PYP?H87
3. WYL8L8XQH?L8Z
4. YP5P5?QH?P8Z
5. CZT5T5HRF?T8Z
6. KZX5V5PRF?X8Z
7. SZ75Z5XRF?78Z
8. 6Z?595?RF?78Z
9. C6DVBVHSF9D9J
10. K8GVFRPSF9G9J
11. S8KVJRXCF9K9J

Pour débloquer tous les niveaux, entrer le code : P8HIH!P8P?H!?
 Pour débloquer tous les niveaux en mode Recrue, c'est le code : 48H6HW48HIH!?

> Playstation 2

Headhunter

Mode Debug : pendant le jeu, laisser enfoncés R1+Carré et appuyer sur Start.

Dead or Alive 2

Vies infinies : dans le menu principal, laisser enfoncé R2 et faire X+Triangle. Commencer une nouvelle

partie, la sauvegarder et recharger la sauvegarde.

Mode grosses têtes : terminer le jeu avec une fille, et à l'écran de démarrage faire X+O+Carré+Triangle+Haut
Guilty Gear X

Débloquer les combattants cachés : à l'écran de démarrage, faire Bas, Droite, Droite, Haut, Start pour débloquer Testament et Dizzy.
 Nouveaux costumes : laisser enfoncé Start, Triangle ou X à l'écran de sélection du combattant pour choisir parmi les trois couleurs possibles.

Pirates : Kat la Rouge

Pendant le jeu, laisser enfoncés R1+R2 et faire :

X, O, L3, Triangle, R3, Select, R3, L1, L2, Carré : invincibilité pour Katarina
 Select, Triangle, L1, X, R3, L2, Carré, R3, O, L3 : invincibilité pour Wind Dancer
 O, X, Carré, Triangle, L1, Select, L3, L2, L3, R3 : révéler les trésors enterrés sur la carte du capitaine (ce sont les croix vertes)
 R3, X, Triangle, L3, O, L1, Select, L3, Carré, L2 : révéler tous les trésors
 O, Select, X, Carré, R3, L1, L3, L2, Triangle, L3 : toutes les clés des trésors
 L2, Triangle, R3, L3, X, Carré, R3, Select, L1, O : Wind Dancer
 Triangle, L1, Select, L2, R3, L3, Carré, X, R3, O : tout objet trouvé aura une quantité illimitée
 Triangle, R3, L3, X, Carré, R3, Select, L1, O : argent supplémentaire (naviguer vers une nouvelle carte pour obtenir le gallion)
 Select, L1, R3, O, L2, Triangle, X, L3 : accélération du vent illimitée
 R3, Select, L2, L3, Carré, X, L1, O, L3, Triangle : obtenir l'épée suivante de Katarina
 L1, X, Triangle, L2, Carré, O, L3, Select, R3, L3 : musique différente dans le Golf Glacial
 R3, O, Select, X, R3, Triangle, L1, Carré, L2, L3 : voix aigues
 Triangle, L2, L1, Carré, L3, X, L3, O, R3, Select : une tête de Kane (Command & Conquer) indique le status du poison
 Pour obtenir des costumes diffé-

rents pour Katarina, faire la manip' suivante. Laisser simultanément enfoncés L1+L2+Haut+Select+L3 sur la manette numéro 1, et R1+R2+Triangle+Start+R3 sur la manette numéro 2. Une petite musique confirme le code. Appuyer sur R3 sur la manette 1 pour changer les chiffres à l'écran, puis commencer une nouvelle partie ou charger une sauvegarde pour voir le nouveau costume. Il y a 12 costumes différents (le numéro 0 est le costume d'origine).

Star Wars Racer Revenge

Pour activer les cheats, faire d'abord un record (meilleur temps au tour, aux trois tours ou plus grand nombre de KO) et au moment d'entrer son nom, mettre comme nom " NO TIME ". Ensuite, au menu principal, laisser enfoncé L1+L2+R1+R2 et faire rapidement :

Droite, Gauche, Droite, Gauche, O, Carré, O, Carré : débloquer tous les circuits
 Triangle : mode difficile
 Droite, Carré, Gauche, O, Bas, X, Haut, Triangle : débloquer toutes les galleries

Dynasty Warriors 3

Vidéo Bonus : mettre en surbrillance l'option Replay de l'écran " Opening Edit ", puis laisser enfoncés R1+L1+R2+L2 et appuyer sur X (ou sur Start).
 Mettre en surbrillance l'option Free Mode du menu principal. Faire une des manipulations suivantes :

R2, R2, R2, L1, Triangle, L2, L2, L2, R1, Carré : tous les généraux
 L1, Carré, Triangle, R2, L1, L2, L2, R1, Carré, L1 : tous les généraux Shu
 L2, L1, Carré, Triangle, L1, L2, R1, R2, L1, L2 : tous les généraux Wei
 Triangle, Triangle, L1, Carré, R1, R2, L1, L2, L2, L2 : tous les généraux Wu
 L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2, Carré, Triangle : écouter les musiques du jeu
 R1, R2, L2, L1, Carré, L1, L2, R2, R1, Triangle : choisir son camp en Free Mode

Triangle, L1, Triangle, R1, Triangle, Carré, L2, Carré, R2, Carré : voir toutes les séquences vidéo
R1, Carré, R1, Triangle, R1, L1, Carré, L1 : option Opening Edit

Virtua Fighter 4

Jouer avec les persos de Virtua Fighter 1 : atteindre au moins le premier dan avec un perso. Sélectionner ce perso, et laisser enfoncés Poing+Pied jusqu'à ce que le combat commence.

Blood Omen 2

Pour commencer avec Soul Reaver et l'Iron Armor, faire au menu principal : L1, R1, L2, R2, Carré, O, Triangle.

> Xbox

Amped Freestyle Snowboarding

Allez dans le menu Cheat et entrez :
BIGLEG pour faire des pires jumps
BUZZSAW pour ceux qui ne savent pas rider, et ne plus avoir d'impacts contre les arbres
CHILLINWSTEEZY pour obtenir le nouveau perso Steezy
GIMMEGIMME pour choisir le niveau
MEGALEG pour diminuer la gravité
RIDINWRAVEN pour obtenir le nouveau perso Raven
STICKIT pour faire de beaux jumps
ZIPSTER pour avoir le mode "Liberté"

Coupe du monde Fifa 2002

Trois équipes cachées deviennent dispos lorsque vous gagnez la coupe du monde avec 4 équipes différentes. Il s'agit de la dream team et des équipes africaines et américaines.

Crash Bandicoot : La revanche de Cortex

Passer le niveau 4 : Dès que vous frappez l'horloge pour commencer le

time trial, appuyez sur sélect pour être téléporté à la fin du niveau :)

Vraie cinématique de fin : pour voir la vraie fin, obtenez 46 gems

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Tout débloquer : Haut, Droite, Bas, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Droite, Droite, Bas, X

New rider : Slim Jim : Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Gauche, X

New rider : Amish Guy : Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Bas, Droite, Droite, X

Bikes de Colin Mackay : Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Haut, X

Bikes de Dave Mirra : Bas, Bas, Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, Haut, X

Bikes de Joey Garcia : Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Droite, X

Bikes de John Englebert : Bas, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Gauche, X

Bikes de Kenan Harkin : Bas, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite, Bas, Bas, X

Bikes de Leigh Ramsdell : Bas, Bas, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Gauche, X

Bikes de Mike Laird : Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, Haut, Droite, X

Bikes de Rick Moliterno : Bas, Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, X

Bikes de Ryan Nyquist : Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Droite, Haut, Bas, X

Bikes de Scott Wirch : Bas, Bas, Droite, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, X

Bikes de Tim Mirra : Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, X

Bikes de Todd Lyons : Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Bas, X

Bikes de Troy McMurray : Bas, Bas, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut, Gauche, X

Bikes de Zach Shaw : Bas, Bas,

Gauche, Bas, Haut, Droite, Droite, Bas, X

Figures de Colin Mackay : Gauche, Droite, Droite, Haut, Gauche, Droite, Droite, Haut, X

Figures de Dave Mirra : Gauche, Droite, Haut, Haut, Gauche, Droite, Haut, Haut, X

Figures de Joey Garcia : Gauche, Droite, Haut, Droite, Bas, Haut, Bas, Droite, X

Figures de John Englebert : Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Gauche, X

Figures de Kenan Harkin : Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut, Bas, Bas, Bas, X

Figures de Leigh Ramsdell : Gauche, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Gauche, X

Figures de Mike Laird : Gauche, Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Droite, X

Figures de Rick Moliterno : Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche, Haut, X

Figures de Ryan Nyquist : Gauche, Droite, Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, X

Figures de Scott Wirch : Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, X

Figures de Tim Mirra : Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, X

Figures de Todd Lyons : Gauche, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Bas, X

Figures de Troy McMurray : Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Gauche, X

Figures de Zach Shaw : Gauche, Droite, Gauche, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, X

Fringues de compétition de Colin Mackay : Droite, Droite, Droite Gauche, Droite, Haut, Droite, Haut, X

Fringues de compétition de Dave Mirra : Droite, Droite, Haut, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, X

Fringues de compétition de Joey Garcia : Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Droite, Bas, Droite, X

Fringues de compétition de Kenan Harkin : Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Bas, Bas, X

Fringues de compétition de John Englebert : Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche, X

Fringues de compétition de Leigh Ramsdell : Droite, Droite, Bas, Gauche, Haut, Bas, Bas, Gauche, X

Fringues de compétition de Mike Laird : Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, X

Fringues de compétition de Rick Moliterno : Droite, Droite, Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche, Haut, X

Fringues de compétition de Ryan Nyquist : Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Bas, X

Fringues de compétition de Scott Wirch : Droite, Droite, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, X

Fringues de compétition de Tim Mirra : Droite, Droite, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, Haut, X

Fringues de compétition de Todd Lyons : Droite, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Gauche, Bas, X

Fringues de compétition de Troy McMurray : Droite, Droite, Gauche, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Gauche, X

Fringues de compétition de Zach Shaw : Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Bas, X

Niveaux de Colin Mackay : Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, X

Niveaux de Dave Mirra : Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, Haut, Haut, X

Niveaux de Joey Garcia : Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, X

Niveaux de John Englebert : Haut, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Square

Niveaux de Kenan Harkin : Haut, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Bas, X

Niveaux de Leigh Ramsdell : Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Bas, Gauche, X

Niveaux de Mike Laird : Haut, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite, Haut, Droite, X

Niveaux de Rick Moliterno : Haut, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Haut, Square

Niveaux de Ryan Nyquist : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, X

Niveaux de Scott Wirch : Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, X

Niveaux de Tim Mirra : Haut, Haut, Droite, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, X

Niveaux de Todd Lyons : Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Bas, X

Niveaux de Troy McMurray : Haut, Haut, Gauche, Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, X

Niveaux de Zach Shaw : Haut, Haut, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, X

Dead or alive 3

Cinématique bonus : lorsque vous lancez le jeu, passez l'intro avec Start et attendez un peu... vous verrez Helena nageant dans un aquarium !

Cinoche : pour obtenir le mode cinéma, terminez le mode histoire.

Le coiffeur de Kasumi : lors de la sélection des personnages, placez-vous sur Kasumi et appuyez sur A ou X pour lui faire changer de coupe de cheveux.

Le tailleur de Kasumi : terminez le mode entraînement avec elle pour obtenir le nouveau costume d'écolière !

Pur costume pour Zack : pour obtenir le superbe costume de Zack, jouez avec lui en mode survival et battez 20 combattants.

Nouveau joueur Ein : pour l'obtenir, il faut terminer le jeu avec tous les joueurs ; il faut ensuite jouer avec Hayate en mode survival et entrer les initiales EIN dans le score.

Ein torse poil : pour jouer torse nu avec Ein, il vous faudra lui faire terminer le mode time attack en moins de 6 min.

Fuzion Frenzy

Pour tous ces cheats, faites pause pendant le jeu, maintenez la touche L1 et faites le code. Idem pour l'annuler.

Doom-like : Y, B, Y, B

Contrôles : Y, Y, Y, X

Gallois : Y, Y, Y, Y

Mutant : Y, B, X, X

Sales voix : Y, X, Y, Y

Jet Set Radio Future

Mode TestRun : pour obtenir ce mode, terminez le jeu et allez parler à RoBoy

Nouveaux persos :

A.ku.mu : Cherchez le symbole Jet qui se trouve dans la zone résidentielle fortifiée

Beat : Faites la course contre lui dans la rue et battez le

Boogie : Il faut la trouver. Elle se trouve à Kibogaoka Hill

Clutch : Faites ce que vous dit le prof K

Combo : Gagnez tous ses défis

Cube : Gagnez le char blindé à Sky-Dinosaurian Square et défiez Cube dans les égouts

Doom Riders : Trouvez le symbole

Jet au niveau Dogenzaka Hill

Garam : Gagnez tous les défis qu'il vous propose

Goji Rokkaku : Trouvez le symbole

Jet au niveau Rokkaku-Dai Heights

Immortels : Trouvez le symbole Jet à

Skyscraper District et Pharaoh Park

Jazz : Allez à Rokkaku Expo Stadium et battez le

Love Shockers : Trouvez le symbole

Jet au niveau Hikage Street

Noise Tanks : Trouvez le symbole Jet

au niveau Highway Zero

NT-3000 : Trouvez le symbole Jet à

Sky-Dinosaurium Square

Poison Jam : Gagnez les défis de

Tokyo Underground Sewage Facility

et Sewage Facility et obtenez un Jet

Potts : Trouvez un symbole Jet à

Kibogaoka Hill

Rapid 99 : Trouvez un Jet à 99th

Street

Rhyth : Trouvez là au QG des Poison

Jam à Rokkaku-dai. Suivez-la et

retrouvez-la deux fois de suite.

RoBoy : Obtenez A.ku.mu puis trou-

vez un symbole Jet dans Chou

Street

Soda : Gagnez-le lors de la course à

Highway Zero

Zero Beat : Trouvez un symbole Jet

au test run de Shibuya Terminal

Le Best-Of du Net Pirate

Dans chaque numéro, retrouvez une sélection mise à



jour des meilleures adresses publiées jusqu'à présent dans Pirat'gamez. Cela vous permettra d'avoir une vision synthétique des sujets abordés, et, si vous avez raté un numéro, après avoir fait pénitence à Notre-Dame, de pouvoir rattraper votre retard en fouinant sur le net.

Articles du code de la propriété intellectuelle relatifs aux logiciels. Parce que nul n'est censé l'ignorer : <http://www.legalis.net/legalnet/cpilog.htm>

S A U V E G A R D E

● Génériques

MegaGames. Une foule de cracks, de patches, de trainers, de cheats, de tutoriaux et d'utilitaires sur toutes les plateformes : <http://www.megagames.com>

GameCopyWorld. Cracks et utilitaires pour faciliter la sauvegarde : <http://www.gamecopyworld.com>

● Copie (gravure, modchips,...)

Files Forums. Forums dédiés à la sauvegarde et à la gravure : <http://www.fileforums.com>

CD Media World. Tout sur la gravure : utilitaires, articles, tests, ... : <http://www.cdmediaworld.com>

Ominfo. Un forum français fort instructif pour les consoles : <http://www.ominfo.com/forum/>

CloneCD. Le logiciel de gravure le plus puissant : http://elby.ch/english/products/clone_cd/

CdrWin. Le standard de la gravure d'images CD : <http://www.goldenhawk.com>

DiscJuggler. Le standard de la gravure sur Dreamcast : <http://www.padus.com>

● Spécifiques à une machine

Xbox Scene. Toute l'actualité de l'underground Xbox : <http://www.xboxscene.com/>

Backup-Source. Un bon condensé de tout ce qui touche aux sauvegardes sur PS2 : <http://www.backupsource.com/>

Z64. Unité de sauvegarde N64 : <http://www.z64.co.uk>

SubPort.org. News, patches, trainers et utilitaires de sauvegarde sur GameBoy : <http://www.subport.org> (fermé temporairement)

Advanced SubPort.org. News, patches, trainers et utilitaires de sauvegarde sur GameBoy Advance :

<http://advanced.subport.org/>

Guide Dreamcast. Et en français en plus :

<http://membres.lycos.fr/raptor83/dreamcast/copie.htm>

Réalisation d'un câble DC-PC :

http://www.ifrance.com/hack128/burn_o.htm

TELECHARGEMENT ET NEWS

● Web

ISONNEWS. La référence de l'actualité pirate : <http://www.iso-news.com/>

NFOrce. Tous les NFO, rien que les NFO : <http://www.nforce.nl/>

PS2-News. L'Isonews de la PS2 et de la Xbox : <http://www.ps2-news.org/>

● Newsgroups

Xnews. Un client News au look un peu vieillot mais très complet : <http://xnews.newsguy.com/>
 newzBin. Traque pour vous les binaries postées sur les News : <http://www.newzbin.com/>
 Binnewz.DK. Traque pour vous les binaries postées sur les News : <http://binnewz.distnet.dk/>
 BinNetwork.net. Traque pour vous les binaries postées sur les News : <http://www.binnetwork.net/>
 Google Groups. Un outil d'exploration des News très pratique pour un usage limité et pour la recherche : <http://groups.google.com>
 Usenet. News provider : <http://www.usenetserver.com>
 SuperNews. News provider : <http://www.supernews.com>
 AirNews. News provider : <http://www.airnews.net>

● Peer-to-Peer

NapsterFR.net. Le portail français du P2P : <http://napsterfr.net/>
 Direct Connect. Logiciel de partage P2P original : <http://www.neomodius.com/>
 Morpheus. Logiciel de partage P2P : <http://www.musiccity.com/>
 WinMX. Logiciel de partage P2P : <http://www.winmx.com/>

● Divers

LeechFTP. Client FTP gratuit : <http://stud.fh-heilbronn.de/~jde-bis/leechftp/downloads.html>
 SmartFTP. Un autre client FTP gratuit, plus avancé : <http://www.smartftp.com/>
 mIRC. Le client IRC le plus répandu : <http://www.mirc.com/>
 Invision. Un mIRC bourré aux vitamines : <http://invision.lebyte.com/>

ABANDONWARE ET EMULATION

● Abandonware

Abandonware Ring. Recense les meilleurs sites traitant d'Abandonware : <http://www.abandonwarering.com/>
 Abandon Games. Synthétise le contenu de nombreux autres sites : <http://www.abandongames.com/>
 Classic Trash. Un des sites d'Abandonware les plus respectés : <http://www.classictrash.com/>
 Home of the Underdogs. Une référence de l'Abandonware que vous ne pouvez pas manquer : <http://www.the-underdogs.org/>

Oldiesfr.com. Un site en français fort prometteur : <http://www.oldiesfr.com/>

● Emulation

Ace Roms. Les news de l'émulation, en français : <http://www.aceroms.com/>
 Emu Unlim. Site très complet dédié à l'émulation : <http://www.emuunlim.com/>
 Justaplay. En français, et avec de nombreux jeux : <http://www.justaplay.com/>
 Linux Emu. L'actualité de l'émulation sous Linux : <http://linuxemu.retrofaction.com/>
 NGEmu. Surtout utile pour PSX / N64 / DC / GBA / Saturn : <http://www.ngemu.com/>
 Toudy. Un site sympa en français : <http://www.toudy.com/>
 Zophar's Domain. Le site le plus exhaustif sur tous les émulateurs : <http://www.zophar.net/>



C H E A T S

CodeJunkies. Tous les codes Action Replay : <http://www.codejunkies.com/>
 Game Software Code Creators Club. Un site de passions qui créent eux-mêmes leurs cheats : <http://www.cmgsccl.com/>
 Club Français des Créateurs de Codes Action Replay. Le nom vous dit tout : <http://cfccar.free.fr/>
 The Secrets of Professional GameShark Hacking. Une compilation des meilleurs trucs connus à ce jour pour trouver ses propres codes : <http://thunder.prohosting.com/~gsz/hacking-text/hackv200a.txt>
 Action Replay 2. Le roi de la triche et de l'aide à l'utilisation des sauvegardes sur PS2 : <http://www.ar2v2.com/>
 Cheat Engine. Un sympathique programme de triche sur PC : <http://members.brabant.chello.nl/~p.heijen/Cheat%20Engine/>
 GameThreat.com. Présentation d'outils de cheats sur PC : <http://www.gamethreat.com/tools/>

Courrier

des lecteurs

Des questions, des injures, des félicitations... Vous voulez faire part de votre expérience, demander un approfondissement ou un éclaircissement sur un point précis, ou même nous apporter votre aide via vos petits doigts musclés... tout ça c'est sur piratgamez@yahoo.fr. Soyez quand même patients durant l'été, pour cause de

vacances bien méritées sur une île déserte en compagnie de créatures de rêve, mais sans connexion internet. Et non vous n'êtes pas invité, à moins que vous ne soyez justement une créature de rêve, mais là j'y crois pas trop ! Enfin bref, voyons ce qui peut bien être passé par la tête de nos lecteurs depuis le dernier numéro :

✉ Bonjour j'ai lu votre dernier mag et je l'ai trouvé très bien. j'aimerais savoir si vous pouvez m'indiquer un bon site de crack pour trouver des patch NO CD "pour éviter de chaque fois mettre le CD"... MERCI !!!!!

Franck

Deux adresses incontournables: <http://www.megagames.com/gcracks.html> et <http://www.gamecopy-world.com/>. Malheureusement, il n'y a pas systématiquement de patch No CD pour les versions françaises de tous les jeux. C'est une chose contre laquelle on ne peut pas faire grand chose, à part écrire les patchs soi-même bien sûr ;)

✉ J'aurais aimé savoir si le programme du cmgsecc marchait avec l'action replay pal. Merci d'avance. @

Didier

Il n'y a pas de raison pour que ça ne marche pas, donc ça marche certainement !

✉ Salut, je te contacte car j'ai un petit prob. Voilà dans le numéro 2 vous expliquez le système de newsgroups et bah j'arrives pas... je suis en adsl sous wanadoo. J'ai essayé en suivant d'après l'article mais j'avoue ke je patauge un peu dans la semourle, alors si tu voudrais bien m'aider à m'en sortir merci d'avance.

Le tout est de trouver l'adresse du serveur de news de wanadoo... en l'occurrence, il s'agit de news.wanadoo.fr. Ca t'aidera à te connecter aux newsgroups et voir comment ça marche, par contre il n'y a certainement pas les binaries en téléchargement... pour cela il

faut souscrire à un fournisseur de news externe (et pas donné !). Pour savoir où chercher les newsgroups de binaries intéressants, il suffit d'aller voir la rubrique "Best-of du net" !

✉ Bonjour, je vous écris simplement pour vous signaler ma déception en lisant votre article sur les Modchips PS2 de votre magazine No 3 page 17:

- 1) Dans les différentes versions de consoles, vous ne parlez pas de la nouvelle V6.
- 2) La R-Mod n'est pas uniquement conçue pour V5 mais aussi pour V4, en plus son fonctionnement est loin d'être parfait, c'est une puce à éviter d'urgence.
- 3) Même si elle n'a pas besoin de soudure, cette puce annule quand même la garantie puisque l'on est obligé d'ouvrir la console.
- 4) L'Origa est aussi une bonne puce pour V5 (pas seulement V3 et V4)
- 5) Ensuite sur vos liens, vous ne spécifiez pas le forum de ominfo, sur lequel j'ai tout appris.
- 6) J'ai une V5 avec une Origa qui marche parfaitement, j'ai déjà testé la Rmod dessus. Résultat, un tiroir s'ouvrant à une vitesse affolante et aucun CD reconnu.
- 7) Ce fameux 11 décembre me rappelle de bien mauvais souvenirs, en effet, j'ai reçu au mois de janvier la visite des gendarmes pour échange de CD pirates. Il ne me reste plus rien.
- 8) Me voilà donc très hésitant concernant la commande de votre revue TOUT COPIER, mais bon... Sur ce, bonne continuation. (... puis, dans un email suivant ...)
- 9) Je pense que je devrais vous présenter mes excuses vu la fermeté de mon dernier mail, il est vrai que le monde de la ps2 reste assez confus.
- 10) J'aimerais aussi si cela est possible avoir des infos sur le piratage de la Xbox et celui de la Game Cube car d'après mes dernières informations cela est IMPOSSIBLE. Merci de m'éclaircir à ce sujet. Bonne rentrée...

Nicolas

Bon, j'ai condensé un peu le tout et rajouté des numéros pour clarifier mes réponses :

- 1) En fait, j'ai vérifié, au moment de l'écriture de l'article (un article est, rappelons-le, généralement écrit un certain temps avant la parution du mag) l'existence d'une V6 n'était pas encore révélée.
- 2) Merci pour la correction. Pour ce qui est de son efficacité, encore une fois il est vrai qu'au moment d'écrire l'article il y avait encore très peu de feedback et aucun problème spécifique n'était apparu. Depuis, certains utilisateurs ont en effet eu des soucis avec cette puce (le R-Mod), même si elle marche apparemment correctement pour d'autres. Nous ne vous la recommandons donc pas.
- 3) Reste qu'il serait toujours possible d'affirmer ne pas l'avoir ouverte... à moins qu'il ne s'agisse d'un modèle de console que l'on ne peut pas ouvrir sans déchirer un autocollant.
- 4-5-6) C'est noté (voir les news)
- 7) Espérons que cela puisse servir d'avertissement à certains...
- 8) Concernant Tout Copier, j'en profite pour préciser que si vous avez des questions (concernant votre commande par exemple), ne vous adressez pas au journal mais plutôt à DMP - www.dmpfrance.com.
- 9) Y a pas de mal, les critiques c'est utile aussi. Et c'est bien vrai que tout n'est pas clair au royaume de la PS2 ;)
- 10) La Xbox fait l'actualité ce mois-ci (voir les news), pour la Game Cube on dirait qu'il va encore falloir attendre un peu...



Hackers Classics



Tout copier

CD - DVD - CDROM - JEUX - LOGICIELS

Enfin le mode d'emploi pour tout copier **Facilement...**

Le Livre des vrais copieurs

Je commande
Tout copier
20,3 €
frais de port
compris
au lieu de
27,5 €
prix public

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code :
 Ville : E-mail :

PG4

Nombre d'exemplaires x 17 € + 3,3 € =

PAIEMENT

par chèque à l'ordre de PIEUVRE NOIRE, 26 bis, Rue Jeanne d'Arc, 94160 Saint-Mandé
 par Carte Bleue
 Expire en/...../.....

Signature

STREET LIFE STORIES

NUMÉRO 1

3,5€

48 PAGES DE B-D
PUREMENT HIP-HOP



La BD 100% HIP HOP
Chez votre marchand de journaux