

Jeux vidéo Pirate N°3

3,5€

Pirat' gamez

Bimestriel Mars / Avril 2002

PS2, Xbox, Dreamcast, PSone Nintendof64, Gameboy Color, Game Boy Advance et PC

PIRAT' gamez

PS2, DREAM, PC...

Manuel de piratage  
et de tricherie

BIENVENUE SUR IRC

le rendez-vous  
des PIRAT' GAMERZ



Les Cheats et Tips de :  
Shenmue 2, Evil Twin, Army men 2,  
Golden Eye, Mario Kart Super Circuit,  
Spyro : Season of Ice, World War 3,  
Tony Hawk's Pro Skater 8, etc...



100%  
RUSE



Pirat' gamez

- **Aujourd'hui, les hackers n'ont plus peur des pommes...**
- **Le ver est dans le fruit, et il n'en sortira pas.**



# **Hackerz Voice MAC**

**arrive chez votre marchand  
de journaux**

**le 7 mars**





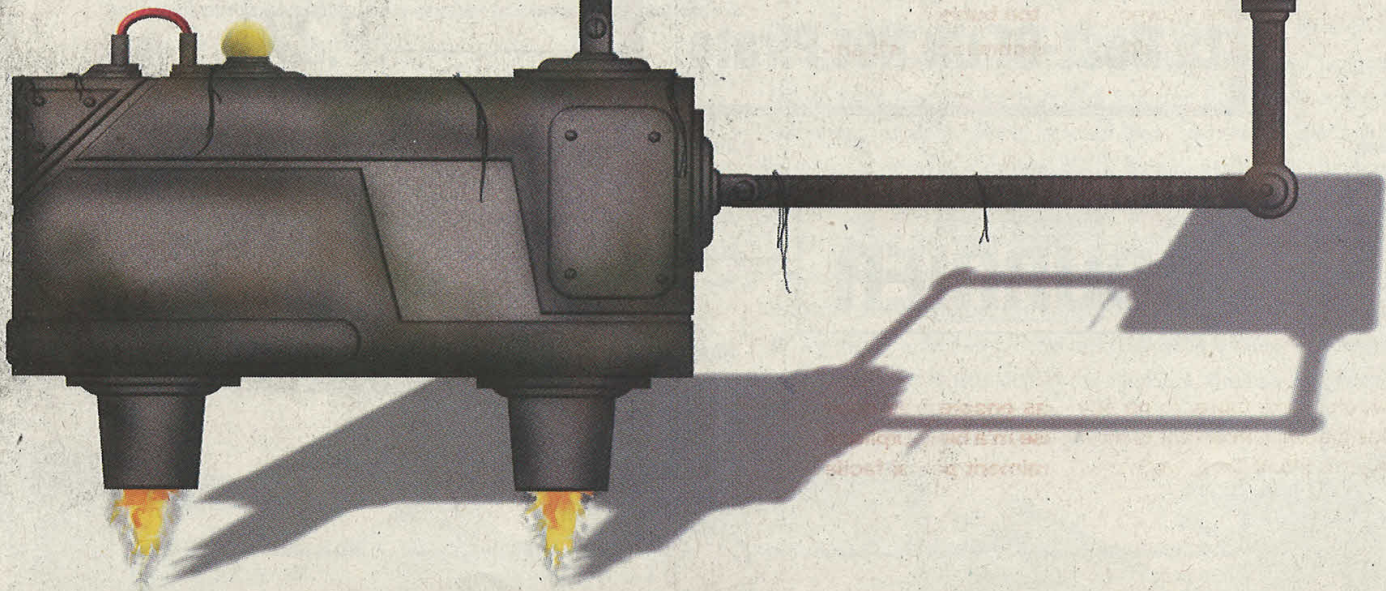


**T**out lecteur régulier de magazines aura remarqué que tôt ou tard, un éditorialiste finit toujours par pondre un édito vide de sens où il se lamente sur sa difficile condition. L'angoisse de la page blanche, le non-sens de la vie, la cuite de la veille, tout est bon pour justifier un remplissage méthodique, rébarbatif et cependant si efficace de lignes innombrables qui pourtant paraissent si réticentes à céder à sa plume, tout cela à l'aide d'abondance d'adjectifs pompeux bien qu'inutiles et de relatives descriptives à souhait, ce qui finit par faire une phrase immense qui ne veut absolument rien dire, vous êtes bien d'accord avec moi. Et bien je ne céderai pas à cette tentation, je me réserve cette facilité pour un prochain numéro. J'ai en effet vraiment un message à passer, et j'espère juste qu'il me reste encore un peu de place. L'appel au peuple lancé au numéro précédent pour connaître vos attentes nous a permis de mieux cibler vos goûts, et donc d'insister plus sur les thèmes qui vous passionnent : Britney Spears et les timbres de collection notamment. Et aussi un peu le piratage. J'en attends bien sûr encore plus (des emails, pas des timbres ou des photos de Britney (quoi que...)) d'ici le numéro 4, vu que le courrier des lecteurs ne devrait pas autant refroidir vos ardeurs cette fois-ci. D'autre part, fidèle lecteur ou lectrice, si tu as une idée d'article géniale, si la plume te démange, et si tu souhaites voir ton nom orner le petit encadré qui doit traîner quelque part autour de cet édito, et bien tu peux toujours rêver. L'idée on l'a déjà eue, l'article est parti à l'imprimerie et le petit carré, ben y a plus de place. Ou peut-être qu'on ne l'a pas eue. Qu'on voudrait bien avoir un article sur le sujet. Et que le petit carré ne demande qu'à devenir grand. Donc n'hésitez pas si vous voulez contribuer, vous connaissez l'adresse maintenant... pensez quand même à nous proposer le thème avant de rédiger votre chef-d'œuvre, afin d'éviter les collisions d'idées géniales. Et merci de bien vouloir écrire votre email au plus-que-parfait du subjonctif antérieur, ça m'aide pour évaluer le niveau en orthographe. Qui vous le devinez doit être suffisamment décent pour que mon correcteur orthographique intégré ne plante pas au bout de trois lignes comme celui de Word.

Mais c'est qu'avec tout ça j'oublierais presque qu'il s'agit du premier numéro de 2002, et que mon devoir me commande de vous souhaiter une... **BONNE ANNEE !** Bon, vous vous en tirez à bon compte cette fois-ci, mais je me vengerai sur le numéro d'avril... Gnark gnark...

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 : **William ROLLAND,**  
**Pascal SAUFFAT**  
Collaborateur : **Pass Retrieve\_00**  
Imprimé par Rotochamps  
Dépôt légal à parution  
© By PUBLIA 2002  
[piratgamez@yahoo.fr](mailto:piratgamez@yahoo.fr)





# SOMMAIRE

**CABLE DC 2 PC**

P.8

**TRANSFERT DC 2 PC**

P.10

**IRC**

P.11

**PS2 : LA MODE EST AU CHIP**

P.15

**Cheats**

P.19

**Le Best-Of du Net Pirate**

P.27

  
**COURRIER**

P.31



# MARDI 11 DÉCEMBRE 2001 : LA CHASSE AUX PIRATES EST OUVERTE !

**L**e 11 décembre dernier, survenait un événement majeur dans la lutte contre le piratage international. Nous n'avions malheureusement pas pu en parler dans le numéro 2 pour cause de bouclage, il est donc temps de se ratrapper. D'autant plus qu'il est maintenant possible de prendre plus de recul sur ce qui s'est passé, et quelles en ont été les conséquences.

Or donc, le mardi 11 décembre, coup de théâtre sur la scène warez : on apprend que le FBI vient d'arrêter quelques dizaines de personnes impliquées au plus haut niveau du piratage. Pour plus de détails, consultez donc le communiqué officiel du Department of Justice américain :

[www.usdoj.gov/opa/pr/2001/December/01\\_crm\\_643.htm](http://www.usdoj.gov/opa/pr/2001/December/01_crm_643.htm)

Quelques dizaines, cela peut paraître peu, si l'on considère la masse de gens échangeant des logiciels piratés. Mais le FBI ne s'est pas attaqué à n'importe qui : ils ont visé la source elle-même. Ainsi, le groupe de cracks DoD - " DrinkOrDie ", ce qui a valu de certains le commentaire ironique " ils n'ont sans doute pas assez bu " - s'est fait infiltrer et démanteler.

Bien que certainement pas le plus actif ni le plus en vue des groupes actuels, il s'agissait de personnes expérimentés qui gardaient toujours un certain rayonnement.

Outre ce groupe et d'autres moins connus, le FBI a aussi attaqué la distribution des logiciels pirates, qui se fait à haut niveau sur d'énormes serveurs dédiés. En créant un tel serveur et en enregistrant toutes les opérations effectuées dessus, les autorités américaines ont pu récolter une foule de renseignements sur les autres serveurs, groupes et personnes impliqués. Ce qui a conduit dans les semaines suivantes à des perquisitions, notamment dans certaines universités.

Bien que les américains soient à l'origine de l'opération, ils ont coopéré avec les autorités d'autres pays (comme l'Allemagne, la Hollande ou l'Australie par exemple) pour donner une envergure mondiale à ce coup de filet sans précédent.

Chez les pirates, l'incrédulité a rapidement fait place à la paranoïa. La plupart des groupes décidant de stopper toute activité jusqu'à l'année 2002, d'autres préférant même arrêter pour de bon. Nombreux sont ceux qui ont trouvé à ce moment une bonne raison pour quitter une scène dont ils commençaient peut-être à se lasser. En tout cas, l'effet a été immédiat, il suffit de consulter Isonews pour se rendre compte du " trou " occasionné, par exemple dans la section jeux (généralement très active en fin d'année) :

<http://www.isonews.com/releases.php3?section=games&endon=1009170000&view=15>

Parmi les groupes disparus définitivement, citons notamment Razor1911 (l'ancêtre du piratage de jeux) et TFL (le meilleur groupe de crack d'applications).

Aujourd'hui, l'effet 11 décembre se fait toujours sentir, même si les groupes ont repris leur activité favorite : cracker les logiciels et les distribuer. A ce sujet, faites attention lorsque vous lisez par exemple que c'est un réseau de pirates multimilliardaire qui a été démantelé : les groupes ne gagnent rien, il s'agit d'un hobby. Ces milliards dont on parle ne sont qu'une estimation virtuelle et forcément exagérée de la valeur des logiciels piratés. Quoi qu'il en soit, les groupes continuent à pirater, mais ont pris plus de précaution. Les plus fameux ont fait disparaître tout moyen public de les contacter. Beaucoup de sites pirates américains (mais également partout dans le monde) ont fermé (notamment dans les universités). De nouveaux groupes ont également fait leur apparition (il ne serait d'ailleurs pas surprenant d'y retrouver certains membres de groupes disparus...).

Bref, la scène warez s'est un peu plus refermée sur elle-même, mais a finalement bien tenu le choc, et continue d'exister sur le même principe qu'auparavant. Il faut donc s'attendre à d'autres actions anti-piratage du même genre, car le FBI n'a certainement pas l'intention de s'en tenir là. A suivre...

## Quand Sony frapper, Sony faire mal

Sony en avait ras-le-bol de voir des émulateurs commerciaux lui piquer des parts de marché pour sa console Playstation. Même si au final il n'est pas évident que de tels émulateurs lui aient vraiment nuit, le géant nippon n'avait sans doute pas digéré les multiples procès perdus face à Bleem!, un émulateur pour PC permettant de faire tourner la plupart des jeux de la console. Et leur dernière invention, le Bleem!Cast, qui permettait de faire tourner les jeux PSX sur une Dreamcast, a manifestement fait déborder le vase. Et bien, Sony a fini par avoir leur peau : en fin d'année 2001, Bleem! était officiellement décédé. L'autre émulateur commercial disponible, le Virtual Game Station de Connectix, a cessé également tout développement le 31 décembre. On se consolera en se disant qu'il existe toujours des émulateurs gratuits très performants...

Autre victoire de Sony, cette fois-ci dans la guerre contre les modchips (voir le numéro 1) : le modchip Messiah qui devait



## Pirat' gamez

être la star sur PS2 a été déclaré illégal par les tribunaux et n'a donc jamais vu le jour. Même sort pour le Neo 4, dont le site officiel <http://www.playstationmods.com/> se reconvertit maintenant dans des activités commerciales moins risquées, après avoir tout de même réussi à écouler quelques chips. Pas que des bonnes nouvelles donc, et c'est pourquoi on vous refait un point sur la situation sur PS2 dans ce numéro.

### Rendez-vous la copie facile

Saluons la sortie récente de versions betas de Clony XXL, le successeur de Clony XL. Je vous rappelle que le but de ce programme est de scanner un CD pour en analyser la protection. Il définit alors automatiquement les paramètres appropriés pour une copie avec CloneCD. Ce programme fonctionne avec à la fois les CD console et PC. Le couple Clony / CloneCD est un outil très efficace, du moment que votre graveur supporte toutes les fonctions avancées de gravure proposées par CloneCD pour reproduire au mieux les protections.

Vous pouvez télécharger Clony XXL ainsi que d'autres programmes d'analyse de protections sur :

[http://www.cdmediaworld.com/hardware/cdrom/cd\\_ut ils\\_2.shtml](http://www.cdmediaworld.com/hardware/cdrom/cd_ut ils_2.shtml)

Et si votre graveur n'est pas assez performant, tout n'est pas perdu. Il existe des utilitaires dédiés pour enlever une protection avant la gravure, pour bon nombre de protections courantes (même récentes, comme la dernière version 2.51 de SafeDisc, que très peu de graveurs savent reproduire). Donc après avoir déterminé la nature de la protection grâce à Clony ou un de ses collègues, utilisez un des programmes de ce genre dont vous pourrez trouver les dernières versions sur :

[http://www.cdmediaworld.com/hardware/cdrom/cd\\_ut ils\\_8.shtml](http://www.cdmediaworld.com/hardware/cdrom/cd_ut ils_8.shtml)

### Les Marines sont joueurs

Après s'être exercés sur Doom, les soldats américains auront le privilège de goûter au moteur d'Opération Flashpoint dans une simulation spécialement développée pour l'occasion par Coalescent Technologies Corporation (<http://www.ctcorp.com/>). Ils pourront ainsi s'entraîner à tuer leurs camarades virtuels dans la joie et la bonne humeur. Nous, on se demande si les cheats d'Opération Flashpoint fonctionneront toujours, et si le Fade (système de protection original du jeu) sera au rendez-vous. Si c'est le cas, ça promet une belle pagaille dans les casernes pendant les lanpartys.

### Morpheus / Kazaa limite les MP3

On vous a déjà parlé de Morpheus (ou Kazaa, c'est du pareil au même) dans le numéro précédent. Certains d'entre vous auront certainement eu l'occasion de se rendre compte qu'on y trouve de tout, y compris des MP3. Mais, chose curieuse, vous ne pourrez trouver que des MP3 d'un bitrate inférieur à 128 kbps (les MP3 de très bonne qualité sont plutôt encodés à 192 kbps). Bon ok, ça n'a rien à voir avec les jeux, mais je suis sûr que cette info pourra être utile à bon nombre de lecteurs, donc continuons... en fait, c'est Morpheus qui empêche de voir les fichiers partagés ayant un bitrate supérieur à 128 kbps. La FAQ de Morpheus n'est d'ailleurs pas très claire à ce sujet, puisque si la question " Why can I not find MP3 files with a bit rate of more than 128 kbps ? " (" Pourquoi ne puis-je pas trouver des fichiers MP3 avec un bitrate supérieur à 128 kbps ? ") est toujours là, la réponse, elle, a mystérieusement disparu... Quoi qu'il en soit, des petits malins ont découvert qu'en éditant la base de registre (avec regedit), il suffisait d'éditer la clef LimitBitrate dans :

HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Morpheus (ou Kazaa) en y mettant comme valeur 0 au lieu de 1. Il est dès lors possible de partager et de voir les MP3 de bitrate supérieur. Cela dit, vu que peu de gens connaissent cette manip', il reste quand même une très grande majorité de MP3 à 128 kbps sur le réseau de Morpheus.

### Direct Connect : le Peer-to-Peer qui fait la différence

Direct Connect n'apparaissait pas dans le dossier P2P du mois dernier. Pour ceux qui prennent le train en route, tickets s'il vous plaît, et sachez que le Peer-to-Peer désigne ici grosso modo un réseau d'ordinateurs connectés communiquant directement entre eux sans passer par un serveur central. Direct Connect est un logiciel de la trempe de Morpheus et WinMX, mais encore bien moins répandu à l'heure actuelle. Malgré tout, il mérite largement qu'on en parle car il fonctionne sur un principe assez différent des autres logiciels existant. En effet, dans les logiciels sus-cités, tout est fait pour simplifier la vie de l'utilisateur : on se connecte à un réseau global, et on n'a aucune idée de comment s'effectue la recherche, qui est d'ailleurs rarement très efficace. Direct Connect est sans doute un peu plus complexe à prendre en main, mais son principe est très intéressant : certains utilisateurs créent des " hubs " généralement thématiques,



dont la capacité peut aller jusqu'à quelques centaines de personnes. On crée un hub à l'aide du programme " Direct Connect Hub ". Les autres utilisateurs, à l'aide du programme " Direct Connect " lui-même, peuvent alors se connecter au hub et partager des fichiers avec toutes les autres personnes connectées sur le même hub.

Oui mais, me direz-vous, le contenu doit être bien limité par rapport à ce que peuvent offrir les 500.000 connectés de Morpheus. En fait, au total, non, car les hubs imposent une quantité minimale de données partagées, ce qui force tout le monde à donner en même temps que recevoir. De plus, les hubs étant thématiques, vous choisirez de préférence un hub dont le contenu vous intéresse, ce qui maximise les chances de trouver ce que vous cherchez. Enfin, les hubs peuvent s'interconnecter entre eux pour permettre une recherche multihub. Donc au total, on obtient un système extrêmement efficace.

De plus, l'organisation par hubs ouvre des possibilités inédites jusqu'alors. Il est possible de rendre votre hub privé et donc de ne partager vos fichiers qu'avec des gens que vous connaissez. Cela peut être utile par exemple pour créer un genre de réseau local virtuel à travers internet. C'est également un plus au niveau sécurité puisque vous savez exactement avec qui vos fichiers sont partagés. Si votre hub est public, vous avez tout de même la possibilité de contrôler qui y a accès, en bannissant les indésirables par exemple. Un hub gère également des bots faisant tourner des scripts en VbScript, ce qui vous permet de le customiser à volonté (c'est par exemple par un tel script fourni par défaut que fonctionne la quantité minimale de données à partager).

Bref, vous l'aurez compris, Direct Connect est un outil plein de bonnes idées qui a certainement un bel avenir devant lui. Jetez-y un œil, ça se trouve ici : <http://www.neo-modus.com/>

## Abandonnuaire

Tous les sites cités dans le dossier Abandonware du dernier numéro étaient en anglais... Et bien ça tombe bien, un lecteur nous a justement communiqué l'adresse d'un site en français tout beau tout neuf : Oldiesfr.com. Bien que pas encore très fourni, il a un look très réussi et semble assez ambitieux, avec des rubriques originales comme les solutions, les musiques ou un lexique fort utile pour les nouveaux venus. Outre que tout le site est en français, certains jeux présentés sont également dans la belle langue de Molière. A garder dans ses bookmarks donc : <http://www.oldiesfr.com/>

## Nintendo copie Sony

Ce n'est peut-être qu'une coïncidence, mais après les récents succès de Sony dans sa lutte contre les accessoires encourageant le piratage, Nintendo vient de passer à l'action : fin janvier, une lettre exigeant l'arrêt de la distribution du " Flash Advance Linker " a été envoyée à certains sites de ventes online. Rappelons que le Flash Advance Linker permet de sauvegarder ses jeux GameBoy Advance, mais aussi de jouer aux roms téléchargeables sur le net. Pour l'instant il est toujours disponible mais cela pourrait bien ne plus durer... Vous pouvez lire la lettre entière ici : [http://advanced.subport.org/files/NOA\\_FAL.TXT](http://advanced.subport.org/files/NOA_FAL.TXT)

## Le Digital Millennium Copyright Act (DMCA) critiqué

Le DMCA est une loi votée en fin d'année dernière aux États-Unis, qui notamment réprecise les droits individuels des consommateurs (en les restreignant) pour mieux protéger les œuvres électroniques. Cette loi a fait beaucoup parler d'elle, en particulier la section 1201 qui dit en gros qu'il est interdit d'essayer de contourner une protection. C'est par exemple un des gros soucis des producteurs de modchips pour Playstation (2) à l'heure actuelle, qui peuvent difficilement nier que le succès de leurs produits est justement dû à leur capacité à faire tourner des copies de jeux protégés. C'est aussi une menace pour tous les bidouilleurs indépendants pour lesquels cracker des protections est un hobby, et qui risquent maintenant de se voir inculpés pour crime, prison et forte amende à la clef. Bien sûr, il ne s'agit " que " des États-Unis, mais on connaît nos amis ricains, pour qui monde et Amérique sont confondus (à l'exception aujourd'hui d'un petit point nommé Afghanistan sur lequel il faut taper jusqu'à ce qu'il s'écrase). Donc il convient de garder un œil sur ce qui se passe outre-Atlantique.

Et justement, il semble qu'il y ait un espoir de voir cette section 1201 du DMCA un peu remaniée. Non pas pour les raisons évoquées précédemment (personne ne veut protéger les modchips ou les crackers, comme c'est étrange), mais pour un autre problème plus gênant qui commence à apparaître surtout dans l'industrie du disque pour le moment : on trouve dans le commerce des CD qui risquent de ne pas fonctionner sur votre lecteur de CD (de votre chaîne ou de votre ordinateur) à cause d'une protection contre la copie un peu trop virulente. Résultat : votre beau CD original peut venir rejoindre la pile de CD gravés foireux qui commence à s'accumuler dans un coin de votre chambre (aux États-Unis, de nombreuses boutiques refusent le retour de CD,



## Pirat' gamez

justement pour lutter contre la copie). Il vous est en effet interdit, d'après le DMCA, de contourner la protection pour en faire une copie utilisable sur votre matériel.

On espère donc que dans un futur plus ou moins proche le Congrès américain reverra un peu son texte, mais la lutte pour rétablir les droits du consommateurs risque d'être longue et acharnée : les multinationales ne laisseront sans doute pas filer de bon cœur leur dernière arme à engranger les millions.

### Un émulateur X-Box déjà disponible ?

Non, pas encore, faut pas rêver quand même. C'est pourtant ce que des milliers de gens ont cru lorsqu'en début d'année a circulé sur internet un soi-disant émulateur pour la dernière console de Krosoft. Qui s'est avéré, comme on pouvait s'y attendre, être un "fake" (un faux programme). Il fallait s'y attendre, n'oubliez pas que la X-Box est munie d'une carte graphique avec laquelle seuls les modèles les plus puissants des Geforce 4 devraient pouvoir rivaliser... il serait un peu prématuré de sortir un émulateur sur une machine plus lente que l'original. Cela dit, vu la similarité entre une X-Box et un PC, un tel émulateur sortira certainement un de ces jours... à moins que Bill Gates n'ait prévu quelque sournoise méthode de protection dont il a le secret, du genre une dynamo à pédales spéciale X-Box à activer en permanence pour faire tourner les CD protégés. Ne riez pas, il en est capable.

### La copie serait-elle légale en Autriche ?

C'est une question que l'on peut se poser depuis mi-février, lorsque la Cour Suprême d'Autriche a acquitté un particulier accusé par Microsoft d'utiliser des versions piratées de Word 97 & co (vous savez, cette suite bureautique dont vous avez perdu la licence...). Attendez quand même un peu avant de vous envoler pour ce pays merveilleux, l'affaire n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. D'après les Autrichiens, "la reproduction non autorisée d'un logiciel n'est pas répréhensible pour un usage uniquement personnel".

Un premier tribunal avait donc acquitté notre accusé sur le motif de la copie, mais avait dénoncé son usage coupable ! Jugement que la Cour Suprême a invalidé, estimant qu'on ne pouvait distinguer la copie et son usage d'un point de vue légal. Où est le hic ? Et bien, malgré tout, notre pauvre autrichien va sans doute devoir rembourser à Billou le prix des logiciels, ainsi que les frais de procédure.... et là, pour le même prix, je suis sûr qu'il aurait pu s'offrir Office XP

Premium Plus Turbo toutes options. Enfin, au moins la mise à jour depuis Office 97.

<http://kickme.to/bsa/>

A l'heure où cette news est écrite, l'url ci-dessus ne mène qu'à la page d'erreur du service de redirection de kickme.to, mais je suis prêt à parier ma bonne vieille TNT2 que ça va bientôt changer (y a pas de risques que je perde, au pire je l'enregistrerai moi-même... et si je perds, et bien sachez que de toute manière je m'en débarrasse, de ma TNT2, le ventilateur ne marchant plus (comment ça on s'en fout ???)). Bon bref, toujours est-il que le BSA (Business Software Agency, ceux qui courent depuis toujours derrière une poignée de pirates pendant que tous les autres se lancent des avions en papier dans leur dos) s'énerve un peu contre kickme.to : ces derniers proposent en effet un service de redirection d'adresses web qui permet à nombre de sites warez de proposer une adresse fixe tout en changeant continuellement d'hébergeur. Et pour l'instant, chez Kickme, on traîne un peu pour s'exécuter... vu leur nom, ça ne m'étonnerait pas qu'ils se prennent pour finir un bon coup de pied au c\*\* de la part du BSA. Pour voir s'il s'est passé quelque chose depuis que cette news a été écrite, faites donc un tour sur <http://kickme.to/francewarez>. Si vous tombez sur un site du genre de ceux décrits dans notre numéro 1, c'est que soit Kickme a le derrière solide, soit le BSA snobe les sites rédigés dans la belle langue de Molière.

### Le crime paie bien... mais il faut un jour le payer

C'est l'AFP qui nous rapporte que mi-février, six français ont été condamnés pour avoir vendu sur internet des logiciels piratés entre 1996 et 2000. Ils devront payer une amende totale de 40000 euros, en plus de passer quelques mois à l'ombre privé d'adsl. La peine la plus sévère a touché un homme de 29 ans, condamné à 6 mois de prison : il avait quand même vendu plus de 4000 CDs de logiciels piratés, pour plus de 12000 euros. A 3 euros le CD, c'est tout de même un prix honnête : c'est peut-être la raison pour laquelle la peine n'a pas été plus lourde. Ou peut-être pas. En tout cas il reste de la marge pour atteindre les 2 ans de prison et 1.000.000 F (150.000 euros) d'amende dont la loi menace...



## Le Brevet informatique arrive !

Non non, rien à voir avec un quelconque diplôme décroché dans une filière spécialisée. Il s'agit de la brevetabilité des logiciels, qui existe déjà aux États-Unis mais pas dans l'Union Européenne, où un programme ne peut bénéficier d'un brevet. Cela pourrait changer très bientôt puisque la Commission Européenne vient de rendre publique sa proposition de directive en la matière, qui bouleverse la donne et se rapproche du modèle américain. Ce qui n'est pas sans soulever de nombreuses critiques, l'argument principal étant qu'un système de brevets est mauvais pour l'innovation et source inépuisable de conflits. En France, le gouvernement s'affiche ouvertement contre, ce qui promet de belles empoignades à venir à Bruxelles...

## Le coût tordu du piratage

Plus de 1,9 milliards de dollars. C'est d'après ce que rapporte Yahoo la perte de l'industrie américaine du jeu vidéo due au piratage, pour l'année 2001. La moitié des pertes venant de Corée et de Chine (où rappelons-le, on trouve un Windows XP en cadeau dans chaque boîte de riz Lucetucru). Les grands éditeurs américains, regroupés en association, exigent que le gouvernement US se remue un peu pour forcer les pays les plus réticents à lutter enfin contre le piratage. Bref, toujours le même topo depuis des années. De son côté, le FBI tente de s'attaquer aux groupes de pirates en oubliant qu'eux ne tirent aucun profit de leur activité. Et nous, on se demande comment sont évalués ces chiffres et s'ils ont une quelconque signification : ils sont en effet sensés représenter ce qui aurait été acheté sans la concurrence de copies pirates gratuites ou à bas prix. Ce qui est proprement incalculable, les gens achetant ô surprise beaucoup plus lorsque c'est gratuit que lorsque c'est payant. C'est d'ailleurs pour cela que le présent numéro de Pirat'gamez est gratuit (ou presque), pour gonfler nos ventes. Parce qu'on l'a calculé, avec tous ceux qui prêtent leur mag' à leur copin(e) / frère / sœur / parents / cheminée... on y perd bien de quoi se payer notre nouvelle ferrari. Décidément, le piratage, quelle plaie !

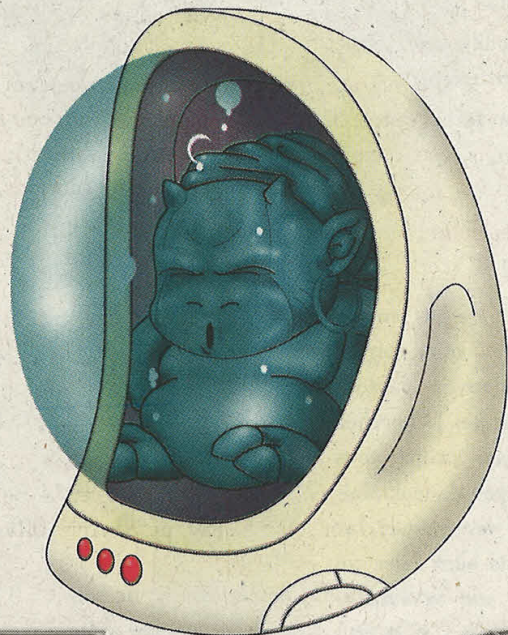
## L'exception culturelle du cinéma Taïwanais déplaît

Un site taïwanais, <http://www.movie88.com/>, prétendait vendre en toute légalité et pour 1\$ des films tout ce qu'il y a de plus copyrightés, comme les derniers hits américains. En s'ap-

uyant sur une loi taïwanaise un peu tordue. Pour 1\$, le client ne pouvait cependant pas télécharger le film, juste le visionner autant de fois qu'il le voulait pendant 3 jours. Il n'ont malheureusement pas tenu assez longtemps pour que nous puissions nous rendre compte de la qualité de la vidéo (certainement bien pourrie sur une connexion particulière " normale "), puisque l'industrie du cinéma américain n'a pas tardé à réagir : un pt'it coup de fil chez leurs potes les officiels à Taiwan, et l'hébergeur fermait le site illico. Je m'en vais de ce pas créer " Pirat'land ", un pays où le copyright n'existe pas et où l'on peut télécharger tous les derniers jeux pour gratos en toute légalité. La demande de citoyenneté coûte 10000 euros, écrivez au journal qui transmettra (les chèques).

## Morpheus bientôt payant !

Pas de quoi s'affoler, le service gratuit sera en fait toujours présent. Mais Morpheus amorce quand même un changement de cap en annonçant pour mars un service payant de distribution de musique et de films mis à la disposition des internautes en accord avec leurs auteurs. Après les procès intentés en octobre dernier par des compagnies peu connues comme Walt Disney et AOL Time Warner, il serait temps de commencer à réfléchir aux moyens de s'en sortir. Mais il n'y a pas le feu, après tout depuis 3 ans qu'il dure, le cas Napster n'est toujours pas résolu. Et d'ici 3 ans, le paysage du Peer-to-Peer aura largement le temps d'évoluer : les prévisions ne sont pas en faveur d'un déclin, n'en déplaise à certains.





# CABLE DC 2 PC

**O**n vous en avait déjà parlé dans le number one, mais seulement survolé et sans aucune explication : pour faire les copies de sauvegarde (avant que votre petit frère n'ait tout bousillé !) de vos jeux drinkast, vous devez faire un câble permettant de relier votre dream à votre PC. Pour le faire vous avez trois solutions (dont une n'en est pas une mais bon...) :

1. L'acheter (je vous avais bien dit qu'il y en avait une qui ne comptait pas)
2. Modifier un câble de Néo-Géo pocket
3. Le faire entièrement

## 1. L'acheter

Là il n'y a pas trop de secret : vous pouvez en trouver partout sur le net ! Cherchez un peu ça ne vous fera pas de mal. Mais pour les grands faibles allez faire un tour sur [www.lik-sang.com](http://www.lik-sang.com), [\[shop.com.hk\]\(http://shop.com.hk\), \[www.gocyber-shop.ca\]\(http://www.gocyber-shop.ca\) ou encore \[www.consoles-games.com\]\(http://www.consoles-games.com\).](http://www.golden-</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

Voilà pour ceux qui n'ont pas trop envie de se mouiller. Plus sérieusement, je reconnais qu'il faut une certaine connaissance en électronique pour la suite de l'article.

## 2. Modifier un câble Néo-Géo pocket

### Avantage :

L'ultime avantage de la modification du câble de néo géo pocket et que l'on a pas besoin de souder le câble à la carte mère de la dream contrairement à la troisième méthode.

### Problème :

Problème qui n'en est pas réellement un mais qui est plutôt bête, c'est que ça vous revient à peu près au même prix qu'un câble qui relie la dream au pc !

Désolé mais je ne sais pas qui a créé cette méthode à l'origine car

une dizaine de sites écrivent (mot pour mot !) : "J'ai imaginé, construit et testé cet adaptateur. Il fonctionne parfaitement chez moi, mais je ne pourrais être tenu responsable s'il crame votre DC, votre ordinateur et/ou vos cheveux."

Total respect pour ce gars car il fallait vraiment y penser !

### Matos :

1. 1 câble néo géo pocket (celui qui relie la néo à la dream, ça va

de soi)

2. Des câbles isolés

3. 1 adaptateur de voltage MAX3222CPN

4. 4 condensateurs de 0.1

5. 1 connecteur à 9 épingles DSUB male (croisé)

6. 1 connecteur (Din6 par exemple)

7. 1 tête

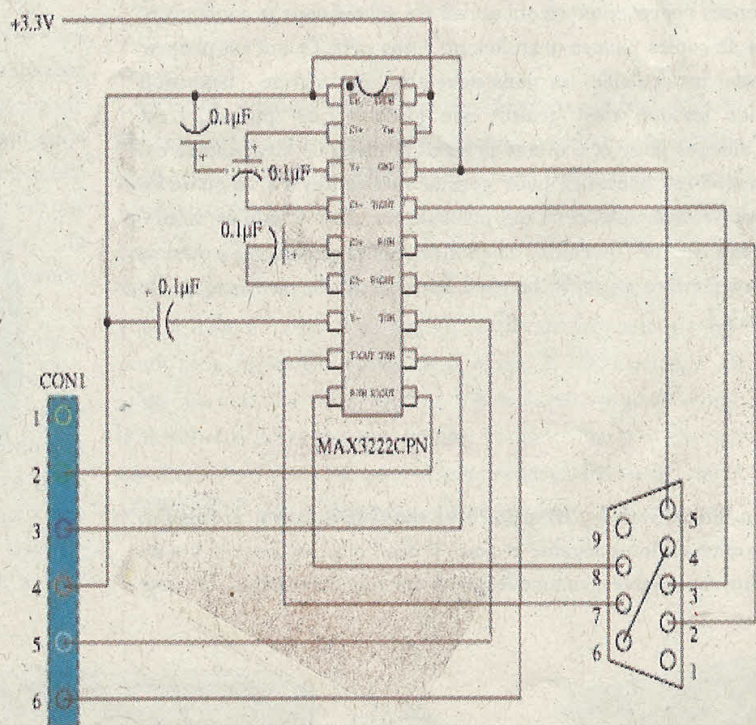
8. 2 mains

C'est bon ? vous avez tout ? alors on est parti !

Le mieux est de couper le câble de liaison

en son milieu puis de raccorder tous les câbles qu'il contient à un connecteur (de type Din6 par exemple). Cette première étape est facultative mais elle vous permettra de réutiliser votre câble néo si vous en avez besoin.

Soudez ensuite les fils directement au MAX3222CPN comme l'indique le schéma ci-dessous et n'oubliez surtout pas les condensateurs.





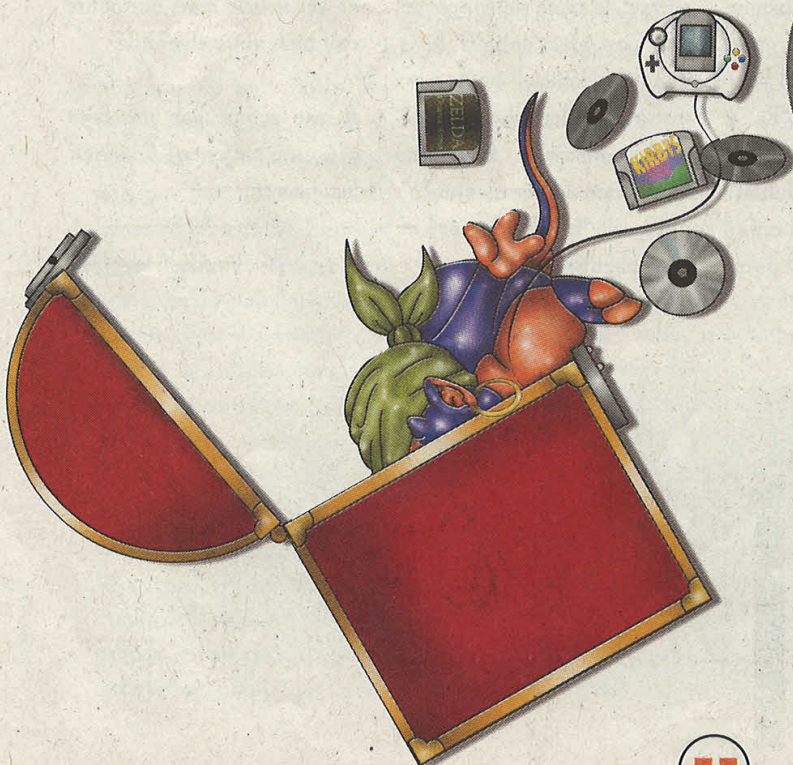
Nous allons maintenant alimenter la MAX3222CPN de 3.3V. Pour cela, ouvrez le boîtier noir et reliez un câble (isolé) à la piste alimentée de 3.3V qui se situe de part et d'autre du trou à gauche de la diode D1 (qui elle même se situe au milieu du boîtier, juste à droite du circuit). Faites alors passer votre câble dans ce trou et soudez une extrémité du câble à la piste alimentée. Faites gaffe qu'il n'y ait pas de trou d'air dans votre soudure sinon le jus ne passera pas ! Pour les bricolos, une belle soudure ne doit pas faire un rond

mais plutôt // le | représentant le câble à souder et ^ votre belle soudure. Faites un trou dans le boîtier, faites ressortir le câble par ce trou puis soudez l'autre extrémité du câble au MAX3222CPN comme l'indique le schéma. Pour la partie à relier à l'ordi, utilisez un câble croisé sur une sortie série de type COM.

#### 4. Le faire entièrement.

C'est exactement la même chose mais en plus risqué. Il faut faire le même montage sauf que vu que l'on a pas de câble

de néo et que l'on ne peut donc pas relier de câble au série de la drimkast, il faut souder directement le tout à la carte mère de la dream. Pour ceux qui ne sauraient pas reconnaître la carte mère de la dream, Dreamcast magazine (l'officiel) a fait un article sur la composition de la dreamcast dans son numéro 2. Ouais je sais, ça fait un peu vieux (1999) mais il doit bien y avoir de vieux gamez comme moi... parmi vous. Et désolé je n'ai pas de scanner sinon je vous l'aurez bien montré.





# TRANSFERT DC 2 PC

**M**aintenant que vous avez votre câble, il va falloir apprendre à s'en servir. Mais pour faire simple, je vais vous faire un petit tut' : vous n'aurez même pas à réfléchir !)

## Matos :

- Un serial upload slave disc : pour le trouver cherchez sur google "serial upload slave disc", vous obtiendrez plus de 300 sites où le télécharger !
- Le câble pc2dc !
- TerraTerm à trouver en cherchant un peu... (google est ton ami)
- DreamRip (devine où le trouver :)))
- Une bête de course en tant qu'ordi !

La première étape consistera à créer un CD bootable de

transfert nommé "serial upload slave disc" qu'il faut graver depuis Discjuggler 3. Reliez la console au PC (ça se passe de commentaire), lancez TerraTerm, sélectionnez le port série sur lequel vous avez relié la drimkast au PC (dans l'exemple de la confection du câble, on était sur le port COM1) puis mettre le cd créé précédemment.

Attendez que le cd soit actif (les bords du logo séga deviennent bleus) puis modifiez les paramètres de Terra dans Setup Terminal pour remplacer la transmission "transmit" CR par CR+LF, puis dans Serial Port modifiez la vitesse "Baud Rate" 9600 par 57600 et changez le "Flow Control" none par hardware et enfin appuyez sur OK pour

confirmer les changements. Allez dans File puis faites Send File, choisissez le fichier dreamrip.srec (dans le rép. dreamrip), attendez la fin du transfert jusqu'au message "please set 115k and ...", mettez le GD dont vous voulez faire la sauvegarde, allez dans Control Macro et sélectionnez dscript.ttl (toujours dans le rép. dreamrip). Puis allez dans Setup Serial port et modifiez la Baud rate qui est alors à 57600 pour aller jusqu'au max. 115200, c'est le max. car de 1, le logiciel ne permet pas d'aller plus vite et de 2, le câble ne supporterait pas plus de 120 Kb/s donc un logiciel vous permettant d'aller plus vite ne vous servira à rien... Confirmez, appuyez sur "o" puis sur "k" (au clavier) et c'est parti !

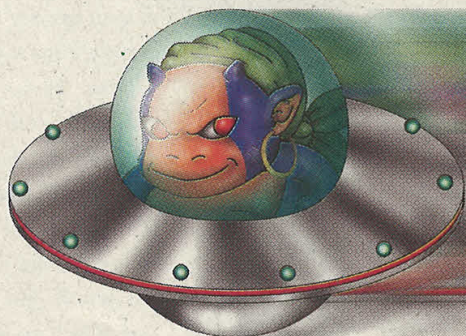
Le problème c'est que le transfert peut durer de 10h à 148 ans selon l'ordi :) Pour le gravage, retrouvez votre Pirat' Gamez number one !

Pour plus d'infos allez sur <http://raptor83.multimedia.com/dreamcast/copyie.htm> et sur [http://www.ifrance.com/hack128/burn\\_o.htm](http://www.ifrance.com/hack128/burn_o.htm).

Vous y trouverez aussi une méthode pour graver directement un gd avec un graveur Yamaha 400t, ce qui ne rentrait pas dans l'objet de cet article mais qui pourrait bien vous être utile.

Bonne lecture, bon bricolage et bonne patience ! A bientôt les gars ;)

PassRetrieve\_00





# IRC

## Chat et plus si affinités

**Disclaimer :** Attention ! Comme d'habitude, les informations qui suivent sont fournies uniquement dans un but informatif. Je vous rappelle que la contrefaçon de logiciels est passible de 2 ans d'emprisonnement et de 1.000.000 F d'amende, donc faites attention à ce que vous téléchargez sur le net.

**O**n vous a déjà parlé du web dans le numéro 1, des news et du peer-to-peer dans le numéro 2... voici maintenant un gros morceau du net illégal, j'ai nommé l'IRC. Prêt pour l'aventure ? Attachez vos ceintures, on est parti !

### IRC = Impressionnant Rassemblement de C\*\* ?

Non, pas du tout. Enfin, un peu quand même, mais ce n'est pas la première définition que l'on donne généralement. IRC signifie Internet Relay Chat, et désigne un protocole de chat bâti sur un modèle client / serveur classique : les utilisateurs (les clients) se connectent sur un serveur IRC, et peuvent dès lors discuter ("chatter") entre eux dans des groupes de discussions (les canaux ou "channels" IRC). Il existe de nombreux serveurs IRC, regroupés en réseaux ("IRC networks") dont les plus

connus sont EFnet, DALnet, Undernet... On ne peut discuter qu'avec les personnes connectées sur le même réseau.

Bon, je sens que les plus jeunes lecteurs s'inquiètent déjà de voir tant de mots anglais. Les plus vieux aussi, qui ne peuvent plus sentir le rosbif depuis la guerre de 100 ans. Ou ceux qui n'ont toujours pas digéré la déroute française à Twickenham lors du dernier tournoi des 6 Nations. Alors autant le dire tout de suite : la scène warez internationale a comme langue officielle l'anglais. Donc si vous voulez vous en sortir, il faudra vous y mettre. Cela dit, il existe bien sûr une scène française, mais notre objectif à Pirat'gamez étant rien moins que la domination de toute la planète, je vous parlerai principalement du warez à l'échelle mondiale. Si vous êtes complètement chauvin ou tout simplement nul en

anglais, sachez qu'il existe le même genre de choses en français, mais à un niveau moins important bien sûr.

Bien. La première étape sera donc de télécharger un client IRC. Le plus connu et le meilleur à l'heure actuelle se nomme mIRC. D'ailleurs, vous avez de la chance, la version 6.0 vient de sortir, et si vous utilisez toujours une ancienne version je vous la recommande chaudement (elle apporte notamment le support multi-serveur). Jetez un coup d'œil aux liens fournis pour les adresses de téléchargement et les instructions d'installation.

### Premiers pas sur IRC

S'il y a une règle à respecter, je dirais que c'est : "observer avant d'agir". N'importunez pas les gens sans raison, ne parlez pas à tort et à travers, ou sinon vous n'allez pas faire long

feu. Bref, avancez prudemment. Avec ça en tête, tout devrait bien se passer.

Pour commencer, choisissez par exemple dans les options de connection de mIRC :

- "irc network" : All
- Dans la case du dessous : "Random EU DALnet server"
- Remplissez les informations personnelles (notamment "nickname" sera votre nom sur IRC)
- Cliquez sur "Connect to IRC Server"

Après un message d'accueil rappelant les règles de bonne conduites et les choses à ne pas faire sur le serveur, vous voilà connecté. Rien ne se passe ? C'est normal. Il est temps de rejoindre un channel. Dans la ligne de commandes en bas de la fenêtre, tapez :  
/join#help  
Vous voici dans le channel # help, où vous pouvez poser des questions, et parfois même en avoir la





réponse. Évitez de poser trop de questions débiles pour commencer quand même... Ou alors, ne dites au moins pas que vous venez de la part de Pirat'gamez. Notez :

- Le sujet ("topic") du channel s'affiche dès que vous arrivez, et reste en permanence en haut de la fenêtre du channel. Lisez toujours le topic ! Il contient souvent des informations importantes sur ce que vous pouvez faire / ne pas faire dans le channel.
- À droite se trouve la liste des personnes présentes dans le channel. Un clic droit permet d'effectuer différentes actions. Un double clic gauche d'envoyer un message privé (pm = private

message). Attention, envoyer sans son autorisation un message à quelqu'un que vous ne connaissez pas est souvent très mal considéré !

- Ceux qui ont un @ devant leur nom sont les opérateurs ("ops") du channel. Ce sont eux qui en sont les responsables.
- Ceux qui ont un % devant leur nom sont dits "half-ops" : ils sont importants, mais pas autant que les ops quoi. Attention, ils peuvent toujours vous bannir, donc soyez gentils avec eux...
- Ceux qui ont un "+" devant leur nom sont dits "voiced". C'est généralement une marque de considération. Si le channel est modéré, seuls ceux qui ont un "+" (ou "%" ou "@") peuvent parler dans le channel.
- Les bots : un bot est un client non humain, qui fonctionne uniquement par scripts. Il peut servir à une multitude de choses, comme répondre automatiquement à certaines questions, virer du channel quelqu'un qui

envoie trop de texte ("flood") ou ne parle pas correctement, distribuer les \*, % et @ aux utilisateurs authentifiés... et d'autres fonctions que l'on verra plus tard. Les bots sont souvent mis en place par les opérateurs et jouissent également d'un @ pour pouvoir effectuer toutes les actions pour lesquelles ils ont été programmés. Faites attention à ne pas entrer en grande discussion avec un bot, vous aurez l'air assez stupide !

## Passons aux choses sérieuses

C'est bien beau tout ça, mais le chat, ce n'est pas ce qui nous intéresse ici... Et NON, ce n'est pas non plus le contenu du channel#greatporn ! Donc revenez ici tout de suite !

La première chose à faire est de voir quels sont les channels que nous propose le serveur. Faites donc :

```
/list
```

Commence alors le (long) téléchargement de la liste des channels disponibles. Pour donner une idée, la liste de DALnet contient actuellement environ 17500 channels. De gauche à droite sont affichés : le nom, le nombre de personnes, et le topic.

En cliquant avec le bouton droit sur la liste, apparaissent plusieurs opérations intéressantes :

- "sort by" permet de trier la liste par ordre alphabétique, par topic, ou ce qui est le plus utile souvent par nombre d'utilisateurs (un channel n'est généralement pas populaire sans raison) Une fois toute la liste téléchargée, "List options..." devient disponible. Essayez donc de mettre "warez" dans la case "Match text", puis de cliquer sur "Apply". Et voilà, vous avez déjà une liste conséquente de channels qui correspondent déjà à peu près à ce que l'on cherchait.

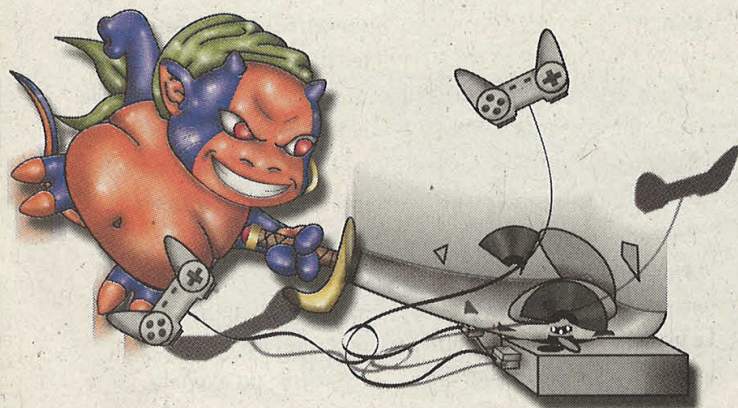
Double-cliquez donc sur l'un des channels pour y entrer. Commencez par appliquer la règle d'or : lire attentivement le topic. Ça vous évitera de faire ce qui justement était spécifiquement interdit dans ce channel.

## On y est presque...

Vous aurez remarqué, le temps de lire le topic, que de nombreux messages apparaissent dans le channel, du type :

```
(FTP Online)  
Address:(*****) Port:(21)  
Login:(leech) Password:(leech)  
Speed:(VERY Fast Cable)  
Allowing:(5 users) Note:(New Moviez, Gamez, and Appz, Please upload!) ~-[Polaris SE]~
```

Il s'agit d'un message d'annonce pour un serveur (FTP en l'occurrence), envoyé par un bot. Vous trouverez







généralement dans ce genre de channels deux types de serveurs qui distribuent des logiciels piratés : FTP et FServe (File Server). On y revient dans une minute. Commencez par taper cette commande :

!rules

C'est généralement la commande qui permet d'obtenir les règles en vigueur dans le channel, s'il y en a des particulières (assez souvent, les commandes commencent par un point d'exclamation). Si rien ne se passe, il n'y a sans doute pas de règles supplémentaires à connaître. Sinon, soit elles s'afficheront dans la fenêtre du channel, soit un bot vous enverra un message privé (soyez attentifs aux nouvelles fenêtres qui surgissent dans la liste de mIRC : elles apparaissent en rouge).

La seconde commande à taper est dans la plupart des cas (sauf si elle est interdite) :

!list

Cette commande force tous les serveurs à vous envoyer leur message d'annonce, ce qui évite d'attendre de tous les voir apparaître.

### Les serveurs FTP

Pour vous connecter à un serveur FTP, vous aurez tout d'abord besoin d'un client FTP. Les plus répandus sont Cute FTP, Smart FTP, BulletProof FTP, FlashFxp, et LeechFTP, que

je vous recommande personnellement car il est totalement gratuit (cf. liens pour le télécharger).

Ensuite, il faut récupérer les informations de connexion (login / password / port) :

- Soit elles sont données dans le message d'annonce, comme dans l'exemple cité auparavant
- Soit ils faut taper une commande (un "trigger") pour les obtenir. Exemple de message d'annonce :

```
My Active Ftp Trigger Is !go4me (!)
Vi@iOuS-ScRiPt (!)
```

Il faut donc taper !go4me dans le channel pour obtenir les informations complémentaires.

Entrez-les ensuite dans les paramètres de connexion de votre client ftp, et voilà, vous êtes connecté ! Maintenant, vous pouvez quitter, puisque de toute manière vous n'allez rien télécharger, c'est illégal je vous le rappelle.

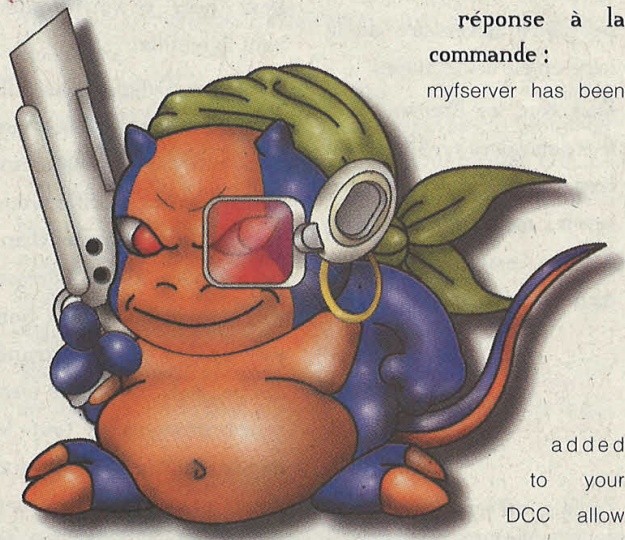
### Les File Servers

Ce type de serveur est totalement différent : il se base uniquement sur l'IRC et ne nécessite donc pas de programme extérieur. Exemple de message d'annonce :

```
File Server Online!
Triggers:"!leechparty"
Sends:"1/1" Queues:"2/20"
Accessed:"8348 times"
Online:"0/2" RCPS:"110321cps
by Traceit"
Served:"57502438585b in 1523
files" Current BW:"25924cps"
MOTD: -= No 56k please =-
```

Le mot important est "Triggers" : c'est la commande à taper pour avoir accès au serveur. Tapez-la dans la fenêtre du channel. Devrait alors apparaître un avertissement comme quoi quel qu'un veut initier une session DCC avec vous : cliquez sur "Accept". Vous voilà connecté sur le serveur.

Ensuite, c'est  
u n



IRC, il est possible qu'un tel transfert ne fonctionne que si le File Server est dans votre liste "dccallow" (c'est le cas de DALnet par exemple). S'il s'appelle "myserver" par exemple, il vous faudra alors, avant d'essayer de télécharger quoi que ce soit, taper dans le channel :

```
/dccallow +myserver
```

Dans la fenêtre du serveur IRC vous devriez alors voir la réponse à la commande :

```
myserver has been
```

```
added
to your
DCC allow
list
```

peu comme si vous étiez dans une fenêtre de commandes DOS (rappelez vous l'article sur l'Abandonware du numéro 2...): vous pouvez vous ballader dans les répertoires par la commande cd, et lister le contenu par dir. Pour plus d'infos, tapez : help

Pour télécharger un fichier, la commande est :  
get nom\_du\_fichier

Le transfert se fait par le protocole DCC. Selon le serveur

Vous trouvez ça compliqué ? Courage, le chemin qui mène à la connaissance est long et périlleux, mais il en vaut la peine. Sachez que nous ne sommes pas au bout de nos ennuis avec les File Servers.

En effet, le nombre de downloads simultanés étant limité (selon le serveur), il faut souvent faire la queue avant de pouvoir commencer le téléchargement. C'est pour cela que la plupart du temps, il vous faudra attendre, par



fois très longtemps. Pour voir votre place dans la queue, et qui est en train d'attendre, tapez dans la fenêtre du File Server :

queues

L'autre inconvénient majeur d'un File Server, c'est que vous ne pouvez pas demander à télécharger un répertoire : il faut taper une commande "get" pour tous les fichiers désirés. De plus, il y a aussi souvent une limite au nombre de fichiers que vous pouvez demander à la fois, donc il peut être nécessaire de le faire en plusieurs étapes.

Mais bon, les FServes étant très populaires sur IRC, il faut bien que vous sachiez vous en servir... même si à l'usage le FTP est quand même nettement plus pratique.

## Autres serveurs et trucs en vrac

Parfois, un trigger pour un serveur vous redirigera

vers une page web. Là je vous conseille d'éviter, pour les raisons déjà vues dans le numéro 1. D'une manière générale, évitez tout ce qui n'est pas FTP ou serve.

Pour rechercher quelque chose en particulier, vous pouvez essayer les commandes :

@find nom

@locate nom

Certains serveurs les prendront en compte, chercheront quels fichiers contiennent "nom" et vous donneront le résultat.

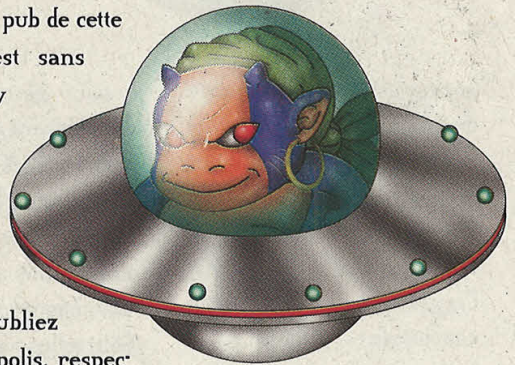
Au cours d'une session IRC dans de tels channels, vous allez recevoir de nombreux messages non sollicités, vous invitant à rejoindre tel channel où aller à telle adresse web : ne le faites pas ! Non pas qu'il y ait un grand risque, mais il s'agit de messages envoyés à tout le monde, ce qui est interdit sur presque tous les serveurs IRC. De plus, s'ils ont besoin

de faire de la pub de cette manière, c'est sans doute qu'il n'y a pas grand chose d'intéressant à voir chez eux.

Enfin, n'oubliez pas : restez polis, respectez les gens, les règles, et la loi.

## Mais comment font-ils ?

Vous êtes peut-être surpris de voir tant de logiciels pirates mis si facilement à la disposition de tout le monde. Le fait est qu'il est vraiment difficile de stopper une telle activité : il y a trop de serveurs pirates pour tous les arrêter, trop de channels pour tous les fermer, trop de serveurs IRC pour tous les contrôler... Bref, la lutte anti-piratage n'a pas les moyens de lutter contre une telle masse, et préfère à juste titre s'attaquer à la source (les groupes de pirates, voir la news à ce sujet dans ce numéro). La conclusion, c'est que vous ne risquez pas grand chose à traîner sur IRC, du moment que vous n'êtes pas un serveur pirate vous-même. Si vous êtes sur le câble ou l'adsl, je vous conseille tout de même d'installer un firewall pour prévenir d'éventuelles attaques de hackers en herbe.

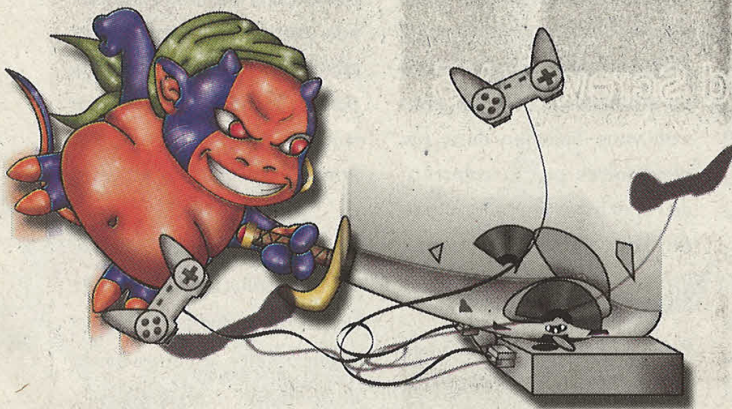


## Le mot de la fin

IRC est un univers un peu rébarbatif, mais c'est le cœur de la scène pirate. En fait pas pour ce que je viens d'expliquer tout au long de cet article, mais parce que c'est sur IRC que se retrouvent tous les groupes de la scène. Mais ceci est une autre histoire, qui vous sera comptée une autre fois... En attendant, amusez-vous bien, et soyez sages !

## Adresses utiles :

<http://stud.fhheil-bronn.de/~jdebis/leechftp/downloads.html> : téléchargement de LeechFTP  
<http://www.mirc.com/get.html> : téléchargement de mIRC  
<http://www.mirc.co.uk/translations/french.html> : instructions d'installation de mIRC en français, avec une présentation de l'IRC.







# PS2 : la mode est au chip

Comme on vous l'explique dans les news, les modchips les plus connus et les plus attendus sur Playstation 2 (le Neo 4 et le Messiah) ont été tués dans l'œuf par Sony, qui est enfin parvenu à faire comprendre aux tribunaux qu'un accessoire rendant possible l'exécution de jeux piratés avait peut-être quelque chose de pas très légal en soi. Du coup, il est temps de voir un peu quelles sont les options aujourd'hui pour utiliser ses copies de sauvegarde sur sa console. Sans prétendre à l'exhaustivité, dans la mesure où la situation dans ce domaine est en perpétuelle évolution, les annonces et les rumeurs se succèdent, bref la situation est assez confuse, et je vais vous parler essentiellement des solutions déjà éprouvées.

## Déterminer la version de sa PS2

Avant toute chose, il vous faut savoir quelle est la version de votre console. En effet, Sony renouvelle régulièrement ses

stocks et en profite de temps en temps pour changer quelques détails. Cela n'influe bien sûr en rien sur la façon dont vont tourner vos jeux originaux, mais par contre les méthodes pour faire tourner les sauvegardes peuvent en être affectées, ainsi que la compatibilité des accessoires disponibles dans le commerce.

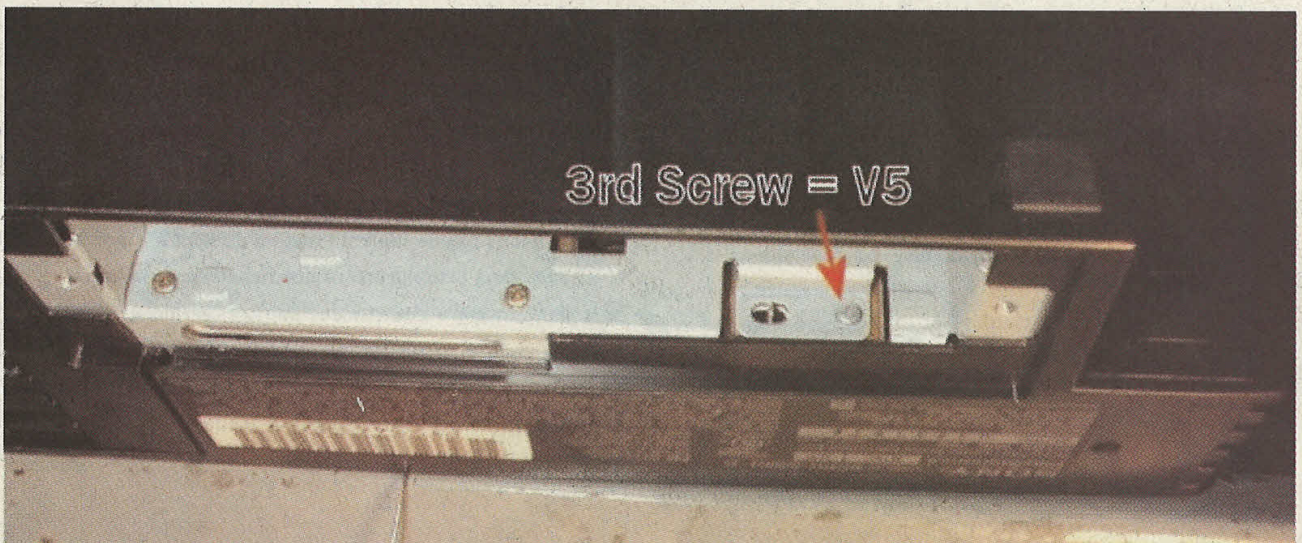
Jetez un œil au numéro de version : il doit être de la forme SCPH 30000x, où x vaut 1, 2, 3 ou 4 selon la localisation de la console (vous devriez avoir x=3 pour une console européenne). Avec par exemple x=3, on distingue selon le nombre de vis sur le dessous de la PS2 :

30003 et 10 vis : PS2 v1, v2 ou v3

30003 et 8 vis : PS2 v4

30003R et 8 vis : PS2 v4

3003R, 8 vis et 3 vis au niveau de la baie d'extension (voir ci-dessous) : PS2 v5 (la v4 n'a que deux vis au niveau de la baie) :





## Pirat' gamez



Vous pouvez aussi confirmer en regardant le numéro de série, qui doit commencer par une lettre et un chiffre. En notant X la lettre (qui dépend du pays), on a :

X1 : PS2 v1

X0 : PS2 v2 (sauf s'il n'y a que 8 vis à l'arrière de la console, dans ce cas-là c'est une v4)

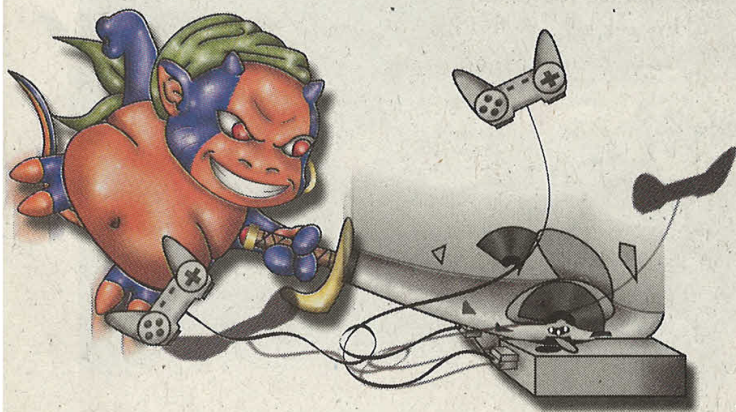
X2 : PS2 v3

X3/X4/X5/X6 : PS2 v4 ou v5, selon les vis sur la baie d'extension vue plus haut

Avec ça, vous devriez avoir une petite idée de la version de votre PS2. Attention tout de même, il semble qu'il y ait des modèles un peu "hybrides" qui soient sortis, incorporant seulement une partie des caractéristiques d'une version. N'hésitez pas à aller éventuellement chercher de l'aide sur les forums de discussion consacrés à la PS2 (voir rubrique de liens).

### Outils nécessaires

Comme on l'a vu dans le numéro 1, une bête PS2 est protégée contre l'utilisation des sauvegardes. Pour pouvoir lancer ces dernières, il vous faut impérativement un disque de boot. Vous pourrez trouver sur internet des soi-disant images d'un tel disque, mais à ma connaissance aucun ne fonctionne vraiment (si ça marche pour vous, écrivez donc au journal, ça nous intéresse). La solution la plus répandue est donc d'acheter soit l'*Action Replay 2*, soit le *DVD Région X*, dont les CD peuvent servir de disque de boot. Notez que pour certains jeux il est possible d'utiliser le CD d'utilitaires livrés avec la PS2 pour en lancer la sauvegarde, si celle-ci a été précédemment patchée. Je vous renvoie au site de Megagames pour



plus de détails.

Ensuite, à vous de décider si vous achetez en plus de cela un modchip. C'est la solution que je vous conseille, car sinon vous serez obligé de triturer votre console au couteau, ce qui à la longue risque de l'endommager.

Côté modchips, à l'heure actuelle vous pourrez principalement trouver :

- des stocks de Neo 2.5 qui restent à écouler : c'est un modchip relativement vieux mais qui a fait ses preuves
- le Rmod ou No solder mod : un modchip récent qui n'est conçu que pour les PS2 v5. Son principal atout est de n'avoir besoin d'aucune soudure pour l'installation, ce qui facilite cette étape et évite de perdre la garantie de la console
- l'Origachip : un autre modchip récent qui est sans doute la meilleure alternative pour les possesseurs de PS2 v1-4. L'installation n'est par contre pas évidente, il faudra manier le fer à souder avec soin
- peut-être un certain nombre de nouveaux modchips pas encore disponibles à l'heure de l'écriture de cet article : on annonce en effet pour très bientôt des clones du chip Messiah, qui devraient avoir l'avantage de ne pas nécessiter de swap avec un disque de boot. A suivre...

Dans tous les cas, documentez-vous pour être certain que le modchip est conçu pour tourner sur votre version de PS2. Une rumeur naissante indiquerait qu'il y aurait de nouveaux modèles v5 de PS2 non compatibles avec les modchips actuels, mais cela reste encore à confirmer. Si votre console est très récente, je vous conseille de vous assurer que vous pouvez retourner le chip choisi en cas d'incompatibilité.

### Utiliser une sauvegarde sans modchip

Attention ! Déjà, cette manipulation est risquée, procédez à vos risques et périls. La méthode serait d'ailleurs encore plus dangereuse sur une PS2 v5, du fait que certains composants ne soient plus au même endroit. De plus, il n'est pas garanti que toutes les sauvegardes fonctionnent. En effet, pour simplifier, disons que la taille du disque de boot impose une limite inférieure à l'emplacement des fichiers sur la sauvegarde. Si le jeu essaie d'accéder à des données au delà de cette limite, paf, vous êtes planté. Il existe pour certains jeux qui posent problème des patches qui réarrangent les fichiers sur le disque et qui permettent ainsi de les faire fonctionner correctement (voir liens).





Toujours partant ? Voici les étapes à suivre avec l'AR2 (il s'agit d'une des méthodes existantes) :

- 1) Enlevez la protection frontale du lecteur de CD. Elle tient simplement par les deux extrémités, utilisez deux petits tournevis pour la détacher (en faisant très attention, car on peut facilement casser les clips)
- 2) Lancez le CD de l'AR2
- 3) Sélectionner " Sans les codes " (sauf si vous voulez jouer avec des codes bien sûr)
- 4) Lorsqu'on vous demande d'insérer le disque, n'appuyez pas sur le bouton d'éjection ! Nous allons forcer le lecteur à s'ouvrir. Pour cela, deux possibilités :
  - o La PS2 étant en position horizontale, sur la gauche de la partie précédemment recouverte par le couvercle, vous pouvez apercevoir un engrenage blanc. Pour ouvrir le lecteur, utilisez un tournevis et faites tourner cet engrenage dans le sens des aiguilles d'une montre (vers le devant de la console). Arrêtez dès que le lecteur est sorti d'environ 1 cm. Photo : [http://rewen.utter-macabre.com/boot\\_methods/images/COG.jpg](http://rewen.utter-macabre.com/boot_methods/images/COG.jpg)
  - o OU, la PS2 étant en position horizontale, sur la droite de la partie précédemment recouverte par le couvercle, vous pouvez apercevoir une petite cheville blanche. A l'aide d'un couteau en plastique, poussez-la vers la droite. Le lecteur s'ouvre. Photo : [http://rewen.uttermacabre.com/boot\\_methods/images/PIN.jpg](http://rewen.uttermacabre.com/boot_methods/images/PIN.jpg)
- 5) Tirez le lecteur, insérez votre sauvegarde et refermez le lecteur (je vous conseille quand même d'enlever le CD de l'AR2 auparavant, ça maximise les chances de succès)
- 6) Si vous avez utilisé la méthode avec le couteau, poussez alors la cheville vers la gauche au maximum
- 7) Appuyez sur X pour lancer le jeu

Si vous utilisez le DVD Région X, le principe est le même :

- 1) Lancez DVD Région X
- 2) Lorsqu'il demande de choisir une région, éjectez le CD à l'aide d'une des deux méthodes précédentes
- 3) Échangez les CD
- 4) Refermez avec précaution (n'oubliez pas de remettre la cheville en place vers la gauche si besoin est)
- 5) Appuyez sur Start

## Utiliser une sauvegarde avec modchip

La méthode dépend du modchip bien évidemment, et vous sera communiquée à l'achat. Sachez tout de même que le Rmod est en fait un chip très basique qui se contente d'ouvrir le lecteur CD sans que vous ayez besoin de massacrer votre console à coups de couteau. Il donc est vivement conseillé, vu son prix raisonnable, aux possesseurs d'une PS2 v5. L'inconvénient est que comme expliqué auparavant, certains jeux, s'ils ne sont pas patchés, risquent de ne pas fonctionner s'ils essaient d'accéder au-delà de la limite fixée par l'Action Replay.



Avec un chip de type Neo 2.x, vous risquez de rencontrer des problèmes avec les jeux Electronic Arts. Il faut alors soit patcher l'image de la sauvegarde, soit utiliser une méthode de swap spéciale que voici :

- 1) Insérez le CD de l'AR2 et éteignez votre PS2 pendant au moins 5 secondes
- 2) Gardez le bouton Reset enfoncé, laissez se charger l'AR2 et choisissez de démarrer un jeu, avec ou sans les codes.
- 3) Lorsque l'AR2 demande d'insérer le disque, lâchez le bouton Reset. Le lecteur de CD sort pour quelques secondes, que vous devez mettre à profit pour échanger le CD de l'AR2 avec celui de votre sauvegarde.
- 4) Lorsque le lecteur se referme, appuyez sur X



## Perspectives

Comme je l'ai dit, de nouveaux modchips devraient bientôt voir le jour, qui devraient enfin apporter une solution sans swap (échange de disques). Il ne serait également pas étonnant que les chips actuels aient à leur tour des problèmes avec Sony, d'ailleurs sur le site de l'Origachip on peut lire : "NO STRANGE LETTER HAS REACHED US, SO WE ARE GOING AHEAD!!!!" - " Aucune lettre inquiétante ne nous est parvenue, donc nous continuons de l'avant ! " (allusion au fait que la chute du chip Neo a été amorcée par une lettre de Sony).

Mon conseil ? Si vous trouvez un des modchips cités qui fonctionne sur votre console, allez-y, mieux vaut s'appuyer sur des méthodes éprouvées que sur des chimères. Si vous voulez vraiment avoir le top de ce qui se fait en ce moment, gardez un œil sur les sites internet des bidouilleurs de PS2, et vous verrez qu'il y a du nouveau presque chaque jour. Peut-être dénicherez-vous la perle rare, et si c'est le cas, faites-nous en part !

## Sources & Ressources online

<http://rewen.utter-macabre.com/> : Backup-Source, un bon condensé de tout ce qui touche aux sauvegardes

<http://ps2max.coolgb.com/> : un site d'informations générales sur les modchips, les backups...

<http://www.ps2-news.org/> : une sorte d'Isonews, mais dédié à la PS2

<http://www.help-forums.com/forumdisplay.php?s=&forumid=6> : les forums de PS2Ownz, remplis d'informations précieuses. Le site <http://www.ps2ownz.com/> devrait également être en ligne au moment où vous lirez ce numéro

<http://pub59.ezboard.com/bps2place> : un forum spécialisé pour le R-mod

<http://www.hgb-leipzig.de/~spiv/ps2/> : un site de patches pour utiliser les sauvegardes sans modchips

[http://www.megagames.com/ps2/ps2\\_patches.shtml](http://www.megagames.com/ps2/ps2_patches.shtml) : les patches PS2 de Megagames, jetez également un œil aux articles disponibles dans le menu PS2

<http://www.ar2v2.com/> : le site officiel de l'Action Replay 2

<http://www.origachip.com/> : le site officiel de l'Origachip

<http://www.lik-sang.com/> : une des boutiques en ligne les plus complètes en accessoires



# Cheats

PLAYSTATION

## Roger Lemerre : la sélection des Champions 2002

Les codes suivants sont à entrer à la place de votre nom au début d'une partie :

**TOP NOTCH** : tous vos joueurs ont des caractéristiques exceptionnelles

**MONEY TREE** : votre budget de départ s'élève à 5 milliards de francs !

**DREAM ON** : vous gagnez à tous les coups

**MIRACLE** : vos joueurs guérissent à coup sûr en moins d'une semaine

## The Italian Job

Tout débloquent (véhicules et missions) : dans le menu principal, faire Triangle, Triangle, O, Triangle, O, Triangle, Carré, Triangle, Carré, Triangle

## Tony Hawk's Pro Skater 3

Pendant la partie, mettre la pause avec Start. Laisser enfoncé L1 et faire :

**Maintenir remplie la jauge de spécial** : Triangle, Droite, Haut, Carré, Triangle, Droite, Haut, Carré, Triangle.

**Activer le mode turbo** : Gauche, Haut, Carré, Triangle.

**Gagner 10000 points supplémentaires** : Carré, O, Droite, Carré, O, Droite, Carré, O, Droite.

**Persos plus maigres** : X, X, X, X, Carré, X, X, X, X, Carré, X, X, X, X, Carré

**Persos plus gros** : X, X, X, X, Gauche, X, X, X, X, Gauche, X, X, X, X, Gauche

**Persos grosses têtes** : Haut, O, Bas





Pirat' gamez

# DREAMCAST

## Shenmue 2

**Pause plein écran** : mettre en pause, puis faire Y + X

**Images cachées** : mettre l'un des CD dans un PC. On trouve des images haute-résolution dans le répertoire "omake"

**Chambre gratuite** : au "Come Over Guest House", la chambre n'est pas donnée. Pour éviter de la payer, ne pas la payer le matin et rester dehors jusqu'à 11 heures.



## Goldeneye

**Débloquer les personnages cachés** : en mode multijoueurs, afficher le dernier personnage disponible. Ensuite, faire : laisser enfoncé L+R et appuyer sur C-Gauche. Laisser enfoncé L et appuyer sur C-Haut. Laisser enfoncé L+R et appuyer sur Gauche. Laisser enfoncé L et appuyer sur Droite. Laisser enfoncé R et appuyer sur Bas. Laisser enfoncé L+R et appuyer sur C-Gauche. Laisser enfoncé L et appuyer sur C-Haut. Laisser enfoncé L+R et appuyer sur Droite. Laisser enfoncé L+R et appuyer sur C-Bas. Laisser enfoncé L et appuyer sur Bas. 31 personnages supplémentaires sont alors disponibles

Dans le menu de cheats, faire une des combinaisons suivantes, sortir et revenir au menu de cheats pour accéder alors à l'option débloquée :

R+Gauche, L+Bas, Gauche, Haut, Bas, R+C-Gauche, L+C-Gauche, L+R+Gauche, L+R+Droite, L+C-Gauche : **invincibilité**

L+Haut, C-Haut, R+Droite, L+R+C-Gauche, L+Haut, R+C-Bas, L+C-Bas, L+R+C-Bas, L+R+Haut, L+C-Bas : **mode paintball**

L+R+Haut, C-Droite, R+Gauche, R+Haut, Haut, R+Droite, Haut, L+R+C-Bas, L+R+Bas, puis laisser enfoncé L+R+C-Gauche : **mode DK**

L+Bas, L+C-Bas, L+R+Haut, R+C-Bas, Gauche, R+Bas, L+C-Bas, Haut, R+Bas, puis laisser enfoncé L+Droite : **mode Turbo**

R+Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Haut, L+Bas, R+Haut, C-Gauche, Droite, R+Gauche, puis laisser enfoncé R+Droite : **pas de radar en multijoueur**

L+R+Bas, R+Bas, L+C-Bas, Gauche, R+C-Gauche, L+R+C-Bas, Droite, Bas, R+C-Bas, puis lais-



ser enfoncé R+Droite : **mode réduit**

L+C-Bas, L+C-Gauche, C-Bas, C-Droite, C-Gauche, L+R+Droite, C-Droite, L+R+Haut, R+C-Gauche, puis laisser enfoncé L+Gauche : **mode animation rapide**

L+R+Gauche, L+R+Gauche, L+R+Bas, L+R+Gauche, C-Droite, L+R+Bas, L+R+Bas, L+Bas, C-Gauche, puis laisser enfoncé C-Haut : **mode animation lente**

L+R+C-Gauche, L+R+C-Bas, L+C-Gauche, R+C-Gauche, R+Droite, L+R+Gauche, L+Droite, Gauche, L+R+C-Gauche, puis laisser enfoncé L+Bas : **invisibilité**

L+Gauche, L+R+Haut, L+Droite, L+R+Haut, L+R+C-Gauche, L+R+Gauche, L+R+Bas, C-Bas, L+R+Droite, puis laisser enfoncé L+R+Gauche : **PP7 en argent**

L+R+Droite, L+R+Bas, L+Haut, L+R+Bas, C-Haut, R+Haut, L+R+Droite, L+Gauche, Bas, puis laisser enfoncé L+C-Bas : **PP7 en or**

L+C-Gauche, L+R+Droite, C-Droite, C-Gauche, R+Gauche, L+C-Bas, L+R+Gauche, L+R+C-Bas, L+Haut, puis laisser enfoncé C-Droite : **munitions illimitées**

Bas, Gauche, C-Haut, Droite, L+Bas, L+Gauche, L+Haut, C-Gauche, Gauche, puis laisser enfoncé C-Bas : **toutes les armes**

**Pendant le jeu, faire :**

L+Bas, R+C-Droite, R+C-Haut, L+Droite, L+C-Bas, R+C-Haut, L+Droite, R+Bas, L+Gauche, L+R+C-Droite : **invincibilité**

L+R+Bas, L+C-Gauche, L+C-Droite, L+R+C-Gauche, L+Bas, L+C-Bas, R+C-Gauche, L+R+C-Droite, R+Haut, L+C-Gauche : **toutes les armes**

L+R+C-Droite, R+Haut, R+Bas, R+Bas, L+R+C-Droite, L+R+Gauche, R+Bas, R+Haut, L+R+C-Droite, R+Gauche : **se recharger en munitions**

R+C-Bas, L+R+Bas, L+Droite, R+C-Haut, L+R+C-Droite, R+Haut, L+Bas, L+Droite, R+C-Gauche, R+C-Haut : **mode ligne**

R+C-Gauche, L+R+C-Haut, L+R+Gauche, L+R+Haut, R+Haut, L+C-Gauche, R+C-Haut, L+C-Bas, L+R+Gauche, R+Droite : **invisibilité**

**Débloquer les niveaux :** à l'écran de sélection de la mission, faire une des combinaisons suivantes (il faut que les niveaux précédents soient déjà débloqués pour pouvoir débloquer un nouveau niveau) :

L+R+C-Haut, R+C-Gauche, L+Gauche, R+C-Haut, L+Gauche, R+C-Bas, L+C-Droite, R+Droite, L+R+C-Haut, puis laisser enfoncé L+Droite : **niveau Facility**

L+R+Gauche, R+Gauche, L+C-Haut, L+Gauche, R+C-Haut, R+C-Bas, R+C-Droite, R+Droite, L+Bas, puis laisser enfoncé R+C-Gauche : **niveau Runway**

R+C-Gauche, L+R+C-Haut, L+Gauche, R+Haut, R+Gauche, L+Haut, R+C-Bas, L+Droite, L+C-Droite, puis laisser enfoncé L+R+Bas : **niveau Surface 1**

L+C-Bas, R+Droite, L+C-Droite, R+C-Gauche, L+C-Bas, L+R+Gauche, L+C-Droite, L+R+Haut, R+C-Droite, puis laisser enfoncé L+Haut : **niveau Bunker 1**

L+Haut, R+C-Bas, L+Gauche, R+Bas, L+C-Gauche, L+R+C-Droite, L+C-Haut, R+Droite, R+Droite, puis laisser enfoncé R+C-Droite : **niveau Silo**

R+C-Haut, L+Bas, R+C-Droite, L+Gauche, L+R+Haut, L+R+C-Bas, R+C-Droite, R+Haut, L+R+C-Bas, puis laisser enfoncé R+Haut : **niveau Fregate**

L+C-Bas, L+R+C-Droite, R+C-Droite, R+C-Haut, R+C-Gauche, L+Droite, L+R+C-Haut, L+C-Haut, L+R+Bas, puis laisser enfoncé L+C-Droite : **niveau Surface 2**

L+Bas, R+Bas, L+R+C-Haut, L+Gauche, L+R+Droite, L+C-Gauche, R+Droite, L+C-Haut, L+Gauche, puis laisser enfoncé L+C-Bas : **niveau Bunker 2**

L+R+C-Bas, L+R+C-Bas, L+Droite, L+R+Gauche, R+Gauche, R+C-Droite, L+R+Gauche, R+C-Haut, R+C-Bas, puis laisser enfoncé R+Droite : **niveau Statue**

R+Gauche, L+R+Haut, L+R+C-Bas, R+Gauche, L+R+C-Droite, L+Gauche, L+R+Droite, L+R+C-Bas, L+Haut, puis laisser enfoncé R+C-Bas : **niveau Archives**

L+R+C-Gauche, L+C-Droite, L+Haut, L+R+C-Bas, R+C-Droite, R+C-Bas, R+Gauche, R+C-Bas, R+C-Haut, puis laisser enfoncé L+Bas : **niveau Rues**



## Pirat' gamez

L+Bas, L+Bas, R-C-Bas, L+C-Droite, L+R+Droite, R+C-Gauche, L+Bas, L+C-Gauche, L+C-Droite, puis laisser enfoncé L+Haut : **niveau Dépôt**

R+Gauche, R+C-Bas, R+C-Droite, L+R+Gauche, L+Droite, R+C-Bas, L+Gauche, L+R+C-Gauche, L+Haut, puis laisser enfoncé L+C-Haut : **niveau Train**

R+C-Bas, R+Gauche, L+R+Haut, R+Droite, R+Bas, R+Bas, R+Haut, R+C-Gauche, R+C-Haut, puis laisser enfoncé L+R+Gauche : **niveau Jungle**

L+C-Bas, R+Bas, L+Droite, R+C-Droite, R+C-Bas, R+Gauche, R+Gauche, R+C-Haut, R+Gauche, puis laisser enfoncé L+R+C-Haut : **niveau Centre de Contrôle**

L+Bas, R+C-Bas, L+R+Haut, L+Droite, R+C-Haut, R+C-Gauche, R+Haut, L+C-Gauche, L+Haut, puis laisser enfoncé R+C-Gauche : **niveau Cavernes**

L+R+C-Haut, L+Gauche, R+Bas, L+Bas, L+C-Haut, L+Bas, R+Droite, R+C-Haut, L+C-Gauche, puis laisser enfoncé R+Droite : **niveau Cradle**

L+R+Haut, L+R+C Droite, L+Bas, R+Droite, R+Haut, L+Bas, L+Gauche, L+C Droite, L+R+C Droite, L+Gauche : **niveau Aztec** (il faut d'abord avoir terminé le niveau Cradle au réglage de difficulté Agent au minimum)



## Doom

Pendant le jeu, mettre en pause avec Start, enfoncer L+R et faire :

B, A, B, A, A, A, A, A : **mode Berserk**

A, A, B, A, A, A, A, A : **mode God**

A, B, B, A, A, A, A, A : **avoir toutes les armes, objets et clefs**

B, B, A, A, A, A, A, A : **avoir une tenue anti-radiations**

B, A, A, A, A, A, A, A : **affiche la carte**

A, B, A, A, B, B, B, A : **finir le niveau**

A, B, A, A, B, B, A, A : **avance de 10 niveaux**

## F-14 Tomcat

Codes des niveaux (dans l'ordre, difficulté Novice / Ace) :

2 : DHGJ KLFF / XDFT RLFF

3 : GSDF BFPT / KJTR DBPT

4 : RRHC FDVM / RVBP ZJVM

5 : BPSX FDNF / BMNQ YLNF

6 : LDFS DTKQ / LFMS DNBQ

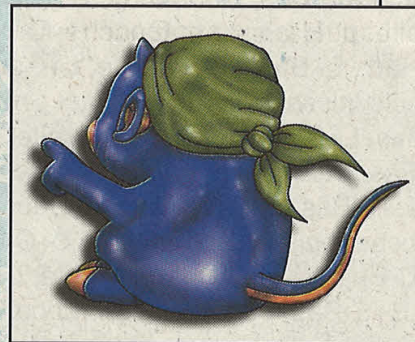
7 : PXSB SZNJ / PGHP CZNJ

8 : DKXZ GZQK / DKDG BPQK

9 : GKQB GHCT / GSYF ZLCT

10 : DTRH RPFJ / DCZX RPQR

11 : WZPK JYZX / WRTN JYSX





12 : JDZFLKFV / JDPQ MLRT  
13 : SPNG DRRG / SPBX BMRG  
14 : SFGF JHDH / SPXP RGDH  
15 : LPFH PRFZ / LPFG NBGZ  
16 : TDKZ XSHX / TQWJ GZHN  
17 : DGBV KMN B / BGJK SZPQ  
18 : KJHG RJCB / PLMN HRTY  
19 : VBMQ RWTP / GLMR TRRC  
20 : LKFD SPBV / NHDJ PBCX  
21 : NHDC DKPM / LCML FLTC



## Mario Kart Super Circuit

Prendre un bon départ : attendre pendant le compte à rebours, et juste avant que le troisième et dernier feu ne s'allume, laisser enfoncé le bouton A.

## Men in Black - The Series

Invincibilité : commencer une nouvelle partie, et entrer le mot de passe LVFRVRDD.

## Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Débloquer toutes les pistes et toutes les planches : entrer le mot de passe FR5RNR?M?KLHJ.

## Spyro : Season of Ice

Codes à entrer sur l'écran de titre (qui dit " appuyer sur start " ) :

Bas, Bas, Haut, Haut, Gauche, Droite, Haut, Bas : choisir le niveau

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, A : ouvrir tous les portails

Bas, Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, A : énergie infinie pour Sparx

Bas, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Bas, A : armes infinies pour Sparx

gauche, droite, droite, droite, bas, haut, droite, haut, A : avoir 99 vies

Bonus supplémentaires pour les niveaux Sparx : sur l'écran de titre faire : Droite, Haut, Droite,

Gauche, Bas, Haut, Gauche, Bas, A. Ensuite, pendant le jeu et dans un niveau avec Sparx,

faire :

Haut+Select : **invincibilité**

Droite+Select : **Smart Bombs**

Gauche+Select : **active le tir rapide**

Bas+Select : **missiles**

L+Select : **toutes les clefs**



## Pirat' gamez

### Super Bust-A-Move

Débloquer les personnages secrets : à l'écran principal affichant " appuyer sur start ", faire : A, R, L, A. Deux personnages secrets apparaissent alors.



GAMEBOY / COLOR

### Army Men 2

Choisir son niveau : dans le menu principal, sélectionner mots de passe et entrer hélicoptère, jeep, grenade, mitraillette.

### Driver

Menu de cheats : dans le menu principal, choisir le mode Un flic dans la Mafia et faire Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Haut, Bas, Bas.

Codes de tous les niveaux :

Choisir le mode Un flic dans la Mafia puis Continuer Partie. Rentrer alors le code du niveau :

1. **Fonce à la banque** : visage, visage, visage, visage.
2. **Cache les preuves** : route, badge, cône, sirène rouge.
3. **Poursuite en bateau** : feu rouge, clef, clef, sirène bleue.
4. **Descente** : cône, cône, cône, badge.
5. **Livraison turbo** : clef, sirène rouge, sirène rouge, feu rouge.
6. **Le piège** : clef, badge, route, sirène bleue.
7. **Dégage Di Angelo** : badge, cône, badge, sirène rouge.
8. **Vole les flics** : sirène rouge, badge, clef, route.
9. **Lucky chez le toubib** : cône, sirène bleue, sirène rouge, sirène rouge.
10. **Beverly Hills** : badge, badge, feu rouge, cône.
11. **La gare centrale** : sirène bleue, clef, clef, clef.
12. **La caisse de Granger** : feu rouge, route, sirène rouge, badge.
13. **Le gang de Granger** : clef, badge, badge, cône.
14. **Les gars de Granger** : sirène rouge, sirène bleue, sirène rouge, sirène bleue.
15. **La Traversée** : route, clef, cône, feu rouge.





## Disciples : Sacred Lands

Pendant le jeu, appuyer sur Entrée et entrer un des codes suivants :

**GIVEMEANOTHERCHANC** : ramène à la vie les unités tuées

**GIVEMEMONEY** : donne 5000 pièces d'or

**ILOVEALLOFYOU** : fais la paix avec tous

**IWANTTOBUILDAGAIN** : donne le droit de construire encore avant la fin du tour

**IWANTKILLEVERYBODY** : déclare la guerre à tous

**IWILLKEEPAEYEOYOU** : dévoile tous les ennemis

**LETMEMOVE** : donne le droit de se déplacer à nouveau

**MAKEMESTRONGER** : ramène la santé à son maximum

**NOBODYCANBEATME** : donne la victoire

**NOWICANSEEYOU** : dévoile toute la carte

**PLAYHIDEANDSEEK** : rend le joueur invisible pour les autres

**UPGRADEME** : donne de l'expérience

**WHATALOSERIAM** : entraîne une défaite immédiate

**WHOTURNEDOFFTHELIGHTS** : cache toute la carte

**WOULDYOU?** : allie le joueur avec tout le monde

## Ètherlords

Pendant le jeu, appuyer sur ù et entrer le code :

**win** pour gagner la mission

**lose** pour la perdre

**give all** pour avoir 15 points supplémentaires dans toutes les ressources

**open\_fog** pour enlever le brouillard de guerre

**hide\_fog** pour remettre le brouillard de guerre

## Èvil Twin : Cyprien's Chronicles

Dans la console (appuyer sur \_ pour la faire apparaître), taper un des codes :

**Vivalahelvig** : être invulnérable

**Bighugmug** : avoir toutes les armes et munitions

**Heehoo** : voler



## Pirat' gamez

### Ghost Recon

Pendant la partie, appuyer sur Entrée pour afficher la console, et entrer un des codes :

**Ammo** : munitions infinies

**Autowin** : finir la mission

**Chickenrun** : avoir des poules comme grenades

**Extremepaintball** : mode paintball

**Run** : courir plus vite

**Shadow** : être invisible

**Superman** : invincibilité

**Teamsuperman** : invincibilité de toute l'équipe

**Teamshadow** : toute l'équipe est invisible

**Débloquer tous les spécialistes :**

Faire une copie de sauvegarde (au cas où) du fichier unlocked\_heroes.xml. Ouvrir ensuite ce fichier avec wordpad par exemple. Remplacer la première ligne par tout ce qui suit :

UnlockedHeroes>

<Hero>henry\_ramirez.atr</Hero><Hero>nigel\_tunney.atr</Hero>

<Hero>will\_jacobs.atr</Hero>

<Hero>jack\_stone.atr</Hero>

<Hero>guram\_osadze.atr</Hero>

<Hero>susan\_grey.atr</Hero>

<Hero>klaus\_henkel.atr</Hero>

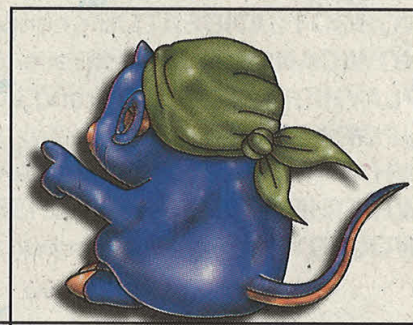
<Hero>buzz\_gordon.atr</Hero>

<Hero>lindy\_cohen.atr</Hero>

<Hero>scott\_ibrahim.atr</Hero>

<Hero>dieter\_munz.atr</Hero></UnlockedHeroes>

Sauvegarder. Les spécialistes sont débloqués !



### Master Rallye

Entrez un des noms de pilote suivant pour activer un cheat :

**OPENROYSLOT** : débloque toutes les voitures

**MEGOTPELKA** : débloque tout

### World War III : Black Gold

Pendant le jeu, appuyer sur Entrée en taper peace. Utiliser ensuite un des codes :

**Beautifulworld** : voir la carte

**Hereyouare !** : montre l'ennemi

**Moneyfornothing** : donne de l'argent

**Nobelprize 1** : plus de temps de recherche



# Le Best-Of du Net Pirate

A partir de maintenant, retrouvez dans chaque numéro 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>

## Sauvegarde

### - Génériques

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

**GameCopyWorld.** Cracks et utilitaires pour faciliter la sauvegarde : <http://www.gamecopy-world.com>

### - Gravure

**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.cdmedia-world.com>

**CloneCD.** Le logiciel de gravure le plus puissant : <http://elby.org/english/corp/>

**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

**Backup-Source.** Un bon condensé de tout ce qui touche aux sauvegardes sur PS2 : <http://rewen.utter-macabre.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>

**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://raptor83.multimania.com/dreamcast/copie.htm>

Réalisation d'un câble DC->PC : [http://www.ifrance.com/hack128/burn\\_o.htm](http://www.ifrance.com/hack128/burn_o.htm)



## TELECHARGEMENT ET NEWS

### - Web

**iSONEWS.** La référence de l'actualité pirate : <http://www.isonews.com/>

**PS2-News.** L'isonews de la PS2 : <http://www.ps2-news.org/>

**Warez.com.** Un portail underground pas bien compliqué à trouver : <http://www.arez.com/>

### - Newsgroups

**Xnews.** Un client News au look un peu vieillot mais très complet : <http://xnews.3dnews.net>

**Google Groups.** Un outil d'exploration des News très pratique pour un usage limité et pour la recherche : <http://groups.google.com>

**BinNews.** Traque pour vous les binaries postées sur les News. Attention, il est passé payant ! <http://www.binnews.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.neo-modus.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/~jdebis/leechftp/downloads.html>

**mIRC.** Le client IRC le plus répandu : <http://www.mirc.com/>



## 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.classic-trash.com/>

**Home of the Underdogs.** Une référence de l'Abandonware que vous ne pouvez pas manquer : <http://www.theunderdogs.org/>

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

## CHEATS

**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.game-threat.com/tools/>



Pirat' gamez

N°8

EN FINIR **POUR TOUJOURS** AVEC LES **VIRUS...** pp 6/7

HACKERZ VOICE  
La voix du pirate informatique

# HACKERZ VOICE

La voix du pirate informatique



Bimestriel N°8 / Janvier 2002. 3€ (ça balaise !)

La méthode HZV pour **trouver les trous** de sécurité dans les Webmails

# PIRATERIE

## mode d'emploi

**LINUX** hacking 

 **Sécurisation de codes PHP**

Comment **se connecter anonymement** sur IRC 

La méthode des pirates **pour se cacher** sur votre serveur 



**Actuellement**  
**chez ton marchand de journaux**





# COURRIER

Commençons par un petit retour sur le courrier du mois dernier. Les réponses étaient une initiative gaguesque qui n'a manifestement pas plu à tout le monde, ce qui peut se comprendre. Sachez tout de même que des réponses beaucoup plus sérieuses et (je l'espère) utiles avaient été renvoyées par email aux lecteurs qui avaient pris la peine de nous écrire. Donc, n'hésitez pas, prenez votre plume et votre stylo, écrivez une belle lettre, passez-la au scanner puis à l'OCR et envoyez tout ça à [piratgamez@yahoo.fr](mailto:piratgamez@yahoo.fr). Ah oui, passez aussi le correcteur orthographique dessus, ça peut servir parfois.

Bonjour,

Je viens d'acheter votre mag n°1 et je le trouve très intéressant. Il aborde un sujet qui me préoccupe tout particulièrement c'est à dire le gravage des jeux de PSX. Mon fils, qui a 8 ans, ne soigne pas toujours les CD (ORIGINAUX) qu'il possède. J'ai donc eu l'idée d'en faire des copies. Pour en venir à l'objet de ma demande, bien que votre article soit très explicite je bute sur l'application d'un patch. Le CD que j'ai gravé semble bien démarrer puis pour une raison "obscur" plante. Le programme utilisé était CDRWIN. Je pense donc qu'il fait partie des JEUX protégés (CRASCH BASH) qui demandent l'application du fameux PATCH. Ayant récupéré PPF-O-MATIC et PAL4U je suis bien embêté car je ne sais pas quoi en faire.

Pourriez vous SVP m'expliquer la marche à suivre pour les utiliser.

J'attends également avec impatience la sortie du n°2 de votre MAG une formule d'abonnement est-elle envisagée d'ores et déjà ???

Dans l'attente d'une réponse de votre part recevez mes salutations BRETONNES et longue vie à votre Pirat' gamez.

**JEAN-CLAUDE de RENNES**

**Non lecteurs, ne hurlez pas, je sais que ce courrier est déjà passé dans le numéro précédent, mais c'est justement une question intéressante dont la réponse peut être utile à pas mal d'entre vous (il s'agit d'un cas particulier mais la méthode est générale). PPF-O-MATIC n'est pas le patch en lui-même, c'est un programme qui permet d'appliquer un patch (fichier au format .PPF). La marche à suivre est donc la suivante :**

**Aller récupérer le patch (320 kb) ici :**

**[http://www.megagames.com/psx/psx\\_patches\\_c\\_2.shtml](http://www.megagames.com/psx/psx_patches_c_2.shtml)**

**Il faut prendre le fichier intitulé "Crash Bash Protection Fix & PAL/NTSC Selector - This is for the UK, GERMAN, ITALIAN, SPANISH & FRENCH"**

**Ensuite, lancer PPF-O-MATIC.EXE du répertoire ppfwin.**

**L'utilisation est explicite :**

**PPF-FILE : choisir le fichier .ppf du patch**

**BIN-FILE : choisir le fichier .bin de l'image du jeu**

**Cliquer sur "Apply" pour appliquer le patch.**

**Il suffit ensuite de graver l'image patchée, et miracle, la sauvegarde peut fonctionner !**

**Quant à l'abonnement, ce n'est pas encore programmé, mais on vous tiendra au courant dans le mag' bien sûr.**

No comprendo votre titre de mag "Pirat Gamez" dans votre mag il y a plus de cheats et d'astuces pour tricher ou modifier un jeu que de réelles adresses pour du download de jeux piratés ou autres, domaine de votre mag ? (bien sur le piratage est interdit, oui, oui ;)~ Plus votre sujet sur les abandonwares ces softwares sont en download gratuitement donc rien à voir avec le piratage ?

Bon sinon ca va pour 19 Balles c'est correct pour votre mag, bonne année, bye, Juan.

**Dans le premier numéro on a plus approfondi le piratage, dans le second les cheats, et dans les suivants on continuera de parler des deux sujets, par rapport aux nouveautés dans le domaine, et aussi ce que l'on n'a pas encore traité. Cela dit, pas mal de personnes réclament plus de piratage, donc on va plutôt insister sur ce côté-là a priori... Si vous préférez les cheats, participez au débat en envoyant un mail ! Quant à donner des adresses de download, il ne faut pas trop s'enflammer, on tient à notre vie aussi. On donne l'essentiel pour que quelqu'un qui s'y intéresse puisse se débrouiller par lui-même, mais si on dit "téléchargez Morrowind sur <ftp://xxx.xxx.xxx.xxx/yy/piratgamez>", certes ça facilite la vie du lecteur paresseux, mais ça sera aussi notre dernier numéro. Et Bethesda pourrait nous en vouloir d'avoir fini leur jeu avant eux.**

**Sinon, ton argument "C'est en download gratuitement donc ce n'est pas du piratage" ne tient pas debout : ne voulais-tu pas justement avoir des adresses où télécharger gratuitement des jeux piratés ?**

**Bonne année à toi aussi, tâche de ne pas prendre froid en prison !**

Vous prônez l'utilisation de cheats.... rien que le titre "Tricher c'est aussi jouer" ne me donne pas envie d'acheter le 3... tricher n'est pas jouer. un jeu c'est un univers quelque chose ou on essaye d'échapper à la réalité ... il y a donc des règles... je veux dire par là que tout l'intérêt d'un jeu réside dans ces règles. Le fait de tricher pourra aider un peu un joueur, mais ou est le mérite ? Franchement un joueur digne de ce nom ne triche pas. Ou alors l'univers du jeu vidéo n'est pas du tout ce a quoi je pense... cela dit techniquement, les articles sont très intéressants. Celui sur les abandonware est très bien fait.

Salutations,

**Skyod**

**En fait, je partage ton point de vue sur les cheats (je ne triche pas moi-même). Mais vu le succès des cheats et**



# Pirat' gamez

accessoires associés, tout le monde n'a pas le même avis. Et après tout le joueur fait ce qu'il veut du jeu qu'il a acheté. Du moment qu'il joue, il est un joueur "digne de ce nom", tricheur ou pas. Il faut accepter que certains s'amusent plus en trichant qu'en respectant les règles (parfois injustes il faut le reconnaître) imposées par les programmeurs.

La triche en multijoueurs est un autre problème, puisque le tricheur est susceptible de ruiner le plaisir des autres joueurs : cela, oui, est condamnable. C'est pour cela que nous n'en parlons et n'en parlerons pas dans Pirat'gamez. Et merci quand même pour les compliments ;-)

Salut Piratgamez,

Je vous écrit car je me pose quelques questions et j'ai quelques problèmes. Tout d'abord j'utilise NERO, et lors d'une gravure un message est apparu et il y avait écrit: "Pour effectuer une copie a la volée, le graveur et le lecteur Cd-rom doivent être branchés sur des Bus ide différents"

Qu'est ce qu'un Bus ide et comment faire ? de plus, j'ai du mal à graver des cds sans passer par le disque dur ensuite, est ce qu'avec NERO burning rom 5, on peut graver les jeux PC et play one récents ou vieux, et peut on passer par le disque dur ? Vaut-il son prix ? (qui est de +de 500francs)

que choisir entre Clone Cd et Nero? sinon ou peut on trouver Clone Cd ?

quels sont vos jeux préférés ?

pleins de questions qui j'espère ne resteront pas sans réponse grâce à Piratgamez !!!

sinon cool le mag c'est bête qu'il ne sort pas plus souvent

**DarkVenger87**

## 1) Le message de Nero :

- "graver à la volée", ça signifie graver un cd en lisant directement le cd dans le lecteur de cd, sans passer par le disque dur. L'avantage, c'est qu'on gagne (si le graveur est plutôt lent) un peu de temps. L'inconvénient, c'est qu'il y a plus de risques de plantage. Et ce risque est augmenté si le lecteur et le graveur sont sur le même bus ide.

- un "bus ide", c'est canal de données sur lequel on peut brancher, grâce à un connecteur dit "IDE" sur la carte mère, jusqu'à deux périphériques. Ces périphériques (disque dur, lecteur cd, graveur...) se branchent sur le connecteur par une NAPPE IDE (on peut brancher deux périphériques sur une seule nappe).

- pourquoi y-a-t-il plus de risques en gravant à la volée si le graveur et le lecteur cd sont sur la même nappe ? Parce que dans ce cas, ils utilisent tous les deux le même bus, ce qui signifient ralentissements, et risques de faire foirer la copie.

- solution : ouvrir son PC, et mettre le lecteur ou le graveur sur une autre nappe. Attention, quand deux périphériques sont sur la même nappe, l'un doit être configuré en maître et l'autre en esclave. Ceci se fait par des jumpers, dont la configuration est expliquée soit dans le manuel soit sur le périphérique lui-même. Il y a aussi généralement un réglage de jumper quand le périphérique est seul.

2) Nero burning rom 5 : il n'y a pas de différence fondamentale avec les versions plus vieilles. Tes problèmes de gravage à la volée sont vraisemblablement dus au graveur qui est sur la même nappe que le lecteur, pas à Nero. Vaut-il son prix ? Bof, 500 balles c'est pas donné quand même. Et tu peux déjà durer un certain temps rien qu'en testant les versions d'évaluation des logiciels de gravure disponibles.

3) CloneCD : il sera mieux que Nero pour sauvegarder des jeux PC ou Play, Si ton graveur supporte les fonctions avancées de Clone CD. Cf. le Pirat Gamez num.1 et le site de Clone CD (on peut y télécharger une version d'évaluation) : <http://www.elby.org/CloneCD/english/>

Salut !

J'ai commencé par le numéro 2 de votre magazine, le premier je l'ai loupé... désolé.

Je trouve que de parler de jeux PC et console dans un même magazine c'est pas mal surtout quand on sait que console = pc en particulier en matière d'émulation. En ce qui concerne les abandonware, ça m'a fait très plaisir que vous en parliez car je les ai découvert il y a un moment déjà, par contre vous avez peut-être oublié de dire que très souvent ils ne fonctionnent pas sur de récents PC ("not enough memory" si ça vous évoque quelque chose)

vous pourriez éventuellement parler des sites qui diffusent des cracks du genre [www.astalavista.box.sk](http://www.astalavista.box.sk) (de toute façon on peut cracker si on possède l'original)

bon je vais vous laisser,

à plus

**mdzerox xoxoxo**

P.S. en fait, à quand le site internet pirat gamez ?

Alors là, si t'as raté le numéro 1, tant pis pour toi, je ne te parle plus... Meuh non j'rigole, je n'ai pas envie de recevoir de nouveau les foudres des lecteurs offusqués. Tu as raison d'évoquer les problèmes dans les abandonware, d'ailleurs j'en reparlerai sans doute dans le prochain numéro. Quant aux sites de cracks, astalavista est plus orientés apps que jeux, mais regarde donc dans la rubrique des adresses internet, il y a ton bonheur.

Pour le site internet, c'est comme l'abonnement, s'il arrive un jour ne vous inquiétez pas, on vous tiendra au courant.

J'ai fini de le lire et je l'ai bien aimé! le numéro 3 je l'achèterai ! on dirait que l'équipe de Pirat'Gamez soit aussi bien que le mag ! mais si je peux me permettre j'ai eu quelques difficultés techniques pour tourner les pages qui étaient mal découpées !

**Ste marie**

Désolé, c'est ma faute, je ne suis pas encore très doué avec les ciseaux. Pourtant la maîtresse m'a bien expliqué comment il fallait faire. Mais c'est vraiment pas si facile que ça.



Pirat' gamez

# TOUT COPIER, le livre que vous attendiez, sera dispo fin mars

**17 €**  
au lieu de 27,5 €



Vous pouvez le commander maintenant avec le coupon ci-dessous ou sur [www.dmpfrance.com](http://www.dmpfrance.com) à des conditions préférentielles : 17 € (+3,3 € de frais de port) au lieu de 27,5 € prix public.

**250 pages**  
de piraterie pure  
La Pieuvre Noire éditions

Toutes les infos sur  
[www.dmpfrance.com](http://www.dmpfrance.com)

**10 € d'économie pour les lecteurs de Pirat' Gamez !**

Je commande

**TOUT COPIER**

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Signature

PG3

nombre d'exemplaires :

PAIEMENT

par chèque à l'ordre de La Pieuvre Noire, 26 bis, Rue Jeanne d'Arc, 94160 Saint-Mandé

par Carte Bleue

Expire en  /

20,3 € (frais de port inclus), soit 10 € d'économie





MIX GRILL - 4.  
NUMERO SPECIAL -  
GRAFFITI. ART. GRAPHISME  
DOM: 8.50 € CH: 12.50 FS  
/...48F  
)7.32€( ...+++

# 150 PAGES DE PUR GRAFFITI UNDERGROUND

DISPONIBLE EN KIOSQUE