

X64  
MAGAZINE

LE PREMIER MAGAZINE NINTENDO INDÉPENDANT !

ÉVÉNEMENT  
**ZELDA  
GAIDEN**  
LES PREMIÈRES  
IMAGES !

MAG

## TESTS EXCLUSIFS

### F1 WORLD GP 2

Meilleur que Monaco Grand Prix ? P.64

### DUKE NUKEM

Tout sur Zero Hour ! P.66

### MARIO GOLF 64

Le fun de Mario Kart, sur le green ! P.74

### WORLD DRIVER

Test du meilleur jeu de course ! P.76

### TIPS INÉDIT !

PILOTEZ LE NABOO FIGHTER  
DANS ROGUE SQUADRON !



P.90

LE TEST COMPLET !

### SHADOW MAN

P.56

8 PAGES TERRIFIANTES  
SUR LE JEU DE LA RENTRÉE !

### PREVIEWS

P.28

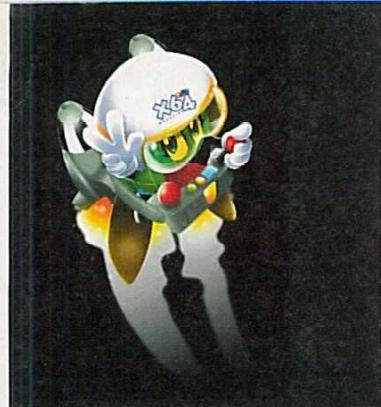
- ARMORINES • RAT ATTACK • JET FORCE GEMINI • CARMAGEDDON
- PERFECT DARK • RALLY MASTER



N°21  
EDICORP

L 6045 - 21 - 38,00 F





**X64 Magazine** est édité par  
Edicorp Publications - 101-109 rue Jean-Jaurès,  
75010 Paris - France  
Tél. : 01 41 27 38 38  
Fax (administration et ventes) : 01 41 27 38 00  
Fax (réditions) : 01 41 27 38 39

Pour joindre directement vos correspondants, il suffit de composer  
puis les 4 chiffres entre parenthèses qui suivent chaque nom.  
Edicorp est une S.A. à direction et conseil de surveillance au capital  
de 300 000 F. pour une durée de 99 ans à compter du 19-08-92

#### Principal associé

**Future Publishing Holdings Limited**

#### Direction générale

Président du Directoire : **Didier Macia**  
Assistante de Direction : **Virginie Vérin (3890)**

Directeur Général : **Dave Habert**

Directeur Général : **Jean-Michel Durand**

#### Rédaction

Rédacteur en Chef : **Tomislav Govekar (3874)**

Directeur Artistique : **Pascal Salbreux (3824)**

Directeur Artistique adjoint : **Nicolas Cany (3821)**

Secrétaires de Rédaction : **Isabelle Bortolin,**

**Simona Gouchan (6480)**

Chef de Rubrique : **Lionel Coen (4467)**

Rédacteur : **Mario Ricci (3369)**

Rédacteurs-graphistes : **Eric Démaret (6644),**

**Céline Vitré (3892)**

#### Ont collaboré à ce numéro

**Nicolas Cordier-Lassalle, Caroline Galligo,**

**Sacha Guy, Frédéric Grasser.**

#### Production

Directeur fabrication : **Jean-Michel Durand**

Responsable de fabrication : **Jacqueline Galante (3871)**

Assistante de fabrication : **Sabine Buchet (3350)**

Directeur des systèmes informatiques :

#### Georges Pécontal

Techniciens informatiques : **Marc Lefranc,**

**Fabrice Dhone (3610)**

Help desk : **Priscilline Nguyen (3369)**

Responsable pré- presse : **Franck Lecacheur (3840)**

Flashage et photographie : **Karim Belmehdi,**

**Gilles Courtois (3619), Nathalie Guille (3621),**

**Frédéric Sun (3840), Fanny Virlouvet**

Impression : **Québécor**

#### Laboratoire de Tests

Responsable Logistique : **Jean Loi (3453)**

#### Vente et Marketing

Directeur Marketing et Commercial : **Didier Macia**

Directrice Commerciale Publicité : **Sari Zaimi (3832)**

Assistante commerciale : **Sandrine Scemama (8283)**

Directrice de Publicité : **Corinne Boutier (3865)**

Assistante de publicité : **Dalia Da Silva (4365)**

Assistante commerciale : **Bianca Colleony (3489)**

#### Diffusion et Promotion

Directeur : **Vincent Alexandre**

Responsable abonnements : **Ellen Quennemet**

Assistante de diffusion : **Jennifer Ney (3866)**

#### Administration et Finances

Directeur des Ressources Humaines :

**Jean-Pierre Rozé**

Responsable du Personnel :

**Philippe Chassevent (3465)**

Directrice Administrative et Financière :

**Pascale Brelier (3847)**

Chef Comptable : **Barbara Broglia (3810)**

Agent de Recouvrement : **Claudine Varin (3814)**

Comptable fournisseurs : **Delphine Maurice (3814)**

Contrôleur de gestion : **Nicolas Herbert (3882)**

Aide comptable clients : **Laurent Strol (3631)**

#### Abonnements

Tél. : 01 59718181 Cédex 9

Tél. : 01 59 13 86 05

étranger, nous consulter

à l'adresse

MP (l'agence pour les diffuseurs et dépositaires de presse)

Plaisir : Plate-Armée de Gant-Bastille-d'Anjou

Tél. : 02 41 27 11 12

Poste : 33000 Saint-Quentin-Fallavier

Tél. : 04 74 82 63 04

\* Les articles titulaires ou reproduits de X64 sont la propriété soit nous (copyright de Future Publishing Holdings Limited, UK 1997. Tous droits réservés)

\* Pour éviter tout malentendu, il est précisé que les marques et logos figurant dans les articles, photos et illustrations sont déposés et appartiennent à leur propriétaire respectif.

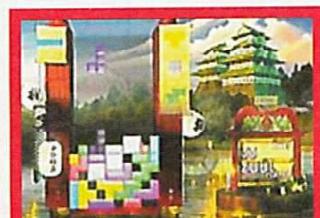
\* Les logos, marques et produits cités ou reproduits dans X64 sont déposés par leurs propriétaires respectifs.

Commission paritaire : en cours, RCS Nantes, B 388 330 417

Directive de la publication : **Didier Macia**

Copyright Edicorp Publications - 1999

# Bienvenue à



## Promenade de santé entre Live et Darkside...

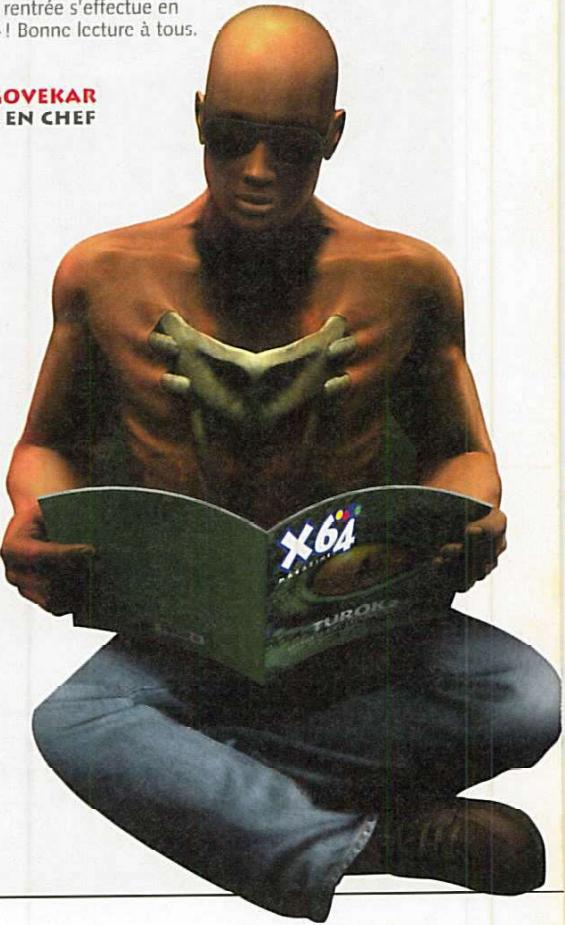
**S**hadowman vient à point nommé, après l'éclipse du 11 août, nous apporter une touche d'obscurité dans un été qui n'en finit pas de finir...

Si vous avez survécu à la non-chute de la station Mir et aux prédictions diverses et variées des multiples charlatans, rien n'indique que vous sortiez sain (d'esprit) et sauf de l'épopée Shadowman ! Le grand jeu de la rentrée vous entraînera dans les recoins fétides des bayous de Louisiane et vous fera frémir d'horreur et de plaisir... Comme on ne s'engage pas dans une telle aventure sans une solide préparation, X64 vous livre le test complet du futur hit d'Acclaim !

Du côté des previews, rentrée oblige, nous vous présentons tous les plus grands jeux à venir : Armorines, Perfect Dark, Jet Force Gemini, Rally Masters, Rat Attack... Et bien d'autres. Sans oublier les premiers visuels de Zelda Gaiden !

Cette année, la rentrée s'effectue en fanfare sur N64 ! Bonne lecture à tous.

**TOMISLAV GOVEKAR**  
REDACTEUR EN CHEF



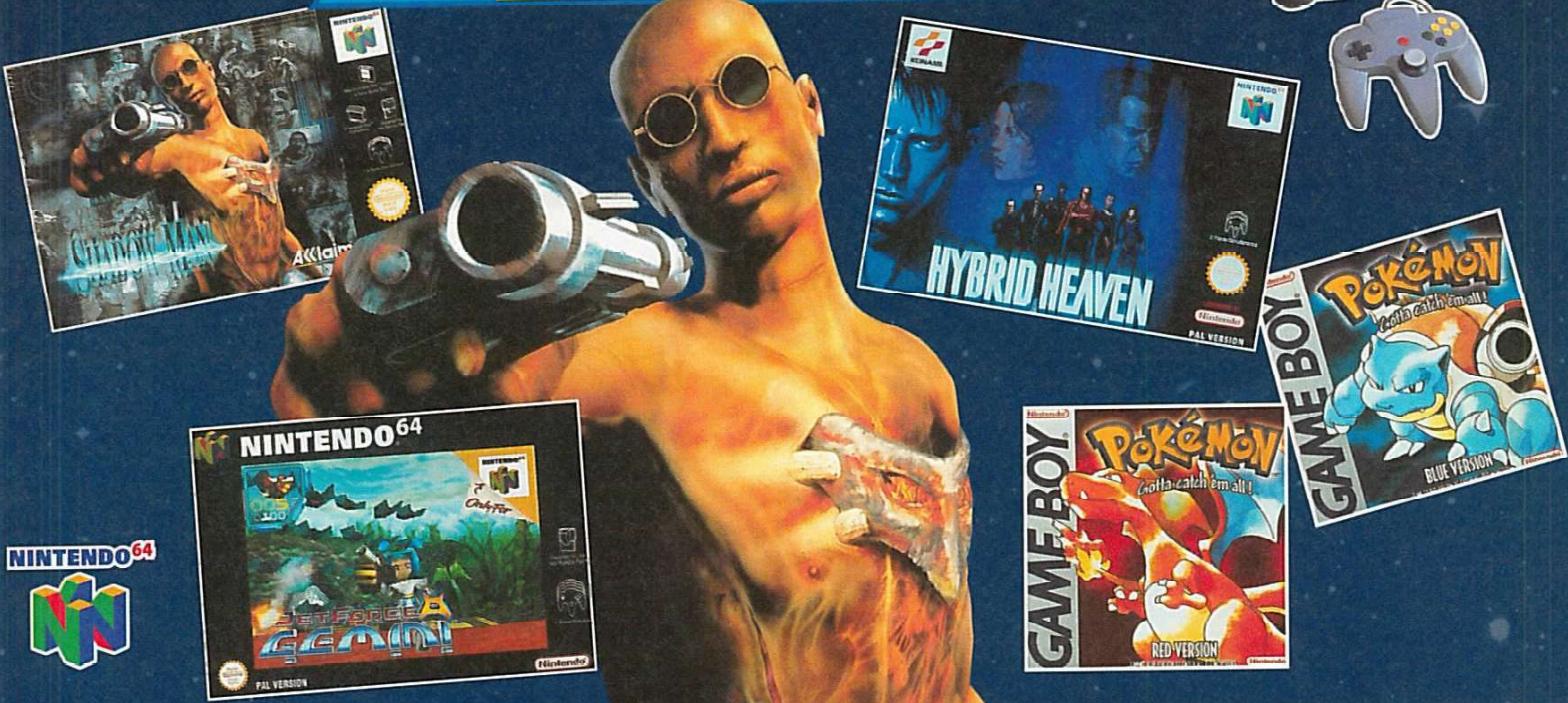




+ de choix + de nouveautés  
+ de reprises + d'occas  
+ de services

et

JE CONSOLE



VPC STRATA'GAMES - TÉL 04 92 02 19 04

3615 STRATAGAMES (2,23 F/mn)

## 70 MAGASINS À VOTRE SERVICE

- 04 Stratagames - 15, Bd Casimir Pelleoutier  
04100 MANOSQUE - Tél 04 92 87 84 20
- 05 - NEW Stratagames - C. C. La Grandboucle  
05000 BRIANÇON - Tél. 04 92 20 39 43
- 06 - Stratagames - 7 Bd. Kennedy  
06800 CAGNES SUR MER - Tél. 04 93 22 55 21
- Stratagames - 9 Rue Lepante  
06000 NICE - Tél. 04 93 92 92 73
- Stratagames - 4 Av. Maxимиin Isnard  
06130 GRASSE - Tél. 04 93 36 20 52
- NEW Stratagames - 256 Avenue de la Californie  
06000 NICE - Tél 04 93 71 55 71
- Stratagames - Esplanade Georges Pompidou  
4, rue Cocagne - 06500 MENTON  
Tél 04 93 57 09 83
- 13 - Stratagames - 99 rue Belle de Mai  
13003 MARSEILLE - Tél. 04 91 08 78 24
- Stratagames - Cinq Avenues - 22 av Marechal Foch  
13004 MARSEILLE - Tél 04 91 34 45 00
- Stratagames - LA PLAINE - 1 rue St Michel  
13006 MARSEILLE - Tél 04 91 42 82 32
- Stratagames - 18 rue Guy Combaud Roquebrune  
13007 MARSEILLE ENDOMU - Tél 04 91 31 04 62
- Stratagames - 15 rue Emile Zola - Mazargues  
13009 MARSEILLE - Tél 04 91 40 32 43
- Stratagames - ST Barnabé Village - CC CHAMPION  
13012 MARSEILLE - Tél 04 91 85 22 22
- Stratagames - C C CARREFOUR  
13110 PORT DE BOUC - Tél 04 42 06 30 92
- Stratagames - C C CHAMPION - Les chemin d'Aix  
13120 GARDANNE - Tél 04 42 65 82 85
- Stratagames - centre urbain - Arcade des abbayes  
13127 VITROLLES - Tél 04 42 10 79 33
- Stratagames - C C CARREFOUR  
13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES  
Tél 04 42 40 47 33

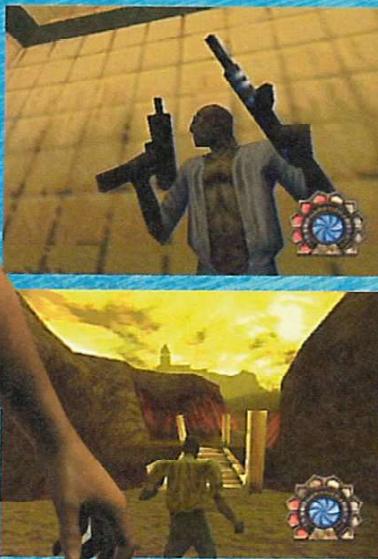
- Stratagames - 72 rue du Bourg Neuf  
13300 SALON DE PROVENCE - Tél 04 90 56 97 17
- Stratagames - 1, 3 Place des Martyrs  
13500 MARTIGUES - Tél 04 42 40 47 55
- Stratagames - 60 rue des Poillus  
13600 LA CIOTAT - Tél 04 42 98 02 88
- Stratagames - 24, Avenue Jean-Mermoz  
MARIGNANE - Tél 04 42 09 07 47
- NEW Stratagames - Quartier la Croix d'Or  
CC Champion - 26700 PIERRELATTE
- 30 Stratagames - CC Champion route de la mayre  
30200 BAGNOLS / CEZE - Tél 04 66 39 15 70
- NEW Stratagames - C.C. Leclerc  
30133 LES ANGLES
- 33 Stratagames - 5 rue Capdeville  
33000 BORDEAUX - Tél. 05 56 81 83 35
- 33 Stratagames - CC Grand Var Est  
83000 TOLON - Tél. 04 94 01 75 50
- Stratagames - Imm. le Victoria  
Av. Georges Clemenceau 83120 STE MAXIME  
Tél 04 94 43 95 98
- Stratagames - CC Intermarché ZAC La Poularesse  
83210 SOLLIÈS PONT - Tél. 04 98 01 00 13
- Stratagames - CC Champion - 4 rue Georges Simenon  
83400 HYERES - Tél 04 94 35 83 48
- Stratagames - ZAC du chemin Roubaud  
CC Centr'Azur - 83400 HYERES
- Stratagames - STRATAGAMES/GAMES DEAL  
3, Bd Gabriel Péri - 83300 DRAGUIGNAN  
Tél 04 94 50 96 80
- Stratagames - 68 rue Jules Barbier  
83700 ST RAPHAEL - Tél. 04 94 83 74 23
- 64 Stratagames - 88 Rue Colbert  
84120 PERTUIS - Tél. 04 90 09 74 04
- Stratagames - 150 Cours Gambetta  
84300 CAVAILLON - Tél 04 90 78 39 52
- 01 - Je Console - 9 rue du Dr Ebrard  
01000 BOURG EN BRESSE - Tél 04 74 22 42 96
- 04 - Je Console - 11 Avenue Pasteur  
06600 ANTIBES - Tél 04 93 34 15 85
- 10 - Je Console - 60 rue Emile Zola  
10000 TROYES - Tél 03 25 40 16 02
- 21 - Je Console - C.C. Dauphiné rue Bossuet  
21000 DIJON - Tél. 03 80 30 11 12
- Je Console - 28 rue du Faubourg Madeleine  
21200 BEAUNE - Tél. 03 80 22 02 02
- 28 - Je Console - 15-17 rue Battant  
25000 BESANÇON - Tél. 03 81 61 95 96
- 38 - Je Console - 77 cours Berriat - 38000 GRENOBLE  
Tél. 04 76 48 07 55
- 45 - Je Console - 66 Avenue Wilson  
45500 GIEN - Tél. 02 38 38 16 85
- 51 - Je Console - 36 rue de la Marne  
51000 CHALON EN CH. - Tél. 03 26 21 03 07
- Je Console - 28 rue Jadart - 51100 REIMS  
Tél. 03 26 89 29 13
- Je Console - 16 grande rue de Vaux  
51300 VITRY LE F. - Tél. 03 26 73 73 70
- 52 - Je Console - 56 Victoire de la M.  
52000 CHAUMONT - Tél. 03 25 03 10 47
- Je Console - 46 rue du Dr Mougeot  
52100 ST DIZIER - Tél. 03 25 06 45 66
- 54 - Je Console - 147 rue Saint-Dizier  
54000 NANCY - Tél. 03 83 36 64 22
- Je Console - 9 place du Courial  
54200 TOUL - Tél. 03 83 63 11 78
- Je Console - 22 rue de Général Thierry  
54 NEUVE MAISON - Tél. 03 83 47 67 42
- 55 - Je Console - 43 rue J.J. Rousseau  
55000 BAR LE DUC - Tél. 03 29 79 20 90
- Je Console - 10 rue Point Carré  
55100 VERDUN - Tél. 03 29 83 48 05
- 67 - Je Console - 41 Quai des Bateliers  
67000 STRASBOURG - Tél. 03 88 35 53 09
- Je Console - 6 rue Marbach  
67000 STRASBOURG - Tél. 03 88 32 56 50
- Je Console - 9 rue des Capucins - 67120 MOLSHEIM  
Tél. 03 88 47 81 82
- Je Console - 17 place du Vieux Port  
67600 SELESTAT - Tél. 03 88 92 71 10
- Je Console - 1 Route de Paris - 67700 SAVERNE  
Tél. 03 88 71 15 13
- 33 - NEW Je Console - 6 Route de Bischwiller  
67800 BISCHEM - Tél. 03 89 62 26 68
- 68 - Je Console - 28 Avenue de Colmar  
68000 MULHOUSE - Tél. 03 89 42 54 55
- Je Console - 30 Avenue Bale  
68300 ST LOUIS - Tél. 03 89 89 44 96
- 70 - NEW Je Console - 15 rue Alsace Lorraine  
70000 VESOUL - Tél. 03 84 96 02 99
- 74 - NEW Je Console - 58 rue Nationale  
74500 EVIAN LES BAINS
- 88 - Je Console - 27 Quai Louis Laplace  
88000 EPINAL - Tél. 03 29 35 50 51
- Je Console - 7 Bis rue Charles Well  
88100 RAON L'ETALE - Tél. 03 29 41 60 38
- Je Console - 29 rue Saint Charles  
88100 SAINT-DIE - Tél. 03 29 56 48 50
- Je Console - 17 place de Latrre  
88200 REMIREMONT - Tél. 03 29 62 10 37
- 90 - Je Console - 9 Bd Carnot - 90000 BELFORT  
Tél. 03 84 58 93 71

**X64**  
MAGAZINE

Duke est trop fort pour vous ? Il vous résiste, le bougre ?

La solution complète de *Zero Hour* sera publiée dans le Hors-série n°8, disponible dans toutes les bonnes crêmeries à partir du 8 octobre 1999 !

Aussi beau que *Zelda*,  
aussi vaste *Zelda*...  
Une question demeure,  
*Shadowman* est-il aussi  
envoutant ? Ah ah...



**EXCLUSIVITÉ**

# Shadowman

EN PAGE 56

**INÉDIT !  
IMPORT  
DERNIÈRE  
MINUTE !**



EN PAGE 82

# TESTS



**F1 World  
Grand Prix 2**  
Excellent, sans dépasser  
Monaco GP, la référence.

EN PAGE 64

## Duke Nukem : Zero Hour

Duke est de retour et, comme d'hab', il n'est pas content. Et quand il n'est pas content Duke, il casse tout...



EN PAGE 66



## Shadowgate 64

Enfin, un RPG sur N64 ! Hélas, la réalisation n'est pas vraiment optimale...

EN PAGE 72



## Command & Conquer

Sir, yes sir ! C&C débarque enfin sur Nintendo 64.

EN PAGE 73

## The New Tetris

Qui n'a jamais entendu parler du jeu d'Alexei Pajitnov ? Les variations autour du thème (plus ou moins heureuses) ne manquent pas, mais *New Tetris* est une adaptation vraiment réussie !

EN PAGE 82

DÉJÀ VU DANS **X64** N°16, lors de notre séjour à Darlington.

# SHADO

Si vous avez survécu à l'Apocalypse du 11 août, il

## INFOS

SHADOWMAN	
ÉDITEUR :	Acclaim
GENRE :	Aventure/action
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTROLLER PAK :	✓
SAUVEGARDE CARTOUCHE :	✗
SAUVEGARDE CODES :	✗
EXPANSION PAK :	✓
VIBREUR :	✗
GAMEBOY PAK :	✗
DISPONIBILITÉ	France
30 août 1999	

**E**lisabeth Tessier et Paco Rabanne l'avaient prévu et Iguana l'a fait! Cette équipe responsable notamment des *Turok* et autres *NBA Jam* vous offre la fin du monde dans une cartouche de 256 Mégas.

Trêves de plaisanteries... *Shadowman* s'est fait attendre et nombre d'entre vous veulent savoir si cela valait vraiment le coup. Sans contrainte ni hésitation, nous leur répondons par l'affirmative! La dernière production d'Acclaim est un vrai bijou, tant au niveau de la réalisation que de celui du scénario. *Shadowman* vous invite à entrer dans un monde de terreur et d'abominations perpétrées par un groupuscule de tueurs en série, eux-mêmes guidés par un être maléfique aux noirs desseins, Legion. Afin que vous ne vous perdiez pas dans ce dédale mystique, entre morts-vivants, êtres psychotiques et magie vaudou, les pages suivantes vous plongeront dans le bourbier malsain dans lequel vous allez vous aventurer. Âmes sensibles et joueurs non-avertis s'abstenir...



Les Cités Souterraines recèlent bien des mystères et l'arme qui répond au nom de Violator ne sera pas de trop.

L'épave du bateau cache un passage souterrain...



PAR LIONEL COEN



# WAAAAN

vous reste encore une chance de sauver le monde...

## I'M A SOUL MAN...

Le principal but du jeu – à part arrêter « Les Cinq » et détruire Legion – est de collecter les Âmes Noires. Il y en a cent vingt en tout dans Shadowman. Les acquérir vous permettra de passer les Portes de Coffin qui vous mèneront vers d'autres niveaux.

## AMES NOIRES

Conservées dans des vases en forme de chrysanthèmes du nom de Gavis, les Âmes Noires sont aussi convoitées par Legion, d'où une raison supplémentaire de les récolter. Au fur et à mesure de votre progression, ces réceptacles seront de plus en plus difficiles d'accès.



Délivrée de sa cage, une Âme Noire resplendit de tous ses feux.

## PORTE DE COFFIN

On trouve de ces imposantes structures sur les chemins tortueux du Royaume des Morts. Ces portes vous mèneront vers d'autres lieux ou révéleront de précieux équipements. Pour les ouvrir, il faut posséder un nombre suffisant d'Âmes Noires.



Le pouvoir des Ames Noires sert de clé.

Et voilà !  
Une porte de Coffin ouverte !

GO ! GO !

# Comment ça marche

## LIVESIDE

### BAYOU PARADISE, LOUISIANA BAYOU

C'est ici que le jeu commence. Frayez-vous un chemin jusqu'à l'église où se trouve Nettie, une prêtresse vaudou aux précieux conseils. Elle vous donnera un pistolet ainsi qu'un ours en peluche qui appartenait jadis à Luke, votre petit frère disparu. Grâce à ce dernier accessoire, vous pourrez passer d'un monde à l'autre.



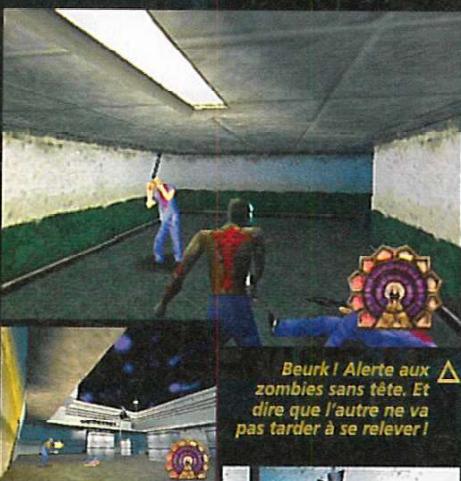
△ C'est dans l'église que Nettie vous a donné rendez-vous.

▲ A l'horizon, vous apercevez l'église où vous devez vous rendre. ▷



### LES REPÈRES SECRÉTS DES TUEURS EN SÉRIE GARDELL COUNTY JAIL

Vous y trouverez trois membres des Cinq en train de semer le trouble à l'occasion d'une mutinerie des prisonniers. La prison est vaste et il faudra vous frayer un chemin parmi les nombreux zombies décapités qui hantent les couloirs de l'édifice...



Beurk ! Alerte aux zombies sans tête. Et dire que l'autre ne va pas tarder à se relever ! △



Milton Pike - vétéran du Vietnam et tueur en série. ▶

Dr Victor Batachian - Doctor La Mort pour ses victimes. ▲

### MORDANT STREET, NEW YORK

Ce vieux immeuble de New York aux boiseries vermoulues abrite Avery Marx, plus connu sous le nom du « Home Improvement Killer ». L'électricité est en panne et vous aurez besoin d'une torche pour le trouver.



△ Il vous faudra rétablir l'électricité.

Utilisez l'ascenseur pour atteindre les étages supérieurs. ▷



Il vous faudra sûrement trouver une autre issue pour aller de l'autre côté. ▽

▽ Cet escalier menait quelque part... Autrefois !



### LONDON UNDERGROUND

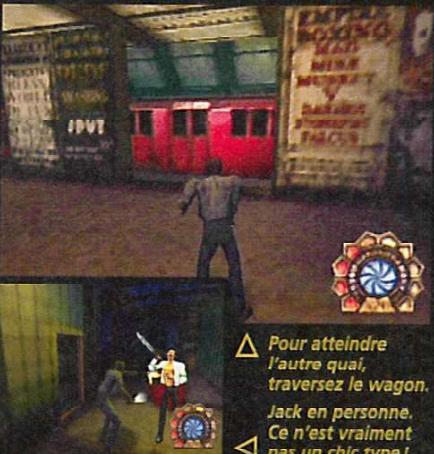
Ce niveau, l'un des mieux réalisés, est conçu à partir des plans de Down Street, une station de métro désaffectée. Et qui allez vous y trouver ? Jack, bien sûr ! Le célèbre Jack, Jack l'Eventreur...



△ Un chien zombie vous attaque ! Le métro de Londres n'est pas sûr...



▽ N'essayez même pas, Mike LeRoi ne peut tuer Les Cinq.



△ Pour atteindre l'autre quai, traversez le wagon. Jack en personne. Ce n'est vraiment pas un chic type ! ▷

**Shadowman** se déroule en fait entre deux mondes : Liveside et Deadside. Mike LeRoi existe dans Liveside, tandis que son alter ego, Shadowman, évolue parmi les ombres. En ouvrant les Portes de Coffin, vous aurez accès à certaines parties de Deadside. Une fois une région découverte, vous pourrez y revenir à loisir par une simple téléportation. Le jeu est conçu de telle manière que vous trouverez toujours de nouvelles choses, découvrant parfois de gigantesques zones inexplorées. Voici donc un bref aperçu des niveaux – gardez à l'esprit qu'ils sont énormes – que nous avons assaillonnés de quelques petits indices qui vous aideront à trouver Legion, le but ultime de votre quête...

# DEADSIDE

## TEMPLES DE GAD

### TEMPLE DU FEU

Vous y trouverez le Gad Toucher. Il permet à Shadowman de pousser des blocs brûlants et de s'accrocher au rebord des vases enflammés. C'est le plus simple des temples et il vous donne une idée de ce qui vous attend.



Les Temples de Gad sont très orientés « plate-forme ». Les marteaux ne vous rappellent rien ?



Profondément enterrés dans les Temples de Gad, vous trouverez des arcanes qui graveront sur le corps de Shadowman de bien puissants tatouages. Quelle en est la raison ? Les Gads procurent à celui qui les porte des pouvoirs très utiles.

### TEMPLE DE LA PROPHÉTIE

Ce temple renferme le Gad Marcher. Une fois gravé sur Shadowman, notre héros pourra traverser les étendues de lave comme si de rien n'était.



Chacune des idoles du temple cache une Âme Noire.

► Avec le Gad Marcher, la lave ne vous fera plus peur.

### TEMPLE DU SANG

De par le nombre d'actions qu'il demande de maîtriser (sauter, nager...), ce temple est le plus difficile à traverser. Le Gad Nager permet de nager sous la lave et de découvrir ainsi de gigantesques zones cachées.



△ La lave croisera souvent votre chemin, chaude et étouffante.

## LES PORTES DE MARROW

C'est ici que vit Jaunty, un énorme serpent irlandais à tête de crâne (avec un chapeau ridicule dessus !). C'est votre second contact amical dans Shadowman. Il garde les Portes de Marrow qui conduisent à Deadside et vers l'Asile.



## THE WASTELAND

Dans cette zone désolée, siège entre autres choses le majestueux Temple de la Vie dans lequel vous pouvez échanger cent cadeaux contre un container d'énergie supplémentaire. Vous y croiserez aussi les Chemins de l'Ombre au bout desquels attendent les Portes de Coffin.

## LES STATIONS DE L'ASILE

### GATEWAY

Il y a deux chemins qui y mènent, dont l'un n'est emprunté qu'une fois le Gad Toucher en votre possession. C'est à ce moment que vous ressentirez l'immensoité de l'édifice qu'est l'Asile.

L'Asile est tout bonnement gigantesque, même vu de l'intérieur.

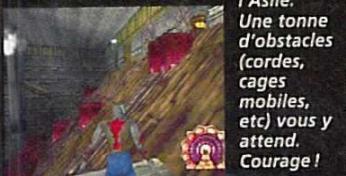


### QUARTIERS

#### LES CELLULES

Pour atteindre ce niveau, vous serez transporté par ce merveilleux ouvrage gothique en métal qu'est le train de l'Asile.

Une tonne d'obstacles (cordes, cages mobiles, etc) vous y attend. Courage !



### CATHÉDRALE DE LA DOULEUR

C'est d'ici que vous pouvez rejoindre Les Cinq. Les Chambres contiennent cinq Shismes, téléporteurs macabres reliés aux repaires des tueurs en série. Charmant !



► L'un des cinq Schismes. Écœurant, n'est-ce pas ?

### LA SALLE DES MACHINES

L'Asile est alimenté par une entité géante nommée le Dark Engine. Vous apprendrez plus tard qu'il vous faut l'éteindre pour accomplir votre mission et rejoindre Legion. Mais comment y arriverez-vous ?



△ C'est ici qu'il vous faudra déconnecter le Dark Engine.

### SALLES DE JEUX

L'un des niveaux les plus dérangeants de Shadowman. Alors qu'une jolie berceuse s'entend en fond sonore, vous évoluerez dans des pièces tapissées de carrelage blanc maculé de sang.



### CONDUTS DE LAVE

Pour traverser ou explorer les couloirs de lave brûlante, vous n'aurez pas de trop des pouvoirs que procurent le Gad Marcher et le Gad Nager afin d'atteindre sans encombre les Govis renfermant les Âmes Noires.



### VILLE SOUTERRAINE

Située profondément au-dessous de l'Asile, la sombre ville souterraine baigne dans une atmosphère embrumée. Les Âmes Noires qu'elle abrite sont d'autant plus difficiles à dénicher...



GO! GO!

**HORROR BOOM**  
1999 semble bien être l'année de l'horreur sur N64. D'abord, nous avons eu *Castlevaria* (de sinistre mémoire). Maintenant arrive *Shadowman* et *Resident Evil 2* pointeront le bout de son nez en novembre. Toujours dans l'attente de profiter d'une version finale de ce dernier, une chose reste sûre néanmoins : *Shadowman* donne un sérieux coup au



titre très embrumé de Konami dans lequel l'exécution de certains sauts relevait du miracle. *Shadowman* est simplement meilleur sur tous les points, bien meilleur...



**ÇA SAUTE ?**  
*Shadowman* compte de nombreuses séquences de sauts, d'escalade et de nage comme tout bon jeu 3D qui se respecte. Curieusement, le seul endroit où cela commence à devenir lassant, et un peu déloyal, se situe dans le Temple du Sang. La route tortueuse qui mène au Gad tatoué sur votre peau vous mettra face



à face aux Soeurs de Sang. Le combat que vous aurez à mener contre elles se déroule au-dessus de plates-formes qui tendent à s'effondrer dans la mer de lave qui vous entoure. Ce n'est pas si grave, si l'on considère que vous n'êtes pas loin de la fin du jeu.



# LE CLUB DES CINQ



## AVERY MARX (LE TUEUR ARCHITECTE D'INTÉRIEUR)

Avery est vraiment une créature aussi bien dérangeante que terrifiante. Vous vous en rendrez compte au moment où vous ferez sa connaissance au sein de l'immeuble en décomposition qui lui sert de repaire et qui est plongé dans le noir. Avery doit son nom aux objets qu'il fabriquait grâce aux restes de ses victimes...

△ C'est vraiment un personnage dont il faut se méfier. De quoi dormir la lumière allumée...



Beyon le boussole... Entrée librement, découverte par

Avery Marx vous donnera la chasse munie de ses lunettes à vision nocturne. ▷

## MANUEL DE L'OMBRE

### AMBIDEXTERITÉ

Vous pouvez doter d'une arme chacune des mains de *Shadowman*, les boutons Z et B étant attribués respectivement aux membres gauche et droit. Ce système est très efficace car il permet de détruire net de puissants ennemis.

Deux mains,  
deux armes.  
Deux fois plus de puissance ▷



△ La communion de l'Enseigne et du Violator en laissera pantois plus d'un !

### ÇÀ BALANCE

*Shadowman* peut s'accrocher à une corde et s'y déplacer d'un bout à l'autre. Ceci est très utile dans les Temples de Gad où ce genre d'obstacles abonde. Surtout, libérez vos deux mains !



△ Méfiez-vous des faux éparglées dans le Temple du Sang.

## JACK 2

Ayant fait du métro londonien sa demeure, Jack 2 (en vérité le véritable évêtre) a été engagé par Legion pour concevoir l'Asile. Votre mission consiste à le tuer ainsi qu'à trouver sa Schématique, c'est-à-dire les plans architecturaux de l'Asile et les Schismes.



Jack l'évêtre, Architecte et tueur de masses. ▷

△ Vous rencontrerez Jack pour la première fois dans la scène d'introduction du jeu.

You aurez besoin des plans de Jack un peu plus loin dans l'aventure. ▷

Mike LeRoi et *Shadowman* dispose d'une panoplie de mouvement des plus complètes à laquelle il faut ajouter la possibilité de « locker » ses ennemis et de « strafing » autour d'eux.

### ROULADES

En plus de vous faire rouler vers l'avant, maintenir enfoncé le bouton R permet d'effectuer des roulades de côté. Pour peu que vous soyez armé, vous pourrez rouler et tirer en même temps.



△ La prison est l'endroit idéal pour faire des galipettes.

### SAUT ARRIÈRE



Incroyable ! À chaque fois que *Shadowman* s'accroche au rebord d'une paroi à l'aide de ses petits doigts, il peut rejoindre la plate-forme qui se trouve derrière lui en poussant le stick analogique. *Shadowman* ramènera ainsi ses jambes contre le mur pour se propulser en arrière. Assurez-vous tout de même qu'il n'y a pas de piège !

# LE FACTEUR RETRACTEUR

Il y a tout un tas de choses à faire pour arriver au terme de la quête de *Shadowman*. L'un des plus importants items du jeu est le Rétracteur, un accessoire macabre servant à ouvrir les Schismes. Il y en a trois – voici comment trouver l'un d'entre eux...

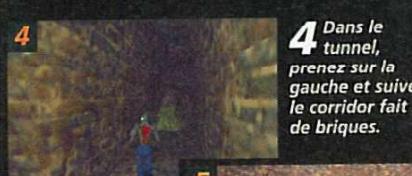
**1** L'une des Chapelles contenant un Rétracteur se trouve dans la Salle de Jeux de l'Asile. Pour y accéder, vous devez d'abord nager le long d'un complexe sinuose submergé de sang.



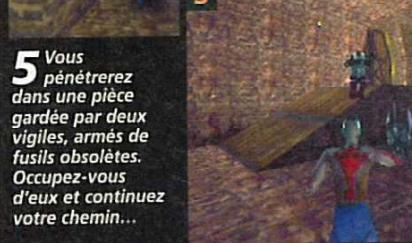
**2** À la surface, vous tomberez dans une embuscade. Détrouez les méchants, dirigez-vous vers la porte et continuez votre route.



**3** Suivez le pont suspendu au-dessus d'un lac de lave (qui recèle de nombreuses issues vers d'autres parties du niveau).



**4** Vous pénétrez dans une pièce gardée par deux vigiles, armés de fusils obsolètes. Occupez-vous d'eux et continuez votre chemin...



**6**



**6** Vous vous retrouverez devant l'entrée de la Chapelle du Rétracteur. Impressionnant, vous ne trouvez pas ?

**7**



**8** Utilisez l'ours de Luke pour rejoindre la Cathédrale de la Douleur où sont situés les Schismes. Passez par l'une des quatre portes de la pièce.

**9**



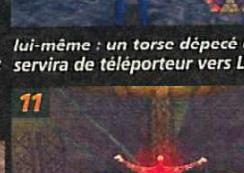
**11**



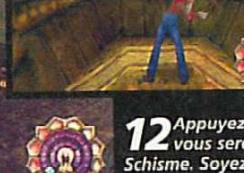
**12**



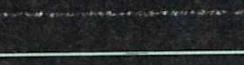
**10**



**11**



**12**



**7** Montez pour récupérer le Rétracteur. Il vous en reste encore deux à trouver pour débusquer tous les membres du groupuscule que forment Les Cinq...



**9** Ici, nous sommes passés par le Schisme de Jack. Vous atteindrez sa dépouille en continuant vers le haut.



**11** Equipez-vous du Rétracteur, utilisez-le et Shadowman le plongera dans la poitrine du Schisme. Si, si, il fallait que vous le fassiez !



## PIUSSANCE DE L'OMBRE

Alors que les armes utilisées dans Liveside utilisent des munitions classiques – Violator inclus – celles de Deadside (Marteau, Asson, etc.) se nourrissent d'une bien autre manière. De la forme d'un petit crâne vaudou doré, ces munitions magiques se trouvent un peu partout dans Deadside – mais plus l'arme est puissante, plus elle en consommera à chaque utilisation. Le Flambeau, par



exemple, use plus d'un Asson. Regardez dans les jarres, les barrils, sous les plateaux à Calabash et derrière les toiles peintes d'une flamme rouge (utilisez le Flambeau) pour en trouver.



## CADEAUX À GOGOS

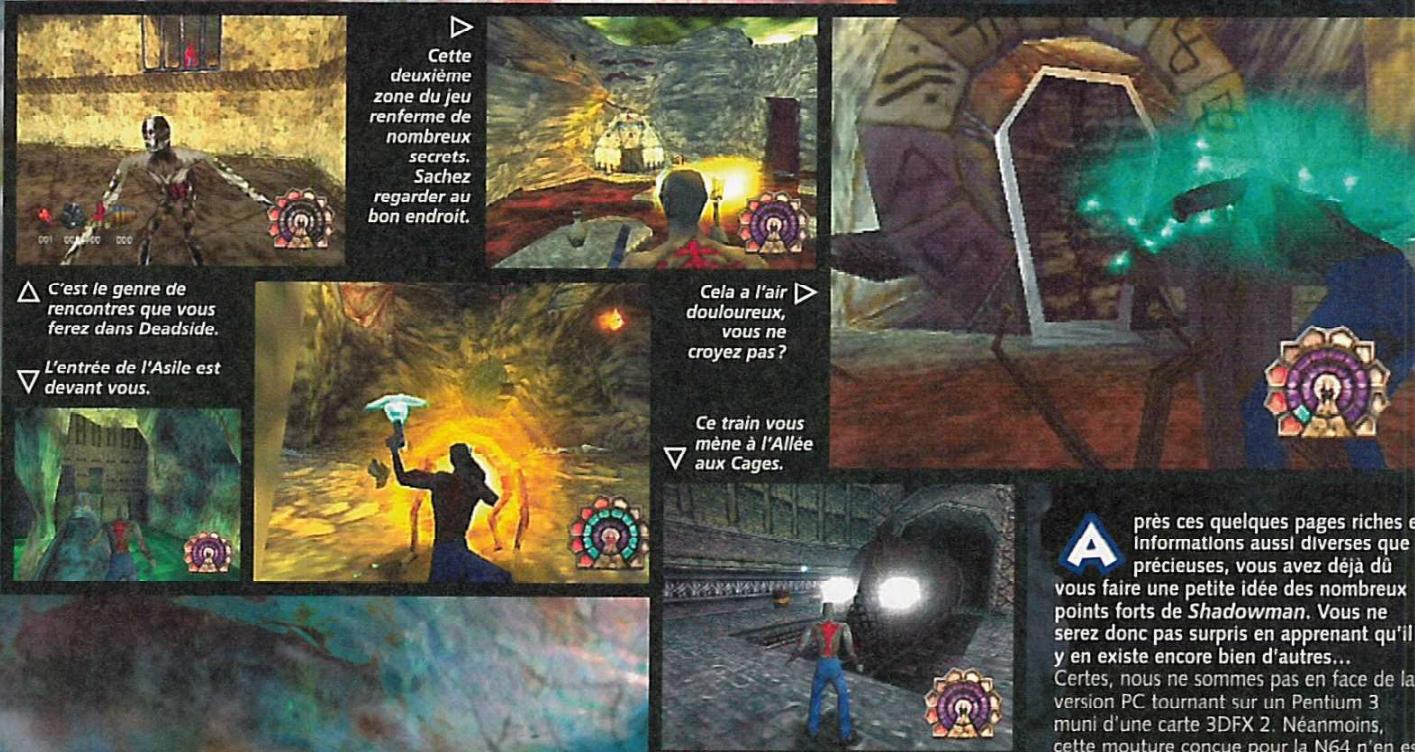
Les Cadeaux sont ces sortes de petites coquilles éparses dans Liveside et Deadside. Vous en trouverez des centaines au cours du jeu et soyez sûr de tous les collecter. Ils vous serviront à accroître la force vitale de Shadowman. Dès que vous aurez récupéré cent Cadeaux, dirigez-vous vers le Temple de la Vie dans



The Wasteland afin de les échanger contre un réceptacle d'énergie supplémentaire. Croyez-nous, vous aurez besoin de toute l'énergie nécessaire pour pouvoir progresser.



GO! GO!



**A** près ces quelques pages riches en informations aussi diverses que précieuses, vous avez déjà dû vous faire une petite idée des nombreux points forts de *Shadowman*. Vous ne serez donc pas surpris en apprenant qu'il y en existe encore bien d'autres...

Certes, nous ne sommes pas en face de la version PC tournant sur un Pentium 3 muni d'une carte 3DFX 2. Néanmoins, cette mouture conçue pour la N64 n'en est pas moins un chef-d'œuvre tant au niveau graphique que sonore. La jouabilité n'est pas en reste, au contraire. C'est ce qu'on a fait de mieux sur N64. Lara peut aller se rhabiller ! Mike LeRoi répond au quart de tour aux commandes qu'on lui soumet. Il court, il roule, il nage, saute n'importe où, s'accroche partout et surtout sait se servir de ses deux mains. Oui, enfin un héros intelligent qui sait tenir une arme d'une main et attraper un objet (tel une torche, par exemple) de l'autre. Un miracle de la technologie c't'homme là ! Il sait même se rattraper au rebord d'une paroi avec une seule de ses « mimines », ranger l'objet encombrant la seconde puis aller d'un bout à l'autre d'une corde suspendue au-dessus d'un lac de lave en fusion. Le système d'attribution des items permettant

#### JOUABILITÉ

**Mike LeRoi répond au quart de tour aux commandes... Il court, il roule, il nage, saut n'importe où, s'accroche partout...**



△ Ces sortes de zombies ailés vous crachent de la morve verte à la figure.

ce genre d'exploits est d'ailleurs d'une simplicité enfantine. Vous pouvez consulter votre inventaire à tout moment en pressant un seul bouton (C-droit), puis affecter une arme ou un quelconque objet en pressant l'un des boutons Z ou B. Ces touches sont respectivement associées aux membres gauches et droits de Shadowman et une simple pression permet de sortir l'objet sélectionné. De plus, dans les cas délicats où une solution rapide de repli s'impose, le bouton C-gauche permet de libérer les deux mains pour s'accrocher promptement après une manœuvre exécutée à la va-vite.



△ L'un des portails. Vous en atteindrez un à chaque fois que vous tuerez l'un des Cinq.

Avec ce Marteau, Shadowman se prépare à faire de gros dégâts. ▷



△ Le Gad Toucher vous permet de vous accrocher à ces piliers de flammes.



### Une version française des plus réussies

Il n'y a pas que l'interface qui mérite un coup de chapeau. Le doublage des voix anglaises et américaines par de célèbres acteurs français est d'une rare qualité, surtout en comparaison des horreurs que l'on peut entendre au cinéma depuis quelques mois (allez voir les films en V.O. !). Vous reconnaîtrez la plupart d'entre elles car vous les avez déjà entendues dans de nombreux films et dessins animés. Ils ont su donner vie aux personnages si charismatiques de *Shadowman* et cela fait chaud au cœur. Ce détail prend de l'importance lorsque l'on sait que la cartouche de 256 Mégas renferme environ une heure de séquences parlées, sans compter les diverses interjections que lance Mike à de nombreuses reprises. N'hésitez pas à consulter le tableau ci-dessous si vous n'arrivez pas à reconnaître ceux qui se sont prêtés au jeu.

### Une réalisation sans reproche

Les voix excellentes contribuent sans aucun doute à donner au jeu son atmosphère macabre, mais cela ne serait rien sans une bande originale et une panoplie de bruitages appropriés. Et là,

difficile de faire mieux ! Les musiques sont tout simplement superbes et les divers sons que l'on peut ouïr au cours de l'aventure sont à vous glacer le sang, surtout lorsque, au détour d'une plate-forme, vous entendez le nom de *Shadowman* qui brise le silence. Je ne vous parle même pas de la surprise que vous aurez quand vous apercevrez la créature qui vous appelait... Les graphismes eux aussi ont bénéficié d'une attention toute particulière et l'ajout des quatre mégas supplémentaires qu'apporte le Ram Pak finit de creuser le fossé qui sépare la dernière production d'*Acclaim* des autres titres du genre. L'animation ne souffre pratiquement pas de ce surplus de mémoire vidéo et reste fluide quel que soit le nombre d'ennemis présents à l'écran. Les décors sont gigantesques et splendides, certains comme le métro de Londres sont criants de vérité et inspirent une véritable

sensation d'oppression permanente. Un peu comme dans *Zelda*, il vous faudra revenir plusieurs fois dans chacun des vingt niveaux pour y découvrir soit de précieux objets jusqu'alors inaccessibles soit des régions entières totalement inédites. *Shadowman* et le *hit* de Nintendo ont beaucoup d'autres points communs tels le système de visée performant ou la durée de vie du jeu qui avoisine, selon les membres d'Iguana et on peut les croire, les soixante-dix heures... Comme pour les aventures de Link, il faudrait beaucoup plus de huit pages pour décrire cette magnifique réalisation.

Neanmoins, malgré les nombreuses indications que nous vous avons fournies, nous n'avons dévoilé qu'une infime partie de *Shadowman* et il vous reste une montagne de choses à y découvrir. Du moins, si vous en avez le temps, la patience et la maturité d'esprit car, comme il sera indiqué sur la jaquette du jeu, ce titre n'est pas à laisser entre de jeunes mains, mais à réserver plutôt à un public averti. En tout cas, nous comptons sur vous pour sauver la planète de l'Apocalypse...

### Acteurs

Acteur	Rôle
Thierry Desroses	Shadowman/Mike LeRoi
Pierre Dourtense	Legion
Gérard Surugue	Milton Pike
Patrick Préjean	Jaunty
Marie Christine Darah	Nettie
Gabriel Le Doze	Jack
Marc Lesser	Marco Cruz

### Vous l'avez déjà entendu

voix de Samuel L. Jackson

Highlander, la série

nombreux dessins animés

nombreux films et dessins animés

voix de Whoopi Goldberg

voix de Kevin Spacey

Voice de Johnny Depp dans 21st Jump Street.

d'un chaton dans Les Aristochats

### plus & moins



- Une réalisation sans faille.
- Des musiques superbes.
- Une durée de vie incroyable.
- Un jeu enfin réservé aux adultes.



- Serez-vous assez courageux pour en venir à bout ?
- J'ai peur...
- Vous aurez compris qu'il n'y a pas de « moins » !

### Vous avez aimé...

#### Castlevania

Konami

X64 n°17, 40%

Le premier jeu un peu flippant de la N64. Zombie, vampires et monstres en tous genres vous y attendent pour dîner...



### VERDICT

Beau, passionnant, gigantesque, terrifiant, le dernier bijou d'Iguana profite d'une réalisation soignée et d'une durée de vie à toute épreuve.

**93 %**