

# Doshin the Giant 1

ÉDITEUR : LAND NET ▶ MACHINE : 64DD ▶ DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE



Parmi tous les jeux sur 64DD, le plus original est sans aucun doute Doshin The Giant 1 (titre original : Kyojin no Doshin 1), réalisé par Kazutoshi Iida et la société Param. Mettant en scène un géant sur une île, il vous demande de tenter de grandir et grandir encore, soit en aidant les autochtones, soit en faisant le mal. Dans les deux cas, plus vous serez grand et moins vous pourrez vous contrôler. Une véritable parabole pour expliquer ce qu'est la vie. Le soft continue de fonctionner même quand vous éteignez la console (grâce à l'horloge interne du 64DD), et des surprises vous attendent à chaque fois que vous reprenez une partie. Un jeu peu ordinaire, aux graphismes en 3D polygonale très originaux, qui profitent de l'extension mémoire pour afficher des personnages 3D de taille énorme, et à la musique envoûtante. Deux suites en disquettes 64DD sont déjà prévues, du nom de Black et White, et toutes les données seront échangeables avec Doshin The Giant 1. Sachez enfin que son créateur espère le lancer un jour en Europe, même si ce doit être sur un autre format, mais chut !, c'est un secret...

# Sim City 64

ÉDITEUR : NINTENDO ▶ MACHINE : 64DD ▶ DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE

Sim City, vous connaissez tous. Une ville à créer, à développer, à gérer, à foutre en l'air si vous voulez, bref, une ville virtuelle pour vous tout seul. Mais il n'est pas facile d'être un maire virtuel, et ce n'est pas parce qu'on a de bonnes intentions que l'on est aimé de ses concitoyens. Aussi, Sim City 64 vous propose une option inédite qui vous permet de rencontrer les gens dans la ville, d'aller les aborder dans la rue, bref, de communiquer. En outre, les villes sont représentées en 3D polygonale, avec de très beaux graphismes fins et détaillés, et le fait de pouvoir aller se balader dans les rues que l'on a créées est extrêmement jouissif. Cette fois, on a vraiment l'impression d'y être. Toujours plus fort, Sim City 64DD se révèle compatible avec Paint Studio, un soft de création graphique du 64DD, et laisse au joueur la liberté d'incorporer des éléments et des personnages de sa création dans le jeu. Par exemple, vous pouvez placer votre photo retracée sur Paint Studio sur le visage du maire de la ville. Avec tant de qualités et d'innovations, ce jeu 64DD se présente comme le plus fabuleux des Sim City de l'histoire.



Gagnez le nouveau

hit de

**AKKAIM**



sur PC ou PlayStation

en jouant sur le  
**3615 ACCLAIM**

ou le

**08 36 68 24 68**

UN SCÉNARIO DÉMENTIEL, UNE AMBIANCE EXTRAORDINAIRE,

UNE RÉALISATION AMBIGÜE (TRÈS BONNE SUR  
NINTENDO 64 MAIS MOINS SUR  
PLAYSTATION), VOILÀ CE QUI POURRAIT QUAI-  
LIFIER SHADOWMAN, UN JEU COMME ON VOU-  
DRAIT TOUT DE MÊME EN VOIR PLUS SOUVENT,  
ET QUI REDORE LE BLASON D'ACCLAIM, QUI  
N'ARRIVAIT PLUS (?) À SORTIR AUTRE CHOSE  
QUE SES TUROK ET AUTRES JEUX DE SPORT

(TRÈS BONS DANS LEUR GENRE IL EST VRAI)

Comme son nom l'indique, le livre de la Prophétie vous explique en détail la prophétie telle qu'elle fut annoncée aux Anciens par le Loa et ce, via des cartes illustrées. En voici quelques exemples.





ÉDITEUR : ACCLAIM ★ DÉVELOPPEUR : ACCLAIM STUDIOS ★ GENRE : ACTION-AVENTURE ★

JOUEURS : 1 ★ CONTINUES : OUI ★ SAUVEGARDES : OUI ★ DIFFICULTÉ : MOYENNE ★

AUTRES FORMATS : NON ★ DISPONSIBILITÉ : OCTOBRE ★ PRIX : 350 F ENVIRON

PLAYSTATION &amp; NINTENDO 64

# Shadowman



Lors de sa présentation en Angleterre, il y a de cela quelques mois, Shadowman était déjà très prometteur et nous avait mis en tout cas la bave aux lèvres, tant du point de vue de l'histoire, vraiment bien étudiée et tout à fait originale, que de celui de la réalisation – même si, à l'époque, seule une version PC permettait d'en juger. De quoi espérer et s'impatienter. Certes, le scénario tient toutes ses promesses et même bien plus (pour ma part, il y a de quoi renvoyer Soul Reaver au placard), mais il semble que, en ce qui concerne la réalisation, quelques problèmes subsistent, du moins dans la version PlayStation (celle que nous avons utilisée pour le test est une bêta développée à 90%) : en particulier, il faut noter l'animation saccadée et les graphismes, pas bien beaux avouons-le. Il est vrai que le challenge n'était pas évident, aussi je vous conseille de lire le paragraphe concernant la réalisation des deux versions (PlayStation et Nintendo 64), à la fin de ce test.

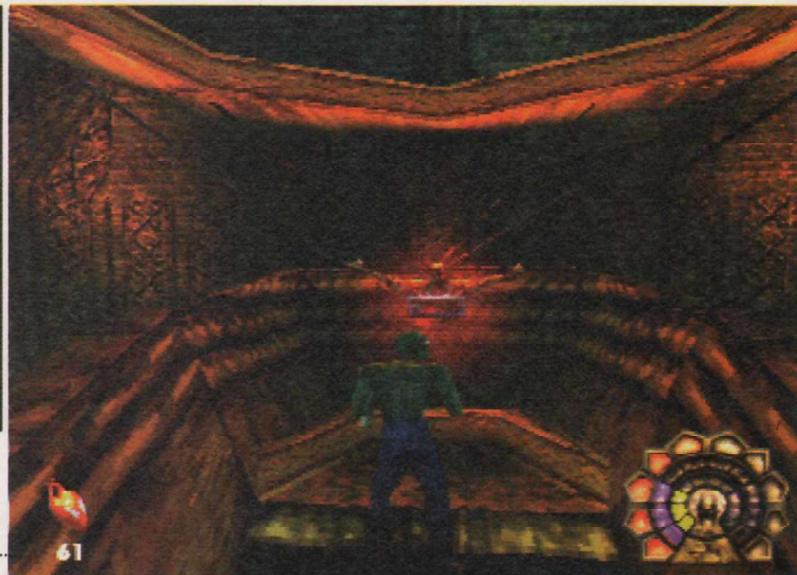
## LE PRINCIPE DU JEU

Pour abréger, et sans révéler toute la trame du jeu, sachez que le but inavoué de Shadowman est de récupérer tous les Dark Souls, des autres renfermant l'âme des damnés. Ces Dark Souls permettront à Shadowman de devenir plus puissant et d'accéder non seulement à de nouveaux pouvoirs mais aussi à des salles scellées, renfermant divers artefacts et des livres sacrés, fruits du labeur d'un de vos prédecesseurs, lui aussi possesseur, à son époque, du masque de l'ombre (le Shadowmask). En réalité, un certain nombre de Dark Souls vous permettront de monter d'un niveau. Ce nombre augmentera au fur et à mesure et de nombreuses autres ne pourront être récupérées qu'après un certain temps. Votre prédecesseur, nommé Maxim St James, a donc scellé la totalité des salles secrètes, ainsi que celles qui mènent à d'autres niveaux du Monde des Morts, et pour déverrouiller les portes, Shadowman devra d'abord en acquérir le pouvoir (le niveau requis). En fait, vous comprendrez après quelques heures de jeu qu'il vous faudra souvent revenir dans un niveau pour continuer votre recherche. Ainsi, par exemple, après avoir récupéré l'objet "Poigne" (situé dans le Temple de Feu) qui vous permet d'escalader les "Murs de Sang" (voir photo), il vous faudra revenir dans le Wasteland pour atteindre quelques Dark Souls planqués en hauteur. D'ailleurs, les développeurs ont effectué un travail formidable sur les différentes armes et objets du jeu (une trentaine), chacun étant présenté dans le livre de la Prophétie sous forme de cartes mystiques (type tarot). Ainsi, vous verrez même votre perso de plus en plus tatoué au fil du jeu, chaque tatouage symbolisant un nouveau pouvoir tel que, par exemple, la faculté de toucher le feu ou encore de marcher dessus. Pour continuer avec les exemples, d'autres armes vous permettront d'attaquer mais aussi d'ouvrir des portes spécifiques ou encore de vous téléporter dans un autre niveau à certains emplacements définis.





L'Asile : Les Couloirs des cellules 01 019  
11 120



L'ours en peluche vous permettra de passer d'un niveau à un autre, à tout moment.

C'est de l'Asile, œuvre de Jack, architecte de métier, que vous pourrez rejoindre le Monde des Vivants, où se terrent les cinq généraux de Légion (le boss de toutes les âmes noires).



#### QUELQUES OBJETS

La clé des machines (photos 1 & 2) permet d'ouvrir les portes verrouillées dans l'Asile. Le Flambeau (photos 3 & 4) permet de voir dans la nuit mais aussi de dévoiler les caches. Le Bâton (photos 5 & 6) permet d'attaquer mais aussi de se téléporter dans des endroits définis. Enfin, vous pourrez récupérer des Cadeaux un peu partout (photos 7 & 8) : cent cadeaux en offrande à Loa permettent d'augmenter la vie.



Des passages techniques vous attendent également dans ce jeu. Heureusement, la maniabilité est très bonne, même sur PlayStation.

Locker les ennemis permet de tirer en se déplaçant. Vous pouvez même utiliser deux armes en même temps, chaque main étant active.



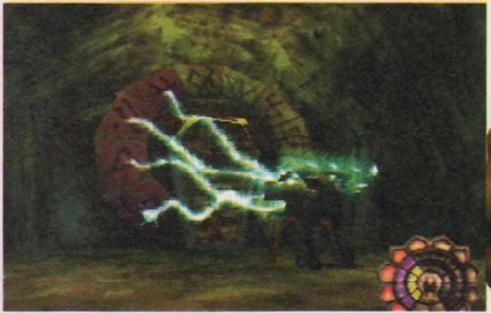
La version Nintendo 64 est assurément plus belle que la version PlayStation.



Le but principal de Shadowman est de trouver un maximum de Dark Souls, ce qui lui permettra d'augmenter ses pouvoirs, mais aussi de déceler ce que l'on appelle les Chemins de l'Ombre (ces chemins permettent d'accéder à des salles cachant des reliques – des objets – ou à d'autres niveaux du jeu).



Les plus grands BOKOR ou MAMBO n'ont pas les œuvres pour délivrer les âmes noires prisonnières à l'intérieur. Même moi, j'ai échoué.





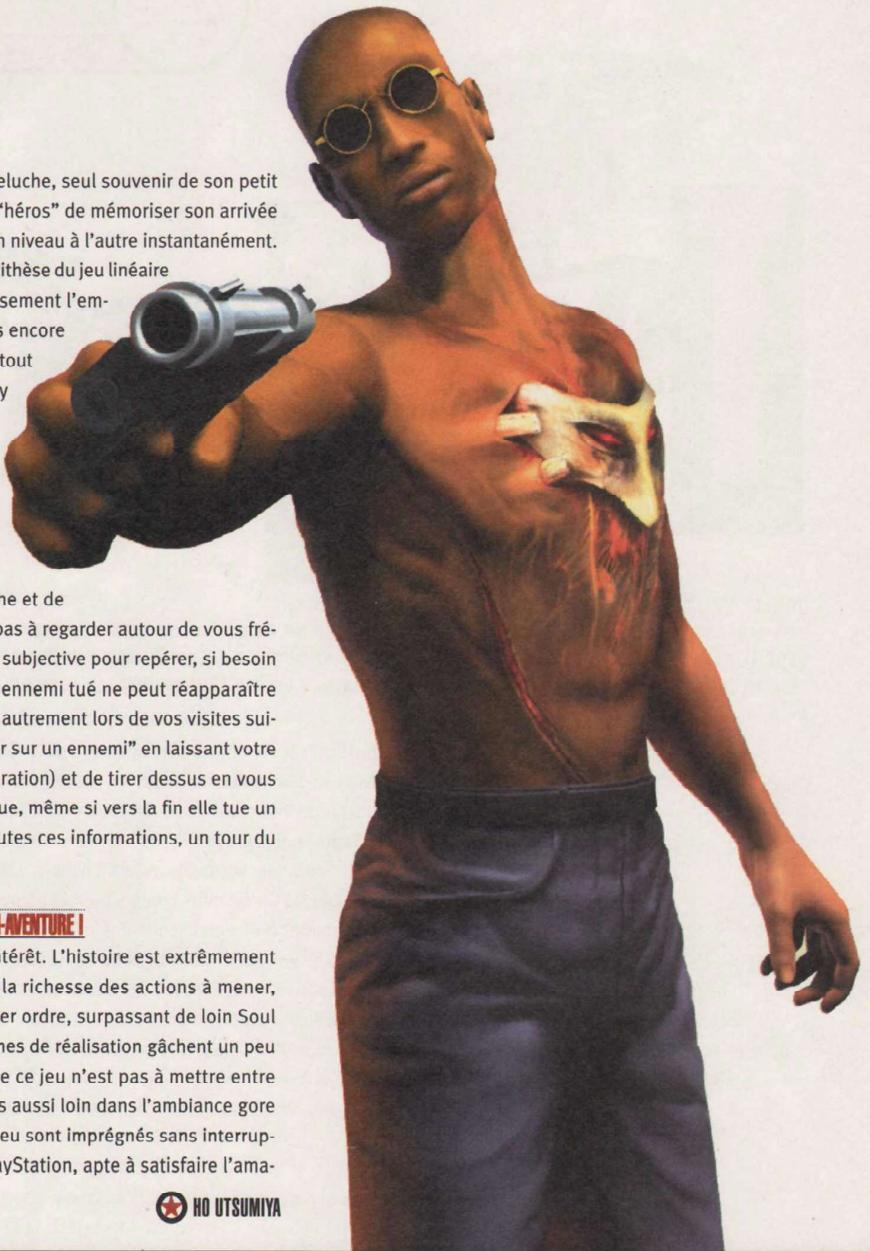
### ANTITHÈSE DU JEU LINÉAIRE

Il faut savoir que Shadowman possède un vieil ours en peluche, seul souvenir de son petit frère, qui a disparu. C'est cet ours qui permettra à notre "héros" de mémoriser son arrivée dans un nouveau niveau et, le cas échéant, de passer d'un niveau à l'autre instantanément. Ce système permet de faire de ce jeu une extraordinaire antithèse du jeu linéaire par excellence. Un conseil pour le joueur : notez précieusement l'emplacement de telle ou telle porte que vous ne pouvez pas encore déverrouiller, de tel ou tel Mur de Sang, Bloc en feu et de tout élément louche. En effet, vous aurez besoin par la suite d'y revenir et en cas de doute, il vous faudrait revisiter entièrement tous les niveaux, au prix d'une perte de temps et d'efforts bien fatigants. Et quand on sait qu'il vous faudra compter finalement avec quinze niveaux, subdivisés de surcroît, on comprend qu'il vous sera difficile de vous rappeler dans lequel se trouvent les portes de niveau 7 par exemple... De ce fait, ce sont vos facultés de recherche et de perception qui seront mises à l'épreuve : n'hésitez donc pas à regarder autour de vous fréquemment, en utilisant la touche qui sert à passer en vue subjective pour repérer, si besoin est, le Dark Soul caché au-dessus de vous... Enfin, si un ennemi tué ne peut réapparaître tant que vous restez dans le même niveau, il en sera tout autrement lors de vos visites suivantes. À ce sujet, sachez qu'il vous est possible de "locker sur un ennemi" en laissant votre doigt appuyé sur la touche adéquate (selon votre configuration) et de tirer dessus en vous déplaçant de côté (Straff). Cette technique est la bienvenue, même si vers la fin elle tue un peu l'intérêt de l'élimination en règle. Pour compléter toutes ces informations, un tour du côté des photos devrait vous simplifier la vie.

### PRIX DU MEILLEUR SCÉNARIO ET DE LA MEILLEURE AMBIANCE D'ACTION-AVENTURE

Ce jeu est vraiment une splendeur du point de vue de l'intérêt. L'histoire est extrêmement bien ficelée, la conversion en français est très bonne et la richesse des actions à mener, comme la non-linéarité, pourrait en faire un jeu de premier ordre, surpassant de loin Soul Reaver, du moins sur PlayStation. Cependant, des problèmes de réalisation gâchent un peu le tout (cf prochain paragraphe). Ce qui est sûr, c'est que ce jeu n'est pas à mettre entre toutes les mains : jamais des développeurs n'étaient allés aussi loin dans l'ambiance gore (je parle bien ici d'ambiance), dont tous les éléments du jeu sont imprégnés sans interruption. Shadowman est en tout cas, et même en version PlayStation, apte à satisfaire l'amateur averti.

HO UTSUMIYA



LE COMPARATIF ENTRE LES DEUX VERSIONS SERA FONDÉ UNIQUEMENT SUR LA QUALITÉ DE LA RÉALISATION, ÉTANT DONNÉ L'INFIME DIFFÉRENCE DU POINT DE VUE DU CONTENU. EN FAIT, PLUS QU'UN COMPARATIF, IL PERMETTRA ÉGALÉMENT AUX LECTEURS DE CONNAÎTRE LES QUALITÉS ET LES DÉFAUTS DE L'UNE ET L'AUTRE DES VERSIONS.

### PLAYSTATION



**GRAPHISME : 11**  
**ANIMATION : 11**  
**SON : 19**  
**MANIABILITÉ : 18**  
**DURÉE DE VIE : 19**

### RÉALISATION

*Du point de vue de la réalisation, la version PlayStation est une déception bien que la maniabilité soit excellente. Les graphismes ne sont pas fins, pas très beaux à voir et l'animation est saccadée pratiquement tout le temps. En fait, il faut savoir que les programmeurs n'ont pas hésité à garder des niveaux d'une taille colossale avec tout ce que cela comporte de contraintes. Ainsi peut-on expliquer les graphismes quelque peu grossiers (pour gagner en vitesse sûrement). Dommage que le résultat soit tel que l'animation reste peu fluide bien que l'on ait la sensation d'une nette amélioration plus on avance dans le jeu. En réalité, Shadowman, de par ses autres qualités, reste tout de même sympathique à jouer pour qui attache beaucoup d'importance à l'intrigue grâce à une ambiance superbement étudiée. Tout de même, les défauts de réalisation se font cruellement ressentir dans la note de cette version. Quel dommage !*

Ho Utsumiya

### NINTENDO 64



**GRAPHISME : 17**  
**ANIMATION : 17**  
**SON : 19**  
**MANIABILITÉ : 16**  
**DURÉE DE VIE : 19**

### RÉALISATION

*Grâce aux performances de la console Nintendo, la version N64 de Shadowman est bien meilleure. De plus, les heureux possesseurs de la 128 bits pourront, via l'ajout d'une Rampack, améliorer la qualité. De ce fait, Shadowman version Nintendo 64 est un jeu complet que je conseille ardemment ! Enfin, pour ceux qui comptent se procurer une Dreameast, qu'ils sachent que Shadowman sera converti sur cette console et que cette version pourrait sans aucun doute devenir la meilleure version console. Affaire à suivre.*

Ho Utsumiya

### INTÉRÊT

*Pour ma part, Shadowman est sans aucun doute le meilleur jeu d'action-aventure du point de vue de l'intérêt du jeu. L'intrigue est rondement menée, le background "horifique" est excellent si ce n'est plus. Le travail effectué sur le moindre élément du jeu est un pur chef-d'œuvre de minutie et une complète réussite. Par contre ce jeu, qui a de quoi faire frémir un certain groupe que je ne nommerai point, s'adresse assurément à un public mature.*

Pascal Bellé