

toutes les boutiques spécialisées.

5) J'ai la vague impression de m'être fait arnaquer : j'ai acheté ma N64 pour Noël dernier à 790 F, or un copain m'a dit qu'il en a vu dans une grande surface à même pas 1 km de là où j'ai acheté la mienne pour 100 balles de moins. Est-ce le constructeur qui décide du prix des consoles ou les magasins font ce qu'ils veulent ?

C'est un système assez vicieux que je vais essayer de te résumer. Premièrement, les constructeurs n'imposent pas de prix, mais lorsque ces derniers réalisent des pubs en indiquant le prix généralement conseillé, les grandes surfaces et les boutiques spécialisées sont obligées de s'aligner. De ce fait, la plupart des petits revendeurs ne gagnent rien en vendant une console (0 franc, si, si !). Les grandes surfaces et chaînes s'en sortent mieux avec des remises annuelles. Pour revenir à la console vendue à 690 F, je dois t'avouer que cela m'étonne mais il y a peut-être une solution ! Nintendo vend actuellement un pack à 790 F comprenant : une console + une manette + F1 World Grand Prix. Il se peut que la boutique en question ait retiré le jeu en vendant ainsi la console à 690 F pour revendre le jeu (sans boîte) en occasion à 150 F, soit 50 F de bénéfice. Maintenant cette pratique est peu courante mais personnellement si je peux trouver une console 100 F moins cher, je ne vais pas dire non.

Salut l'équipe et bien sûr Brice !

Votre mag et époustouflant : des tonnes d'infos, de tests, de tips, franchement votre mag est le plus adulte et le plus complet, cependant il y a des questions que je me pose depuis environ 2000 ans.

1) Dans World Driver Championship, c'est quoi cette haute définition sans le Ram Pack ?

C'est très simple, les développeurs ont obtenu de la haute résolution en réduisant la taille de l'écran de jeu.

2) Toujours dans WDC, les voitures se déforment-elles au gré des courses ? Non malheureusement !

3) Resident Evil 2 fait 512 MB, c'est bien mais le prix ?

Ne vous inquiétez

pas, la taille de la cartouche ne devrait pas trop influencer le prix de vente.

Y aura-t-il un jour Driver ou un jeu dans ce genre sur N64 ?

Je vois déjà les p'tits malins en train de se dire : « Brice, il publie vraiment n'importe quoi comme lettre ! ». Et bien figurez-vous, bande de p'tits malins, que GT envisage de développer Driver sur Nintendo 64. Le titre sera programmé par Reflections aux dernières nouvelles.

Merci et bonne continuation !

Olivier Dorls

Salut à toute l'équipe de Game Play 64 !

C'est la quatrième fois que j'écris mais je le redis haut et fort : votre mag est le meilleur.

Pourriez-vous indiquer la date de sortie européenne parce qu'on ne sait jamais si c'est Europe, USA, Jap ?

Généralement la date de sortie que nous donnons est valable pour le pays d'où le soft est originaire.

A quand DK64, Conker 64, Mario 2, Zelda 2 en Europe ?

Donkey Kong 64 débarquera à la fin de l'année, et plus exactement fin novembre aux alentours du 24. Comme Banjo-Tooie, nous n'avons plus de nouvelles de Conker's Quest. Dans une récente interview, Miyamoto (le père de Mario) a révélé qu'il travaille sur un nouvel épisode de Mario, mais ce dernier serait sur Dolphin. Zelda Gaiden est prévu pour Mars 2000 au

Japon, mais comme pour Zelda : Ocarina of Time, il est fort possible que le soft soit lancé quelques semaines plus tard sur notre continent.

Pourquoi le DD 64 ne sortira pas en Europe ?

Tout simplement parce que les applications et les titres prévus sur cette extension sont spécifiques au marché Japonais. De plus, tout le monde doute du succès du 64 DD. Pourquoi ne pas mettre plus de soluces dans Game Play 64 ?

Tu sais, ce n'est pas compliqué, nous attendons que des jeux s'y prêtent. Où en est la censure de Resident Evil 2, Shadowman, Carmageddon ?

Pour le premier il n'y a pas trop de problèmes puisque l'on pourra choisir la couleur du sang. Idem pour Mike Leroi, le héros de Shadowman qui reste très proche de la version originale des développeurs d'Acclaim. En revanche, du côté du Carmageddon, on ne peut pas vraiment parler de censure. Pour moi c'est une mauvaise blague dont on se serait bien passé. Je m'explique, les hommes ont été remplacés par des mammouths et des dinosaures. Bonne continuation

Frédéric

Salut Brice et à toute l'équipe de Game Play 64. Encore bravo pour votre mag car c'est vraiment le meilleur (bon c'est vrai, vous le savez déjà). Il y a plusieurs questions que j'aimerais te poser :

Où est passé le numéro de juin ?

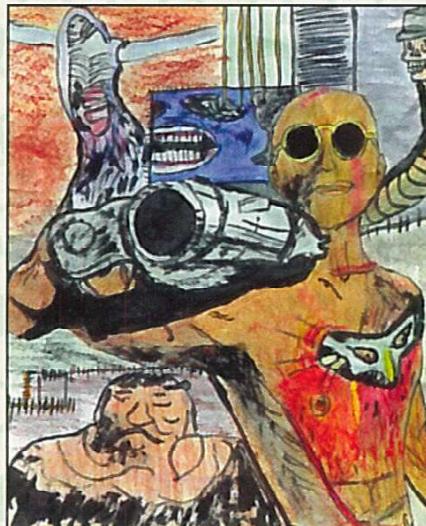
C'était le numéro avec Donkey Kong en couverture.

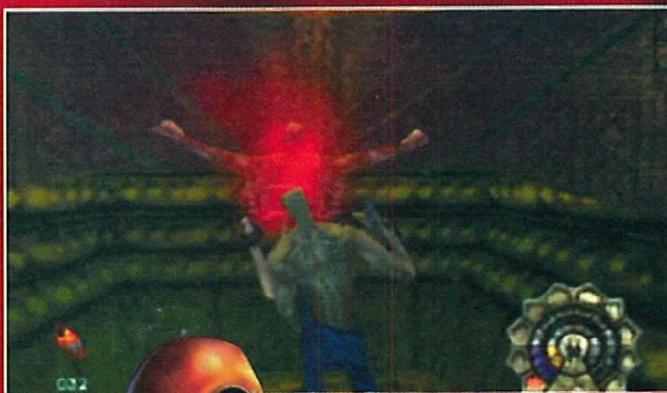
Que deviennent Duke Nukem : Zero Hour et Ogre Battle 3, cela fait plusieurs mois qu'on n'en entend plus parler ?

Duke Nukem : Zero Hour est en test dans le numéro que tu tiens entre tes mains et sera bientôt disponible sous nos latitudes. Ogre Battle 3 est uniquement disponible au Japon pour le moment.

J'attends avec beaucoup d'impatience Carmageddon 2. Sera-t-il aussi bien que le premier sorti sur PC ?

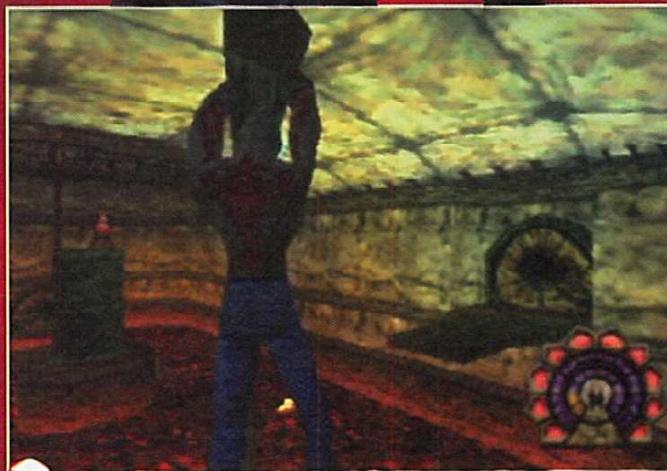
Si tu veux connaître mon avis sur





SHADOWMAN

Acclaim apporte le premier jeu d'action/aventure/plate-forme en 3D à tendance gore sur Nintendo 64. Shadow Man se présente comme le premier titre proposant un scénario aussi complexe et aussi sanglant au pays de Mario. Exit les couleurs criardes et les bonus en forme de champignon, Shadow Man va vous impressionner par ses graphismes, vous faire frissonner par son ambiance, flipper par ses monstres hurlants et pleurer par la quête interminable qui vous attend...



LE SHADOW MAN PEUT S'ACCROCHER AUX CORNICHES, À DES CORDES OU, COMME ICI, À UN ÉLÉMENT QUI SE DÉPLACE...

Shadow Man est sans conteste un futur hit sur la Nintendo 64. Seul titre du genre sur cette machine, le côté gore attire sans doute les fans de Mario un peu trop habitués à voir des fleurs multicolores et des princesses débiles. La seule princesse que l'on puisse trouver ici

n'est autre que Nettie, la prêtresse vaudoue qui a fait de Mike Leroy le Shadow Man. Ainsi, il est capable de passer du monde des vivants (liveside) au monde des morts (deadside), sans autre changement qu'un incroyable gain de puissance. Son but est d'empêcher

l'Apocalypse prévue par une prophétie... Un scénario complexe vous mène à travers un dédale de pistes, de couloirs, de salles et de niveaux dans d'innombrables endroits très divers, plus malsains et glauques les uns que les autres comme des marais infestés de zombies et de crocodiles, une prison texane vraiment mal famée, le métro londonien après sa fermeture, et surtout l'asile (une tour de Babel de 1 km de haut) dans laquelle se cachent les tueurs en série responsables du chaos. De nombreuses armes (à découvrir au fil de votre progression) vous aideront à exterminer les horde de monstruosités tapies dans chaque recoin. Elles sont différentes selon l'endroit où vous vous trouvez : dans le «liveside» ou le «deadside» ; et le Shadow Man peut en porter une dans chaque main. Les graphismes grandioses et effrayants alliés aux nom-

breuses animations du décor renforcent l'ambiance déjà angoissante, immergeant totalement le joueur dans un monde étrange et oppressant. Pour arriver jusqu'aux psychopathes, il faut activer des mécanismes, trouver des objets puis les utiliser mais surtout : casser du monstre ! De nouveaux pouvoirs acquis au fil du jeu permettent au Shadow Man de toucher le feu, puis d'escalader les cascades de sang, de marcher sur la lave et enfin de nager dedans. Une fois ces pouvoirs récupérés, il faut retourner à divers endroits déjà visités pour parvenir à de nouvelles zones inexplorées désormais accessibles... Le nouveau titre d'Acclaim semble assez intéressant pour faire un joli carton au près des possesseurs de N64 !

C Christophe

...fait de plus en plus...

Tests 64

Ils sont plusieurs !



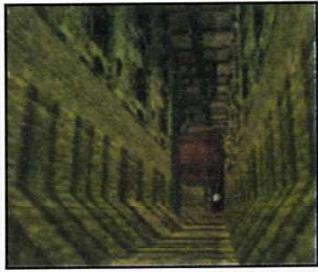
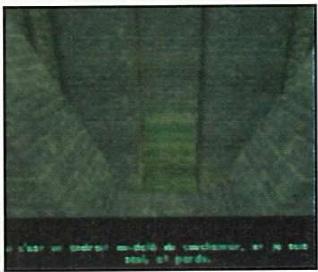
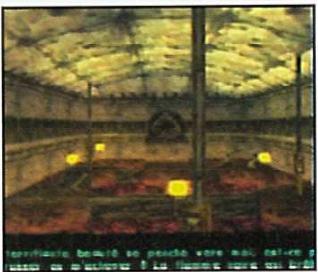
Les ennemis sont légion et ça tombe bien car c'est le nom du boss final (il croit qu'il est plusieurs). Au fil de votre aventure, vous rencontrerez des méchants de toutes formes et plus ou moins belliqueux. Par exemple, au début quelques Rotweilers viendront vous renifler et si vous ne leur tirez pas dessus, ils resteront tranquilles. En revanche les monstres à crochets ou les gros balèzes armés n'attendent pas spécialement pour vous faire sauter la tête !

Mort ou vif

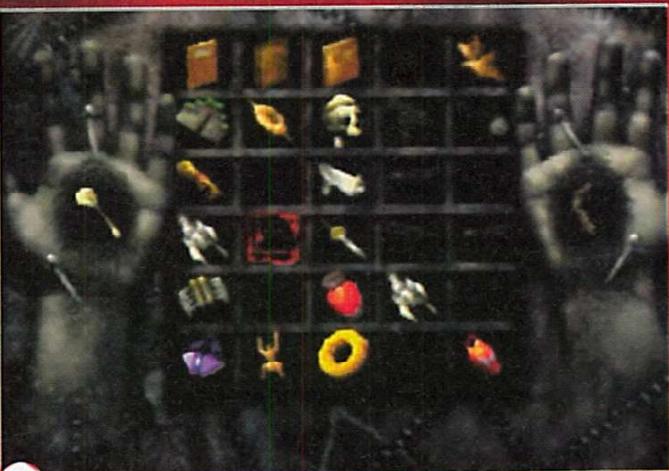


Le Shadow Mask que Nettie a tressé sur le torse de Mike Leroy (avec ses côtes !) permet au Shadow Man de passer du monde des vivants (liveside) au monde des morts (deadside). Au départ, l'action du jeu se déroule dans le «liveside». Après la rencontre avec Nettie dans la chapelle, il faut rejoindre le «deadside» pour continuer l'aventure. Une simple noyade peut vous y emmener, mais il suffit d'utiliser l'ourson pour s'y rendre plus directement. Le jeu se passe en majeure partie du côté sombre mais vous devrez retourner dans la «lumière» à plusieurs reprises, notamment pour tuer les cinq psychopathes...

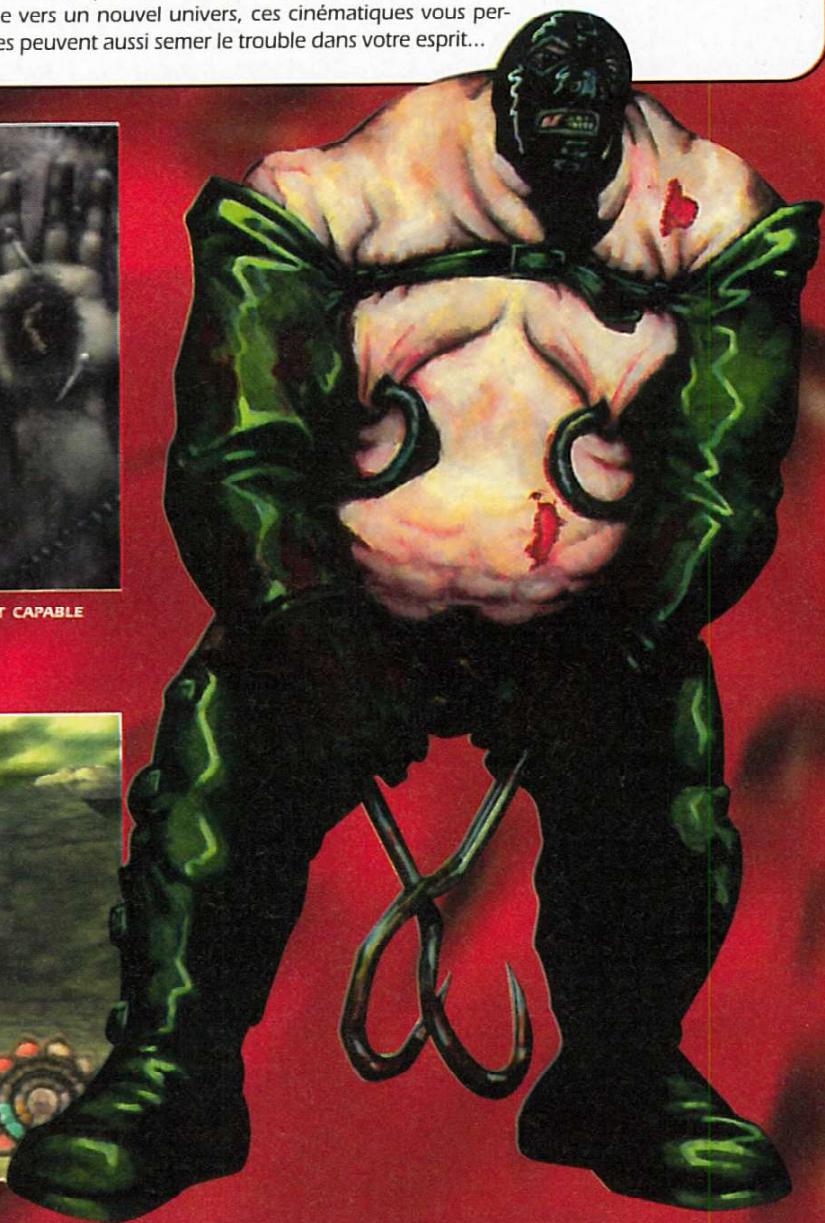
Une histoire complexe...



De nombreuses cinématiques utilisant le moteur du jeu entrecoupent les différentes phases de la quête. Lorsque vous voulez parler à Nettie (ou Jaunty) ou bien lorsque vous trouvez une passerelle vers un nouvel univers, ces cinématiques vous permettent de comprendre un peu plus le scénario mais elles peuvent aussi semer le trouble dans votre esprit...

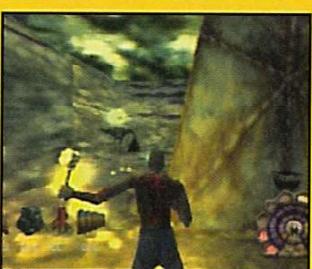
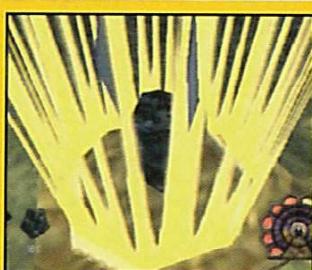


T LE SHADOW MAN EST AMBIDEXTRE, C'EST-À-DIRE QU'IL EST CAPABLE D'UTILISER DES ARMES AVEC LES DEUX MAINS.



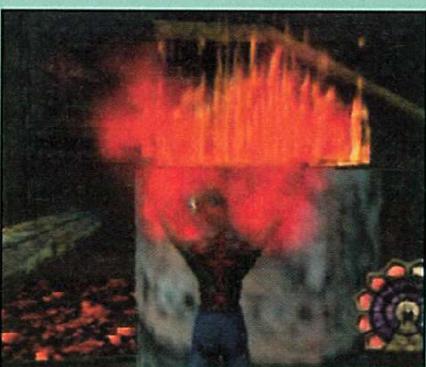
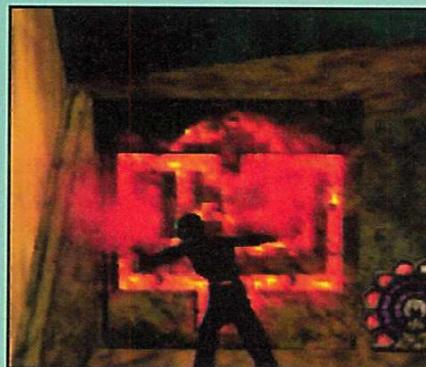
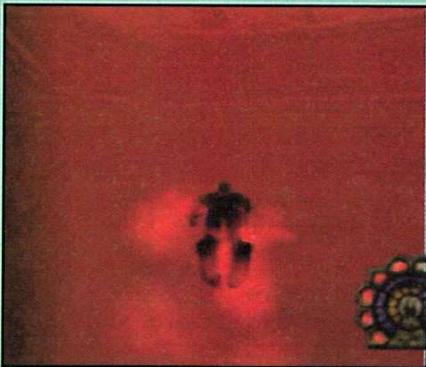
T IL EST POSSIBLE DE CHARGER LE SHADOWGUN EN FONCTION DU POUVOIR RÉCUPÉRÉ GRÂCE AUX GOVIS.

Prends ça, cloporte !



On peut classer les armes en deux catégories : les armes classiques dans le «liveside» (Desert Eagle, uzi, fusil à pompe...) et les armes magiques dans le «deadside» (Shadowgun, Asson, Bâton, Flambeau, Marteau, Violator...). Ces dernières sont beaucoup plus puissantes et utilisent en majorité le feu, ce qui donne des effets spéciaux souvent efficaces et toujours impressionnantes...

Il est puissant

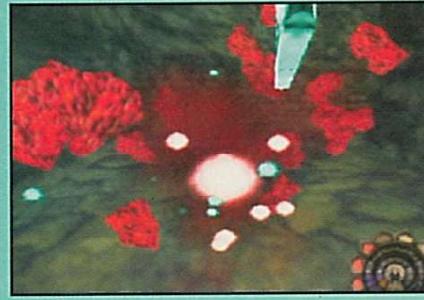


Le Shadow Man est capable de nager, de sauter en longueur, de pousser des caisses, de s'accrocher aux corniches et de s'accrocher à une corde pour traverser les précipices. Quelques pouvoirs plus loin, il est capable de toucher le feu, de marcher dans la lave, de grimper sur les cascades de sang, et enfin de nager dans la lave !

Ames sensibles s'abstenir !

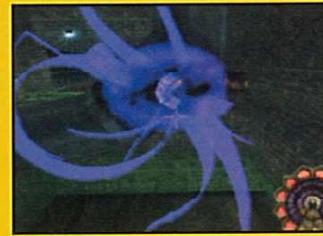


Le souvenir de la vie peut grandir en moi les échelles
carrié par les faux prisonniers avec cette très petite



Si la vue du sang vous dégoûte, ce n'est pas la peine d'acheter ce jeu ! En effet, les développeurs ont insisté sur le côté sanguin et les chairs à vif car chaque ennemi détruit produit son lot de morceaux sanguinolents. Dans l'asile, les globules sont omniprésents et les visions d'horreur se multiplient (hommes décapités, cadavres, morceaux humains...).

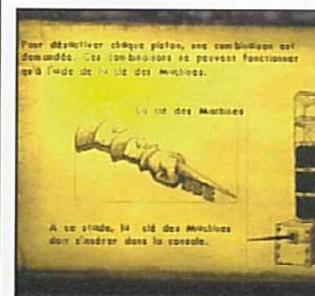
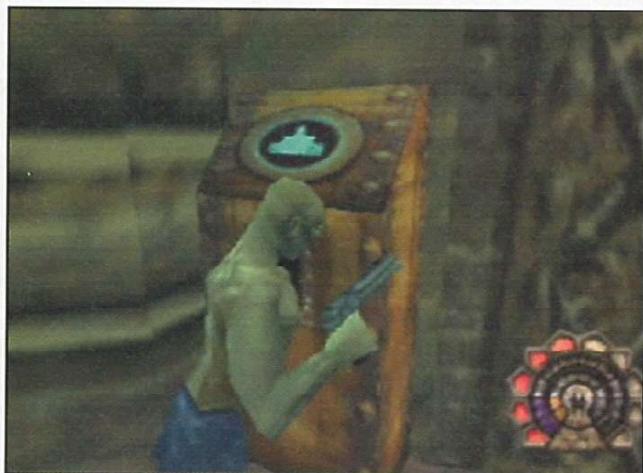
Les âmes noires



Les golems renferment les âmes noires. Théoriquement surveillés par les soeurs de sang, ils sont disséminés aux 4000 coins du jeu. Les âmes noires récupérées par le Shadow Man augmentent ses pouvoirs, et notamment la puissance de son gun. La puissance est symbolisée par les cases violettes en bas à droite de l'écran. On retrouve ces mêmes cases sur les portes de coffin (les trucs qui ressemblent à Stargate) et vous ne pouvez ouvrir que celles dont le nombre de cases est inférieur ou égal au votre.

La clef

Les livres en votre possession au début de l'aventure parlent d'une clef. Elle se trouve dans l'asile et permet de progresser dans cette forteresse en ouvrant les portes protégées par des mécanismes étranges. Le Shadow Man enfile la clef comme un gant et en enfonce son bras dans l'orifice prévu à cet effet, la porte se débloque.

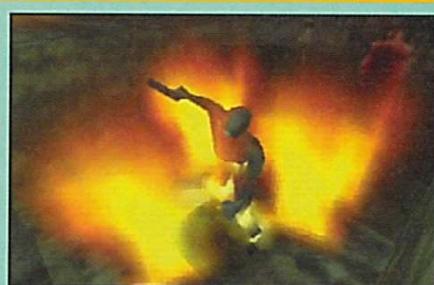


L'ourson

Après quelques centaines de mètres, vous rencontrez Nettie dans une église. C'est là qu'elle vous donne le Shadow gun et l'ourson en peluche du petit frère de Mike. Cet ourson sert de sauvegarde. Il permet de rejoindre tous les checkpoints à n'importe quel moment du jeu, hélas, il est impossible de choisir l'endroit des sauvegardes... Lorsque vous parvenez à un checkpoint, l'ourson apparaît en surimpression, comme on peut le voir sur une des images. Au besoin, il permet aussi de rejoindre Nettie ou Jaunty pour quelques conseils...

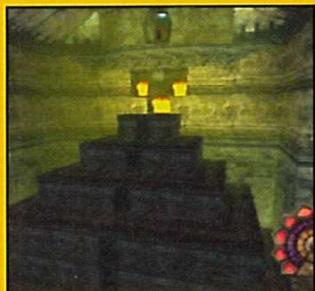
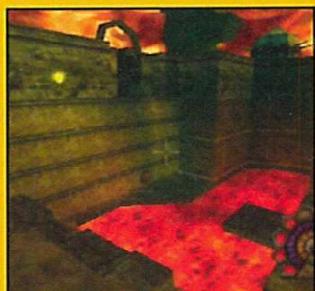
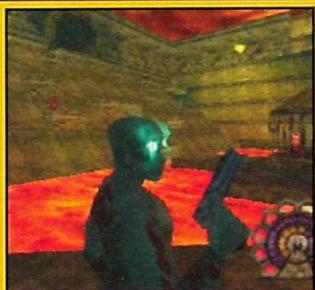


Il ne faut pas jouer avec le feu !



Le feu est utilisé tout au long des aventures du Shadow Man. Les décors mais aussi et surtout les armes du «deadside» sont axés sur la pyrotechnie. L'asson, le bâton, le flambeau et même le marteau utilisent le feu pour vous débarrasser de vos différents ennemis. Outre les flammes sortant du sol et les gargouilles crachant des boules de feu, on retrouve souvent des coulées ou carrément des lacs de lave plutôt mauvais pour la santé, au moins au début, alors que vous n'avez pas encore les pouvoirs requis....

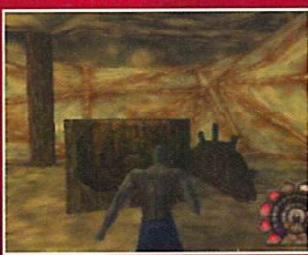
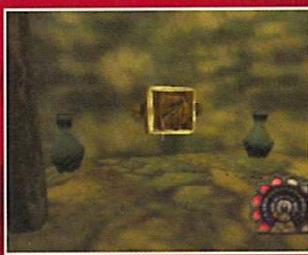
Admirus simplement...



D'innombrables salles ne manqueront pas de vous surprendre et de vous impressionner par leurs graphismes fins et détaillés, en un mot : magnifiques. Shadow Man est compatible avec la cartouche 4MB et vous devrez l'utiliser si vous ne voulez pas avoir l'impression de jouer sur une N64 !

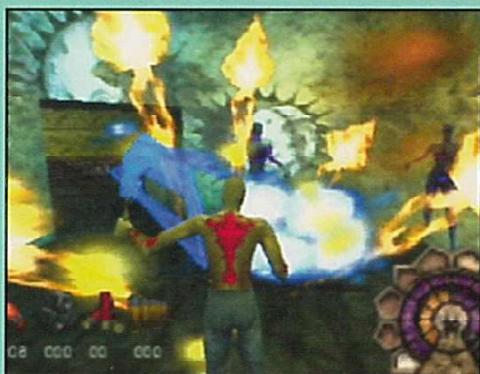
Quelques mécanismes

Vous rencontrerez de nombreux mécanismes à faire fonctionner pour progresser dans le jeu. Ils s'enclenchent soit par des manettes sur des consoles de commande, soit en pressant des blocs encastrés dans les parois. Comme dans Tomb Raider, une cinématique montre parfois l'effet produit mais... pas toujours !



Plein la face !

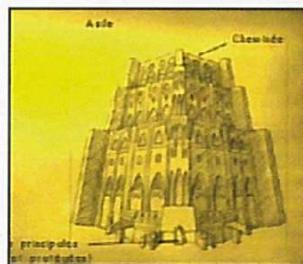
Les effets spéciaux sont un des points forts du soft. A chaque utilisation de n'importe quelle arme, la lumière se déchaîne ! Toutes les couleurs y passent, rien que pour le plaisir des yeux mais il ne faut pas se déconcentrer pour autant car les ennemis, eux, n'y prêtent pas attention et continuent d'utiliser leur puissance !



Documentation illustrée

Plusieurs ouvrages sont à votre disposition pour approcher une meilleure compréhension de l'histoire, et surtout pour connaître vos objectifs ainsi que, éventuellement, le moyen de les atteindre. Le livre de Nettie et la Prophétie sont les premiers textes en votre possession qui vous donneront quelques indications sur la marche à suivre et les objets à récupérer.

Ensuite vous trouverez le «Journal de Jack», puis le livre des ombres...



Editeur : Acclaim
Distributeur : Acclaim
Date de sortie : Disp
Nb de joueurs : 1

G RAPHISMES

La diversité est certainement le maître mot, mais magnifique et impressionnant viennent eux aussi à l'esprit. Les décors sont fins et détaillés, les textures sont réussies et les effets spéciaux sont remarquables, seuls les personnages manquent un peu de polygones.

94

A NIMATION

L'animation des différents personnages est moyenne, mais de nombreux éléments du décor sont sans cesse en mouvement et l'ensemble paraît vivant... A l'extérieur, les nuages se déplacent et se reflètent dans les différents points d'eau : le résultat est impressionnant.

82

M ANIABILITÉ

La prise en main est simple et intuitive, mais quelques bugs d'affichage gâchent la jouabilité. Les passages de pure plate-forme sont parfois délicats à négocier... Heureusement, trois vues sont disponibles et il est possible de faire tourner la caméra autour du personnage.

80

E NDURANCE

La quête du Shadow Man vous emmènera dans des dizaines de vastes niveaux plus labyrinthiques les uns que les autres. Le gain de pouvoirs supplémentaires au fil de l'aventure vous permettra de revenir sur vos pas et d'accéder à de nouveaux endroits.

95

S ON

Les développeurs ont privilégié les bruitages (franchement effrayants) à la musique (pratiquement inexistante). Les voix des différents protagonistes sont en majorité celles des doublures d'acteurs tels que Samuel Jackson.

85

- Ambiance unique
- Scénario complexe
- Graphismes impressionnantes
- Durée de vie

- maniabilité
- bugs persistants

94

CAMPPLAY64
...Réellement intéressants...

Tests 64