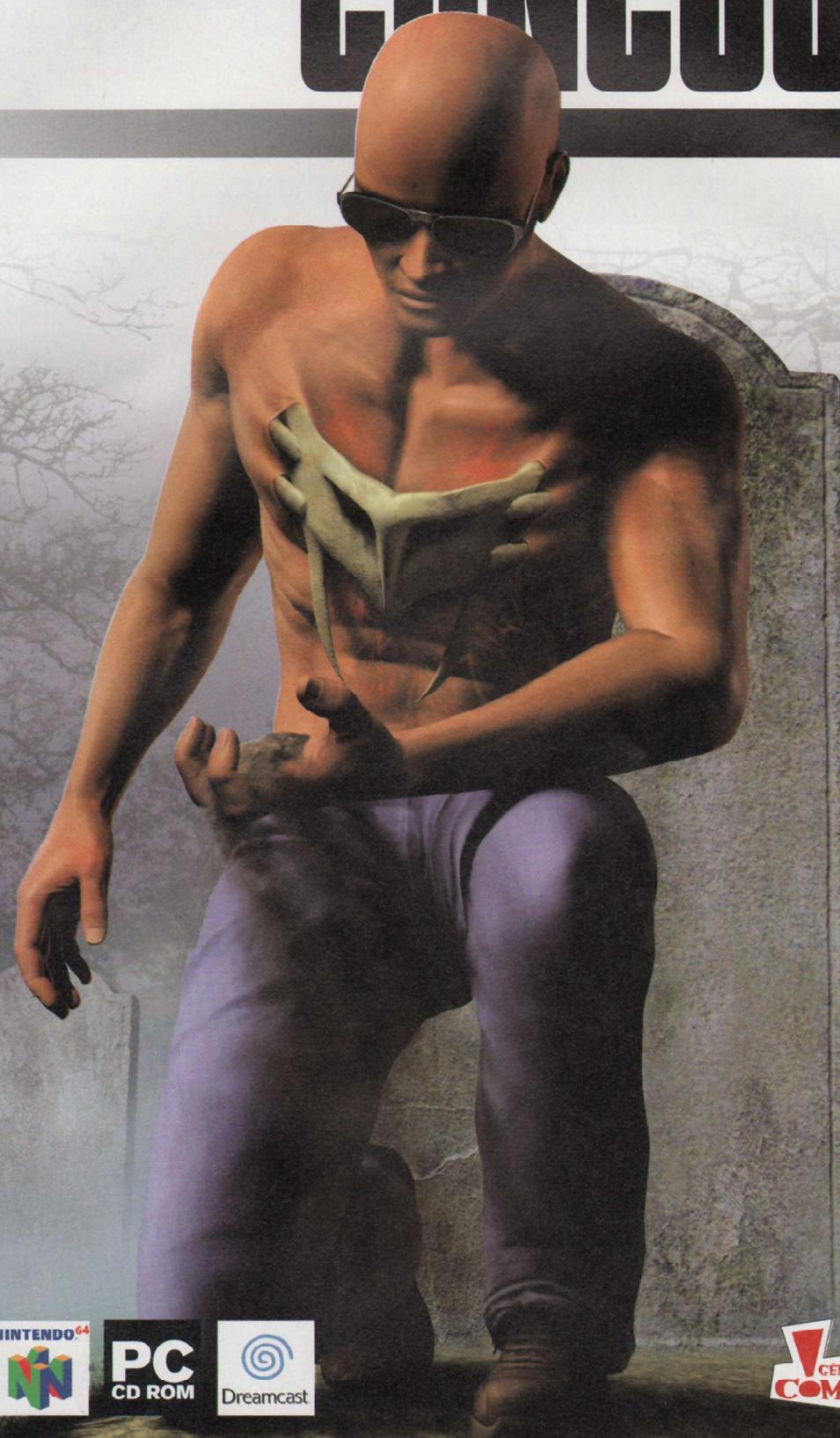


CONCOURS



PlayStation



NINTENDO⁶⁴



PC
CD ROM



Dreamcast



SHADOW MAN

DES CADEAUX A VOUS FAIRE FROID DANS LE DOS !



Extrait du règlement

Jeu gratuit sans obligation d'achat, ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine à l'exception des collaborateurs des sociétés Edicorp et Akklaim. Bulletin de participation et règlement complet envoyés sur simple demande adressée à : GameOn Service Concours 101/109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois Perret. Remboursement du timbre sur simple demande. Règlement complet déposé chez Maître Baron, Huissier de Justice à Puteaux.

Du 1^{er} au 3^e prix

- 1 blouson en cuir Shadow Man Edition Limitée (valeur 900 F)
- 1 jeu Shadow Man sur N64, PlayStation ou PC
- 1 paire de lunettes de soleil Shadow Man
- 1 amulette Shadow Man
- 1 comics Shadow Man en VF, (Editions Marvel France – Génération Comics)



■ Blouson en cuir Shadow Man

Du 4^e au 6^e prix

- 1 jeu Shadow Man sur N64, PlayStation ou PC
- 1 paire de lunettes de soleil Shadow Man
- 1 amulette Shadow Man
- 1 comics Shadow Man en VF, (Editions Marvel France – Génération Comics)



■ Amulette Shadow Man

Du 7^e au 20^e prix

- 1 paire de lunettes de soleil Shadow Man
- 1 amulette Shadow Man
- 1 comics Shadow Man en VF, (Editions Marvel France – Génération Comics)



■ Jeu Shadow Man sur N64, PlayStation ou PC

Du 21^e au 80^e prix

- 1 amulette Shadowman
- 1 comics Shadowman en VF, (Editions Marvel France – Génération Comics)



■ Lunettes de soleil Shadow Man

■ PHOTOGRAPHIES : BENOÎT MOYEN

Comment participer ?

Pour participer, il vous suffit d'envoyer votre bulletin de participation, avant le 25 septembre à : GameOn – Concours Shadow Man – 101/109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois Perret La liste des gagnants tirés au sort sera publiée dans le GameOn daté novembre.

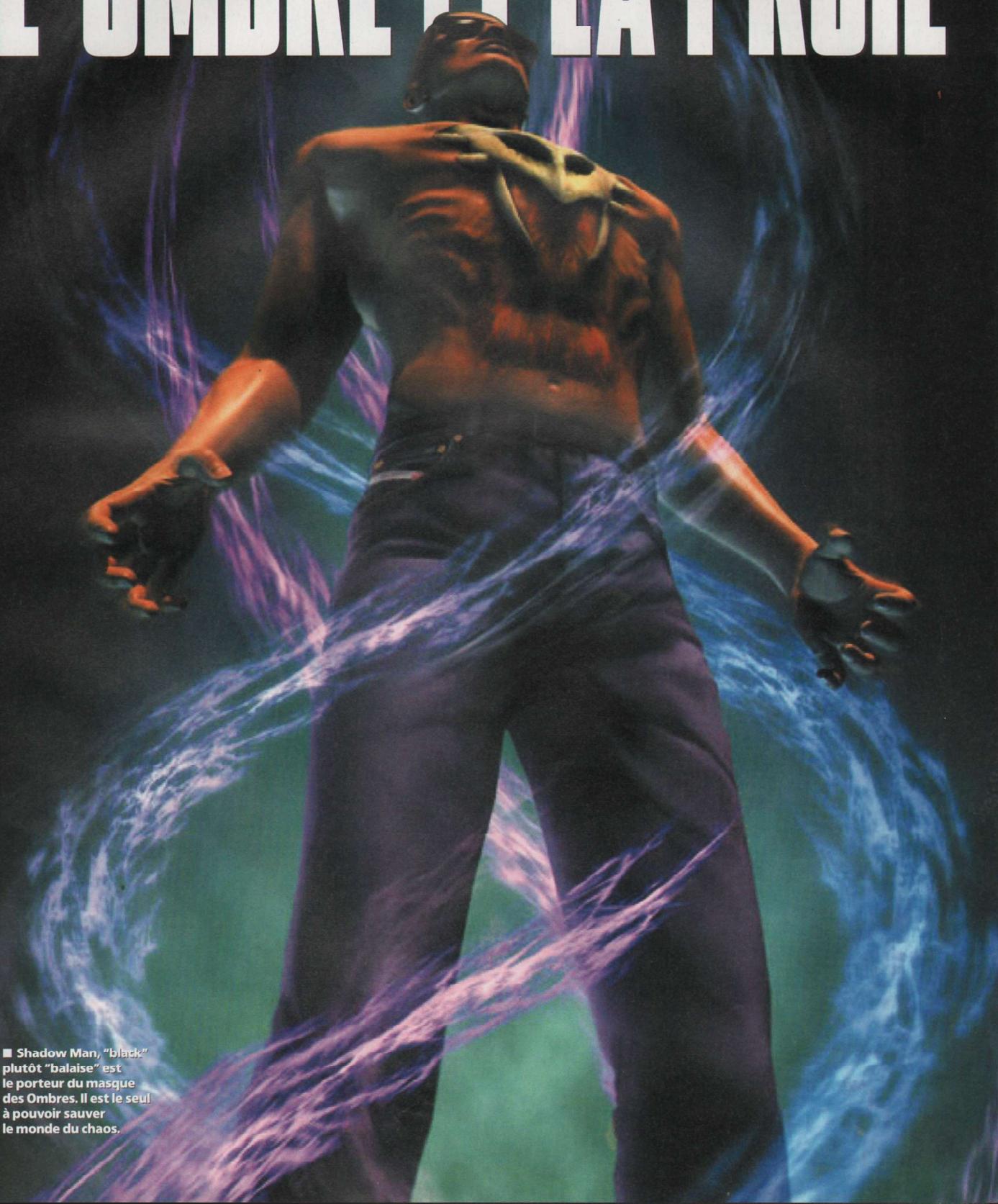
NOM : PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 AGE :

Shadowman™ © 1999
Akklaim Entertainment, Inc.
Tous droits réservés.
Akklaim est une filiale et une
marque déposée par Akklaim
Entertainment Inc., © 1999
Akklaim Entertainment Inc.,
tous droits réservés.

"PlayStation" et le logo
PlayStation sont des marques
déposées par Sony Computer
Entertainment Inc.
Nintendo, Nintendo Ltd.,
le logo "N" en 3D et ©
sont des marques déposées
par Nintendo Co, Ltd. © 1999
Nintendo Co, Ltd.



L'OMBRE ET LA PROIE



■ **Shadow Man**, "black" plutôt "balaise" est le porteur du masque des Ombres. Il est le seul à pouvoir sauver le monde du chaos.



■ Au loin, une tour sombre surmontée d'un vortex de nuages : l'Asylum, repaire du Mal et de ses acolytes.

■ Jaunty le serpent donne une touche d'humour au jeu. Accessoirement, il dispense des conseils si vous passez le voir.

PC

Note
★★★★★

Plus
↓
Moins

Jour

- Effets de lumière en tous genres
 - Gain de pouvoirs du héros
 - Durée de vie du jeu, améliorée grâce aux secrets
 - Recherche dans le scénario et l'ambiance
 - Regroupement des ennemis pour combattre
- Nuit
- Jouabilité en vue subjective
 - Luminosité partout insuffisante
 - I.A. trop faible de certains adversaires (qui s'obstinent à tirer à côté)
 - Pas assez de niveaux dans le monde des vivants

Shadow Man

■ Genre : Aventure/Action ■ Développeur : Iguana
■ Editeur : Acclaim ■ Prix : 370 F env. ■ Joueur : 1
■ Configuration : PII 300, 64 Mo de Ram, carte 3D

Tiré d'un "comic" américain, *Shadow Man* vous invite à un shoot vaudou à la 3^e personne.
Bon voyage aux confins de l'horreur...

Tout commence le 9 novembre 1888, dans une cave humide de Londres. Après avoir tenté d'obtenir l'immortalité en assassinant ses proches, Jack l'Eventreur se prépare à mettre fin à ses jours. C'est alors qu'à la lueur vacillante des bougies, apparaît une silhouette. Celle de Légion, prince des Ténèbres, "Celui qui Est Plusieurs". Il propose un pacte à Jack : lui offrir l'immortalité dans l'autre monde, en échange de ses talents d'architecte pour la construction de l'Asylum, lieu de culte de la douleur, matrice d'énergie pour les armées des morts, au service de Légion. Jack accepte et se sacrifie sur place. Plus d'un siècle plus tard, Légion est pratiquement parvenu à réunir les conditions qui lui permettront d'envahir la Terre à la tête d'une horde de morts vivants. Il s'est attribué le concours des cinq plus dangereux psychopathes en exercice, et ceux-ci, quasiment immortels, sément déjà la terreur au Texas, à New-York et à Londres. Mais une prêtresse vaudou a senti le danger. Elle a vu en rêve les cinq héritiers de l'Apocalypse déchaîner le chaos et la destruction, et elle demande au Shadow Man de les stopper le plus vite possible.

Mike, l'antihéros

Le Shadow Man, c'est Michaël Leroi, porteur du masque des Ombres et personnage que l'on incarne. Son pouvoir : passer du monde des vivants à celui des morts grâce à une poupée vaudou mutilée, un ours nommé Teddy, qui le relie psychiquement à son frère mort. Ce "Black", plutôt "balaise" se transforme dans le monde des morts, en ombre messagère de souffrance et de dévastation. Cette douleur,

Mike la porte aussi en lui : privé de son frère et de ses parents, et du même coup de ses illusions, il se sent chez lui dans "le trou du cul de l'univers" (sic), comme il appelle lui-même le monde des morts. Seul point d'ancre : Nettie, la prêtresse vaudou qui a fait de lui ce qu'il est. On constate que le monde de *Shadow Man*, adapté sur PC et consoles par Guy Miller et l'équipe d'Iguana, est résolument adulte. L'humour y est heureusement présent en la "personne" de Jaunty, serpent à tête de mort. Curieusement humain, il donne quelques indices sur les actions à effectuer dans le royaume des morts.

La beauté du diable

Visuellement, le jeu se présente en 3D polygonale, avec vue du héros à la troisième personne. Dès le premier coup d'œil, la réalisation d'ensemble séduit. La chemise de Mike flotte au vent, et celui-ci est fidèlement représenté... à tel point que l'on distingue difficilement les polygones ! Les animations sont criantes de vérité, qu'il s'agisse de tirer, d'effectuer une roulade, de sauter, de s'accroupir ou de s'agripper à une corde. Que dire des bruitages ? Le son produit par les pas diffère selon la surface sur laquelle on se promène : bois, pierre ou métal. Le moteur 3D, appelé Vista, permet de placer la caméra de dos, de profil ou de face par rapport au héros, avec trois niveaux de zoom. Il s'avère très fluide en 800 x 600. Seul point noir, la vue subjective. Elle ne permet pas de se déplacer, ce qui est pour le moins gênant lors des combats. En outre, le personnage ne se tourne pas en fonction de l'orientation de la vue subjective : si vous vous placez d'un côté et repassez en vue externe, Shadow Man n'aura pas bougé ! Irritant. Si les amateurs de Quake-like risquent de ne pas apprécier la visée



■ Milton T. Pike, un des cinq psychopathes. Si vous le voyez de si près, c'est mauvais signe...





■ Difficile d'éviter les faisceaux d'énergie sans tomber dans la lave.

ON SUFFOQUE AU CONTACT D'UN UNIVERSE TRÈS GLAUQUE ET D'UNE BEAUTÉ HIDEUSE.

la main gauche et la droite. Simple, mais il suffisait d'y penser ! Ils retrouveront également la possibilité de se déplacer latéralement, ce qui permet en pratique de tourner autour des ennemis tout en les arrosant.

Voyage au cœur du Mal

Première plongée dans le monde des morts : on suffoque presque au contact d'un univers très glauque, et pourtant d'une beauté hideuse. Les décors, souvent en extérieur, sont grandioses et morbides. Neurasthéniques s'abstenir ! Des cadavres se dressent devant nous, et cherchent à aspirer notre âme. Il faut les faire exploser dans un concert de cris d'agonie féminins, pour à notre tour leur arracher l'âme, et nous en repaître. Nous voilà prévenus : pour vaincre Légion, nous devons nous montrer aussi sanglants

semi-automatique en vue externe, ils découvriront tout de même une possibilité intéressante : celle d'affecter une arme à chaque bouton de la souris, pour simuler de la souris, pour simuler



■ Quelques combats ont lieu dans des endroits particulièrement sordides...



■ Récupérez des "Ames Sombres" pour accroître vos pouvoirs et franchir de nouvelles portes.

et cruels que lui. Mais seules les "Ames Sombres" nous donnent la force de franchir les portes du monde des morts. Pour les recueillir, on doit acquérir des pouvoirs spéciaux, marcher sur la lave par exemple. Le système des niveaux, bien conçu, permet de se téléporter à tout moment : on n'est jamais bloqué, même si l'absence de carte peut gêner. Le monde des morts possède plus de niveaux que le monde des vivants (16 contre 4), l'environnement est souvent sombre. Sans nuire à la jouabilité : satisfaisante. Ce jeu est une réussite. Il mélange plates-formes, combats et énigmes. Pour récupérer les 120 âmes qui permettent de vaincre les 5 psychopathes et Légion, il faut compter une bonne trentaine d'heures de jeu effectif. Un plaisir illimité !

Emmanuel Guillot

Dans la même famille

Tomb Raider III
Eidos
Trop difficile, le dernier épisode des aventures de Lara n'apporte pas grand chose à la série.

Heretic II
Activision
Vous incarnez l'elfe Corvus et faites assaut de magie dans ce shoot médiéval à la réalisation impeccable.

■ Chaque psychopathe possède une fiche d'identité. Au rapport !



Les pouvoirs du vaudou

On évolue dans un univers hostile. Magie et monde des morts : mode d'emploi.



■ Comme un personnage de jeu de rôle, Shadow Man croit en force et en puissance du début jusqu'à la fin du jeu. Il ramasse des

"Ames Sombres" pour augmenter sa puissance spirituelle, ce qui influe sur la portée et l'efficacité des tirs. Les munitions des armes spéciales telles que le Bâton (une lance qui crache du feu) deviennent aussi plus

nombreuses. Il augmente sa jauge de vie en offrant des "cadeaux" à la déesse Loa. Mieux : des épreuves initiatiques lui permettent de récupérer de nouveaux pouvoirs. Il peut toucher des parois en feu sans se brûler, marcher sur la lave ou même nager dedans ! Enfin, certains artefacts (objets magiques) permettent d'escalader des cascades de sang (Poigne), d'avoir un bouclier protecteur (Enseigne), ou d'utiliser ses pouvoirs occultes dans le monde vivant (les trois éléments de l'Eclipse). Les effets de lumière qui y sont associés sont très réussis, et exploitent à fond les cartes 3D d'aujourd'hui.



■ L'ininvulnérabilité au feu est utile dans différentes situations. Ici, le Shadow Man s'accroche à une corniche enflammée.

■ Le don d'escalade permet au Shadow Man de se rendre en des lieux inaccessibles. Veillez à repérer ces endroits pour y revenir.



Musique

GameOn

CD AUDIO

SHADOW MAN

LES MUSIQUES ET REMIX DU JEU SHADOW MAN

Acclaim

Supplément gratuit du n°3 de GameOn / Ne peut être vendu séparément

Shadow Man

■ Label : Acclaim

■ Comme tout bon jeu vidéo qui se respecte, l'ambiance sonore renforce la qualité du logiciel. Elle introduit des scènes et des actions importantes et contribue largement au suspens. L'univers sombre et angoissant de *Shadow Man* n'échappe pas à la règle. Le jeu est visité par un son très tendance. Tim Haywood, maître du genre, en a composé tous les morceaux et les effets sonores. Ce dernier était déjà intervenu "musicalement" pour le jeu *Silver* d'Infogrames. Ici, point de "Sonate au Clair de Lune" de Beethoven. On baigne dans un monde où la mort est omniprésente et s'intensifie au son de la musique. *Shadowman*, le CD audio offert dans *GameOn*, offre un rythme cadencé, en particulier dans

ses remix. Tendance hip-hop, façon break beat et electro. Pour accompagner et accélérer les morceaux, on vit, au rythme de la musique, les points extrêmes et troublants du jeu. Deux autres personnages, bien connus de la scène underground de Paris et de Londres, ont accompagné Tim Haywood. Ils ont remixé certains morceaux dans leurs spécialités.

On retrouve



■ Luke Warmater et "Rootie".



■ Phil Earl alias Pearl.

Phil Earl, alias Pearl de Law & Auder Records sur le titre "666". Il a insufflé des rythmes break beat à loisir pour améliorer l'ambiance du jeu dans son ensemble, ainsi que l'action. Second personnage de renom, Luke Warmater de No Bones Records qui, associé à Stephen Root (plus connu sous le nom de "Rootie" d'Acclaim Audio) a décidé de miser sur le son electro de "Psychokillerfunk". Histoire de réveiller les foules ! L'ensemble du CD est stupéfiant et musicalement dérangeant, comme peut l'être le jeu dans son genre. Il vous aidera à vous immerger un peu plus dans l'action. Bref, on aime ou on déteste !



■ Luke Warmater et "Rootie".

BD

Sillage (Tome 2)

■ Scénario : Jean-David Morvan
■ Dessin : Philippe Buchet
■ Editions : Delcourt
■ 78 F - 46 pages

■ Le monde de *Sillage* paraît survolté. Ce second tome conte les aventures de Nâvis, jeune terrienne délivrée. Jeux de mots ou jeux de formes, le scénario et les graphismes des différents personnages sont délibérément suggestifs. Notre héroïne évolue dans un monde plus qu'extraterrestre et attend l'arrivée d'un vaisseau de son peuple. Il lui faut un courage exemplaire pour éviter qu'un consul malintentionné, au sexe-appeal "intergalactique", s'empare du Vistern. Cet appareil permet de s'immerger de façon virtuelle dans l'organisme des personnes et d'anticiper leurs



pensées. C'est un monde totalement fou qui est ici dépeint. *Sillage* donne l'impression d'être en mouvement perpétuel au risque d'être un peu "fouilli". Du reste, on perd assez vite le cours de l'histoire et on passe d'un monde à l'autre sans transition. C'est d'autant plus dommage car les graphismes sont plaisants et l'histoire intéressante.



les atrocités de la première guerre mondiale. *Mémoires du XX^e siècle 98* offre un climat de seconde guerre mondiale où passé et présent sont liés. Eva Stern, octogénaire et ancienne disciple de Freud, est la trame de l'histoire. Le 31 de chaque mois, elle reçoit un e-mail imagé signé "Anonymous". S'amorce une lente et angoissante plongée dans son passé pour découvrir le mystérieux messager. Sur fond de psychanalyse agrémentée d'une recherche de vérité, les auteurs ont recréé des images d'un réalisme frappant. Les illustrations sont magnifiques. On imagine un défilé de tableaux, d'une qualité irréprochable,

■ Scénario : Yslaire
■ Dessin : Yslaire
■ Editions : Delcourt
■ 85 F - 56 pages

et de la BD offre un résultat saisissant quand Yslaire s'en mêle. *Introduction au XX^e siècle* nous présente quatre idéalistes révoltés par

d'une qualité irréprochable, qui nous plongent dans un passé obsessionnel. On se prend toutefois à regretter un ouvrage plus BD, qui aurait donné plus de vie à l'histoire !



John McTiernan s'intéresse aujourd'hui aux civilisations anciennes, les Vikings.

Avec *Le 13^e guerrier*, Antonio Banderas,

qui joue le héros, quitte la cape de Zorro pour endosser une bien lourde cotte de maille.

Ambassadeur arabe envoyé au bout du monde, il rencontre une bande de Vikings qui lui demande de les rejoindre, afin d'aider leur peuple. Ces derniers

sont la proie de guerriers nordiques étranges, adeptes de bons petits plats composés de chair humaine.

Le film est adapté d'un best-seller de Michael Crichton (*Jurassic Park*, *Sphère*, *Congo*). Un sujet

parfait pour une adaptation en jeu vidéo qui, d'ailleurs, pourrait aisément être plus réussi que le film.



Cinéma



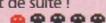
Wild Wild West

■ Warner Bros
■ Réalisateur : Barry Sonnenfeld
■ Acteurs : Will Smith, Kevin Kline
■ Actuellement sur les écrans

■ Voici un concurrent sérieux pour la palme du plus mauvais film de l'année : *Wild Wild West*.

adaptation des *Mystères de l'Ouest*. A quelques semaines de la sortie, Barry Sonnenfeld aurait retourné la fin, tant les projections-tests étaient catastrophiques. Cela n'a rien changé, car on ne parvient pas à s'intéresser à ces personnages comiques (?) hors du temps, que sont James West (Will Smith) et Artemus Gordon (Kevin Kline), deux agents spéciaux chargés de neutraliser l'ennemi du président : un méchant complètement ridicule (Kenneth Branagh).

Ah, il faut tout de même sauver quelqu'un du lot : il s'agit de Salma Hayek, mais là, il n'est plus question de prestation sur l'écran, mais d'atouts physiques. A oublier tout de suite !



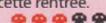
La 9^e porte

■ Columbia-TriStar
■ Réalisateur : Roman Polanski
■ Acteurs : Johnny Deep, Emmanuelle Seigner
■ Actuellement sur les écrans

■ A mi-chemin entre thriller et cinéma fantastique, *La 9^e porte*

de Roman Polanski réunit Emmanuelle Seigner et Johnny Deep. Ce dernier incarne le personnage d'un chercheur de livres rares pour collectionneurs fortunés. On le charge un jour de mettre la main sur un livre traitant de la démonologie, ouvrage dont il ne restera que trois exemplaires au monde. Il a également pour mission de découvrir lequel de ces exemplaires est l'original.

Mais on ne rigole pas en toute impunité avec un sujet tel que la sorcellerie ou la démonologie. Donc, ce qui démarre comme un simple polar se transforme petit à petit en une recherche du pouvoir surnaturel. Curieux, dérangeant... ensorcelant ! Un des films les plus attendus de cette rentrée.



Le 13^e guerrier

■ Columbia Tri-star
■ Réalisateur : John McTiernan
■ Acteur : Antonio Banderas
■ Actuellement sur les écrans

■ Après nombre de films d'action (*Piège de Cristal*, *Last Action Hero*, *Une Journée en Enfer*)