

NOUVEAU ! PLAYSTATION NINTENDO 64 PC GAME BOY MAC

Le magazine du jeu vidéo

Numéro 2

GameOn

GameOn

15F
SEULEMENT
prix de lancement
au lieu de 25F



SCOOP

Découvrez
la face cachée
des douze
plus belles
héroïnes

EVENEMENT

SHADOW MAN

LE JEU QUI REINVENTE L'HORREUR

TUEUR VIRTUEL

16 pages sur
le phénomène
Quake

TOP 50

Les meilleurs titres
de cette fin
de siècle



CADEAU

8 cartes
postales
Mig Alley

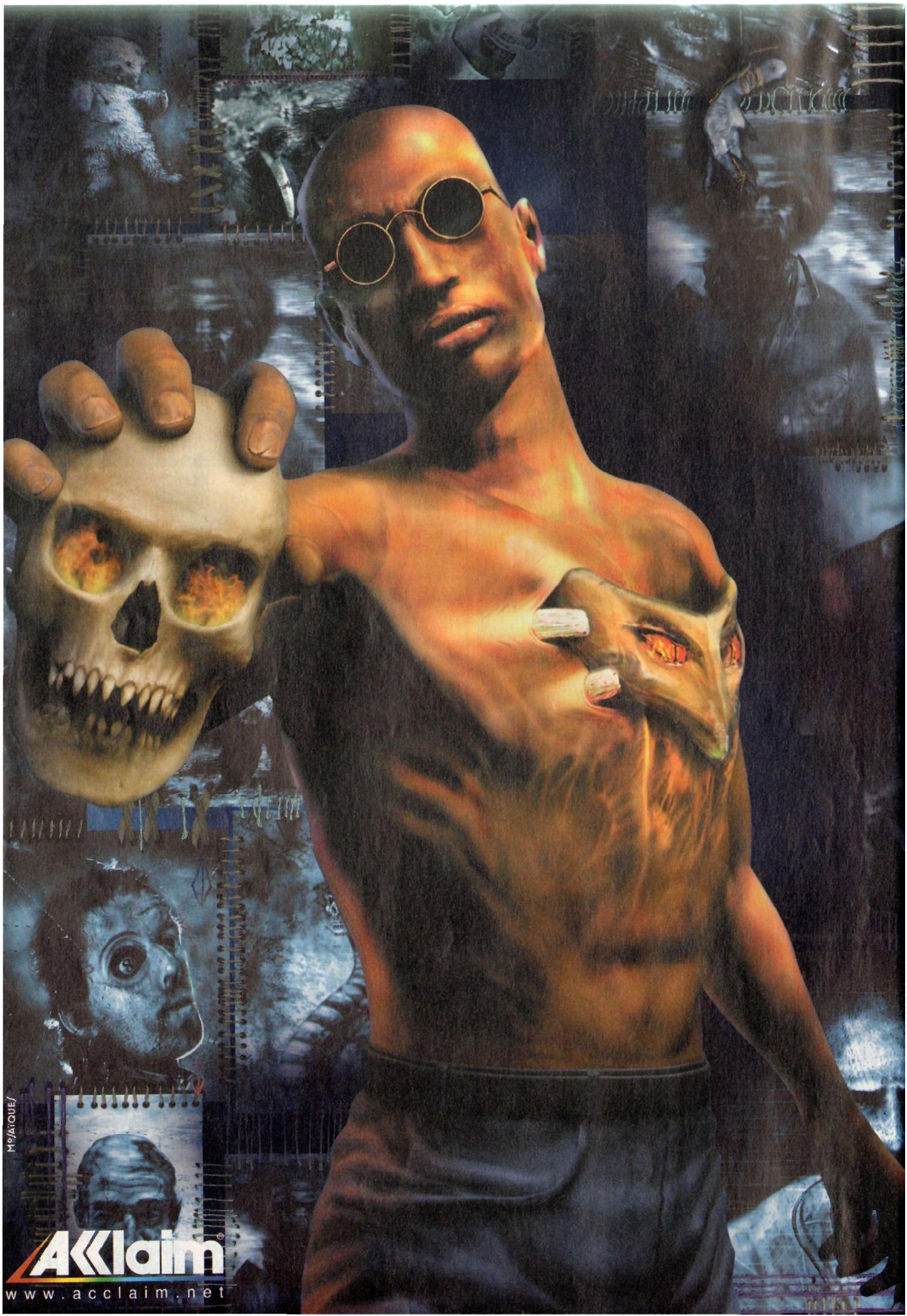
300
jeux testés

et les meilleures infos sur :

Bowie
Nintendo 2000
Vatanen
Matrix
Star Wars
& bien plus encore !

EDICORP

L 4861 - 2 - 15,00 F - RD



M/AAQUE/

Acclaim
www.acclaim.net

SHADOW MAN

VILLE DE TITAN

Septembre 1999



**PC
CD
ROM**

Trucs et Astuces
au 3615 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

*2,23 Fr/min

Gros plan

SHADO LE JEU QUI REINV

■ Les sujets abordés par *Shadow Man* vont susciter bien des polémiques. Sang à foison, corps aux chairs lacérées, sacrifices et autres atrocités vont vous tourmenter l'esprit. Prévoyez un gris-gris pour vous prémunir contre d'éventuelles malédictions.

HAM
ENTE

SHADOW MAN

L'HORREUR

Descendez dans les abîmes sombres et angoissants de la mort, sujet fascinant mais peu visité par les jeux vidéo.

Dossier par |
Teck Hao Tea

Sonate au Clair de Lune, de Ludwig Van Beethoven, triste, mélancolique et inquiétante, telle une marche funèbre... Quelle somptueuse ouverture pour une toute autre œuvre, plus triste et sombre encore. Le ciel s'obscurcit et les nuages, ténèbreux et impénétrables, annoncent la venue de jours de terreur. Et d'entre les morts, l'Homme de l'Ombre se dresse, celui dont cette œuvre clame les hauts faits. Mais sa quête est longue et il devra affronter moult périls.

Dans les plus terribles années, lorsque pourriture, destruction et mort annonçaient l'Apocalypse, le mal incarné, Legion "Celui qui est Plusieurs" rassembla les âmes des damnés et marcha à la tête de son armée pour recouvrir à jamais le monde de ténèbres. Retentissaient alors les roulements de tambours, les cris des êtres lacérés et les grondements des batailles que se livraient les hordes du Mal et les forces du Bien. Laissant de grandes plaines de désolation habitées de corps déchirés, le Démon et ses apôtres furent vaincus. Banni, Legion erre maintenant dans l'Au-delà et accomplit son sinistre dessein, libérant les âmes noires de ses apôtres emprisonnés et construisant l'Asylum, sinistre tour de Babel où, d'entre les morts, les plus malfaisants sont rassemblés. Bientôt,

les Portes des âmes seront achevées, prêtes à déverser de nouveau cette armée noire dans le Monde des Vivants. Telle est la prophétie qui annonce aussi la venue d'un être, mort et vivant, voyageur d'entre les deux mondes, terrifiant guerrier vaudou et gardien des âmes des morts : le Shadow Man, l'Homme de l'Ombre.

Un malaise constant

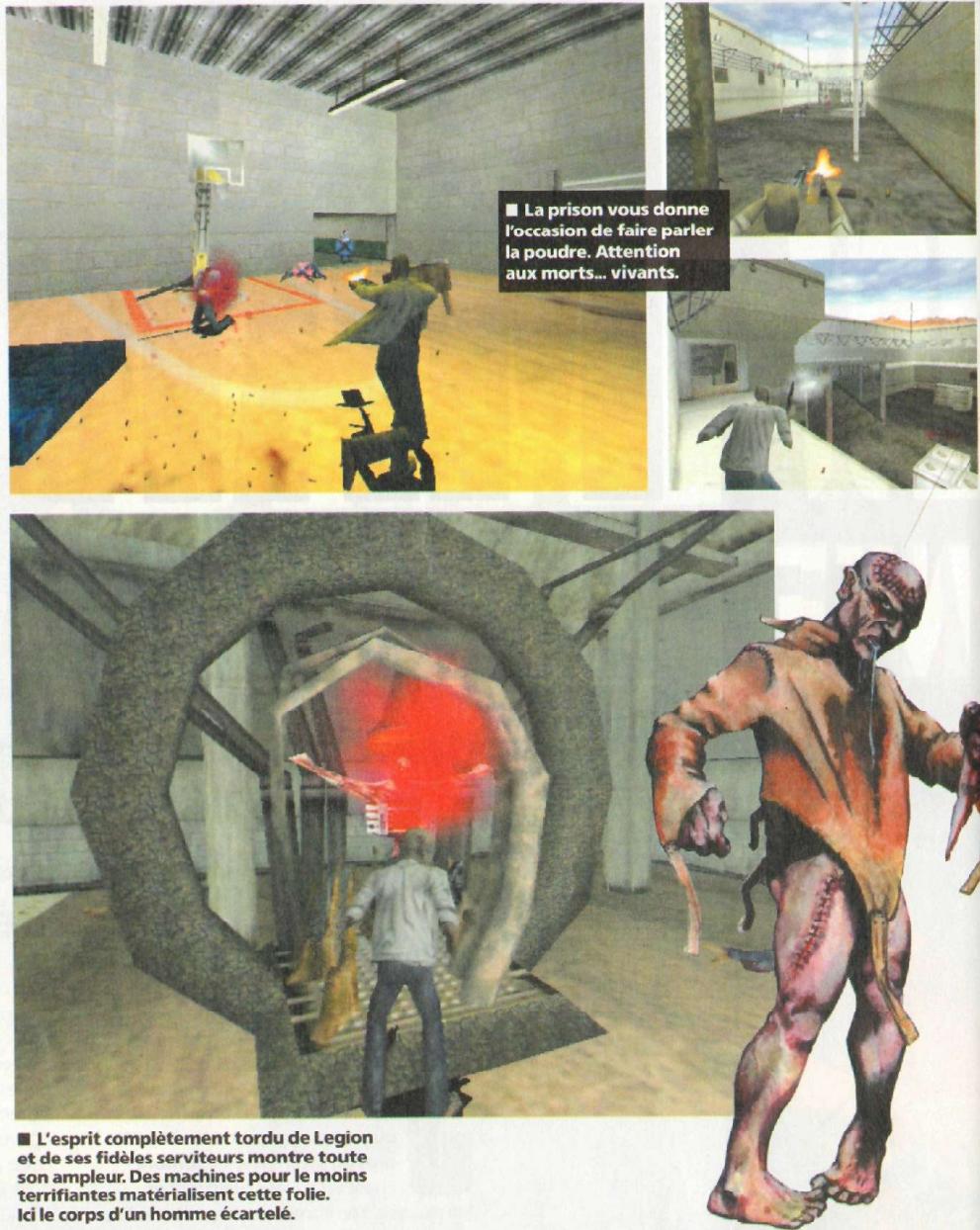
Génial concepteur du jeu, Guy Miller n'en est pourtant pas moins une âme tourmentée. A en voir le scénario de *Shadow Man*, son univers et son ambiance, on ne peut en douter, tout comme pour le reste de l'équipe d'Iguana (*Turok*) d'ailleurs. Pour une fois, le scénario est résolument adulte et les sujets traités, la mort et le vaudou, ne font qu'accroître ce sentiment. Car tirant son inspiration des écrits et des traditions vaudous, le jeu dégage une ambiance unique. On connaît les *Resident Evil* – gores et morbides à souhait – mais de leur force, on n'a retenu que les effets de surprise conséquents



Gros plan



■ Les illustrations réalisées par Iguana dévoilent tout l'esprit du jeu : bizarre, macabre et franchement lugubre.



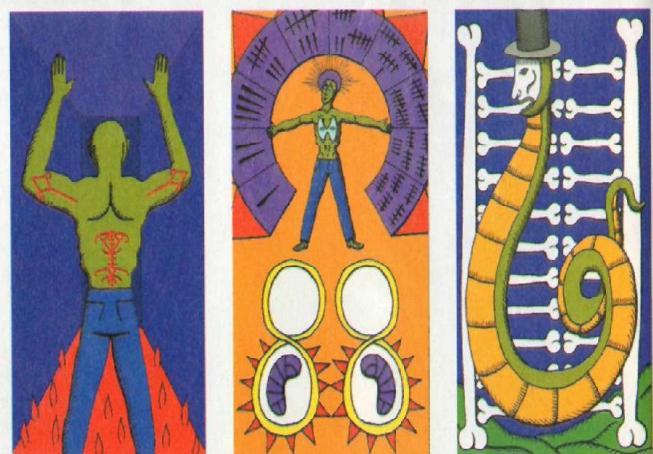
■ L'esprit complètement tordu de Legion et de ses fidèles serviteurs montre toute son ampleur. Des machines pour le moins terrifiantes matérialisent cette folie. Ici le corps d'un homme écartelé.

Coqs noirs et vrais zombies

Le vaudou, une religion païenne enveloppée d'occultisme et de rituels à glacer le sang.

■ Shadow Man est largement versé dans le vaudou, comme en témoignent les origines du héros. La prêtresse Nettie, le serpent gardien de la Porte des Morts, l'omniprésence de la mort, les artefacts et rituels, tout contribue à fortifier cette sensation. Les cartes de tarot et autres croquis prophétiques en sont aussi les témoignages. Mais contrairement à l'image qu'il dégage, le vaudou n'est pas que maléfique. Des enchantements bénéfiques existent et offrent guérison ou encore amour. Mais de ce que l'on veut bien en retenir, ce sont les gris-gris,

les malédictions, les mixtures immondes, les zombies et les poupées transpercées. Iguana et Acclain ne pouvaient trouver meilleures racines pour Shadow Man. Ceci explique que Mike Leroy est issu de la Nouvelle Orléans en Louisiane, lieu où le vaudou prit son essor parmi les esclaves noirs au siècle dernier. Cela fait de Mike un héros atypique comme on en voit peu dans les jeux vidéo. Car avant de devenir le Shadow Man, il n'était qu'un esclave vaudou payant la dette de son âme. C'est ainsi que Nettie vint lui greffer le Shadow Mask et fit de lui un guerrier immortel.



■ Des cartes de tarot illustrent la prophétie de Shadow Man. On reconnaît le style simple, presque naïf, des dessins aperçus dans les films parlant du vaudou.

Shadow Man



aux entrées en scène soudaines de monstres. Dans *Shadow Man*, l'inquiétude est constante. Etouffé entre des décors inquiétants et un épais tapis brumeux formant le ciel, le joueur subit en permanence la pression de l'air lourd, malsain et nauséabond.

Le territoire des ombres

L'Asylum, gigantesque bâtie et antre du mal dont le sommet perce l'épaisse masse nuageuse, est l'édifice qui heurte le plus la sensibilité. La démence qui se dégage des murs capitonnés et tâchés de sang est insupportable. Des chants d'enfants, voguant dans l'air, et cette chambre d'enfant, colorée et dérangeante dans ce lieu de mort, finissent de tourmenter le joueur. L'histoire, elle, conte l'éternel combat que se livre le Bien et le Mal. Mais à la différence que dans *Shadow Man*, le sujet est crûment abordé. Non, point de beaux anges aux ailes majestueuses ou de chevaliers aux armures resplendissantes. Le héros, Mike Leroi, à la fois esclave vaudou et puissant guerrier, est un assassin (de criminels,

La démence qui se dégage des murs capitonnés et tâchés de sang est insupportable.

certes) mais assassin tout de même. De surcroît noir, de peau et de passé, il est l'archétype même de l'anti-héros, froid, vengeur, fatal et déchiré. Mike Leroi dans le Monde des Vivants, il devient Shadow Man dans celui des Morts, grâce au Shadow Mask, le masque de l'ombre qui lui a été greffé sur la poitrine. Le Mal est symbolisé par d'ignobles atrocités, celles dont le seul récit suffit à glacer le sang. Les êtres errants, agonisants et sans forme ni humanité, pleurant leur peine dans d'insupportables et déchirants murmures sont les premiers que l'Homme de l'Ombre rencontre dans le Monde des Morts. Mais le plus effroyable, ce sont ces corps inertes, amputés de leurs membres et

de leur tête, ceux que le Mal a arrachés à la vie. Comme habités par le démon, à la recherche de l'essence dont ils ont été privés, seul le désir vengeur d'ôter la vie les hante.

Guides spirituels et anges déchus

Shadow Man fait peur. Et le joueur frissonnant en vient à craindre sa propre progression, surtout dans le Monde des Morts. Car de sa ressemblance avec *Tomb Raider*, *Shadow Man* ne garde que la même vue. La jungle s'est transformée en entrailles de l'enfer, les temples en asiles d'aliénés et les animaux en infectes et répugnantes créatures. Le scénario bien plus prenant

Le livre interdit

Comment un simple livre peut vous rendre dangereux aux yeux du FBI

■ Practical Homicide Investigation
(Tactics, procedures and forensic techniques)
■ Third Edition
■ De Vernon J. Geberth

Derrière ces quelques mots se trouve l'un des ouvrages les plus dangereux pour les gens sains de corps et d'esprit. Car dans ces pages sont analysés les meurtres des tueurs en série les plus célèbres. Autopsies à l'appui, théories sur ces actes d'une sauvagerie extrême et descriptions détaillées en font un livre à

ne pas mettre entre toutes les mains. A tel point que le FBI fiche tous les individus s'en portant acquéreurs. Guy Miller et l'équipe d'Iguana se sont inspirés de cet ouvrage pour dresser les profils des cinq tueurs en série du jeu, lieutenants de Legion dans le Monde des Vivants, et pour fomenter une théorie des plus subtiles sur leurs liens et leur motivation. Ça fait vraiment froid dans le dos.



■ Vous découvrirez les portraits des cinq tueurs en série dans le dossier de Deacon que vous remet Nettie. Lui, c'est juste un gardien... inoffensif.

Gros plan



■ Les décors que vous aurez à traverser sont grandioses et fascinants de beauté.



■ Les âmes noires investissent le corps de Shadow Man et le renforcent.



On peut reprocher sa violence et sa noirceur à *Shadow Man*, mais ce n'est jamais gratuit

pousse, malgré la peur à avancer dans le jeu. Le déroulement, lui, est bien plus original. Dans sa progression, Shadow Man est livré à lui-même et si les mondes qu'il parcourt sont immenses, c'est parce que les voies qui lui sont offertes sont nombreuses. Libre à lui d'aller chez les vivants ou les morts, mais dans les deux cas, il progresse par étapes et doit étudier indices et objets en sa possession. Pour l'aider, deux guides s'offrent à lui. Nettie la sorcière dans le Monde des Vivants prodigue des conseils selon son avancement. Dans le Monde des Morts, c'est Jaunty (gardien de la Porte des Morts) qui l'édaire. L'Homme de l'Ombre doit donc résoudre des énigmes, s'entretenir avec ses guides et retourner sur ses pas

pour accomplir les tâches inachevées. Il poursuit sa quête à sa guise, en fonction des chemins qu'il choisit, utilisant les armes et les pouvoirs vaudous à sa disposition. Ainsi, l'Homme de l'Ombre accroît sa puissance, dispose de nouveaux pouvoirs et dompte les effets du feu. Et jusqu'à l'affrontement avec Legion, il doit absorber les âmes noires encore prisonnières pour les éloigner du Démon et s'en accaparer les pouvoirs.

Un scénario riche et subtil

On peut reprocher sa violence et sa noirceur à *Shadow Man*, mais ce n'est jamais gratuit. Le scénario est diaboliquement fétide et les éléments se mettent en place rapidement.

L'ambiance et les décors, mûrement décrits, sont les plus réussis qu'il ait été donné de voir depuis longtemps.

Le jeu est servi par une bande sonore parfaite et mèle dans de justes proportions action et aventure. Imaginez-vous, un Uzi dans une main et un fusil à pompe dans l'autre, courir parmi les douilles et les cadavres fraîchement tombés ou sauter et agripper une corde pour parvenir en des lieux inaccessibles. Et quelle immensité ! *Shadow Man* est vaste, à tel point que l'on se retrouve rapidement perdu. Mais à aucun moment le joueur n'est coincé, car l'Homme de l'Ombre peut passer d'un monde à l'autre. Riche, long, passionnant et dérangeant, *Shadow Man*, que ce soit sur PC, N64 ou PlayStation, vous entraînera dans une expérience interdite sans précédent. Un nouveau genre, plus mûr et plus adulte, dans lequel les moins effrayés se délecteront de la richesse et de la subtilité du scénario. Qu'on nous sacrifie si tel n'est pas le cas.



Sur consoles pour bientôt

Les consoles donnent le meilleur de leurs possibilités pour *Shadow Man*

■ Alors que la version PC est déjà terminée et prête à envahir les étagères des boutiques spécialisées, l'équipe d'Iguana travaille actuellement d'arrache-pied sur les versions consoles de *Shadow Man*. On attend donc prochainement le jeu sur PlayStation, Nintendo 64 et dans un futur un peu plus éloigné, sur Dreamcast. L'éventualité de cette version est encore discutée, mais il y a de fortes chances que la Dreamcast se voit accueillir *Shadow Man*. Mais ce qui surprend le plus, c'est la qualité de la réalisation que ce soit sur l'une ou

l'autre des conversions. La mémoire vive étant moins importante sur ces plates-formes, les développeurs se sont tout de même attachés à reproduire l'intégralité des décors, mais en des proportions différentes. Les histoires seront donc identiques, mis à part le fait que Mike Lerio (*Shadow Man*) aura moins à courir sur consoles. Autres prouesses techniques, de nombreux effets de lumière impressionnantes seront conservés, notamment les éclairages dynamiques. Et sur N64, les voix digitalisées accompagneront tous les dialogues. Grands hits en perspective.

