

DE L'INNOVATION
LE BONHEUR

PLAYSTATION / NINTENDO 64 / DREAMCAST / SATURN
WWW.PLAYMAG.PRESSE.FR

playmag

★ CADEAU EXCLUSIF !

LA DÉMO JOUABLE
MONACO GRAND PRIX
RACING SIMULATION 2

SUR PLAYSTATION

★ NUMÉRO SPÉCIAL

100 %
PLAYSTATION

★ INÉDIT !

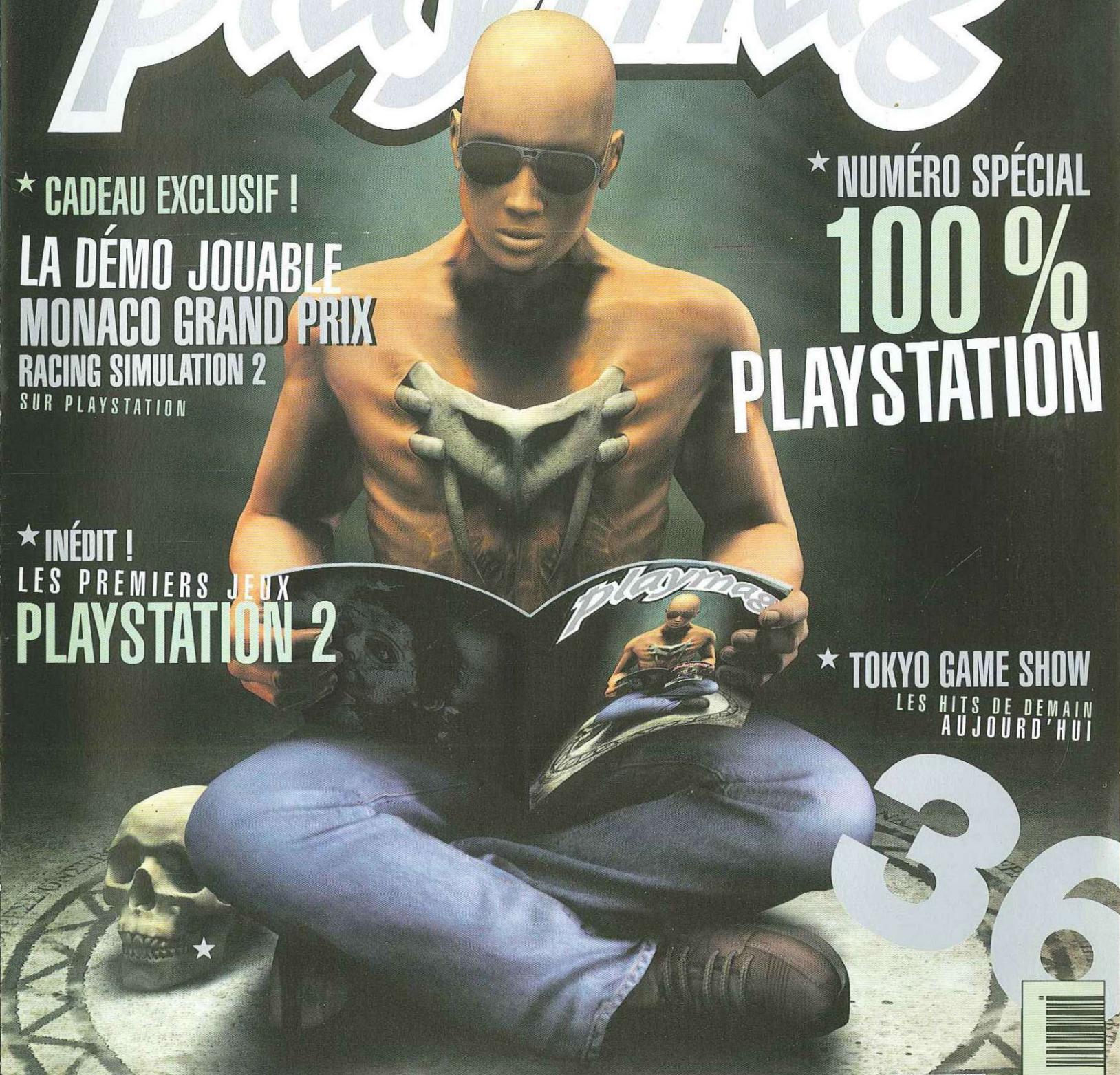
LES PREMIERS JEUX

PLAYSTATION 2

playmag

★ TOKYO GAME SHOW

LES HITS DE DEMAIN
AUJOURD'HUI



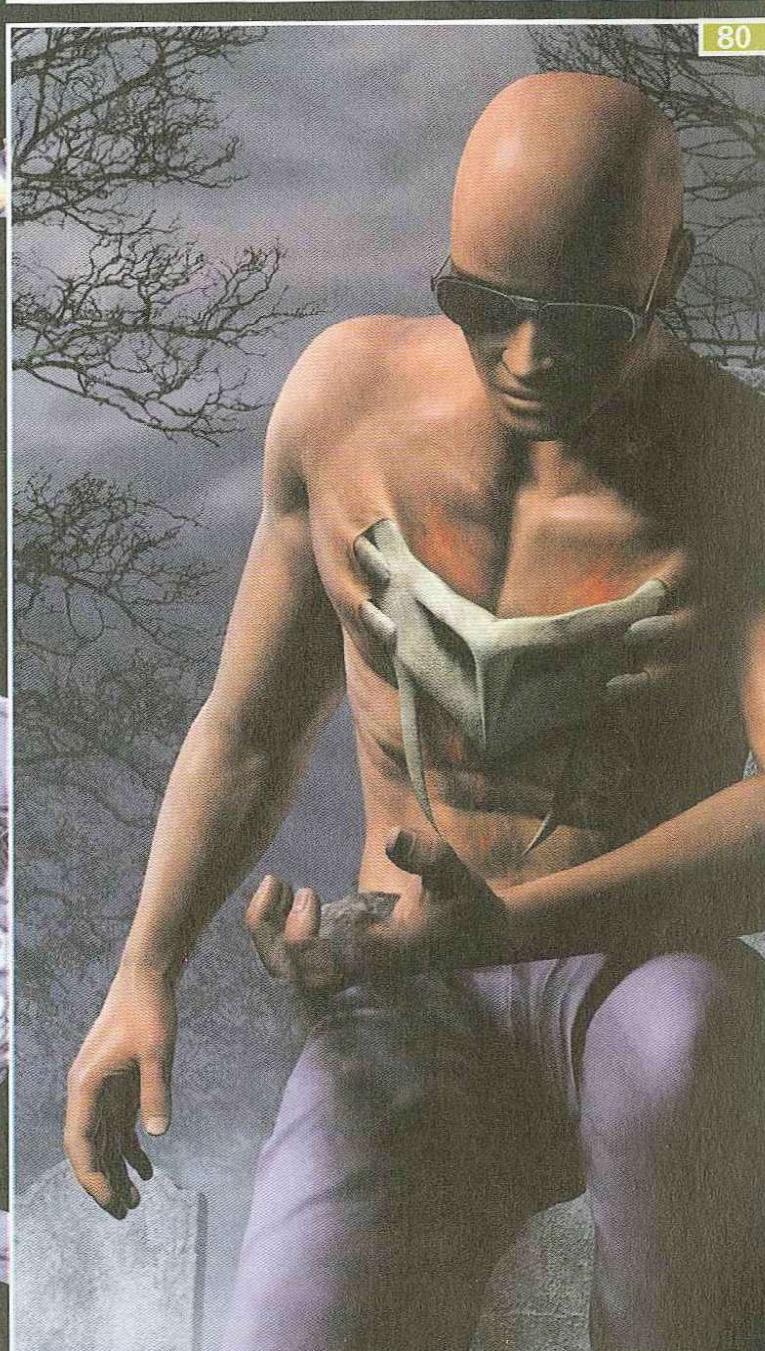
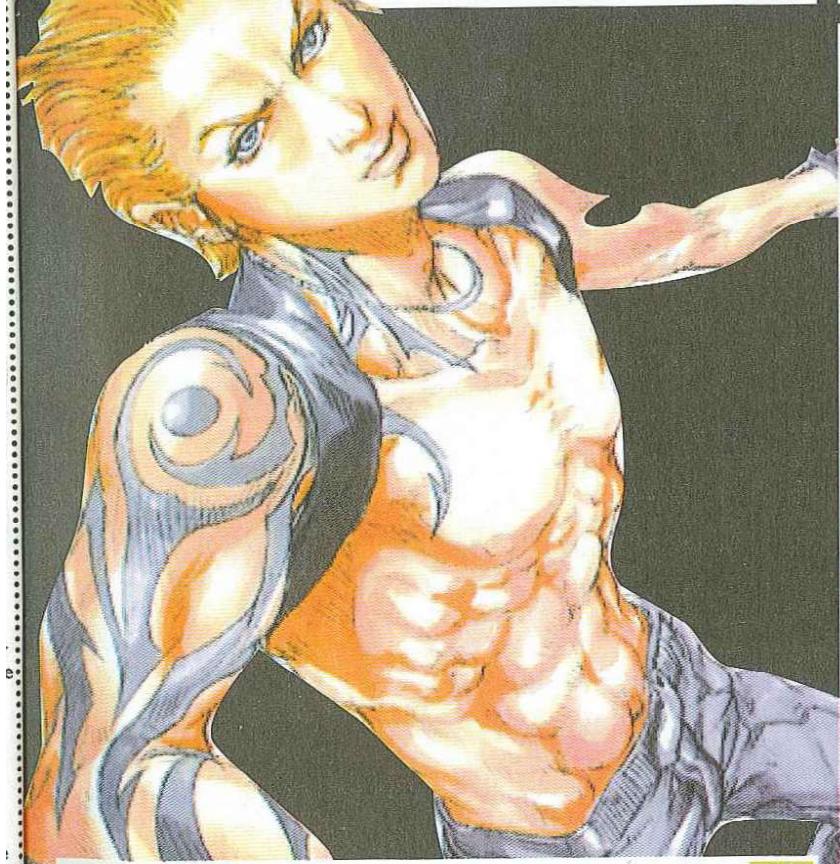
36

STAR WARS : ÉPISODE 1 ET SHADOWMAN

LES RÉVÉLATIONS DE L'ÉTÉ

L 9680 - 36 - 49,00 F





Cultura

Depuis le temps que je vous lis, vous parvenez encore à me surprendre ! Tenez, ce mois-ci, par exemple, je pensais que j'allais croire sous les lettres et les e-mails parlant de la PlayStation 2 ! Et bien... pas du tout ! A croire que vous vous foutez de la future console de Sony comme de votre première Saturn... Non, c'est plutôt le quotidien qui vous préoccupe, et c'est bien compréhensible : vous êtes soucieux de votre liberté en tant que consommateur (avec le prix des jeux) et de votre liberté de citoyen tout court (avec l'affaire "Familles de France"). Le présent immédiat a plus de prise sur vous que le futur conditionnel... Juste une petite réflexion au sujet de la censure qui sévit par le biais de l'association susdite : les grands distributeurs possèdent également leur part de responsabilité là-dedans car ce sont eux qui ont décidé de suivre les recommandations castratrices des euls-bénis. La FNAC, quant à elle, a jugé bon de passer outre. Être agitateur depuis cinquante ans, ça aide...

Salut ! Voici la lettre que j'ai adressée à M. Jacques Bichot, de la fondation Familles de France. Let's fight !...

Monsieur,

Je vous écris afin de protester contre votre décision visant à interdire les jeux vidéo à caractère violent dans les magasins de grande distribution, non pas par peur de ne plus être approvisionné (il nous reste les magasins spécialisés) mais tout simplement parce que cette pratique relève de l'abus de pouvoir ; si tant est que vous en ayez un minimum... Si le but de cette décision est de protéger un public jeune, je suis d'accord avec vous, mais cette tâche incombe plutôt aux parents. Des étiquettes informant le public sur la tranche d'âge à laquelle les jeux sont destinés figurent sur les emballages, au même titre que pour les films. Je considère également que vous portez atteinte à la liberté d'expression des créateurs de jeux... De plus, utiliser des jeux "violents" n'a jamais provoqué d'émeutes ou de guerres — contrairement à la religion. Il me semble en effet que Familles de France est catholique... Accepteriez-vous qu'un lobby protestant, bouddhiste ou musulman décide de ce qui est bon pour le grand public ? NON ! La religion n'a pas à interférer dans les loisirs des gens (je suis moi-même croyant). En espérant que cela vous fera prendre conscience que vous perdez du temps en essayant de faire main basse sur l'opinion publique — d'autres causes comme l'humanitaire méritent que vous vous y attardiez : allumez votre télévision ! Je vous laisse avec cette lettre presque anonyme car, comme vous, j'agis en cachette. Mais pour la bonne cause, nuance...
C. Bartigny.

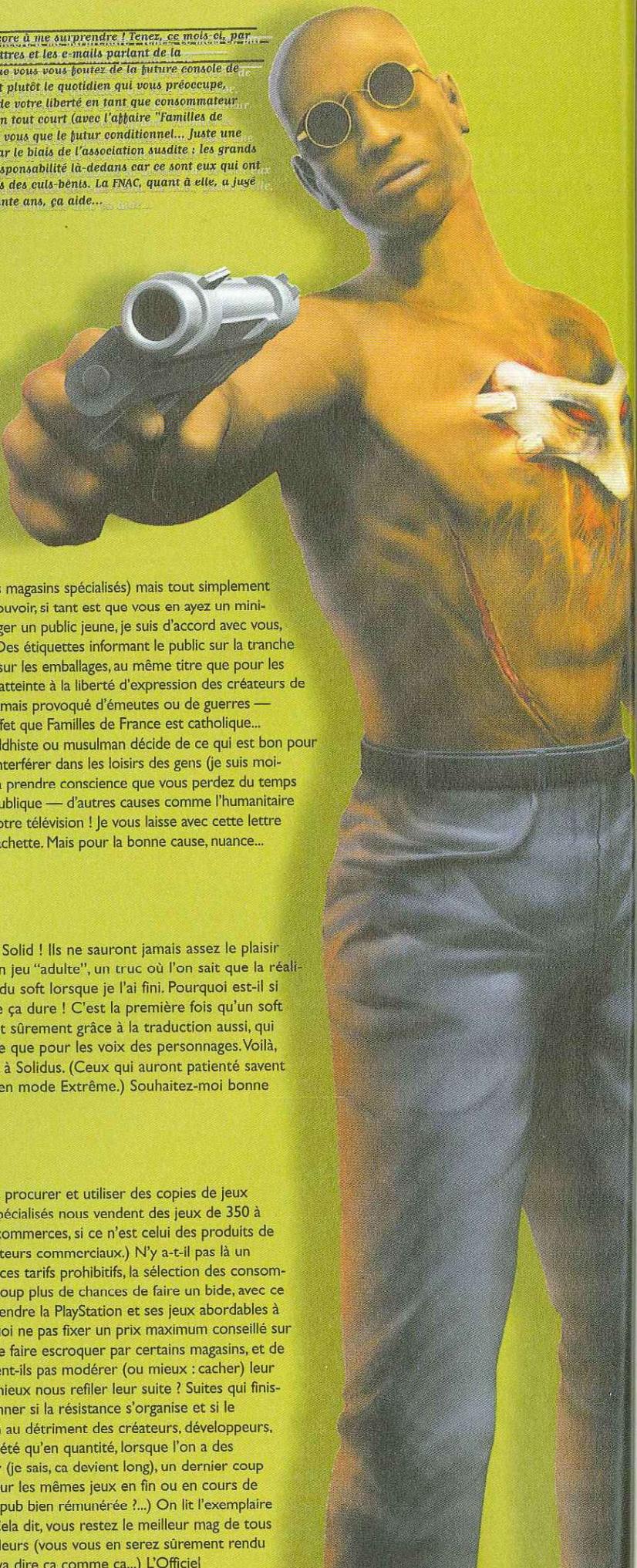
Bravo !... Que dire de plus ?

Merci à toute l'équipe qui a fait Metal Gear Solid ! Ils ne sauront jamais assez le plaisir que j'ai eu à jouer à cette merveille. Enfin un jeu "adulte", un truc où l'on sait que la réalité n'est pas loin... J'ai maudit le concepteur du soft lorsque je l'ai fini. Pourquoi est-il si court ??? Un jeu comme ça, on voudrait que ça dure ! C'est la première fois qu'un soft me fait cet effet-là, et je voulais le dire. C'est sûrement grâce à la traduction aussi, qui est parfaite, tant en ce qui concerne le texte que pour les voix des personnages. Voilà, longue vie à Snake et à Meryl, et faites gaffe à Solidus. (Ceux qui auront patienté savent de qui je parle...) Moi, je repars en mission en mode Extrême.) Souhaitez-moi bonne chance — j'en aurai besoin...

Mudokon.

Cher Playmag,

Il est à la mode, ces derniers temps, de fustiger les gens qui copient ou arrivent à se procurer et utiliser des copies de jeux PlayStation... Je me pose donc quelques questions : est-il normal que des magasins spécialisés nous vendent des jeux de 350 à 400 F, alors qu'ils leur reviennent à 165 F ? Ça fait plus de 50 % de marge ! Peu de commerces, si ce n'est celui des produits de luxe, peuvent se vanter d'avoir de telles marges ! (De 20 à 30 % pour les autres secteurs commerciaux.) N'y a-t-il pas là un manque à gagner pour les créateurs et les éditeurs qui doivent bien se douter qu'à ces tarifs prohibitifs, la sélection des consommateurs va être rude et que leurs jeux, bien qu'intéressants et novateurs, ont beaucoup plus de chances de faire un bide, avec ce que cela sous-entend ? Et d'ailleurs, à ce propos, elle est où, la volonté de Sony de rendre la PlayStation et ses jeux abordables à tout le monde ? Le prix des softs n'a toujours pas baissé, bien au contraire... Pourquoi ne pas fixer un prix maximum conseillé sur les jeux, comme sur d'autres produits, histoire d'épargner aux consommateurs de se faire escroquer par certains magasins, et de leur permettre d'en acheter plus ? Quant aux développeurs et éditeurs, ne pourraient-ils pas modérer (ou mieux : cacher) leur envie de nous extorquer un max de blé en nous vendant des jeux semi-finis, pour mieux nous refiler leur suite ? Suites qui finissent souvent par nous écœurer de jouer à la PlayStation !! Il ne faut donc pas s'étonner si la résistance s'organise et si le consommateur, à force d'être abusé, se tourne vers les copies et les jeux d'occasion au détriment des créateurs, développeurs, éditeurs... Car c'est le seul moyen d'alimenter sa console correctement, tant en variété qu'en quantité, lorsque l'on a des moyens... moyens, justement, ou quand on ne veut pas se faire trop voler... Pour finir (je sais, ça devient long), un dernier coup de gueule à l'attention de Playmag : j'en ai marre de voir tous les mois des articles sur les mêmes jeux en fin ou en cours de développement ! C'est plus de l'information, c'est du battage médiatique ! (Ou de la pub bien rémunérée ...) On lit l'exemplaire du mois en cours en ayant l'impression de relire celui du mois précédent, STOP ! Cela dit, vous restez le meilleur mag de tous les mags de consoleux qui existent sur le marché (et de loin le plus objectif...) D'ailleurs (vous vous en serez sûrement rendu compte avant de lire ces lignes...) vous inspirez très fortement de plus en plus (on va dire ça comme ça...) L'Officiel



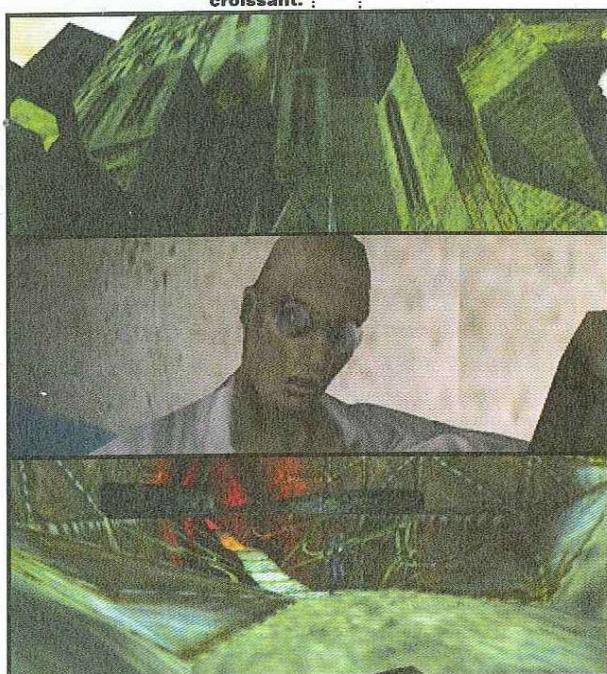
ShadowMan

AU-DELÀ DU MYSTICISME

UNE FOIS N'EST PAS COUTUME, ACCLAIM A INVITÉ À LONDRES QUELQUE QUATRE-VINGTS JOURNALISTES DU MONDE ENTIER (DONT DIX-SEPT FRANÇAIS) POUR PRÉSENTER SON DERNIER PETIT PRODIGE — J'AI NOMMÉ SHADOWMAN. SORTI DES LIMBES INSONDABLES D'UN CRÉATIF FOU, GUY MILLER, SHADOWMAN S'ANONCE COMME LE JEU THÉMATIQUE DE CETTE FIN D'ÉTÉ, DE PAR SON DÉCOR "SCÉNARISTIQUE" DES PLUS FOUILLES... UNE CRÉATION QUI VA SANS AUCUN DOUTE PERTURBER, FASCINER ET MARQUER AU FER ROUGE TOUTE UNE GÉNÉRATION DE JOUEURS — C'EST LE MOINS QUE NOUS PUSSIONS ESPÉRER !

ÉDITEUR : ACCLAIM
DÉVELOPPEUR : ACCLAIM
PRÉVU POUR : JUILLET

Durant tout la partie, des cinématiques en polygones vous décriront le déroulement d'une intrigue au climax sans cesse croissant.



Avant d'entamer l'explication du jeu, j'aurais voulu ouvrir ici une parenthèse (très légère, n'en déplaise à mon rédac-chef...) concernant la présentation organisée par Acclaim U.K. Celle-ci débute en effet par un voyage en bus dans les rues de Londres. Les organisateurs nous demandèrent de revêtir, pour l'occasion, des combinaisons blanches par-dessus nos effets... Cette balade fut le déclencheur d'un événement peu commun : la découverte de l'univers de ShadowMan... Plus qu'une présentation, Acclaim nous a procuré, en l'occurrence, une entrée en matière brutale et hautement explicite à force de mots, d'images et de sons. Les lignes qui suivent décrivent quelque peu l'ambiance qui règne dans ledit ShadowMan, du moins celle que vous pourrez ressentir en vous plongeant dans le jeu : après une brève traversée de la ville de Jack l'Éventreur, nous arrivâmes devant ce qui ressemblait vaguement à une entrée de hangar délabré...

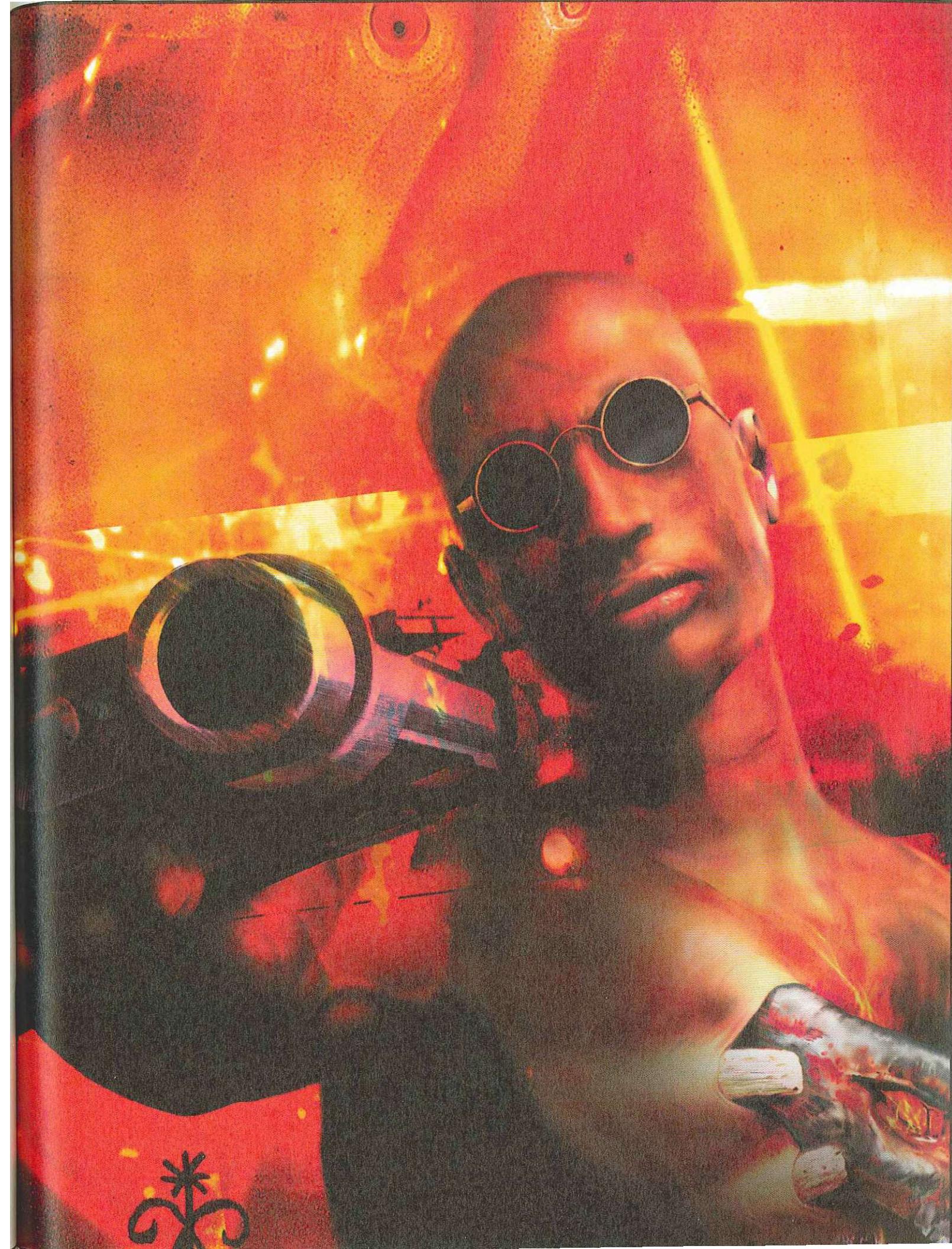
ce titre développé en Angleterre sous la direction de Guy Miller était à la base un jeu d'action mêlé d'aventure — l'extrapolation d'un simple Doom-like. Mais tout était là pour nous convaincre qu'il se passait quelque chose au-delà. Et effectivement, si ShadowMan reste un soft d'action/aventure, le scénario ne se contente pas ici d'être une simple floriture, comme tant de scénarii de jeux sans profondeur, qui ne connaissent pas les choses qui sont derrière les choses — je ne citerai pas de noms...

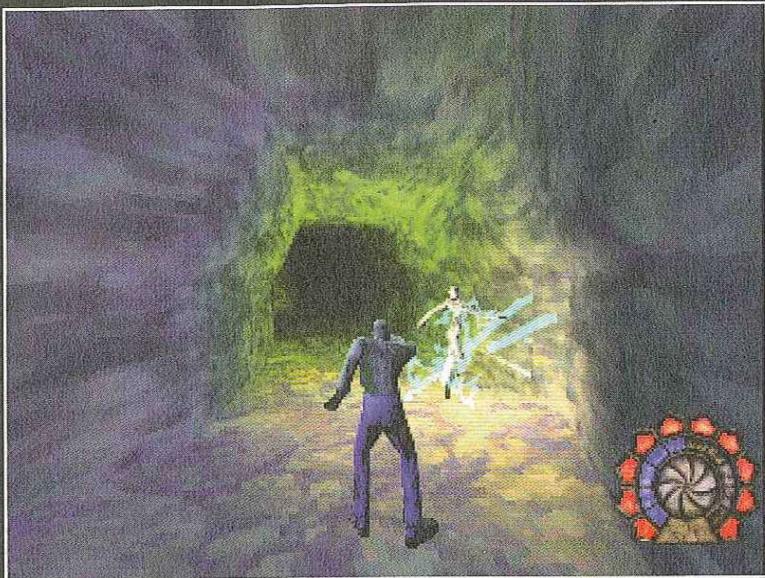
"Mon nom est légion" (Marc, chapitre 5, verset 9)

Ce hangar semblait contenir toute la tristesse du monde... L'aura qui s'en dégageait était noire — noire comme le crime, noire comme l'enfer — et on y percevait, entêtants, et comme venant de très loin, les gémissements mystiques et quasi inaudibles des âmes qui errent dans le schéol. La tension qui régnait parmi les participants, tandis qu'ils suivaient le sombre chemin de LA révélation — tags sanglants et relents sulfureux d'essence à l'appui — ne faisait que croître... Passé l'entrée, à pied et vêtu de blanc, chacun marchait en fait vers l'Asylum, le repaire immonde des serial killers défunts, le cœur de l'abjection, le domaine régi par Celui qui n'a pas de nom, l'innommable, le Gardien des Trois Six, la Gargouille l'Ucifère. Antichambres professorales, voûtes... envoûtantes, pierres qui témoignaient

Nous fîmes ainsi connaissance avec l'entité suprême du Mal, que devra combattre notre héros, ShadowMan. Mais qui donc est-il ? L'Élu, choisi par une sorcière vaudoue répondant au nom de Nettie, — celle qui, dans un cauchemar prophétique, vit l'Armageddon... Grâce à ses pouvoirs, Nettie fabriqua le ShadowMask, un artefact puissant, qu'elle transmit à un dénommé Mike Leroï, assassin de profession et diplômé de littérature anglaise. Le ShadowMask permit à ce dernier de devenir le ShadowMan, un zombi capable de se rendre dans le monde des morts (ou Deadside dans le jeu).

de la persévérance impie d'atrocités mutagènes plusieurs fois millénaires... Nous étions passés dans le Deadside, l'autre des morts, sans avoir dû régler le traditionnel droit de passage. Flammes, paroles blasphématoires, images fulgurantes inspirées de Seven de culture "technophile" et d'horrors passant sur deux écrans géants.





Différentes armes seront disponibles au cours du jeu, que ce soit pour ShadowMan ou pour Mike... Dans le premier cas, les crans bleus de la mire qui se trouve en bas et à droite de l'écran représentent votre niveau de pouvoirs. Plus ceux-ci sont nombreux et plus la puissance de ShadowMan sera grande (photo de la version PS).

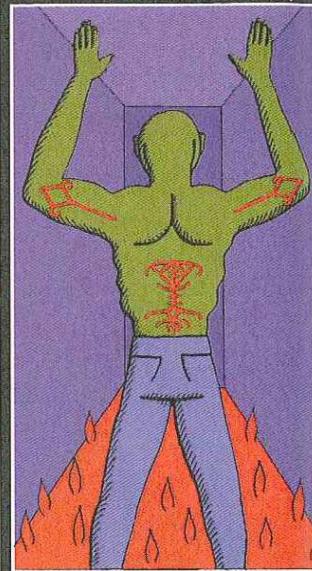
Le moteur utilisé dans ShadowMan permet de concevoir des niveaux impressionnantes en taille, mais aussi de simuler une profondeur de champ visuel, histoire d'apprécier l'horizon à sa juste mesure (photo de la version PS).



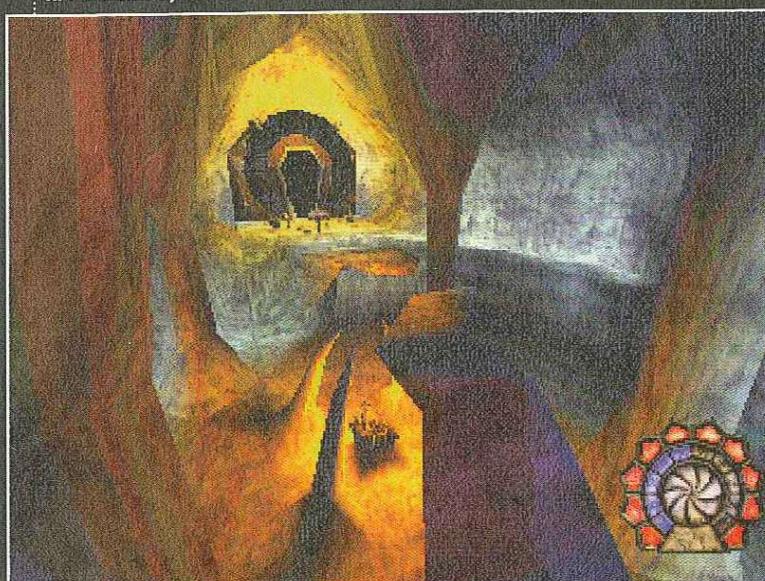
Les héros posséderont bien évidemment un éventail de mouvements approprié à la situation (photo de la version PS).



Les cartes de tarot expliquent la prophétie de Nettie. Certaines, comme celle du Gad Marcher (carte 26) permettent à votre perso d'acquérir un nouveau pouvoir (photo de la version PS).



Gad Marcher



Dans le Liveside (ou monde de la réalité), l'image de l'ours amputé apparaîtra en transparence. Ce sera le signal du départ de Mike vers le Deadside et le signe de sa métamorphose en un zombi du nom de ShadowMan...



Dans le monde des morts, ShadowMan pourra ouvrir des portes en utilisant ses pouvoirs. Cependant, pour certaines, il lui faudra augmenter son niveau en récupérant des Dark Souls (photos de la version PC).

C'est dans cette église que ShadowMan pourra accéder à différents niveaux du



se côtoyer : Mike Leroï dans le monde réel (le Liveside) et ShadowMan dans le Deadside. Les développeurs ont ainsi prévu une vingtaine de niveaux, répartis dans les deux environnements. En fait, si le jeu reprend l'univers du comic strip du même nom, l'équipe de Guy Miller a entièrement conçu les niveaux du Deadside. Car dans le comic, le monde des Morts n'était censé être qu'un univers vide et sans forme. Dans le soft, il sera méticuleusement décrit, tout comme l'Asylum (asile, en anglais), cœur du Deadside, dans lequel résident les âmes de tous les tueurs en série... C'est d'ailleurs de cet endroit que la conquête du Liveside par le Mal prendra son essor. Le but de ShadowMan sera donc de trouver l'emplacement de l'Asylum pour pouvoir contrer la menace que font peser les morts.

"Vaudou zapitez yez fos barents ?"

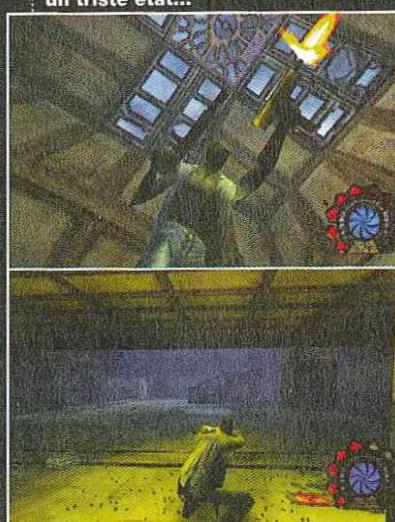
Si, à première vue, ShadowMan semble être un banal jeu d'action/aventure, le joueur, lui, sera très vite confronté à un magma de révélations, de questions sans réponse, de choix à réaliser pour avancer dans la partie. À ce sujet, les créateurs ont, dans un souci de réalisme, entamé des recherches méticuleuses sur quelques tueurs en série, afin d'étoffer le scénario. Ainsi, profils du FBI et autres documents ont été utilisés, indications précieuses que vous retrouverez çà et là, au cours de votre aventure. Cela vous servira notamment à résoudre des énigmes et vous permettra de progresser dans l'intrigue. Bien entendu, les noms de ces malfaisants ont été changés, tout comme certains détails de leur profil psychologique, sauf dans le cas de Jack l'Éventreur — dont tout le monde connaît les révoltants exploits. Nous ne voulons pas déflorer entièrement le canevas de l'histoire, mais sachez que ces profils se révèlent assez explosifs quant à leur contenu (certaines descriptions de meurtres étant croustillantes à souhait). Quand la réalité dépasse la fiction... Bien entendu, nos deux héros se verront confrontés à ces assassins durant leur épopée, qui sera émaillée de multiples rebondissements à la subtilité succulente, mais de plus en plus sinistre thématiquement, et rythmée par des images parfois choquantes (chairs explosant corps et biens, carcasses démembrées, tortures mentales...). Dans la série des études réalisées par Guy Miller, il faut également noter le travail effectué sur l'univers du vaudou. Ainsi, une utilisation méticuleuse des textes, artefacts et symboles vaudous a été effectuée. Avis aux amateurs... Enfin, vous pourrez récupérer d'autres éléments sous forme de cartes de tarot refaites à la sauce ShadowMan, qui expliquent en détail la prophétie de Nettie. Certaines vous seront remises à l'occasion d'une rencontre avec un personnage. Et le moyen d'acquérir une nouvelle arme dans le Deadside sera également révélé de cette manière...

Mike ou le gambit de la mort qui tue

Au début de l'aventure, vous incarnerez donc Mike, armé d'un Desert Eagle. Il est bien entendu vulnérable aux coups, comme tout être humain. Plus tard, il vous sera possible de récupérer de nouvelles armes (des mitraillettes, etc.), ainsi que divers objets. Dans le jeu, Mike est sous l'emprise d'un artefact vaudou, incarné par un ours en peluche mutilé. L'apparition de cet ursidé à l'écran sera le signal, pour Mike, de se transformer en ShadowMan et de passer dans le Deadside. Là-bas, il bénéficiera de nombreux pouvoirs vaudous et "nécromantiques", ainsi que d'armes mystiques. Pour augmenter son niveau de force, ShadowMan devra récupérer une parcelle d'essence vitale, le Dark Soul. Sa puissance augmentera et il devra également avoir un niveau suffisant pour accéder, par exemple, à des salles spéciales. Ainsi, quand le joueur visitera 50 % d'un niveau à sa première entrée, il lui faudra bien souvent revenir plus tard, afin de terminer un niveau à 100 % et de découvrir de nouvelles "vérités". Signalons que dans le Deadside, notre ombre humaine sera virtuellement invincible. Toutefois, les monstres de ce monde pourront tout de même lui infliger d'autres sévices, qui le ramèneront dans le Liveside à la vitesse grand V. Enfin, pour vous aider dans votre tâche, deux "compagnons" seront à votre disposition : Nettie et Jaunty, un serpent — véritable cerbère du monde des défunt. Certes, un scénario à couper le souffle ne justifie pas un tel engouement de notre part... Rassurez-vous, les développeurs de ShadowMan ne sont pas seulement des créateurs aux idées prolifiques. Pour ma part, j'ai pu apprécier l'utilisation judicieuse du moteur 3D "Vista", développé par Iguana et permettant de créer un environnement de taille impressionnante tout en générant (entre autres) un effet de profondeur remarquable dans le champ de vision. Le résultat, à ce moment du développement, semble plus que prometteur. La version PC, plus avancée (et forcément meilleure) nous a conquis par ses graphismes superbes et une animation sans défaut. Et en ce qui concerne la version PlayStation, il est impossible pour l'instant d'émettre la moindre opinion... Sachez toutefois que les programmeurs nous ont promis une qualité d'animation comparable à celle de la version PC. Enfin — et voilà ma seule certitude — ShadowMan ne passera pas inaperçu lors de sa sortie, prévue fin août sur votre machine préférée. Rendez-vous le mois prochain pour des informations supplémentaires...



Jaunty, le serpent, est le gardien du monde des morts. Lui et Nettie (la sorcière vaudou) aideront de leur mieux Mike et ShadowMan.



Mike, malgré son immortalité, n'est pas un tendre. Tueur-né, il est contrôlé par le pouvoir vaudou, incarné sous la forme grotesque d'un nounours qui se trouve dans un triste état...



Le serpent

Durant le jeu, le joueur pourra avoir accès à une foultitude de documents, dont les profils de serial killers établis par des organismes comme le FBI ou encore le Deacon. Seuls les noms des tueurs ont été modifiés (mis à part celui de Jack l'Éventreur, of course).

SERIAL KILLER REPORT #2	
Name: Marco Roberto Cruz	
Aliases: Roberto Cirilla, Brian Jellet, Jesus Moretta, Max Clayton, Solomon 'Solly' Fripp	
DOB: March 13, 1968	Hair: Dark brown
Sex: Male	Eyes: Light brown
Height: 5' 10"	Race: White
Weight: 166 pounds	Scars and Tattoos: Heavily tattooed on upper body; scar on left cheek; words LOVER BOY tattooed on knuckles of both hands
Place of birth: Boulder City, Nevada	
Background:	
From February to November, 1996, Marco Roberto Cruz kidnapped and murdered ten people. Preying on couples mainly in and around Death Valley and the Mojave Desert, Cruz forced his victims off the road in his armored pick-up and disabled them with a cattle prod, prior to stowing the bodies in back of the pick-up and towing away the victims' crashed vehicles. The license plates of each vehicle were found fixed to a billboard or road sign near to the crime scene. The following symbol was also found carved into the back of each plate (Fig. 1):	
Fig. 1	