



CANDYMAN

THE MAN WHO CAME WITH THE RAIN

Acclaim

TABLE DES MATIÈRES

CHARGEMENT.....	3
INTRODUCTION	5
LES PERSONNAGES.....	7
MENU PRINCIPAL	11
OPTIONS	12
MODE PAUSE	13
COMMANDES ET MODÈS DE COMMANDE.....	14
AFFICHAGE SHADOW	18
LES ARMES PRINCIPALES.....	20
LES OBJETS DE LA QUÊTE.....	21
LE FICHIER DE NETTIE	21
LES OBJETS QUE VOUS POUVEZ RAMASSER	22
INVENTAIRE ET MARIEMENT DES OBJETS	24
LE DOSSIER DE NETTIE.....	25
DÉMARRER UNE PARTIE.....	26
CREDITS.....	26
NOTES	28

TRUCS & ASTUCES

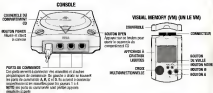
Au 3815 ACCLAIM™ ou au 08 36 68 24 68* (2,20 €/min.)



CHARGEMENT

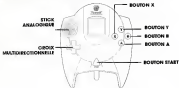
1. Assurez-vous que votre console Dreamcast est éteinte.
2. Insérez votre exemplaire de Shadow Man™ dans le compartiment CD comme expliqué dans le manuel d'instructions Sega Dreamcast.
3. Insérez une manette dans le port de commande A.
Shadow Man a été conçu pour un seul joueur. Avant d'allumer votre console Dreamcast, insérez la manette ou tout autre périphérique dans le port de commande A. Vous pouvez revenir à l'écran titre à tout moment de la partie en maintenant simultanément enfoncés les boutons A, B, X, Y et START. Le programme de votre Dreamcast réinitialise alors le jeu, et l'écran-titre s'affiche.
4. Pour pouvoir effectuer des sauvegardes, vous devez insérer une carte mémoire Visual Memory (VM) (Lin/ Le VM).
5. Allumez votre console Dreamcast.

Important: ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G ou D lorsque vous allumez le DREAMCAST. Vous risquez de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'installation de la manette.



Pour jouer à plusieurs, vous devez acquies des manettes supplémentaires vendues séparément.

Lorsque votre console est allumée, appuyez sur le bouton Open pour ouvrir le couvercle du compartiment CD. Le menu principal Dreamcast s'affiche. Sélectionnez vos réglages (l'icône dans l'angle inférieur droit de l'écran). La première option du écran suivant concerne la sélection de la langue. Appuyez sur le bouton A pour modifier la langue utilisée. Vous pouvez jouer en anglais, français, italien, espagnol ou allemand.



INTRODUCTION

Nous sommes au Mandé des morts,
le Bescot, la zone interdite
se trouvent derrière les portes closes d'os
ici, les souffles glacés
se font de toutes choses
sont dévotées.

Ce que nous voyons dans le ciel de la mort
est aussi vide que le regard d'un cadavre, aussi froid
que la lumière d'une étoile lointaine.

Dr. Walter Blatrachian

Au-delà de la mort se trouve un endroit, un refuge spirituel où échouent les âmes qui se sont détachées de leur enveloppe mortelle. Là-bas, il n'y a pas de frontière, pas d'espace, pas de présent ni de futur, c'est un endroit paisible dans un présent éternel. Un endroit appartenant aux morts, où des âmes par milliers se meuvent dans des étendues sans bornes vers un horizon mort, passent furtivement dans les couloirs sales de grands palais funéraires, piétinent des plantes sauvages, couvertes d'une végétation paillard.

Cet endroit se nomme le *Mondé des morts*.

Pendant des milliers d'années, les Shadow Men ont protégé le Mondé des vivants des messages provenant du Mondé des morts – l'endroit où tout le monde, sans exception, se rend l'heure venue.

Michael LeRois est l'héritier des mystères de cette ancienne lignée, le ligier des porteurs du Message des ombres. Quand tombent les ténébreux, il devient le Message entre les mondes, l'éternel guerrier vaudou, le premier d'âmes, le seigneur de la Mort ...

... le Shadow Man.



SHADOW MAN – LE JEU VIDÉO

Tel un dieu, je m'éveux
Sur la surface pavlovien
Du serpent de Monde des morts.
La sonnerie existe-t-elle ?
Ses rêves émergeant des deux versés
De l'enveloppe mortelle du serpent ?
Mes bras à la main,
Ma main, artisan de sang mortel
De la fin de toutes choses.
L'horreur. L'horreur.
Je me jette dans ses bras...

Guy Miles, Rêves d'entre les morts

Avec pour toile de fond la mystérieuse mythologie Youjou, *Shadow Man* vous met dans le peau de Mike LaFol, un étudiant de littérature anglaise engagé comme enseignant. Clavement avec le père répugnant et misable de la Nouvelle-Orléans, Mike peut dès qu'il le souhaite traverser la frontière vers le Monde des morts, endroit où il devint le *Shadow Man*.

La conséquence, un rêve : une vision couchematrasdequie de fin du monde, du jour où les morts se lèveront et envahiront sur la terre, d'une Apocalypsie dont les mêmes sont fermement insérés dans le Monde des morts.

Mama Nethe est la puissante sorcière vaudou qui crée le *Shadow Man* en incantant de force le pauvre Masque des Ombres dans la poitrine de Mike. Aussi lorsqu'elle voit en rêve l'approche de l'Apocalypsie, elle ordonne au *Shadow Man*, son seul recours contre le tourmente qui se fait menaçante, de lutter contre son avènement.

Orléans a obéir aux ordres de Nethe dans notre monde (le Monde des vivants) et dans le Monde des morts, aussi longtemps qu'elle le jugera utile. Mike doit s'efforcer dans la brume du Monde des morts jusqu'au lieu où tous les fous et les fouses sont emprisonnés à leur mort. L'Asile

L'avenir de l'humanité repose sur les épaules du *Shadow Man*, dans un jeu qui vous plonge au cœur de tout ce qui est, a été et sera à jamais magique.

LES PERSONNAGES



MIKE LEROY

Mike Leroy est l'incarné de notre héros dans le monde réel. Originaire de la Nouvelle-Orléans, Mike, 32 ans, est victime de ses propres tentations.

Ayant malé ses parents et dépensé tout l'argent destiné à ses études dans les bars et les cartes de jeu, cet étudiant naïf en littérature anglaise travailla comme chauffeur de taxi à Chicago, tout en cachant son échec à sa famille. Jusqu'au jour où, en 1991, l'un de ses passagers fut assassiné pour une histoire de règlement de comptes entre gangs, abandonnant 20 000 \$ à l'arrière de son taxi.

Mike s'empare de l'argent et rentre chez lui. Il juge l'opération dont son petit frère Luke avait désespérément besoin et obtint de lui-même cadeau à toute sa famille grâce à sa nouvelle "richesse". Malheureusement, les membres du gang le traquèrent jusqu'à la Nouvelle-Orléans et firent savoir qu'ils désiraient le tuer.

En désespoir de cause, Mike alla voir un Bokor, un prêtre vaudou, afin que celui-ci le protège des attaques du gang. Cela fonctionna... trop bien. Les membres du gang décidèrent de se venger et attirèrent dans un piège la voiture dans laquelle se trouvaient Mike et sa famille. Les parents et le frère de Mike furent tués, mais Mike survécut.

Lorsqu'il sortit de son coma profond et que ses blessures graves eurent cicatrisé, Mike avait perdu la mémoire et le Bokor l'emmena dans le monde de la magie de la Nouvelle-Orléans : Mike l'ignora, mais en échange de sa protection, le Bokor l'avait réduit en un esclave zombie. Sous le pseudonyme de "Zero", Mike, amnésique, devint l'un à gages sous les ordres du Bokor, sans réel contrôle de sa véritable identité.

Un soir, Maria Nette, une sorcière vaudou puissante dont la vie touchait à sa fin, entra en trombe dans le bar du Bokor, le Wild at Heart. Elle emmena Mike dans la pièce du fond et utilisa les pouvoirs qu'il lui restait pour implanter de force le Masque des ombres, un puissant symbole vaudou, dans la gorge de Mike. C'est ainsi qu'il devint le Shadow Man, l'esclave-gomme-zombie suprême aux ordres de Nette.

Depuis, Nette a renoué toute sa puissance et s'est emparée de l'âme du Bokor, abandonnant à Mike la gestion du Wild at Heart. Mike, quant à lui, a retrouvé la mémoire, et les tourments qui l'accompagnaient. Devenu l'immortel Shadow Man sous les ordres de Nette, il lui est interdit de mettre fin à ses souffrances. Tant qu'il n'a pas défilé le lien mystique qui le lie à Nette, il

doit lui obéir et chercher une façon d'exterminer ses peuples.

Abilités Physiques : Mike peut réaliser tous les mouvements du Shadow Man, du presque, mais pas toujours avec autant d'efficacité. Il peut aussi nager en apnée mais sa capacité pulmonaire limite ses efforts, et il se soie s'il reste trop longtemps sous l'eau.

Abilités Magiques : Mike est limité par son enveloppe mortelle mais une certaine sensibilité psychique lui permet de percevoir à jour le nature des choses les plus obscures. Par exemple, Mike peut avoir un aperçu de la véritable forme monstrueuse de certains habitants du Monde des vivants quand ils sont blessés. Le Shadow Man, lui, voit leur côté monstrueux en permanence. Le seul objet "magique" que Mike peut utiliser est l'Œuf en peluche de Luke. Cet objet qui porte le nombril de son petit frère défuit le voile du Monde des morts, ce qui concentrant sur l'Œuf en peluche, Mike peut traverser la frontière avec le Monde des morts et incarner le Shadow Man.

Vulnérabilité : Même si le Shadow Man est éternel, Mike ne l'est pas. Il se soie s'il est à court d'énergie, il se blesse s'il fait une chute trop importante, il se brûle s'il entre en contact avec des flammes ; lorsqu'il meurt, il est projeté dans le Monde des morts. Il y demeure le Shadow Man, qui a le pouvoir de retourner dans le Monde des vivants sous l'identité de Mike.

Armes : Dans le monde réel, Mike dispose au départ d'un pistolet et d'un nombre limité de munitions. Le pistolet ne suffit pas à renvoyer les mort-vivants d'où ils viennent, mais permet à Mike de les tenir en respect suffisamment longtemps pour leur échapper.

Au fur et à mesure qu'il progresse dans son aventure, Mike / le Shadow Man acquiert un arsenal mieux fourni, qui, parfois, fonctionne dans les deux Mondes parallèles. En revanche, certaines armes magiques peuvent seulement être employées par le Shadow Man qui peut invoquer les pouvoirs du Magus des ombres pour canaliser les forces mystiques.



LE SHADOW MAN

Le Shadow Man est l'autre ego de Mike, le Messager entre les mondes. Jadis, les Shadow Man étaient des guerriers effrayés à qui les dieux avaient octroyé des pouvoirs surnaturels afin de protéger leurs tribus. Ces pouvoirs trouvent leur source dans une dimension spirituelle connue sous le nom de Monde des morts. Avec l'arrivée de l'industrialisme, le lignée des Shadow Man fut interrompue et manqua de s'éteindre.

Au dix-huitième siècle, Marie Noire, la puissante sorcière vaudoise, façonna



le Masque des ombres, avec l'Académie accordée à controverser par les deux du Nouveau monde (les Mystères). Le Masque confiera à ses porteurs les pouvoirs supplémentaires des Shadow Men du passé. Depuis cette époque, il ne pouvait plus y avoir qu'un seul Shadow Man en activité à un moment donné, mais les pouvoirs concentrés dans le Masque faisaient de lui le champion vaudou le plus puissant de l'histoire de ce monde ou de l'autre. Suffisamment puissant pour résister les forces du Monde des morts.

Avant Mike, trois personnes seulement ont porté le Masque: Muzan St James, Cole Cardiac et Jack Boniface. Cependant, alors que ces trois hommes portaient le Masque sur leur visage pour bénéficier de ses pouvoirs, le masque fut recruté dans la poitrine même de Mike LaFox, ce qui fit de lui un véritable esclave du Masque et de Marie Nefin. La suite ce dans le Monde des morts, le Masque lui et peut être appris à l'intérieur de sa poitrine, Mike devient alors le Shadow Man, le Messager entre les mondes, l'immortel guerrier vaudou, le passeur d'âmes, le sageur de la Mort.

Appétites Physiques: Shadow Man peut effectuer les mêmes mouvements que Mike, mais sa puissance les rend plus élégants et surtout plus efficaces. En recourant à certains objets magiques, il peut réaliser des prouesses inédites, comme escalader des parois abruptes.

Indétectabilité: Shadow Man ne peut pas se sentir peiné; il est déjà mort et ne respire donc pas. Il peut endurer les chutes les plus vertigineuses. Enfin, mais des aptitudes magiques appropriées (des tatouages protecteurs connus sous le nom de Gads), il est même immuni contre le feu.

Arme main: Shadow Man dispose de ShadowGun, l'équivalent dans le Monde des morts du pistolet de Mike. Même si les deux armes ont une apparence similaires, Shadow Man peut canaliser le pouvoir du Masque dans son arme, la rendant bien plus redoutable. Au lieu de tirer des balles classiques, le ShadowGun concentre le pouvoir de la mortifère dans le Masque et libère une force de destruction spectaculaire qui prend la forme d'apparences fulgurantes. Celles-ci dérivent leurs arêtes dont il ne reste guère que l'âme.

Aptitudes Magiques: outre le ShadowGun qui sert de diverses façons la mort parmi les ombres, le Shadow Man a le pouvoir d'utiliser les objets vaudou qu'il trouve, ainsi que de canaliser la puissance du Masque dans divers objets de son monde.

Tout au long de son aventure, le Shadow Man devient de plus en plus puissant au fur à mesure qu'il acquiert des "Armes noires"; celles-ci amplifient non seulement l'efficacité du ShadowGun, mais également celle des armes et autres objets en augmentant encore la concentration de ses pouvoirs.





MAMA NETTIE

Nettie est la puissante prêtresse vaudou qui façonne le Masque des ombres, elle contrôle le porteur du Masque, et donc Miaa LeRoi. À la vie, nul ne lui donnerait plus de 25 ans, elle est pourtant vieille de plusieurs siècles. Son âme habite simplement le corps d'une jeune femme qui eût le malchanceux de se trouver au mauvais moment au mauvais endroit.

Son immense puissance ne permet toutefois pas à Nettie de se rendre dans le Monde des morts, c'est pour cette raison qu'elle recourt à son "assistant" Jaunty et au Shadow Man, un guerrier doté du pouvoir de traverser le frontière entre les mondes et de se battre en son nom dans le Monde des morts.

La relation qui unit Nettie et le Shadow Man ne se limite cependant pas à cet aspect. Le Shadow Man est régulièrement observateur des relations amicales avec Nettie, afin de lui faire profiter de l'énergie des ombres qu'il confère la jeunesse.

Nettie est l'un des deux personnages de jeu auxquels Miaa ou le Shadow Man peuvent "joindre". Elle tourne à Miaa de nombreux objets, qui lui permettent de devenir/être certaines zones du jeu (par exemple, l'Ours en peluche de Luke, sans lequel Miaa ne peut pénétrer dans le Monde des morts). Elle aide en outre dans sa quête en lui prodiguant des "conseils".

Ceux-ci consistent en d'habiles interprétations de la prophétie vaudou que le Shadow Man doit accomplir. N'ayant aucune connaissance exacte du Monde des morts (au contraire de Jaunty ou du Shadow Man, ses paroles ne sont qu'illusions mystiques qui exigent d'être déchiffrées), il ne s'agit jamais de références explicites ou d'indications directes.



JAUNTY

Jaunty est l'"assistant" de Nettie dans le Monde des morts. Jaunty est l'infortunée victime d'une sorte d'enlèvement, conclusion malheureuse d'une expérience adulte qui tourne mal, et d'un marché de dupes passé avec une prêtresse vaudou.

Un soir, tard, en revenant d'un pub dans sa ville natale de Dublin, alors qu'il passait près de l'université, Jaunty décide de se reposer quelques instants.

Malheureusement pour lui, un groupe d'étrangers versés dans l'occulte l'enlèvent et procèdent avec son corps à un sacrifice ritual nécessitant par leur capacité en vaudou



Sans Maria Nettle, Jeanty serait été condamné à rester pour l'éternité dans le Monde des morts. Maria Nettle s'adresse à lui à travers le voile obscur qui sépare les deux mondes, et le convainc de se mettre à son service, de devenir en quelque sorte ses yeux et ses oreilles dans le Monde des morts. Elle lui accorde en récompense un nouveau corps et une chance de "vivre" à nouveau.

Il est probable que les détails du monde d'après pas vraiment été découverts en profondeur, car Jeanty apparaît dans le Monde des morts sous la forme d'un serpent avec un crâne en guise de tête. Dans le monde réel, il est incarné dans le corps d'un chien défiguré. Quel que soit le monde dans lequel il se trouve, Jeanty n'est pas beau à voir ; ce n'est pas non plus un combattant très puissant. C'est pourquoi Maria Nettle a tant besoin de Shadow Man.

Dans cette aventure, Jeanty se trouve dans le Monde des morts, où il garde les Portes du Minow (l'entrée du Monde des morts), aboyant l'ennemi du Shadow Man. Jeanty est l'unique personnage avec qui Shadow Man peut discuter quand il le rencontre. Son rôle est de répéter les conseils que donne Nettle en les chantant.

‘LEGION’

Legion est le mal incarné. Dans de nombreuses cultures et religions, au fil du temps, il a été connu sous de nombreux noms différents ...

Et il lui demande :





Quel est ton nom ?



Legion est mon nom, lui répondit-il,
car nous sommes plusieurs.

Marc Chapitre 5, Verset 8

MENU PRINCIPAL

Lorsque l'écran-titre s'affiche, appuyez sur le bouton **START** pour accéder au menu principal.
Nouvelle Aventure : Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur le **BOUTON** .

Charger l'histoire : pour reprendre une aventure préalablement sauvegardée, appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour sélectionner la partie sauvegardée de votre choix, puis sur le **BOUTON**  pour commencer ou sur le **BOUTON**  pour revenir au Menu principal.



Mieux être Player : Pour revoir toutes les scènes cinématiques que vous avez découvertes lors de vos précédentes parties. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour



sélectionner la scène de votre choix, puis sur le **BOUTON**  pour le retourner ou sur le **BOUTON**  pour revenir au Menu principal.



Options: Pour accéder à l'écran d'options dans lequel vous pouvez modifier différents paramètres du jeu.

OPTIONS



Voici les options qui vous sont proposées:


Effets Sonores: pour modifier le volume des effets spéciaux dans le jeu et durant les séquences cinématiques. Utilisez  et  de la croix multidirectionnelle pour régler le volume (entre 0 et 100). Remarque: en réglant le volume sur zéro, vous désactivez le son et entendrez donc aucun effet sonore.

Musique: Pour modifier le volume de la musique de fond. Utilisez  et  de la croix multidirectionnelle pour régler le volume (entre 0 et 100). Remarque: si vous réglez le volume sur zéro, vous n'entendrez plus aucune musique.

Mixte Audio: utilisez  et  de la croix multidirectionnelle pour sélectionner MONO ou STEREO.


Sous-titres: pour afficher ou pas les sous-titres durant les scènes cinématiques. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour activer ou désactiver cette option.

Affichage Shadow: pour afficher ou pas en permanence le cadre de l'écran de Mise ou du Shadow Man. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour choisir entre On (en permanence) ou Masquer automatiquement (affichage lorsque nécessaire)

Mise: Utilisez Haut et Bas pour sélectionner l'affichage désiré à partir de ce menu, puis appuyez sur le **BOUTON**  pour confirmer votre sélection.





Configuration Manette: Pour accéder à l'écran de configuration de la manette.

Langue: Appuyez sur Gauche ou Droit pour sélectionner votre langue (la celle-ci est disponible)

Configuration Initiale: appuyez sur le **BOUTON**  et toutes les commandes affichées à l'écran (et seulement sur l'écran) reviendront à la configuration initiale.



CONFIGURATION DE LA MANETTE







C'est ici que vous pouvez choisir la configuration de la manette de votre choix. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour faire défiler les configurations possibles puis sur le **BOUTON**  ou  pour revenir à l'écran d'options.

JEU EN PAUSE





Vous pouvez appuyer sur le bouton **START** à tout moment d'une partie (à l'exception des scènes cinématiques) pour mettre le jeu en pause. Appuyez de nouveau sur le bouton **START** pour reprendre votre partie.

Sous le nom du niveau s'affichent le nombre d'Armes Noires trouvées dans le niveau, le nombre d'Armes Noires encore à découvrir dans le niveau, le nombre total d'Armes Noires trouvées, le nombre total d'Armes Noires à trouver à découvrir. En bas à gauche de l'écran sont également indiquées les quantités de cubes, de munitions pour le **Volteur**, de cartouches de fusil et de munitions **Beam**. Le cercle de force **Shadow** quant à lui est, comme à son habitude, affiché en bas à droite.

Options: pour accéder à l'écran d'options en cours de jeu. Revenez-vous à la section **Options** pour plus d'informations. **(Remarque: vous ne pouvez pas paramétrer toutes les options en cours de partie, certaines ne vous sont donc pas proposées).**

Sauvegarder la partie: pour sauvegarder la partie en cours. Tous les fichiers de sauvegarde existants s'affichent en JAUNE. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un emplacement puis sur le **BOUTON**  pour sauvegarder (il vous est demandé confirmation). La nouvelle sauvegarde est en lettres vertes. Appuyez sur le **BOUTON**  pour confirmer cette sauvegarde. Si vous ne disposez pas de suffisamment d'espace pour effectuer cette sauvegarde, le programme vous propose d'effacer un fichier. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un emplacement puis sur le **BOUTON**  pour confirmer cette suppression (il vous est demandé confirmation).

Note: le fichier **SHADOWANALYSIS** ne constitue pas une sauvegarde, néanmoins il contient des données essentielles telles que les secrets, les scènes cinématiques débloquées et vos options de jeu. Afin de ne pas perdre ces informations, prenez garde de ne pas l'effacer.

Charger l'aventure: pour reprendre une partie préalablement sauvegardée. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour sélectionner une sauvegarde, puis sur le **BOUTON**  pour la lancer ou sur le **BOUTON**  pour revenir à l'écran précédent.

Secrets: pour activer tous les secrets déjà mis à jour. Appuyez sur **1** et **1** de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un secret ou sur **2** et **2** pour l'activer/désactiver. Parcourir certains secrets peuvent se combiner entre eux, d'autres non !

Sortir: pour abandonner la partie en cours et revenir au menu principal. Lorsqu'il vous est demandé confirmation, utiliser **2** et **2** pour choisir entre Oui et Non.

COMMANDES ET MODES DE COMMANDE

COMMANDES PAR DÉFAUT

Remarque: les commandes sensibles correspondent à la configuration par défaut, dite "Classic". Les commandes des autres configurations peuvent différer.

EN COURS DE PARTIE

LES MOUVEMENTS

Vers l'avant

Vers l'arrière

Vers la gauche

Vers la droite

Stick analogique HAUT

Stick analogique BAS

Stick analogique GAUCHE

Stick analogique DROITE

LES MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Vue subjective / Désactiver le verrouillage cible

Déplacements latéraux

1 de la croix multidirectionnelle

Bouton Analogique G +

Stick analogique **2** / **2**

Bouton Analogique D

S'accrocher

LES ACTIONS

Sauter

Man gauche / Décaler rapidement et tirer

Man droite / Décaler rapidement et tirer

Action

Bouton **3**

Bouton **4**

Bouton **5**

Bouton **6**



LA CAMÉRA

Zoom Avant

Zoom Arrière

Panoramique-Gauche

Panoramique-Droit

LES OPTIONS

Inventaire

Pause / Options

LES MENUS

SÉLECTIONNER UNE OPTION DANS UN MENU

Haut

Bas

CHANGER LA VALEUR D'UNE OPTION DANS UN MENU

Gauche

Droite

CONFIRMER UN CHOIX DANS UN MENU

Confirmer

Écran Précédent / Annuler

Bouton Analogique G et  de la croix multidirectionnelle

Bouton Analogique G et  de la croix multidirectionnelle

Bouton Analogique G et  de la croix multidirectionnelle

Bouton Analogique G et  de la croix multidirectionnelle

 de la croix multidirectionnelle

Bouton  = Main Gauche

Bouton  = Main Droite

Bouton START

Stick Analogique /  de la croix multidirectionnelle

Stick Analogique /  de la croix multidirectionnelle

Stick Analogique /  de la croix multidirectionnelle

Stick Analogique /  de la croix multidirectionnelle

Bouton 

Bouton 



AMBIDEXTERITÉ

Même / le Shadow Man est ambidextre, caractéristique qui lui permet d'utiliser toute arme ou tout objet indifféremment avec les Mains Droite ou Gauche. Lorsque vous effectuez une action, choisissez Main Gauche ou Main Droite pour qu'il utilise celle-ci ou l'arme / l'objet qu'elle tient.

DÉGAINER RAPIDEMENT ET TIRER

Si Même / le Shadow Man ne tient rien dans sa main (et qu'il n'a pas dégainé le pistolet / le Shadowfist), il dégaine rapidement et fait feu lorsque vous utilisez le commandé Main Gauche ou Main Droite.

EFFECTUER UNE ACTION

L'utilisation du bouton Action varie en fonction du contexte. Pour utiliser un levier par exemple, il faut que Même / le Shadow Man se place correctement. Certaines actions nécessitent l'appui d'un des objets de l'inventaire. Utilisez les commandes Main Gauche / Main Droite pour sélectionner l'objet adéquat.

VUE SUBJECTIVE

Lorsque vous vous servez de cette commande, Même / le Shadow Man passe en mode Vue subjective (vue à la 1^{ère} personne). Utilisez les commandes avant, arrière, gauche ou droite pour viser les ennemis. Appuyez une nouvelle fois sur la commande pour revenir à la vue normale. Remarque : en mode Vue subjective, votre héros ne peut ni se déplacer, ni sauter, ni nager.

DÉPLACEMENT LATÉRAL

C'est le moyen idéal pour continuer à viser lorsque Même / le Shadow Man arrive à l'angle d'un couloir. Si vous maintenez le commandé de déplacement latéral enfoncé tout en vous déplaçant vers la gauche ou la droite, Même / le Shadow Man fait des pas de côté rapides.

VERROUILLAGE D'UNE CIBLE ET DÉPLACEMENTS LATÉRAUX

Lorsque vous maintenez enfoncé le commandé de déplacement latéral, l'arme de Même / du Shadow Man se verrouille sur une cible, et vous vous déplacez par rapport à celle-ci, tournant autour d'elle, vous en éloignant ou vous en rapprochant. Un rituel de cible indique votre cible actuelle. Si vous désirez effectuer des pas latéraux normalement, maintenez également enfoncé le commandé de vue subjective.

S'ACCROCHER

Maintenez enfoncé le bouton attribué à la commande S'accrocher, Mike / le Shadow Man adopte une posture accrochée qui présente deux avantages : il peut facilement esquiver des projectiles et presser une cible morte vulnérable.

Si vous utilisez cette commande alors que Mike / le Shadow Man court ce fait des pas de côté, il se jette au sol et une roulette diodée est adoptée la position "accrochée". Si vous utilisez la commande "vers l'arrière" alors qu'il effectue sa roulette avant, il s'accroche et fait face à la direction opposée.

SAUTER

Lorsque vous utilisez la commande Saut, Mike / le Shadow Man effectue un saut vertical. Si vous utilisez la commande lorsqu'il court, il bondit vers l'avant. Si vous combinez un saut avec la commande de déplacement latéral (sur le gauche ou sur le droit), il effectue un grand bond de côté. De la même manière si vous utilisez la commande de saut alors qu'il recule, il fait un grand bond vers l'arrière.

Remarque : la hauteur des sauts de Mike / le Shadow Man augmente avec la vitesse de sa course. Vous pouvez également pousser vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière alors qu'il est en l'air.

CORNICHES ET SAILLIES

Dès que Mike / le Shadow Man s'agrippe à une corniche (pour ce faire, il doit avoir au moins une main libre), il s'y accroche. Dans cette position il peut non seulement utiliser le rebord pour grimper, mais également l'utiliser pour progresser latéralement et tirer sur des adversaires en vue subjective. Appuyez sur la commande de Saut et il effectue un saut vers l'arrière, sur la commande "vers l'avant" et il lâche simplement le rebord.

Vous serez parfois confrontés à des câbles tendus, des cordes ou encore des perches verticales. Mike / le Shadow Man peut s'y accrocher en sautant. Appuyez sur l'avant ou l'arrière et il avance ou il recule. Si vous appuyez sur Gauche ou Droite, il effectue un tour sur lui-même de 180°. Si vous appuyez sur la commande "Saut", il saute et lâche prise.

En outre, dans le Monde des morts, le Shadow Man peut atteindre des endroits inaccessibles à moins que grâce à "la Poigne".

Remarque : lorsque Mike / le Shadow Man utilise la Poigne ou lorsqu'il est suspendu à une corde, un câble ou une perche, il ne peut pas se déplacer s'il n'a un objet en main.

NAGER

Lorsque Mike / le Shadow Man se trouve dans l'eau, il nage normalement. Appuyez sur le commande de Sauf pour qu'il plonge sous l'eau et commence à nager. Lorsque Mike / le Shadow Man nage, appuyez sur le commande de Sauf pour le propulser à l'avant / vers l'arrière sous l'eau.

Pour le faire émerger, utilisez le commande Avant dès qu'il se trouve devant un rebord suffisamment bas pour qu'il s'y agrippe.

Pendant que Mike / le Shadow Man peut utiliser différentes armes et des objets utiles tout en nageant.



NIVEAU D'OXYGÈNE

Le Niveau d'Oxygène de Mike / le Shadow Man augmente dès qu'il sort le tête de l'eau. Il baisse en revanche régulièrement durant la plongée. Lorsque qu'il n'y a plus d'Oxygène, Mike se noie. Le Shadow Man, lui, n'a aucune restriction d'Oxygène, il peut rester sous l'eau aussi longtemps qu'il le desire.

COMMANDES DE LA CAMÉRA

Il existe 15 positions préprogrammées pour la caméra par rapport à Mike / le Shadow Man. Si vous actionnez les commandes qui correspondent au positionnement gauche ou droite, le caméraman tourne suivant l'une des six rotations possibles. Si vous utilisez le bouton avant ou le bouton arrière, le caméraman se rapproche ou s'éloigne selon l'une des trois positions possibles.

L'AFFICHAGE SHADOW

Il s'agit des scores qui apparaissent à l'écran. Ils diffèrent selon le personnage de votre héros : Mike ou le Shadow Man.

AFFICHAGE SHADOW DE MIKE



FORCE DE VIE

L'affichage de la force de vie se trouve sur le bord externe de l'icône Shadow (partie de l'icône) et est divisé en 10 segments. La force de vie du Mike / du Shadow Man est représentée par un arc rouge sur cet icône.

FORCE DE VIE MAXIMUM

Au début de l'aventure, la force de vie de Mike / du Shadow Man est limitée à 5 des 10 segments présent sur l'icône. S'il trouve des objets magiques dans le Monde des morts, le Shadow Man peut faire des offrandes aux Loa, les dieux vaudou. Ces offrandes lui permettent d'augmenter son niveau maximal de force de vie.

NIVEAU D'OXYGÈNE

Le niveau d'oxygène ne concerne que Mike. Si le niveau d'oxygène est à son maximum, il est représenté par un disque bleu. Il décroît au fur et à mesure que Mike explore sa destination sous l'eau. Si Mike se trouve à court d'oxygène, il se noie. S'il parvient à sortir à temps de l'eau, le niveau d'oxygène remonte.

AFFICHAGE SHADOW DU SHADOW MAN



L'affichage Shadow du Shadow Man est très différent de celui de Mike. Au centre de l'icône s'affiche le Shadowmask et deux arcs plus étroits qui illustrent sa puissance Shadow et vaudou. L'arc de force de vie du Shadow Man, quant à lui, reste identique à celui de Mike.

NIVEAU SHADOW

Ce double arc violet représente le niveau Shadow actuel du Shadow Man. Celui-ci débute son aventure sans niveau de Shadow, mais à mesure qu'il traverse des Arènes Noires dans le jeu, il peut atteindre le niveau maximum (niveau 10). Tous les segments de l'arc double au centre de l'icône Shadow deviennent alors violets.

PUISSANCE SHADOW

L'arc infame du niveau Shadow correspond à la puissance Shadow et illustre le processus du Shadowmaster lors d'actions spéciales du Shadow Man et celle du ShadowGun.

Lorsque le joueur contrôle le Shadow Man et maintient enfoncée la commande **Miss Gauche** ou **Miss Droite** pour charger le ShadowGun, le niveau de puissance Shadow est représenté par un arc lumineux bleu et blanc qui augmente de manière régulière. Il recouvre l'arc infame de l'attachage violet du niveau Shadow. Le niveau de l'arc continue à augmenter jusqu'à atteindre le niveau maximum (défini par le niveau Shadow actuel de Shadow Man).

Lors de ce processus de "chargement", si le joueur relâche la commande, le ShadowGun fait feu avec le niveau de puissance Shadow affiché à ce moment-là.

PUISSANCE SHADOW - ACTIONS SPÉCIALES (DÉPENDANT DU CONTEXTE)

Pour certaines actions dépendant du contexte, les pouvoirs du Shadowmaster doivent être canalisés dans des choses autres que le ShadowGun. Dans ces cas, la puissance Shadow est canalisée dans un objet du décor, comme par exemple les consoles autour les Portes de cercueil. Il suffit d'appuyer sur la commande Action près de l'objet en question.

Au cours de ce processus de canalisation d'énergie, l'arc Shadow reflète la concentration de la puissance Shadow comme pour le ShadowGun. Cette Action peut échouer si le Shadow Man ne dispose pas d'un Niveau Shadow suffisant pour canaliser suffisamment de puissance Shadow dans l'objet. Pour réussir l'action, le Shadow Man doit alors augmenter son niveau Shadow (en récupérant davantage d'Armes Noires)

VAUDOÛ

L'arc le plus excité représente le niveau VaudoÛ actuel, c'est-à-dire le puissance que le Shadow Man utilise pour charger les armes et les objets vaudoÛ autres que le ShadowGun. En clair, il s'agit d'une sorte de "pile-vaudoÛ" représentée par un arc dans recouvrant la partie externe du niveau Shadow. La puissance vaudoÛ diminue lorsque le Shadow Man utilise des objets et des armes vaudoÛ ; chacun d'eux aux contiennent une quantité variable de puissance vaudoÛ.

Le Shadow Man débute son aventure sans pouvoirs vaudoÛ. Il en obtient lorsqu'il récupère des Graines vaudoÛ (mais cela dépend également de niveau Shadow du Shadow Man à ce moment-là).



LES OBJETS DE LA QUÊTE

LE FICHIER DE NETTIE

Rédigé par le détective privé Thomas Descart, ce dossier contient des informations importantes sur plusieurs futurs en série.

LE SHADOWGUN

C'est l'arme principale de Mike / du Shadow Man, il s'agit d'un pistolet dans le Monde des vivants et d'une arme dévastatrice dans le Monde des morts. Voici une description de ces armes.



LE PISTOLET

Il s'agit de la version du ShadowGun dans le Monde des vivants ; il dispose de nombreux éléments, mais ne suffit pas pour tuer les mort-vivants. Cependant, le pistolet permet de les occuper quelques temps, laissant ainsi à Mike le répit suffisant pour s'enfuir.



LE SHADOWGUN

C'est l'équivalent dans le Monde des Morts du pistolet de Mike ; des spectres sortent en hurlant du barillet du ShadowGun et permettent à Shadow Man de continuer sa Puissance Shadow dans ses ennemis afin d'extraire de force leur âme de leur corps.

Si le ShadowGun assène le coup fatal à un ennemi, celui-ci disparaît, laissant derrière lui de la force de vie qu'il peut alors récupérer.

Certains ennemis du jeu possèdent des "Armes noires" qui les rendent immortels. Parce que le ShadowGun extrait de force l'âme de ceux de la création, c'est la seule arme du jeu capable d'analyser une créature immortelle dotée d'une Arme noire.

La taille et la force de frappe des tirs du ShadowGun sont déterminées par le niveau de Puissance Shadow au moment du tir. Maintenez enfoncés les commandes **Man Gauche** ou **Man Droite** pour augmenter le niveau de Puissance Shadow, puis relâchez le bouton. Le coup part du ShadowGun avec la puissance ainsi déterminée. La puissance maximale de tir est fonction du niveau Shadow actuel.

L'OURS EN PELUCHE DE LUKE

Avant début de l'aventure, Robbie nomme à Mike cet Ours en peluche ; il accorde le lien entre Mike et son grand frère défunt, Luke. Cet Ours permet de traverser la frontière entre les deux Mondes. La première fois que Mike l'utilise, il se rend des bayous de Louisiane vers le Monde des morts, en indiquant sa destination sur l'Écran Ours en peluche. À mesure que Mike / le Shadow Man visite d'autres endroits, les "souvenirs" de ces lieux viennent s'ajouter sur l'Écran Ours en peluche. À la fin de l'aventure, Mike / le Shadow Man peut se rendre instantanément d'un endroit à l'autre.

LES ARMES SECONDAIRES

Ces armes ne fonctionnent que dans le Monde des vivants ; ceci est dû à leur matérialité.



LE FUSIL

Le fusil représente une arme secondaire puissante pour Mike, qui pourra en trouver deux au cours de son aventure. Les munitions du fusil sont limitées. Vous le rechargez en ramassant des cartouches de fusil.



MP-909

Le Mp-909 est une autre arme secondaire, grâce à cette munition, Mike dispose d'une arme automatique à la ceptile. Comme pour le fusil, les munitions du MP-909 sont limitées, Mike doit donc récupérer des chargeurs 9mm.



D&D-D&D

Le puissant D&D-D&D est la troisième arme secondaire de Mike ; vous devrez également ramasser des chargeurs de 9 mm pour maintenir une bonne puissance de feu.

LES OBJETS QUE VOUS POUVEZ RAMASSER



LA FORCE DE VIE

Cette énergie est libérée quand une créature est tuée avec le ShadowGem (à condition que le tueur ne possède pas une Ame saine) ou quand certains mécanismes, comme des pots et des tombeaux sont détruits. Représentée sous la forme d'un tourbillon de particules, cette énergie disparaît rapidement si vous ne la ramassez pas à temps.





LES CRÂNES

Tout au long de votre aventure, des crânes jalonnent votre route. La plupart d'entre eux se trouvent dans des réceptacles (pots, tonneaux) que vous devez détruire pour les récupérer. Lorsque vous ramassez des crânes, le niveau Vieutou de Shadow Man augmente. Ce niveau rend possible le chargement des armes veudes.



LES AMES NOIRES

Elles sont primordiales à la réussite de votre quête. Le Shadow Man doit absolument les récupérer avant Lagon. S'il ramasse de nombreuses Ames Noires, non seulement son niveau Shadow augmente mais il peut poursuivre son aventure.



LES CADEAUX

Il s'agit de petits pots offerts comme offrandes aux Loa. Leur utilité ? Elle reste énigmatique...



LES CARTOUCHES DE FUSIL

Pour utiliser le Fusil, vous devez ramasser ces petites boîtes de munitions. Chaque boîte contient 8 cartouches. Si vous possédez un fusil, vous pouvez avoir 68 cartouches au maximum, si vous avez deux fusils, le maximum passe à 96 cartouches.



LES MUNITIONS DU VIOLATOR

Pour fonctionner, le Violator nécessite les chargeurs qui ramasse Mike / le Shadow Man. Chaque chargeur contient entre 20 et 40 cartouches. Le Violator peut contenir jusqu'à 999 cartouches.



LES MUNITIONS DE 9MM

Ces munitions sont utilisées à la fois par le MP-500 et le 9-9-SMG ; vous devez en ramasser pour utiliser ces armes. Chaque chargeur contient 30 cartouches. Si vous possédez une arme 9 mm, vous pouvez avoir un maximum de 300 cartouches ; si vous possédez deux armes 9 mm, le maximum passe à 400 cartouches.



INVENTAIRE ET MANIEMENT DES OBJETS

L'écran d'inventaire affiche tous les objets dont *Mika* / le *Shadow Man* dispose. Ils sont représentés par des icônes sur une grande grille. Remarque : au début de l'inventaire le seul objet présent dans l'inventaire est le dossier de *Nellie*.



Pour placer un objet dans l'une des mains de *Mika* / *Shadow Man*, placez le curseur sur l'objet et appuyez sur les commandes *Man Gauche* ou *Man Droite*. Si le main sélectionnée tient déjà quelque chose, cet objet est automatiquement replacé dans la grille et le nouvel objet prend sa place.

Si vous sélectionnez un emplacement libre de la grille et que vous cliquez les commandes *Man Gauche* ou *Man Droite*, les objets en main sont déposés dans la grille.

Un curseur rouge indique qu'un objet ne peut être utilisé. La plupart du temps, cela se produit si *Mika* essaie d'utiliser un objet de *Monde des morts* ou si le *Shadow Man* veut utiliser un objet de *Monde des vivants*.

Remarque : si *Mika* / le *Shadow Man* est suspendu, il ne pourra pas tenir deux objets en même temps. Il n'a qu'une main de libre.

Si le curseur se trouve sur un objet que vous ne pouvez pas prendre en main, comme le dossier de *Nellie*, et que vous appuyez sur *Man Gauche*, *Man Droite* ou *Action*, vous affichez une description de l'objet (ou de son contenu).



L'OURS EN PELUCHE

Quand *Mika* fait la connaissance de *Nellie* dans les loges de *Lourens*, elle lui remet l'Ours en peluche de son petit frère, *Luis*. Cet ours en peluche lui permet de passer dans le *Monde des morts* et d'invoquer le *Shadow Man*.

Quand il est utilisé via l'inventaire, un écran s'affiche montrant apparaître un certain nombre de "souvenirs". Ce sont de petites photos qui sont eutant de points de repère du jeu.



Sélectionnez un "sauvegarde" à l'aide du curseur Mike / le Shadow Man utilise alors ses pouvoirs pour se rendre à cet endroit. En outre, le nombre d'Âmes saines récupérées et à trouver dans ce niveau apparaît à l'écran, ainsi que le nombre d'Âmes saines récupérées et nécessaires pour l'ensemble de l'aventure.

À la fin de l'aventure, vous ne voyez que des icônes correspondant à l'histoire de l'église dans le pays de Louisiane (endroit où se trouve Nettie, permettant au joueur de la retrouver rapidement) et aux Portes de la Mer de la Mer des Morts (endroit dans lequel se trouve Jentry permettant au joueur de le retrouver le plus rapidement).

Au fil du jeu, vous découvrez des points de repère importants. Ils se matérialisent sous forme d'icône dans l'écran Carte en peluche.

À la fin de la partie, vous disposez d'un ensemble de points de repère qui vous permet de voyager avec facilité et rapidité via l'écran sous un peluche. Il faut néanmoins avoir visité tous ces endroits avant de les retrouver dans l'écran des "sauvegarde".



LE DOSSIER DE NETTIE

À la fin de l'aventure, le dossier de Nettie est le seul objet dont dispose Mike / le Shadow Man, cet objet lui a été remis par Nettie lors de leur rencontre au Wild at Heart.

Le fichier contenant des renseignements sur cinq tuteurs en série succumbals à la demande de Nettie par un dévoué prêtre répondant au nom de Thomas Descour.

Accéder aux informations contenues dans le fichier, ce dans n'importe quel lieu que Mike ou le Shadow Man trouve pendant son aventure, est simple. Lorsque vous utilisez l'objet à partir de l'écran d'inventaire, les commandes de direction vous permettant de tourner les pages et les sections, le cas échéant.

Tous ces livres et documents restent dans l'inventaire pendant toute la durée de l'aventure. Une fois que vous les avez trouvés, vous ne pouvez plus les perdre ; vous disposez ainsi d'une source de références accessible à tout moment.



MORT ET RÉINCARNATION

De plus en plus profondément,
le négatif sensible s'éprouve
Tout mon amour pour la vie devrait trouver sa
place ici, espérant dans une
certaine mesure,
revenir de fait,
exclusif à l'acier.

Guy Miéu, Doublet de Douceur

En gros, Mike ou le Shadow Man ne peut pas "mourir" dans le sens traditionnel du mot. Si la force de vie de Mike est époulevée, il passe dans le Monde des morts, et devient le Shadow Man, qui peut ensuite revenir dans le Monde des vivants sous les traits de Mike.
Si le Shadow Man "meurt" dans le Monde des morts, il revient au début de niveau dans lequel il se trouve (à moins qu'il n'ait utilisé un "sauveur" Duru en position, dans ce cas, il commence à l'endroit correspondant).
Si Mike / le Shadow Man meurt dans le Monde des vivants, il revient au point à partir duquel il est entré dans le Monde des vivants. Si Mike meurt dans les Bayous de Louisiane, c'est-à-dire dans le premier réseau de jeu, il se retrouve aux portes de la Mamou, dans le Monde des morts.

DÉMARRAGE

Shadow Man est une aventure très complexe et non linéaire et il est donc inévitable que les joueurs peu aventureux rencontrent quelques obstacles. Afin de rendre le jeu intéressant, vous aurez tout seul la plupart du temps. Avec un peu de chance, vous aurez aussi les bases nécessaires pour le reste du jeu lors de votre traversée des bayous de Louisiane !

Cependant, si jamais les bayous vous ont paru un peu trop bizarres, voici quelques trucs et astuces qui vous permettront de résoudre les problèmes les plus fréquents, et vous aideront à comprendre vos erreurs et vos oublis.

OÙ SE TROUVE MON PISTOLET?

Mike commença son aventure sans aucun objet, mais à part le dossier de Melle (qui représente une source d'informations très importante), nous vous



consentir de l'explorer attentivement. Votre premier objectif est de trouver Nettie qui, comme elle le dit lors de la sequence d'introduction, vous attend à l'église se trouvant sur le colline.

JE N'ARRIVE PAS À TROUVER L'ÉGLISE!

L'église se situe en haut de la colline, surplombant l'ensemble des bayous. Il existe un chemin à sens unique qui mène à l'église, alors prenez-vous courage, grimpez et suivez, vous y arriverez.

J'AI DISCUTÉ AVEC NETTIE. QUE DOIS-JE FAIRE MAINTENANT?

Vous pouvez alors explorer librement le reste des bayous afin de découvrir les secrets cachés et de rencontrer les autres habitants des lieux. Cependant, nous vous conseillons d'utiliser l'Ours en peluche de Luke pour progresser dans votre aventure et parvenir au Monde des morts. Nettie vous donnera d'ailleurs le même conseil.

J'AI PLONGÉ AU CŒUR DE L'AVENTURE.

QU'EST-CE QUE JE FAIS MAINTENANT?

Essayez tout d'abord de parler à Nettie ou à Jeanie. Si vous êtes toujours bloqué, essayez d'aller dans des endroits où vous vous êtes déjà rendu, avec les nouveaux objets ou pouvoirs que vous avez gagnés depuis, et lire les documents que vous découvrez pour y trouver des indices. Si cela ne suffit pas, jetez un coup d'œil aux sections suivantes : elles expliquent plus en détail les tâches et les objets que vous affrontez.

LES OBJETS DE LA PROPHÉTIE



LA PROPHÉTIE

Masquée dans l'ombre, la Prophétie contient une lettre de Maxon (le père d'un des anciens Shadow Men), cette lettre reprend une vieille prophétie de l'apocalypse, illustrée par une série de cartes ressemblant à des cartes de tarot surchargées. Vous pouvez le lire à partir de l'écran d'inventaire de la même façon que le Ficheur de Nettie et le Journal de Jack.



LES GADES

Les Gades sont des créatures spéciales (petits ours mous) qui n'apparaissent que sur le Shadow Man, il existe trois types de mersops, qui lui confèrent des aptitudes spéciales lui permettant d'accéder à des zones qu'il ne pouvait pas atteindre auparavant. Notre héros reçoit les Gades lorsqu'il réussit des épreuves spéciales dans les Temples.



Le "Toucher" lui permet de toucher des objets brûlants et de résister aux éclats de feu, telles que de s'éloigner à des rebonds enflammés. Le "Marcher" permet au Shadow Man de marcher sur des charbons ardents et sur le feu. Enfin, le "Heger" lui donne la possibilité de plonger dans des lacs de lave en fusion et de marcher à travers des murs de feu.



LA POIGNE

Il s'agit de bracelets spéciaux qui, une fois activés, permettent à Shadow Man d'accéder aux Chutes étagées dans le Monde des morts, ils ne peuvent pas être utilisés par Mica.

LES ARMES VAODOU

Il s'agit d'armes mystérieuses utilisant le Vaudou (le vitesse à laquelle ils utilisent la puissance vaudou dépendent des éclats résorbés), qui ne peuvent être utilisées que par le Shadow Man. Ce sont des armes diversifiées. Elles sont plus puissantes que le ShadowGun, si vous considérez le coup de grâce à un ennemi avec une arme vaudou, il se désintègre totalement, sans laisser de trace de vie derrière lui.

Les armes vaudou n'arrivent les ennemis porteurs d'Armes noires que pendant une courte durée, donc que le Shadow Man peut mettre à profit pour dégrader le ShadowGun et extraire leur âme. En outre, elles ont toutes deux fonctions, sauf l'Asson et l'Enseigne.



L'ASSON

L'Asson est l'instrument sacré de la prêtresse vaudou. Il lance des cristaux vaudou en fusion à longue distance.



LE BATON

Le Baton est une courte lance utilisant le Vaudou pour toucher les ennemis et les bloquer. Il a également une seconde utilisation, plus puissante...



LE FLAMBEAU

Porté à la main, le Flambeau devient une torche illuminant les alentours, consommant de l'énergie Vaudou. Vous pouvez tirer avec le Flambeau, mais cela nécessite de grandes quantités d'énergie vaudou. Vous pouvez également vous en servir pour brûler des obstacles particuliers dans le Monde des morts.





LE MARTEAU

Le Marteau est une baguette Waoudo se servant de l'énergie waoudo pour casser des "barres de choc" au niveau du sol. Les veilles inflammées lancées au point d'impact traquent les ennemis pour les blesser.



LE CALABASH

C'est une petite calabasse qui permet au Shadow Man de canaliser l'énergie waoudo. Lorsqu'elle est scabée, le Shadow Man devance le contenu de la calabasse sur le sol, causant une extraordinaire explosion de puissance waoudo sur une surface réduite.



L'ENSEIGNE

Ce petit bouclier utilise l'énergie waoudo pour projeter un bouclier waoudo enflammé autour du Shadow Man. Si vous l'utilisez avec soin, ce bouclier peut se révéler extrêmement utile lorsqu'il s'agit de contrer des attaques ennemies.

LES OBJETS DU MONDE RÉEL

Ces objets apparaissent dans le Monde des vivants et permettent de résoudre des problèmes du monde réel. Ils ne fonctionnent que dans les niveaux du Monde des vivants ; par exemple, vous ne pouvez pas vous servir de la torche pour éclairer des zones du Monde des morts.



LA TORCHE

La Torche vous permet d'allumer des pièces et des couleurs sombres dans le Monde des vivants.



PASSE POUR LA PRISON

Ce passe est une carte de sécurité qui vous donne accès à bon nombre des zones haute sécurité de la prison.

LES OBJETS DE L'ASILE

Ce sont des créations mécaniques conçues à l'Asile dans le but d'être utilisées dans le monde réel ; ces objets fonctionnent aussi bien dans le Monde des vivants que dans le Monde des morts et peuvent donc être utilisés par Mike et le Shadow Man.



LE VIOLATOR

Le Violator est une arme accrochée au bras ; dévastatrice et tournoyante, elle peut effectuer des tirs multiples à longue distance. Le Violator lance en grande quantité des projectiles criés à l'Asile. Le seul limitation de cette arme concerne les munitions. Les munitions pour le Violator sont redimentées. Le Violator peut contenir des munitions pour 999 coups.

L'ACCUMULATEUR

Les Accumulateurs sont de grosses cellules noires de puissance issues de l'Asie, rejoignant d'une puissance sombre. Cinq Accumulateurs sont dissimulés dans le blé des vents. Vous devez finalement les utiliser quelque part dans l'Asie.

LE JOURNAL DE JACK

C'est le Journal de Jack l'Éventreur, comme vous le voyez dans la séquence d'introduction, il renferme les secrets de l'Asie.

LA CLÉ DE L'INGÉNIEUR

Il s'agit d'un dispositif recréé sur le bras à l'apparence d'un doigt, à l'Asie, c'est une clé qui sert à tout, aussi bien à ouvrir les portes qu'à activer les contributeurs.

CRÉDITS

L'ÉQUIPE DREAMCAST DE MADONN MAN

ACCLAIM STUDIOS DESIDE

Responsable Programmation

Fred Taylor

Programmation

Ed Mokey

Andrew Seed

Programmatrice Sonore

Shane Clark

Graphisme Additionnel

Steve Atkinson

Heather Coltrin

Davey Slony

Directeur Technique

Richard Frankish

Directeur Artistique

Mark Moxton

Directeur Design

Gay Miller

Directeur du Développement

des Produits

John Falson

Directeur

Doreen Falson

Chef de projet

Tony Miller

Responsables Qualité

Dave Clowdley

Game Testers

Jonny Huckle

Stephen Murphy

Paul Robinson

Partenariats et

Sport McKenna

Clare DePruce

Dave Riley

Lee Long

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC., NEW YORK

Producteur

Steven David Rosen

QA Manager

Michael Peterson

Responsable

Maria Garcia

Mark Connerlin

Senior Lead Analysts

Dean Peppin

Jeremy Pope

Michael Polivoda

Lead Analysts

Bonnie Martinez

Kristen Robinson

Responsables Projets

Jesus Sims

Diana Wu

Game Testers

Mark Berbovits

Jason Moore

Di Pollock

Holder NG

Dawn

Charmante

James

Scott



Marketing

Cam Jackson
 JP Corneille
 Christine Houdou

Service Clientèle

Directeur Clientèle
 Scott Jenkins

Travailleur Manager
 Lisa Koch

Graphistes
 Debrahy Pawlak

Service Clientèle

Tim Schmitz
 Jack Smith
 Jason Green
 Denny Dymally
 Jack Stein
 Bronwen Boyd

L'ÉQUIPE PC**DE SHADOW MAN****ACCLAIM STUDIOS DÉVELOPPE**

Conception du jeu,
 de l'histoire et des niveaux
 Guy Miller & Simon Phipps

Responsable de Projet
 et Programmeur
 Neil Hill

Conception Additionnelle

Peter Hallford
 Andy Roberts
 Matthew West

Responsable Programmation

Jonathan Peter Astbury

Acteur VÉRBA 3D
 Martin Edwards
 Ed Sico

Programmation IA

John "Squigg" May

Programmation IA Additionnelle
 Ed Morley

Programmation des Armes et des
 Effets Spéciaux
 Rob Kitchard

Programmation de l'interface

Andy Taylor

Programmation
 Steve Clark
 Glen Cook
 Martin Fowler
 Paul Taylor

Responsables Graphiques et**Conception du Monde**

Andy Duffing

Modélisation des**Personnages 3D**

Jason Goo

Textes

Steve "War" Ashcraft

Ian McBurney

Paul Smith

Nick Patrick

Andy Wright

Conception du Monde

Paul Docherty

Paul Gony

Nick Patrick

Therese Sloney

Animation des Personnages

Mike Allison

Neil Eastwell

Neil Pedersen

Andy Wright

Production des Caractéristiques

Patrick Ward

Suppléments Additionnels

Colin Mathers

James O'Brien

Alex Smith

Création de la Musique et des**Effets Spéciaux**

Tim Haywood

Acteurs de la Motion Capture

Green Solis

Richard Stone

Spencer Farrow

Guy Miller

Joel Miller

Tim Miller

Simon Phipps

Liam Whigham

Acteurs

Miss/Shadow Mary: Fredi Pepper

Janity: Barry Monte

Natalie: Lara Milner

Lulu: Tracy

Mercia Cross-Milton Pike

Gary Johnson

Legionaire: Viktor Baranovskii

Guy Miller

Josh The Piper: Henry Stone

Simon Phipps

Acteurs Secondaires

Steve "War" Ashcraft

Harriet Collier

Paul Docherty

Lisa Haywood

Tim Haywood

Andrew Wright

Casting et production des voix

ALLYBROOKS Ltd

US Audio Production

Rob Fox

Responsable Qualité

David Clowley

Texteurs

Jonny Hordley

Stephen Murphy

Fred Roberts

Coordinateur

David Pitty

Manuel de l'Est

Andy Roberts

Administrateur

Stephanie Bagley

Louise Martin

Ressources Humaines

Paul Henderson

Finance

Angela Johnson

Technicien des Opérations

Tim Connor / Jennings

Directeur des Opérations

Frank Trullo

Directeur Technique

Paul Fitcham

Directeur Graphiste

Mike Mynott

Conception

Guy Miller

Directeur de Développement

Jason Falson

Directeur

Damon Falson

ACCLAIM ENTERTAINMENT

(US)

Director of Manufacturing

Clyde Dobson

Responsable Relations Publiques

Simon Smith-Wright

Chief de Produit - Europe

Nuel Browning

Chief de Produit - Royaume-Uni

Simon Downing

Coordinateur Européen

Henry Hall

Responsable Recherche

de Produits

Alan Ward

ACCLAIM ENTERTAINMENT

(UK)

Producteur

Steven David Rosen

Marketing

Jo Carnevale

Don Jackson

Christina Reoch

Service Clientèle

Director Creation

Scott Jenkins

Trafficking Manager

Lee Koch

Graphiste

Bethany Pirrut

Relations Publiques

Adam Kohn

Michelle Seibach

Service Consommateur

Jason Brown

Sherry Dorewell

Jack Booth

Tim Schmidt

Jack Stern

Tommy Stigs

Responsable Qualité

Clint Concasato

Superviseur Qualité

Julie Ross

Chris Taylor

Analyste PG "Senior"

Jim Deeblock

Mike Patterson

Lara Analyste

Matt Cameron

Erin Feigen

James Ackermann

Steve Guillaume

Miss Patrilinea

Jeremy Pope

Jim Greenell

Jason Moore

James Dine

David Stein

Adam Spiegel

Night Shift

Der Bettle

Jay Caserello

Adam Deitchman

Chris Kowalen

Conan Wiley

Jon Riccardi

Joshua Rogers

Matt Toffi

Erin Wolowitz

Dawn Wu

Assistance Technique

Libera Betella

Lugh Busch

Christopher Coppola

Karen Donohy

Chris Frazier

Andrew Falkenyer

Chris Maher

David Puffer

Henry Palmer

Mike Winter

Chris Zito

Le Groupe du Matin

John Zigaret

Technicien matériel

Andy Bialek

Assistance Finance

Blair Dolato

Robert Donohue

Andy Skillek

Conditions Générales d'Accès

ACCLAIM garantit à l'utilisateur de ce produit ACCCLAIM que le logiciel téléchargé est exempt de tout virus et autres programmes malveillants susceptibles de nuire à votre ordinateur. Ce logiciel ACCCLAIM est livré « tel quel » sans aucune garantie explicite ou implicite de la part d'ACCLAIM quant à l'exactitude ou à l'absence de virus. Faisant une partie de l'ensemble de ce produit, ACCCLAIM accepte d'être utilisé en conjonction avec tout matériel ou logiciel tiers que vous pourriez télécharger de votre propre initiative. Vous pouvez être tenu responsable de l'installation de tout matériel ou logiciel tiers que vous pourriez télécharger de votre propre initiative. Vous pouvez être tenu responsable de l'installation de tout matériel ou logiciel tiers que vous pourriez télécharger de votre propre initiative.

Cette garantie ne s'applique pas si vous avez installé votre propre matériel. Cette garantie ne s'applique pas et sera considérée nulle et non avenue lorsque la livraison du produit ACCCLAIM n'est pas effectuée conformément à un contrat de vente conclu entre vous et ACCCLAIM. ACCCLAIM n'assume aucune responsabilité quant à l'exactitude ou à l'absence de virus ou à l'absence de tout autre matériel ou logiciel tiers que vous pourriez télécharger de votre propre initiative. ACCCLAIM n'assume aucune responsabilité quant à l'exactitude ou à l'absence de tout autre matériel ou logiciel tiers que vous pourriez télécharger de votre propre initiative. ACCCLAIM n'assume aucune responsabilité quant à l'exactitude ou à l'absence de tout autre matériel ou logiciel tiers que vous pourriez télécharger de votre propre initiative.

Responsabilité pour l'installation et la mise à jour de votre produit. Si vous téléchargez des logiciels après expiration de la période de garantie d'un produit ACCCLAIM, vous pouvez être tenu responsable de l'installation et de la mise à jour de votre produit. Si vous téléchargez des logiciels après expiration de la période de garantie d'un produit ACCCLAIM, vous pouvez être tenu responsable de l'installation et de la mise à jour de votre produit.

**DISTRIBUÉ PAR ACCCLAIM ENTERTAINMENT S.A.,
67 rue de Courcelles, 75008 Paris, France.**

©2010 ACCCLAIM Entertainment et Accclaim® & © 1999 Accclaim Entertainment. All Rights Reserved. Designed by Accclaim Studio Toronto.
All Rights Reserved.

TITRES & ASTUCES

Sur www.acclaim.com tous les 08 38 88 24 88* (2,20 €/min.)

www.acclaim.com

