

FR: ACCD-EAN
MAN0144.02-FAH

Mode D'Emploi
Handling



SHADOW MAN

Scanné par JP88
<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

AKkaim

TABLE DES MATIÈRES

Chargement	2
Introduction	3
Les personnages	5
Menu principal	10
Options	10
Commandes et modes de commande	13
Affichage Shadow	18
Les objets de la quête	20
Les armes de base	21
Les objets que vous pouvez ramasser	22
Inventaire et maniement des objets	23
Le fichier de Nettie	24
Les objets de l'Asile	28
Crédits	58

TRUCS & ASTUCES

Au 3615 ACCLAIM ou au 08 36 68 24 68

CONTROL STICK FUNCTION



La manette Nintendo® 64 comporte un stick multidirectionnel utilisant un système analogique pour la lecture des angles et des directions des mouvements. Ce système permet d'obtenir un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle de la manette conventionnelle. Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le stick multidirectionnel à sa position neutre sur la manette. Si le stick multidirectionnel est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne fonctionneront pas correctement.

Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le stick multidirectionnel pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur START en appuyant sur les BOUTONS L et R.

Le stick multidirectionnel est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et ne pas y insérer d'objets étrangers.

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre Nintendo 64™ est éteinte (OFF).
2. Insérez votre Game Pak™ ShadowMan™ Nintendo 64 dans la console comme décrit dans le manuel d'utilisation.
3. Connectez une manette à la prise pour manette N°1.

Remarque : ShadowMan est un jeu à 1 joueur.

4. Si vous souhaitez sauvegarder une partie, insérez un Controller Pak™ Nintendo (vendu séparément).
5. Allumez votre console (ON)

(Important : assurez-vous que vous ne touchez pas le stick multidirectionnel en allumant votre console).

Ce jeu est compatible avec les accessoires Controller Pak™ et Rumble Pak™. Avant de vous servir des accessoires, veuillez lire les livrets d'utilisation correspondants avec attention. Suivez les instructions à l'écran pour déterminer le moment auquel vous pouvez

insérer ou retirer le Controller Pak et le Rumble Pak.

Ce jeu est compatible avec l'Expansion Pak™N64. Avant d'utiliser l'Expansion Pak, veuillez lire son livret d'instructions avec attention ; celui-ci contient en effet des informations importantes sur la sécurité et l'utilisation de cet accessoire.

Les Game Paks N64 affichant l'icône Expansion Pak N64 tireront parti des fonctions de mémoire supplémentaire de l'Expansion Pak N64. Recherchez cette icône sur les jeux conçus à cet effet.

INTRODUCTION

Nous sommes au Royaume des morts,
le Désert, la zone stérile
se trouvant derrière les portes ornées d'os.
Ici, les ténèbres gisant
au fond de toutes choses
sont dévoilées.

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

Dr. Victor Batrachian

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'espoir, pas de présent ni de futur ; c'est un endroit piégé dans un présent éternel. Un endroit appartenant aux morts, où des âmes par milliards se meuvent dans des étendues sans bornes vers un horizon mort, passant furtivement dans les couloirs vides de grands palais funéraires, piétinant des plaines ravagées, couvertes d'une végétation putride.

Cet endroit s'appelle le Royaume des morts.

Pendant des milliers d'années, les ShadowMen ont protégé le Monde des vivants des menaces provenant du Royaume des morts - l'endroit où tout le monde se rend, sans exception, l'heure venue.

Michael LeRoi est l'héritier des mystères de cette ancienne lignée, la lignée des porteurs du Masque des ombres. Quand tombent les ténèbres, il devient celui qui franchit la frontière entre les mondes, l'immortel guerrier vaudou, le preneur d'âmes, le seigneur du Royaume des morts...

...le Shadow Man.



SHADOW MAN - LE JEU VIDÉO

Tel un dieu, je m'avance
sur la surface purulente
du serpent
du Royaume des morts.
Le sommeil existe-t-il ici ?
Quels rêves émergent des doux recoins
de l'enveloppe mortelle du serpent.
Mon arme à la main.
Ma main, artisan du coup mortel
la fin de toutes choses.
L'horreur. L'horreur.
Je me jette dans ses bras...

Guy Miller, Deadside Dreams

Avec pour toile de fond la mystérieuse mythologie Vaudou, Shadow Man™ vous met dans la peau de Mike LeRoi, un étudiant de littérature anglaise engagé comme assassin. Ouvrant avec la pègre répugnante et minable de la Nouvelle Orléans, Mike peut dès qu'il le veut traverser la frontière vers le Royaume des morts, endroit où il devient le Shadow Man.

Au commencement, un rêve ; une vision cauchemardesque d'Armageddon, le jour où les morts se lèvent et avancent sur la terre, une Apocalypse dont les racines sont fermement ancrées dans le Royaume des morts.

Lorsque Mama Nettie, la puissante sorcière vaudou qui créa le Shadow Man™ en implantant de force le puissant Shadowmasque dans la poitrine de Mike, rêve de l'Apocalypse proche, elle commande à ShadowMan™, sa seule arme contre la tempête qui monte. La seule façon de l'empêcher de devenir réalité.

Destiné à obéir aux ordres de Nettie dans notre monde (le Monde des vivants) et le Royaume des morts, aussi longtemps qu'elle le décidera utile, Mike doit s'avancer dans la brume du Royaume des morts pour s'aventurer dans le lieu où tous les fous et les tueurs sont emprisonnés à leur mort... L'Asile.

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



LES PERSONNAGES



MIKE LEROI

Mike LeRoi est l'identité de notre héros dans le monde réel. Originaire de la Nouvelle Orléans, Mike, 32 ans, est victime de ses propres faiblesses.

Ayant raté ses examens et dépensé tout l'argent destiné à ses études en boisson et aux jeux, cet étudiant en littérature anglaise raté travailla comme chauffeur de taxi à Chicago, cachant son échec à sa

famille. Jusqu'au jour, où, en 1991, l'un de ses passagers fut exécuté dans une tuerie organisée par un gang, abandonnant 20 000 \$ à l'arrière du taxi.

Mike s'empara de l'argent et rentra chez lui. Il paya l'opération dont son petit frère Luke avait désespérément besoin et offrit de luxueux cadeaux à toute sa famille grâce à sa récente "richesse". Malheureusement, les membres du gang le poursuivirent jusqu'à la Nouvelle Orléans et proférèrent des menaces de mort contre lui.

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

Mike, sortant d'un coma et de blessures graves, perdit la mémoire et le Bokor l'emmena dans le monde de la pègre de la Nouvelle Orléans ; Mike l'ignorait, mais la protection du Bokor était en fait une malédiction qui faisait de Mike l'esclave zombie du Bokor. Sous le pseudonyme de "Zero", Mike, amnésique, devint tueur à gages sous les ordres du Bokor.

Un soir, Mama Nettie, une sorcière vaudoue puissante mais 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 artefact vaudou puissant, dans la poitrine de Mike. C'est ainsi qu'il devint le Shadow Man, l'esclave-guerrier-zombie suprême aux ordres de Nettie.

Depuis, Nettie a retrouvé toute sa puissance et pris l'âme du Bokor, laissant le Wild at Heart entre les mains de Mike. Mike, quant à lui, a retrouvé la mémoire, nouvelle cause de tourments pour lui. Devenu l'immortel Shadow Man sous les ordres de Nettie, il ne peut pas mettre fin à ses souffrances aisément. Tant qu'il n'aura pas conjuré le sort de Nettie, il devra lui obéir et chercher une façon d'expier ses péchés.

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



APTITUDES MAGIQUES : Mike est limité par son enveloppe mortelle et mis à part une certaine affinité psychique qui lui permet de voir la réalité de certaines choses, il ne possède pas énormément d'aptitudes magiques. Par exemple, Mike peut avoir un aperçu de la véritable forme monstrueuse de certains habitants du Monde des vivants quand ils sont blessés. Shadow Man™, cependant, voit leur côté monstrueux en permanence. L'objet "magique" que Mike peut utiliser est le Nounours de Luke. Cet objet qui lui rappelle son défunt petit frère le relie au Royaume des morts ; en se concentrant sur le nounours, Mike peut traverser la frontière vers le Royaume des morts et ainsi devenir le Shadow Man.

MORTALITE : Même si Shadow Man™ est immortel, Mike ne l'est pas. Il se noiera s'il est à cours d'oxygène, il se blessera s'il fait une grosse chute, il se brûlera s'il est en contact avec du feu, et s'il meurt, il ira au Royaume des morts, l'endroit où tout le monde se rend l'heure venue. (Endroit, bien sûr, où il devient Shadow Man™, qui a le pouvoir de retourner dans le Monde des vivants sous l'identité de Mike...).

ARMEMENT : Dans le monde réel, Mike dispose au départ d'un pistolet et d'un nombre illimité de munitions. Le pistolet ne lui permet pas de renvoyer les morts-vivants d'où ils viennent, mais les gardera à distance suffisamment longtemps pour permettre à Mike de fuir.

Au fur et à mesure qu'il progressera dans son aventure, Mike / Shadow Man acquerra un certain nombre d'armes et d'objets. Certains fonctionneront aussi bien pour Mike que pour Shadow Man. Certains, cependant, ne fonctionneront que pour Shadow Man™ ; en effet, ce n'est que sous l'identité de Shadow Man™ que notre héros se sert des pouvoirs du Masque des ombres pour canaliser la magie et faire ainsi fonctionner ces armes et objets.





LE SHADOW MAN.

Shadow Man™ est l'alter ego de Mike, celui qui franchit la frontière entre les mondes.

Jadis, les Shadow Men étaient des guerriers africains à qui les dieux avaient octroyé des pouvoirs surnaturels provenant du monde spirituel connu sous le nom de Royaume des morts afin de protéger leurs tribus. Avec l'arrivée de l'esclavage, la lignée des

Shadow Men fut interrompue et s'éteignit presque.

Au dix-huitième siècle, Mama Nettie, la puissante sorcière vaudou, conçut le Masque des ombres, avec l'aide accordée à contrecœur des dieux du Nouveau monde (Les Mystères) afin de donner le pouvoir à celui qui porte le Masque et d'accéder à la puissance surnaturelle des Shadow Men du passé. A partir de ce moment, il n'y aurait qu'un seul Shadow Man en vie à un moment donné, mais les pouvoirs conférés par le Masque feraient de lui le champion vaudou le plus puissant à avoir jamais existé dans ce monde ou dans l'autre monde. Suffisamment puissant pour garder à distance les forces du Royaume des morts...

Avant Mike, trois personnes ont porté le Masque : Maxim St James, Cole Cardinaux et Jack Boniface. Cependant, alors que ces trois personnes portaient le Masque sur leur visage pour accéder à ses pouvoirs, le masque est implanté dans la poitrine même de Mike LeRoi, ce qui fait de lui un véritable esclave du masque (et de Mama Nettie). La nuit, dans le Royaume des morts, le Masque apparaît, brillant de l'intérieur de sa poitrine, transformant Mike en Shadow Man™ : le guerrier vaudou immortel, celui qui franchit la frontière entre les mondes, le zombie astral, le preneur d'âmes... Le Seigneur du Royaume des morts...

APTITUDES PHYSIQUES : Shadow Man™ peut réaliser les mêmes actions physiques que Mike, mais en mieux. S'il se sert de certains objets magiques, il peut réaliser des actions supplémentaires, telles que l'escalade.

MORTALITE : Shadow Man™ ne peut pas se noyer ; il est déjà mort, ce qui fait qu'il ne respire pas et n'a donc pas besoin d'oxygène. Il survit à n'importe quelle chute (ainsi qu'à l'impact) et avec les aptitudes magiques appropriées (des tatouages protecteurs connus sous le nom de Gad), il devient immunisé contre les effets du feu.

ARMEMENT : Shadow Man™ dispose du Shadowgun, l'équivalent dans le Royaume des morts du pistolet de Mike. Même si les deux armes ont une apparence similaire, il y a une différence : Shadow Man™ peut canaliser le pouvoir du Masque dans son arme. Au lieu de tirer des balles normales, le Shadowgun concentre le pouvoir de la mort même dans le Masque et libère une force de destruction spectaculaire sous la forme d'apparitions hurlantes, qui déchirent leurs victimes, laissant leur âme derrière.



APTITUDES MAGIQUES : En plus du Shadowgun qui lui permet de semer un désordre déplaisant chez ses victimes, Shadow Man™ a le pouvoir d'utiliser les objets vaudoue magiques dont il dispose, ainsi que de canaliser la puissance du Masque dans divers objets au sein des mondes du jeu.

Tout au long de son aventure, ShadowMan™ devient de plus en plus puissant au fur et à mesure qu'il récupère des 'Ames noires' ; celles-ci l'aident non seulement à mieux utiliser le Shadowgun, mais aussi les armes et objets et lui donnent plus de puissance pour canaliser des objets du monde dans le jeu.



NETTIE

Nettie est la puissante prêtresse vaudoue qui créa le Masque des ombres ; de ce fait, c'est elle qui contrôle celui qui porte le masque, c'est-à-dire Mike LeRoi. A la voir, on lui donnerait dans les 20 ans, mais Nettie a en fait plusieurs siècles ; son âme habite tout simplement le corps d'une jeune femme qui eut la malchance d'être impliquée dans les plans de Nettie.

Même si elle est très puissante, Nettie ne peut pas se rendre dans le Royaume des morts, et c'est pour cette raison qu'elle a besoin de Jaunty, son assistant et de Shadow Man, un guerrier pouvant traverser la frontière entre les mondes et se battre pour elle dans le Royaume des morts.

La relation entre Nettie et Shadow Man™ ne se limite pas à cet aspect. Shadow Man™ doit régulièrement 'se rapprocher' de Nettie, afin de lui transmettre ses pouvoirs des ombres pour qu'elle conserve sa jeunesse.

Nettie est l'un des deux personnages du jeu à qui Mike ou Shadow Man™ peuvent 'parler'. Elle fournit à Mike de nombreux objets, qui lui permettent de déverrouiller certaines zones du jeu (par exemple, le Nounours de Luke, qui donne à Mike la possibilité d'aller dans le Royaume des morts) et l'aide dans sa quête en lui donnant des 'conseils'.

Ces conseils se basent toujours sur sa connaissance de la prophétie vaudoue que Shadow Man™ doit accomplir. N'ayant jamais fait l'expérience du Royaume des morts comme Jaunty et Shadow Man, celui-ci devra déchiffrer les allusions mystiques contenues dans son discours ; il ne s'agira en effet pas de références et d'ordres directs.





JAUNTY

Jaunty est l'assistant de Nettie dans le Royaume des morts. Jaunty est l'infortunée victime d'un kidnapping, une expérience occulte qui tourna mal, et d'un marché raté 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 décida de prendre une petite... pause.

Malheureusement pour lui, un groupe d'étudiants versés dans l'occulte le kidnappèrent et l'utilisèrent pour un sacrifice rituel faisant partie de leur expérience.

Sans Mama Nettie, Jaunty aurait été condamné à l'éternité dans le Royaume des morts. Mama Nettie s'adressa à lui et le convainquit de la rejoindre, afin de devenir en quelque sorte ses yeux et ses oreilles dans le Royaume des morts. Sa récompense, en échange : un nouveau corps et une chance de 'vivre' de nouveau.

Il est probable que les détails du marché n'aient pas vraiment été discutés en profondeur, car Jaunty apparaît dans le Royaume des morts sous la forme d'un serpent avec un crâne en guise de tête. Dans le monde réel, il possède le corps d'un nain défiguré. Quel que soit le monde dans lequel il se trouve, Jaunty n'est pas beau à voir ; de plus, ce n'est pas un combattant très puissant. C'est pourquoi Mama Nettie a besoin de Shadow Man™.

Dans cette aventure, Jaunty se trouve dans le Royaume des morts, où il garde les Portes de la Marrow (l'entrée du Royaume des morts), attendant l'arrivée de Shadow Man™. Jaunty est l'autre personnage avec qui Shadow Man™ peut discuter quand il le rencontre. Son rôle : répéter les conseils que donne Nettie et les clarifier.

'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...

Il l'interrogeait,
Quel est ton nom ?

Il lui répond :

Mon nom est Légion, car nous sommes plusieurs.



MENU PRINCIPAL

A partir de la séquence d'introduction, appuyez sur le bouton **START** pour accéder au menu principal.

NEW ADVENTURE (Nouvelle aventure) : Vous permet de commencer une nouvelle partie. Appuyez sur le bouton **START** ou le **BOUTON A** pour commencer. Sélectionnez **BACK (RETOUR)** pour retourner au menu principal.

RESTORE ADVENTURE (RESTAURER AVENTURE) : Vous permet de restaurer une aventure préalablement sauvegardée. Choisissez **LOAD (CHARGER)** et servez-vous de la manette/du stick multidirectionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner une partie sauvegardée, puis appuyez sur le bouton **START** ou le **BOUTON A** pour commencer. Sélectionnez **BACK (RETOUR)** pour retourner au menu principal.

OPTIONS : Vous emmène à l'écran Options, endroit à partir duquel vous pourrez modifier les paramètres du jeu.



OPTIONS

Les options suivantes sont disponibles :

IN-GAME OPTIONS (OPTIONS DU JEU) : Vous emmène au menu d'options du jeu.

CONTROLLER CONFIGURATION (CONFIGURATION MANETTE) : Vous emmène à l'écran Configuration manette.

MANAGE THE CONTROLLER PAK (GESTION DU CONTROLLER PAK) : Vous emmène à l'écran de menu du Controller Pak.

BACK (RETOUR) : Pour retourner au menu principal.

OPTIONS DU JEU

Les options suivantes sont disponibles :

BRIGHTNESS (LUMINOSITE) : Vous permet d'ajuster la luminosité de l'affichage à l'écran durant le jeu. Utilisez la manette/le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour ajuster le volume (entre 0 et 100).

OVERLAY OPACITY (OPACITE) : Vous permet de modifier la transparence du compteur Shadow et des différents affichages de statuts. Utilisez la manette/le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour ajuster le niveau (entre 0 et 255).



SHADOWMETER (COMPTEUR SHADOW) : Cette option vous permet de choisir si vous souhaitez que l'affichage Shadow soit toujours à l'écran, ou si vous préférez qu'il n'apparaisse que si le besoin s'en fait sentir. Utilisez la manette/le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour choisir **ON (TOUJOURS A L'ECRAN)** ou **AUTOHIDE (MASQUE AUTOMATIQUEMENT)**.

REVERSE SNIPE (INVERSER TIR EMBUSQUE) : Cette fonction vous permet d'inverser la direction des commandes **HAUT** et **BAS** en mode Tir embusqué. Si vous l'activez (**ON**), Mike / Shadow Man regardera vers le **BAS** si vous appuyez vers le **HAUT**, et vice-versa. Utilisez la manette/le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour choisir l'activer ou la désactiver.

SOUND EFFECTS (EFFETS SONORES) : Vous permet de modifier le volume des effets sonores et du son des séquences vidéo. Utilisez la manette/le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour ajuster le volume (entre 0 et 100). Remarque : si vous réglez le volume sur zéro, vous n'entendrez aucun effet sonore.

BACKGROUND AUDIO (MUSIQUE DE FOND) : Vous permet de modifier le volume de la musique de fond. Utilisez la manette/le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour ajuster le volume (entre 0 et 100).

Remarque : si vous réglez le volume sur zéro, vous n'entendrez aucune musique.

RESOLUTION : Si vous disposez d'un Expansion Pak Ram, vous pouvez choisir une résolution plus haute. Utilisez la manette/le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour choisir **LO-RES (BASSE RESOLUTION)** ou **HI-RES (HAUTE RESOLUTION)**.

BACK (RETOUR) : Pour retourner à l'écran Options.

CONFIGURATION DE LA MANETTE

Dans cet écran, vous avez la possibilité de modifier la configuration actuelle de la manette.

STYLE (TYPE) : Utilisez la manette/le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour sélectionner le type de manette requis.

BACK (RETOUR) : Pour retourner à l'écran Options.

ECRAN DE MENU CONTROLLER PAK

Cet écran vous permet de gérer facilement les fichiers contenus sur votre Controller Pak avant le début de la partie.

DELETE (EFFACER): Vous permet d'effacer des fichiers du Controller Pak. Utilisez la manette/le stick multidirectionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner une partie sauvegardée, puis appuyez sur le bouton **START** ou le **BOUTON A** pour **EFFACER** (vous devrez confirmer votre choix).

BACK (RETOUR) : Pour retourner à l'écran Options.

MODE PAUSE

Vous pouvez à tout moment appuyer sur le bouton **START** (sauf lors des séquences vidéo) pour entrer en mode Pause.

Sous le nom du niveau, le nombre d'Ames noires récupérées/restantes sur le niveau en cours et le nombre total d'Ames noires récupérées/restantes sont affichées. Les affichages Cadeaux, Violator Ammunition, Shotgun Shells et 9mm Ammunition apparaissent dans le coin inférieur gauche, et l'affichage Shadow se trouve à son endroit habituel, dans le coin inférieur droit de l'écran.



RESUME (REPRENDRE): Vous pouvez sélectionner cette option pour reprendre la partie.

IN-GAME OPTIONS (OPTIONS DU JEU): Vous emmène au menu d'options du jeu. Tous les paramètres configurables de la section Options du menu principal se retrouvent à cet écran, sauf Resolution. Reportez-vous à la section **OPTIONS** pour en savoir plus.

SAVE ADVENTURE (SAUVEGARDER L'AVENTURE): Vous permet de sauvegarder la partie en cours. Choisissez **SAVE (SAUVEGARDER)** et servez-vous de la manette/du stick multidirectionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner un emplacement, puis appuyez sur le bouton **START** ou le **BOUTON A** pour sauvegarder. Si l'emplacement choisi contient déjà une partie sauvegardée, vous devrez confirmer votre choix. Pour effacer une partie sauvegardée, choisissez **DELETE (EFFACER)** et servez-vous de la manette/du stick multidirectionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner un emplacement, puis appuyez sur le bouton **START** ou le **BOUTON A** pour effacer la partie. Sélectionnez **BACK (RETOUR)** pour retourner au menu de pause.



RESTORE ADVENTURE (RESTAURER AVENTURE) : Vous permet de restaurer une aventure préalablement sauvegardée. Choisissez **LOAD (CHARGER)** et servez-vous de la manette/du stick multidirectionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner une partie sauvegardée, puis appuyez sur le bouton **START** ou le **BOUTON A** pour commencer. Sélectionnez **BACK (RETOUR)** pour retourner au menu de pause.

QUIT (QUITTER) : Vous permet de quitter la partie et de retourner au menu principal. A l'invite " Quit Current Game? " (Quitter la partie en cours ?), servez-vous de la manette/du stick multidirectionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner **YES (OUI)** ou **NO (NON)**.

COMMANDES ET MODES DE COMMANDE

AMBIDEXTRIE

Mike / Shadow Man est ambidextre, caractéristique qui lui permet d'utiliser toute arme et tout objet. Si vous vous servez de la commande **Main gauche** ou **Main droite**, Mike réalisera une action avec sa main gauche/droite ou avec l'arme/objet qu'il tient dans la main correspondante.

DÉGAINÉ RAPIDE ET FEU

Si Mike / Shadow Man n'a pas son pistolet ou son Shadowgun dans la main, et que la main appropriée est vide, il dégainera rapidement et fera feu si vous vous servez de la commande **Main gauche** ou **Main droite**.

RÉALISER DES ACTIONS

Le bouton Action s'utilise en fonction du contexte (par exemple, pour activer un levier) ; dans ce cas, il faut que Mike / Shadow Man™ se trouve dans la bonne position. Pour certaines actions, Mike / Shadow Man devra utiliser des objets de son inventaire. Utilisez alors les commandes **Main gauche / Main droite** pour utiliser l'objet en question.

TIR EMBUSQUÉ

Si vous vous servez de la commande correspondant à cette action, Mike / Shadow Man™ passera en mode **Tir embusqué** (ou '1ère personne'). Utilisez les commandes **Vers l'avant, l'arrière, la gauche** ou **la droite** pour qu'il cherche les ennemis dans sa ligne de mire. Si vous vous servez de nouveau de la commande correspondant à cette action, vous quitterez le mode **Tir embusqué**.

Remarque : notre héros ne peut ni se déplacer, ni sauter, ni courir en mode tir embusqué.

DÉPLACEMENTS LATÉRAUX

Les commandes de déplacements latéraux permettent à Mike / Shadow Man™ de se déplacer sur le côté, ce qui idéal lorsqu'il veut continuer à viser tout en courant d'un bout à l'autre d'un



couloir. Si vous maintenez la commande de déplacements latéraux enfoncée tout en poussant la manette/le stick multidirectionnel vers la **gauche/la droite**, Mike / Shadow Man™ fera des pas de côté tout en courant. Si vous vous servez des commandes **Faire un pas à gauche** ou **Faire un pas à droite** (fonctions ne s'appliquant qu'à certaines configurations de manettes), l'effet sera le même.

VERROUILLAGE DÉPLACEMENTS LATÉRAUX

Quand l'arme de Mike / Shadow Man™ est verrouillée sur une cible, vous pouvez utiliser les commandes de déplacements latéraux pour lui faire décrire un cercle autour de la cible et appuyer vers **l'avant/vers l'arrière** pour le faire se rapprocher/s'écarter. Un curseur apparaîtra pour vous indiquer l'ennemi visé à ce moment. Si vous maintenez la touche correspondant à la commande de Tir embusqué enfoncée dans ce mode, vous désactivez le **verrouillage des déplacements latéraux**, permettant ainsi à Mike / Shadow Man™ de se déplacer sur le côté.

S'ACCROUPIR

Si vous maintenez la touche correspondant à la commande **S'accroupir** enfoncée, Mike / Shadow Man prend une position accroupie qu'a deux avantages : il devient une cible plus petite et peut esquiver des objets jetés sur lui.

Si vous vous servez de cette commande alors que Mike / Shadow Man™ est en train de courir ou de faire des pas de côté, il se jette au sol et d'un mouvement spectaculaire prend sa position **Accroupie**. Si vous vous servez de la commande **Vers l'arrière** alors qu'il est en train de rouler vers l'avant, il s'accroupira, faisant face à la direction opposée.

SAUTER

Si vous vous servez de la commande de **Saut**, Mike / Shadow Man™ se lancera dans un **Saut** vertical. Si vous vous servez de la commande de saut alors que Mike / Shadow Man™ court vers l'avant, il fera un long saut horizontal. Si vous vous servez de la commande de saut alors qu'il fait des déplacements de côté (vers la gauche ou vers la droite), il fera un bond horizontal sur le côté. Si vous vous servez de la commande de saut alors qu'il recule, il fera un bond horizontal vers l'arrière.

Remarque: plus la distance de course de Mike / Shadow Man™ sera importante, plus ses sauts seront puissants et longs. Vous pouvez également le faire aller vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière alors qu'il se trouve dans les airs.

BORDS ET SAILLIES

Dès que Mike / Shadow Man™ aura agrippé un rebord (pour ce faire, il faut qu'au moins l'une de ses mains soit vide), il s'y accrochera. Dans cette position, il peut non seulement utiliser le rebord pour grimper, mais également l'utiliser pour avancer et tirer sur des ennemis. Si vous appuyez sur Sauter alors qu'il est accroché, il lâchera le rebord en faisant un grand



saut en arrière ; si vous appuyez sur la commande Vers l'arrière, il lâchera le rebord.

Dans certains des environnements, Mike / Shadow Man™ rencontrera des câbles tendus, des cordes et des perches suspendues auxquels il pourra s'accrocher en sautant. Si vous vous servez de la manette/du stick multidirectionnel vers le haut / le bas, il avancera ou reculera, tandis que si vous poussez vers la gauche / la droite, il tournera de 180°. Si vous appuyez sur Sauter, il sautera de la corde, du câble ou de la perche.

De plus, lorsqu'il se trouve dans le Royaume des morts, Shadow Man™ peut grimper dans des zones autrement inaccessibles en se servant de la Poigne.

Remarque : s'il utilise la Poigne ou est suspendu à une corde, un câble ou une perche, Mike / ShadowMan™ ne pourra pas se déplacer s'il tient un objet à la main.

NAGER

Lorsque Mike / Shadow Man™ se trouve dans l'eau, il continue à marcher automatiquement. Vous pouvez vous servir des commandes de mouvement pour le faire avancer. Si vous appuyez sur Sauter, il plongera sous la surface de l'eau et commencera à nager. Lorsque Mike / Shadow Man™ nage, vous pouvez appuyer sur Sauter pour le propulser dans l'eau.

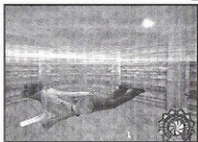
Pour le faire sortir de l'eau, servez-vous de la commande Vers l'avant lorsqu'il se trouve devant un rebord suffisamment bas pour qu'il s'y agrippe. Remarque : Mike / Shadow Man™ peut utiliser de multiples armes et objets tout en nageant.

NIVEAU D'OXYGÈNE

Le Niveau d'oxygène de Mike augmente toujours lorsqu'il sort la tête de l'eau. Lorsqu'il se trouve sous l'eau, son Niveau d'oxygène diminue régulièrement, jusqu'à ce qu'il le restaure en sortant la tête de l'eau. S'il n'a plus d'oxygène, Mike se noie. Shadow Man™ n'a pas besoin d'oxygène et peut donc rester sous l'eau aussi longtemps qu'il le désire.

COMMANDES POUR LA CAMÉRA

Il existe 18 positions préétablies pour la caméra par rapport à Mike / Shadow Man™. Si vous vous servez des commandes correspondant au panoramique gauche ou droite de la caméra, celle-ci tournera en suivant l'une des six rotations préétablies. Si vous vous servez de la commande de zoom avant ou arrière, la caméra se rapprochera ou s'éloignera sur l'une des trois positions préétablies.



COMMANDES PAR DÉFAUT

Remarque: Les commandes suivantes sont basées sur la configuration 'Classique' par défaut. Les commandes des autres configurations peuvent différer.

EN COURS DE JEU

MOUVEMENT

Vers l'avant	STICK MULTIDIRECTIONNEL VERS LE HAUT
Vers l'arrière	STICK MULTIDIRECTIONNEL VERS LE BAS
Vers la gauche	STICK MULTIDIRECTIONNEL VERS LA GAUCHE
Droite	STICK MULTIDIRECTIONNEL VERS LA DROITE

FONCTIONS

Tir embusqué / Désactiver le verrouillage	BOUTON C HAUT
Déplacements latéraux	BOUTON R
S'accroupir	BOUTON C BAS

ACTIONS

Sauter	BOUTON A
Main gauche /Dégaine rapide et tir	BOUTON Z
Main droite /Dégaine rapide et tir	BOUTON B
Action	BOUTON C GAUCHE

CAMÉRA

Zoom avant	MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE VERS LE HAUT
Zoom arrière	MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE VERS LE BAS
Panoramique gauche	MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE VERS LA GAUCHE
Panoramique droite	MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE VERS LA DROITE
Réinitialiser la caméra	MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE VERS LA DROITE

OPTIONS

Inventaire

BOUTON C DROIT

Pause / Options

BOUTON START

MENUS

CHOISIR UN OBJET DU MENU

Haut

MANETTE / STICK MULTIDIRECTIONNEL
VERS LE HAUT

Bas

MANETTE / STICK MULTIDIRECTIONNEL
VERS LE BAS

MODIFIER UN OBJET DU MENU

Gauche

MANETTE / STICK MULTIDIRECTIONNEL
VERS LA GAUCHE

Droite

MANETTE / STICK MULTIDIRECTIONNEL
VERS LA DROITE

CONFIRMER UN OBJET DU MENU

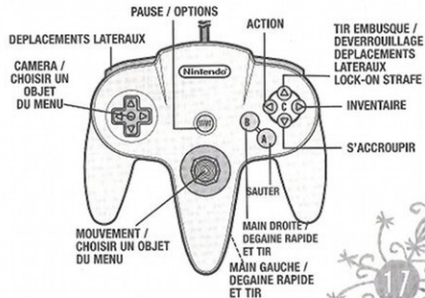
Sélectionner un objet

BOUTON A

PRÉCÉDENT / QUITTER ÉCRAN

Retour

BOUTON B



AFFICHAGE SHADOW

Il s'agit de l'affichage qui apparaît à l'écran dans l'une des deux formes possibles (selon la personnalité de notre héros, Mike ou Shadow Man™).

AFFICHAGE SHADOW DE MIKE



FORCE DE VIE

L'affichage de la force de vie se situe sur le bord externe de l'affichage Shadow et est constitué de 10 segments individuels. La force de vie de Mike / Shadow Man est représentée par un arc rouge sur cet affichage.

FORCE DE VIE MAXIMUM

Au début de l'aventure, la force de vie maximum de Mike / Shadow Man est limitée à 5 des 10 segments présents dans l'affichage. S'il trouve des autels vaudous dans le Royaume des morts, Shadow Man peut faire des offrandes aux loa, les dieux vaudoue. Ces offrandes lui permettront d'augmenter ce maximum.

NIVEAU D'OXYGÈNE

Cet affichage ne concerne que Mike, étant donné (Shadow Man™ est déjà mort) que s'il passe trop de temps sous l'eau sans remonter à la surface, Mike se noie. Si le niveau d'oxygène est à son maximum, il est représenté par un disque bleu, qui diminue au fur et à mesure que Mike utilise de l'oxygène. Si Mike arrive à court d'oxygène, il se noie. Si Mike parvient à sortir la tête de l'eau, son niveau d'oxygène remonte.

AFFICHAGE SHADOW DE SHADOW MAN



La version Shadow Man de l'affichage Shadow est différente de celle de Mike : le graphisme au centre contient une représentation du Shadowmasque et deux arcs plus étroits représentant sa puissance Shadow et vaudou. L'arc de force de vie de Shadow Man™ est identique à celui de Mike.

NIVEAU SHADOW

Ce double arc violet représente le niveau Shadow actuel de Shadow Man™. Shadow Man™ commence son aventure sans aucun niveau Shadow, mais au fur et à mesure qu'il récupère des Ames noires dans le jeu, il peut atteindre le niveau maximum (niveau 10). Tous les segments de taille double au centre de l'affichage Shadow deviennent alors violets.

PUISSANCE SHADOW

L'arc le plus à l'extérieur correspond à la puissance Shadow et illustre la puissance du Shadowmasque lors des actions spéciales dépendant du contexte de Shadow Man et celle de son arme fétiche, le ShadowGun.

Lorsque le joueur contrôle Shadow Man™ et maintient la commande appropriée enfoncée (Main gauche/Main droite) afin de charger le ShadowGun, le niveau de puissance Shadow est représenté par un arc brillant bleu et blanc qui augmente régulièrement et placé au-dessus de l'arc interne de l'affichage violet du niveau Shadow. Le niveau de l'arc continue à augmenter jusqu'au 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.

PUISSANCE SHADOW – ACTIONS DÉPENDANT DU CONTEXTE

Pour certaines actions dépendant du contexte, les pouvoirs du Shadowmasque doivent être canalisés dans des choses autres que le ShadowGun. Dans ces exemples, la puissance Shadow est canalisée dans un objet de l'environnement, tel que les consoles ouvrant les Portes du cercueil. Il suffit pour ce faire d'appuyer sur la commande Action près de l'objet en question.

Lors de la séquence de canalisation, l'affichage Shadow reflète la canalisation de la puissance Shadow comme il le fait pour le Shadow Gun. Ce genre d'actions ne fonctionne pas toujours si ShadowMan™ ne dispose pas d'un niveau Shadow suffisant pour canaliser assez de puissance Shadow dans l'objet. Pour réaliser l'action, Shadow Man™ doit alors augmenter son niveau Shadow (en récupérant plus d'Ames noires).

VAUDOU

L'arc le plus au centre représente le niveau Vaudou actuel, c'est-à-dire la puissance que Shadow Man utilise pour charger les armes et objets Vaudous autres que le ShadowGun.



En clair, il s'agit d'une sorte de 'puissance vaudoue', représentée par un arc doré recouvrant la partie externe de l'affichage du niveau Shadow. La puissance vaudoue diminue lorsque Shadow Man™ utilise des objets et des armes vaudoues ; chacun d'entre eux utilise une certaine quantité de puissance vaudoue.

Shadow Man commence son aventure sans pouvoir vaudou. Il en obtient au fur et à mesure qu'il récupère des Crânes vaudou (mais cela dépend aussi du niveau Shadow de ShadowMan™ à ce moment).

LES OBJETS DE LA QUÊTE

LE FICHER DE NETTIE

Rédigé par le détective privé Thomas Deacon, ce fichier contient des informations importantes sur les tueurs en série.

LE SHADOWGUN

C'est l'arme de base de Mike / Shadow Man™ ; il s'agit d'un pistolet dans le Monde des vivants, et d'une arme dévastatrice dans le Royaume des morts. Voici une description de cette arme double.



LE PISTOLET

Il s'agit de la version du Monde des vivants du ShadowGun ; il dispose de munitions illimitées, mais ne suffit pas de tuer les morts-vivants. Cependant, le pistolet permet de les occuper quelques temps, laissant ainsi à Mike le loisir de s'échapper.



LE SHADOWGUN

C'est l'équivalent dans le Royaume des morts du pistolet de Mike ; des apparitions sortent en hurlant du barillet du Shadowgun, et permettent à Shadow Man™ de canaliser sa Puissance Shadow dans ses ennemis afin d'ôter de force leur âme de leur corps.

Si le ShadowGun assène le coup fatal à un ennemi, celui-ci mourra, laissant après lui de l'énergie de force de vie, qui peut servir à augmenter la force de vie de Shadow Man™.

Dans le jeu, certains ennemis ont des 'Ames noires', ce qui les rendent immortels. Etant donné que les apparitions du ShadowGun extraient de force l'âme du corps de la créature, le ShadowGun représente la seule arme du jeu capable d'anéantir une créature Ame noire immortelle.

La taille et la force de frappe des coups tirés par le ShadowGun sont déterminés par le niveau de Puissance Shadow utilisé lorsque le coup est tiré. Si vous maintenez les commandes Main gauche/Main droite enfoncées, le niveau de Puissance Shadow augmente jusqu'au moment où vous relâchez le bouton, moment auquel le coup part du ShadowGun avec la puissance correspondante. La puissance de tir maximum dépend du niveau Shadow en cours.

LE NOUNOURS DE LUKE

C'est Nettie qui a donné ce nounours à Mike au tout début de l'aventure ; il représente le lien existant entre Mike et son défunt petit frère, Luke. Il lui permet de traverser la frontière vers le Royaume des morts.

La première fois que Mike l'utilise, c'est pour voyager des bayous de Louisiane au Royaume des morts par l'intermédiaire de l'écran Nounours. Au fur et à mesure que Mike / Shadow Man™ visite d'autres zones, des 'souvenirs' supplémentaires de ces endroits sont ajoutés à l'écran Nounours. Cela signifie qu'à la fin de l'aventure, Mike / Shadow Man™ peut passer instantanément d'un endroit à l'autre.

LES ARMES DE BASE

Les armes suivantes ne fonctionnent que dans le Monde des vivants. Étant donné que ce sont des objets physiques du monde réel, elles ne peuvent pas être utilisées dans le Royaume des morts.



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 pickups de munitions fusil.



MP-909

Le MP-909 est une autre arme secondaire ; grâce à cette mitraillette, Mike dispose d'une force de tir rapide. Comme pour le fusil, les munitions du MP-909 sont limitées ; Mike doit donc récupérer des chargeurs de 9 mm.



0.9-SMG

Le puissant 0.9-SMG est la troisième arme secondaire de Mike ; comme pour le MP-909, vous devez ramasser des chargeurs de 9 mm pour maintenir votre puissance de feu.

LES OBJETS QUE VOUS POUVEZ RAMASSER.



ENERGIE DE FORCE DE VIE

Cette énergie est libérée quand une créature est tuée avec un ShadowGun (à condition que la créature ne dispose pas d'une Ame noire) ou quand certains réceptacles, tels que des pots et des tonneaux, sont détruits. Décrite comme un tourbillon de particules, cette énergie diminue rapidement si vous ne la ramassez pas à temps.



CRÂNES

Tout au long de votre aventure, vous trouverez des crânes dans de nombreuses zones ; la plupart d'entre eux se trouvent cependant dans des réceptacles (pots, tonneaux). Comme pour l'énergie de force de vie, vous devez les détruire pour libérer ce qu'il y a à l'intérieur. Si vous ramassez des crânes, le niveau vaudou de Shadow Man™ augmente. Ce niveau vaudou sert à charger les armes vaudoues.



AMES NOIRES

Ce sont les principales protagonistes de cette aventure ; à Shadow Man™ de les récupérer avant Legion. Si Shadow Man™ récupère de nombreuses Ames noires, son niveau Shadow augmente, et plus il en récupère, plus il peut avancer dans son aventure.



CADEAUX

Ce sont des petits pots, utilisés comme offrandes aux Loa. Leur utilité ? Cela reste un mystère...



MUNITIONS DU FUSIL

Vous devez ramasser ces petites boîtes de munitions de fusil si vous voulez utiliser le fusil. Chaque boîte contient 6 cartouches de fusil. Si vous disposez d'un fusil, vous pouvez avoir au maximum 50 cartouches ; si vous avez deux fusils, le maximum devient 99 cartouches.



MUNITIONS DU VIOLATOR

Pour fonctionner, le Violator a besoin de chargeurs que ramassera Mike / Shadow Man™. Chaque chargeur contient de 20 à 40 coups Violator, avec un maximum de 999 coups.



MUNITIONS 9 MM

Ces munitions sont utilisées à la fois par le MP-909 et le 0.9-SMG ; vous devez en ramasser pour utiliser ces armes. Chaque chargeur contient 20 coups. Si vous disposez d'une arme 9 mm, vous pouvez avoir au maximum 200 coups ; si vous avez les deux armes 9 mm, le maximum devient 400 coups.

INVENTAIRE ET MANIEMENT DES OBJETS

L'écran d'inventaire affiche tous les objets dont Mike / Shadow Man dispose. Ils sont représentés par des icônes sur une grande grille.

Remarque : au début de l'aventure, le seul objet présent dans l'inventaire est le fichier de Nettie.

Pour placer un objet dans l'une des mains de Mike / Shadow Man™, placez le curseur sur l'objet approprié et appuyez sur la touche correspondant à la commande **Main gauche** ou **Main droite**. Si la main choisie est déjà occupée, l'objet se trouvant dans la main sera replacé dans la grille et le nouvel objet prendra sa place.

Si vous sélectionnez un espace vide de la grille et que vous vous servez des commandes **Main gauche** / **Main droite**, les objets se trouvant dans la main en question disparaîtront.

Un curseur rouge vous indique qu'un objet ne peut pas être utilisé, quelle qu'en soit la raison. La plupart du temps, cela se produit si Mike essaie d'utiliser un objet du Royaume des morts ou si Shadow Man™ veut utiliser un objet du Monde des vivants.

Remarque : si Mike / Shadow Man™ est suspendu, il ne pourra pas avoir d'objets dans les deux mains ; pendant ces manœuvres, une seule main peut porter un objet.

Si le curseur se trouve sur un objet qui ne se tient pas à la main, tel que le fichier de Nettie et que vous appuyez sur **Main gauche**, **Main droite** ou **Action**, vous passerez à l'écran correspondant à l'objet le cas échéant ; sinon, l'action dépendant du contexte approprié sera activée (quoi que contiennent les mains).





NOUNOURS

Quand Mike fait la connaissance de Nettie dans les bayous de Louisiane, elle lui donne le Nounours de Luke, son petit frère. Ce Nounours lui permet de passer dans le Royaume des morts et de devenir Shadow Man™.

Quand il est utilisé à partir de l'inventaire, le Nounours fait apparaître un écran indiquant un certain nombre de 'souvenirs' ; ce sont de petites photos représentant des points de repère du jeu.

Si vous sélectionnez un souvenir en vous servant du curseur à l'écran, Mike / Shadow Man™ utilisera ses pouvoirs pour se rendre à l'endroit correspondant à ce point de repère. En outre, le nombre d'Ames noires récupérées et nécessaires dans ce niveau apparaît à l'écran, ainsi que le nombre d'Ames noires récupérées et nécessaires pour l'ensemble de l'aventure.

Au début de l'aventure, vous ne verrez que des icônes correspondant à l'intérieur de l'église dans les bayous de Louisiane (endroit où se trouve Nettie, permettant au joueur de la retrouver rapidement) et aux portes de la marrow du Royaume des morts (endroit où se trouve Jaunty, permettant au joueur de le retrouver lui aussi rapidement).

Au fur et à mesure que vous explorez le jeu et que vous découvrez des points de repère importants (indiqués par les images de Nounours se matérialisant pendant l'aventure), de nouvelles icônes sont rajoutées à cet écran.

Cela signifie qu'à la fin de la partie, vous disposerez d'un ensemble de points de repère complet qui vous permettra de voyager avec facilité et rapidité en vous servant du Nounours. Il vous faudra néanmoins avoir visité tous ces endroits pour pouvoir les retrouver dans l'écran des souvenirs.



LE FICHIER DE NETTIE

Au début de l'aventure, le fichier de Nettie est le seul objet dont dispose Mike / Shadow Man™ ; cet objet lui a été donné par Nettie lorsqu'ils se sont rencontrés un soir au Wild at Heart.

Le fichier contient des renseignements sur cinq tueurs en série accumulés à la demande de Nettie par un détective privé du nom de Thomas Deacon.

Accéder aux informations contenues dans le fichier - ou dans n'importe quel livre que Mike ou Shadow Man™ trouve pendant son aventure - est relativement simple. Lorsque vous utilisez l'objet à partir de l'écran d'inventaire, les commandes de directions vous permettent d'accéder aux différentes pages et sections (le cas échéant).

Tous ces livres et documents resteront 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 accessibles à tout moment.

MORT ET RÉINCARNATION

De plus en plus profondément,
le mystère morbide s'épaissit.
Tout mon amour pour la vie devrait trouver sa
place ici, emprisonné dans une
cellule miteuse,
entouré de fous,
enchaîné à l'enfer.

Guy Miller, Deadside Dreams

En gros, Mike ou Shadow Man™ ne peuvent pas 'mourir' dans le sens traditionnel du mot. Si la force de vie de Mike est épuisée, il passe dans le Royaume des morts, et devient Shadow Man™, qui peut ensuite revenir dans le Monde des vivants sous les traits de Mike.

Si Shadow Man meurt dans le Royaume des morts, il revient au début du niveau dans lequel il se trouve (à moins qu'il n'ait utilisé un 'souvenir' Nounours ; dans ce cas, il commencera à l'endroit correspondant).

Si Mike / Shadow Man™ meurt dans le Monde des vivants, il revient au schisme 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 niveau du jeu, il se retrouvera aux portes de la marow, dans le Royaume des morts.

DÉMARRAGE

Shadow Man™ est une aventure très complexe et non linéaire et il est donc inévitable que les joueurs peu curieux rencontrent quelques obstacles. Il faut que le jeu reste intéressant, car vous serez tout seul la plupart du temps. Avec un peu de chance, vous aurez appris 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 pour vous aider à comprendre vos erreurs et vos oublis.

OÙ SE TROUVE MON PISTOLET ?

Mike commence son aventure sans aucun objet, mis à part le fichier de Nettie (qui représente une source



d'informations très importante ; nous vous conseillons de l'étudier attentivement). Votre premier objectif est de trouver Nettie qui, comme elle le dit lors de la séquence d'introduction, vous attend à l'église se trouvant sur la 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 persévérez : courez, grimpez et sautez, vous y arriverez.

J'AI DISCUTÉ AVEC NETTIE. QU'EST-CE QUE JE FAIS MAINTENANT ?

Vous pouvez alors explorer librement le reste des bayous afin de découvrir les secrets restants et rencontrer les autres habitants des lieux. Cependant, nous vous conseillons d'utiliser le Nounours de Luke pour progresser dans votre aventure et parvenir au Royaume des morts. Nettie vous donne 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 Jaunty. 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 et étudiez les documents que vous rencontrez afin de trouver des indices. Si cela ne suffit pas, jetez un coup d'œil aux sections suivantes : elles vous expliqueront plus clairement les tâches et les objets qui vous attendent.

LES OBJETS DE LA PROPHÉTIE



LA PROPHÉTIE

Masquée dans l'ombre, la prophétie contient une lettre de Maxim St. James (l'un des anciens Shadowmen) ; cette lettre décrit une vieille prophétie de l'apocalypse, illustrée par une série de cartes ressemblant à des cartes de tarot en plus détaillées. Vous pouvez la 'lire' à partir de l'écran d'inventaire de la même façon que le Fichier de Nettie et le Journal de Jack.



LES GAD

Les Gad sont des marques spéciales (tatouages vaudous) qui n'apparaissent que sur Shadow Man. Il existe trois types de marques, qui lui confèrent des aptitudes spéciales lui permettant d'accéder à des zones qu'il ne pouvait pas atteindre auparavant. Notre héros reçoit les Gad lorsqu'il réussit des épreuves spécifiques dans les Temples.



Le 'Toucher' lui permet de toucher des objets brûlants et de réaliser des actions liées au feu, telles que de s'accrocher à des rebords enflammés. Le 'Marcher' permet à Shadow Man™ de marcher sur des charbons ardents et du feu. Enfin, 'Nager' lui donne la possibilité de plonger dans des lacs de liquides en fusion et de marcher à travers des murs de feu.



LA POIGNE

Il s'agit de bracelets spéciaux qui, une fois ramassés, permettent à Shadow Man™ d'escalader les chutes sanglantes dans le Royaume des morts ; ils ne peuvent pas être utilisés par Mike en tant que tels.

LES ARMES VAODOUES

Il s'agit d'armes mystérieuses utilisant le Vaudou (la vitesse à laquelle ils utilisent la puissance vaudoue dépendant des actions réalisées) et qui ne peuvent être utilisées que par Shadow Man. Ce sont des armes de destruction en masse. Elles sont plus puissantes que le ShadowGun, et si vous assénez le coup de grâce à un ennemi avec une arme vaudoue, il se désintègrera totalement, sans laisser de force de vie derrière lui.

Les armes vaudoue n'arrêtent les ennemis porteurs d'Armes noires que pendant une durée limitée, durée qui permettra à Shadow Man de se servir du ShadowGun pour 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 vaudoue. Il lance des crânes vaudoue en fusion à longue distance.



LE BATON

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



LE FLAMBEAU

Porté à la main, le Flambeau devient une torche illuminant les alentours, et se servant de Vaudoue pour sa lumière. Vous pouvez tirer avec le Flambeau, mais cela nécessite de grosses quantités de vaudoue. Vous pouvez également vous en servir pour brûler des barrières spéciales dans le Royaume des morts.





LE MARTEAU

Le Marteau est une baguette mâchoire Vaudoue se servant de vaudou pour créer des 'ondes de choc' au niveau du sol. Les vrilles enflammées lancées au point d'impact rechercheront les ennemis pour les blesser.



LE CALABASH

C'est une petitealebasse qui permet à ShadowMan™ de canaliser le vaudou. Lorsqu'elle est activée, ShadowMan™ déverse le contenu de laalebasse sur le sol, causant une explosion de puissance vaudou localisée mais très puissante.



L'ENSEIGNE

Ce petit bouclier utilise le vaudou pour projeter un bouclier vaudou enflammé autour de 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 fonctionneront que dans les niveaux du Monde des vivants; par exemple, vous ne pourrez pas vous servir de la torche pour éclairer des zones du Royaume des morts.



LA TORCHE

La torche vous permettra d'illuminer des pièces et des couloirs sombres dans le Monde des vivants.



PASSE POUR LA PRISON

Ce passe est une carte de sécurité qui vous donnera 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 Royaume des morts, et peuvent donc être utilisées par Mike et par Shadow Man™.



LE VIOLATOR

Le Violator est une arme rasoir montée sur le bras dévastatrice et toumoyante; cette arme peut effectuer des tirs multiples à longue distance. Le Violator lance en grande quantité des projectiles créés à l'Asile. La seule limitation de cette arme : les munitions. Les munitions pour le Violator sont restreintes. Le Violator peut contenir des munitions pour 999 coups.



L'ACCUMULATOR

Les Accumulators sont de grosses cellules noires de puissance de l'Asile, regorgeant d'une puissance sombre. Cinq Accumulators sont disséminés dans le Monde des vivants. Vous devrez finalement les utiliser quelque part dans l'Asile.



LE JOURNAL DE JACK

C'est le journal de Jack l'Eventreur, comme vous le voyez dans la séquence d'introduction, et il renferme les secrets de l'Asile.



LA CLÉ DE L'INGÉNIEUR

Il s'agit d'un dispositif monté sur le bras à l'apparence effrayante ; à l'Asile, c'est une clé qui sert à tout, aussi bien à ouvrir les portes qu'à activer les commutateurs.