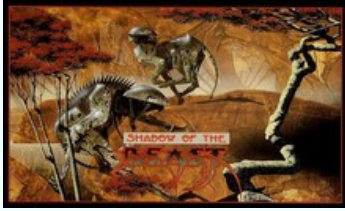


Shadow Of The Beast



Test de la version : Amiga

Autres Supports : Amstrad CPC, Atari ST, FM Towns, Game Boy, Lynx, Megadrive, PC Engine, Super Nintendo

Développeur : Reflections

Editeur : Psygnosis

Année : 1989

Langue : Anglais

Genre : Action/Aventure

Jeux similaires : *Agony* - Brian The Lion - Jim Power - Shadow Of The Beast II - Shadow Of The Beast III - Unreal

Classification Personnelle : Tous publics



En 1989, les magazines commencent à arborer des pages entières d'un futur jeu aux graphismes somptueux fait par une jeune équipe, Reflections composée de 2 personnes, et édité par Psygnosis, on parle d' un jeu hors du commun censé en mettre plein la vue et qui utilisera « enfin » les capacités de l'Amiga... BEAST

Kidnappé alors que vous n'étiez qu'enfant par des Mages, vous êtes séquestré dans un temple, nommé Necropolis. Pendant des années, d'étranges potions et autres décoctions vous sont administrées. L'enfant n'est plus mais l'homme est devenu bête avec une extraordinaire puissance physique. Exclavé des Mages, un jour vous découvrez la vérité, votre passé, l'enlèvement, la mutation. Fou de rage vous décidez de vous venger en traversant des régions hostiles peuplées de monstres afin d'affronter le maître des bêtes.

Bien avant le succès de Driver sur PC, Reflections avait déjà eu ses heures de gloires sur des jeux aussi célèbres que **Shadow of the Beast**, **Brian the Lion** ou encore **Destruction Derby**. Si l'histoire de Reflections commence officiellement en 1985 avec la sortie de leur premier jeu Ravenskull sur BBC Micro ce n'est qu'en 1989 avec **Ballistix** édité par Psygnosis (un sous-label de Psygnosis) que la petite société se fait connaître.

Puis toujours en 1989, la bombe tombe... **BEAST** qui deviendra **Shadow of the Beast** (« L'ombre de la bête »). Entièrement créé par 2 jeunes passionnés anglais habitant Newcastle : Martin Edmondson, le graphiste et Paul Howarth, le programmeur alors tout juste âgé de 21 et 20 ans. Paul Howarth explique que le projet a débuté par une simple démonstration technique :



Paul Howarth

« Martin et moi-même rendions visite à Psygnosis pour y terminer **Ballistix**. Nous en avons profité pour leur montrer la démo technique que j'avais créée afin de démontrer les capacités techniques de l'Amiga. Ils furent si époustoufflés par mes 13 couches de scrolling qu'ils voulurent signer un nouveau contrat immédiatement. J'étais toutefois assez inquiet : ma démo ne montrait que des scrollings, et je n'étais même pas certain de pouvoir y ajouter un personnage, et encore moins une armée de monstres. Le patron de Psygnosis me rassura : Ne vous inquiétez pas, vous trouverez une solution, et c'est ainsi qu'est né **Shadow of the Beast**. »



La taille des sprites imposée le respect.

Clairement le jeu a été créé pour impressionner et exploiter aux mieux les capacités techniques de l'Amiga, et ce n'est pas Commodore qui s'en est plaint car le jeu fit grimper les ventes de la machine (et fut même proposé en pack Bundle). Dès les premières minutes, c'est la claque !!! le jeu a été créé par des passionnés, des amoureux de cette machine ce qui fait souvent que les conversions ont été aussi décevantes.

Le niveau technique est très haut, l'impression de vitesse par les multiples scrollings est parfaitement rendu et sans aucun saccadement. Le blitter, le copper et les scrollings cablés de l'Amiga sont poussés dans leurs derniers retranchements ou du moins va là où peu de développeurs osaient aller habituellement. Rien qu'en regardant la page de présentation on a de quoi être ébloui, ça supplante les meilleures démos de cette époque : 128 couleurs simultanément à l'écran (contre 32 généralement voir 16 si le jeu est porté directement depuis le ST), un scrolling parallaxe (appelé aussi différentiel) sur pas moins de 13 plans tellement célèbre que par la suite on parlait plus de « scrollings à la Beast », et pas moins de 132 monstres. Le tout en 50 images par seconde même certains jeux d'arcade de l'époque faisaient pâle figure devant de telles prouesses. Le tout tourne sur un A500 de base sans extension mémoire et aura nécessité seulement 9 mois de travail (on est bien loin des productions actuelles).

Les graphismes sont absolument splendides et même si par la suite Psygnosis fera mieux par exemple sur **Agony**, on est toujours subjugués par la poésie des lieux aussi variés, colorés parfois sombres et tourmentés : La plaine avec en arrière plan ses montagnes, un dirigeable traverse ce ciel arborant une demi lune avec 4 scrollings de nuages. Une forêt aux arbres immenses qui cachent des souterrains, le château et ses décors moyens-âgeux, la plaine rouge où les couleurs rouge/bleu-pâle d'un couché de soleil viennent assombrir le paysage et lui donner une inquiétante profondeur ... toujours avec des monstres surprenant faisant parfois jusqu'à la moitié de l'écran ... des mains géantes qui sortent du sol, des yeux dans le ciel, des abeilles tueuses, des pics assésés... Tout cela confère au jeu une dimension réellement unique qui fait qu'on se souvient de **BEAST**. Une mention particulière pour les décors de fond comme par exemple dans les grottes, on était jusque là habitué aux jeux de plateforme/action avec des fonds désespérément noirs, et **BEAST** nous démontre encore une fois que l'on pouvait proposer des décors de fond superbes.



Encore un monstre à la taille impressionnante, et les superbes décors de fonds.



Et je n'ai pas encore parlé du meilleur : la partition musicale, une des plus marquantes et envoûtantes de l'Amiga signé par le maître british David Whittaker. Six morceaux pesant pas



Le grand David Whittaker himself

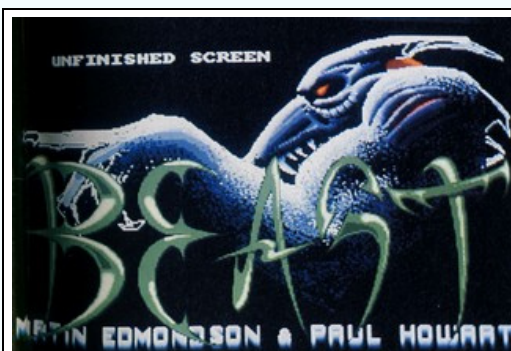
moins de 900 ko (sachant que le jeu ne tient que sur 2 disquettes) sur 4 voix sous son propre format propriétaire le D.W. réalisé sur un synthétiseur Korg M1 en 20 khz, mais quels morceaux !! L'introduction est une petite merveille pour les oreilles, une ode lyrique où l'on se croirait plongé dans une époque précolombienne. Des instruments à vents s'entremêlent : flute de pan, cuivres mais aussi synthétiseur ... si bien qu'on reconnaît **BEAST** d'abord par sa musique alors qu'auparavant la partition musicale était souvent délaissée voir même il n'y en avait tout simplement pas. D'ailleurs les musiques furent commercialisées en 1999 sur une Compilation appelé Immortal.

Le packaging n'était pas non plus en reste car le jeu était dans une boîte aux dimensions impressionnantes avec certainement une des meilleures illustrations de Roger Dean, à l'intérieur un Tee-Shirt était même offert ... mais le prix était en conséquence.

Avec tout ça pas étonnant que le jeu reçu le Tilt d'or 1989 des meilleures graphismes et de nombreux autres prix. Maintes fois copié avec des jeux comme **Beast Lord**, **Wrath of The Demon** ou même du côté Italien avec **Nathan Never** ... il y a eu bien sûr **Unreal** d'Ubi Soft mais pour les scrollings multiples, il faudra attendre **Jim Power** de Loricel (bravo les frenchies de Digital Concept et sur ce coup là je suis pas chauvin) ou le superbe **Brian The Lion** toujours de Reflections pour avoir mieux. Pour ce dernier on lui préférera la version AGA qui en mets il faut le dire plein la vue (même si le jeu manque de punch). La conséquence évidente est qu'une suite **BEAST II** fut tout de suite mise en chantier... on va pas tuer la poule aux oeufs d'or. De plus le jeu n'était prévu au départ que sur Mégadrive et Atari ST mais fut décliné sur pratiquement toutes les plateformes du moment et je dis bien TOUTES : NES, Master System, SNES (affublé d'un pathétique SUPER assez mal approprié dans ce cas vu la sous exploitation des capacités de la console), Megadrive, Sega CD, Gameboy, Lynx, Amstrad (si si !!), Pc-Engine ou même le fameux PC japonais le FM-Towns... et j'en passe, mais sans jamais arriver bizarrement à dépasser la qualité de la version Amiga. La version ST sorti pour faire du beurre est techniquement immonde, une horreur et on ne reconnaît plus du tout la beauté du jeu. La version PC Engine possède bien sûr des musiques CD ou de très belles transitions animés (où l'on peut voir par exemple la transformation en bête) comme sur FM-Towns mais graphiquement on est en dessous de la version Amiga, seule la version Megadrive s'approche fortement de l'original pourtant il suffit de jouer aux premiers niveaux dans la plaine pour se rendre compte de la différence.



Le super Tee-shirt avec le logo BEAST, avec ça t'emballais direct toutes les filles du bahue.



Ouhhh! Vous avez échappé à cette page de présentation

Mais **BEAST** n'est pas exempt de défaut : assez long à charger, trop difficile, le jeu n'est finalement qu'un simple mélange plateforme/beat'em all, et surtout le côté réflexion n'est pas très poussé, heureusement que cet aspect fut corrigé dans le second volet. Il faudra donc vous retourner vers une version crackée pour en voir un peu plus, et c'est bien dommage. La dernière partie shoot'em up où la bête est muni d'un jet-pack est aussi plutôt mal inspirée et sort un peu du contexte du reste du jeu même si ça donne un côté plus action à l'ensemble, on le verra plutôt comme un bonus stage. Enfin on reprochera la fin un peu light surtout après le challenge et la difficulté imposée par le jeu mais ça c'est le gros problème des jeux développés par Reflections car **BEAST II** et **III** ne seront pas mieux lotis.

Vous vous demandez peut être mais que sont-ils devenus ? Et bien déjà le Studio Reflections existe toujours et comme vous le savez ils ont développés le fameux jeu **Driver**. Mais coup de tonnerre fin 2004 quand Martin Lee Edmondson a claqué la porte du studio faute d'un accord valable avec Atari, privant ainsi le studio de son fondateur et sûrement de son principal apport créatif (vous allez encore en bouffer du **Driver** dans les 10 prochaines années), Reflections n'est plus que l'ombre de lui-même (bon je sais celle là était facile). Même si on ne connaît pas les détails de la mésaventure, M.L. Edmondson ne s'est pas laissé faire puisqu'il déposa une plainte. Il avait certainement de bons arguments car afin d'éviter les tribunaux, Atari lui a versé en 2006 : 4,5 millions de dollars. Quand à Paul Howarth il est maintenant directeur du département de développement du studio Deep Red, qui a travaillé notamment sur **Tycoon City** : New York.



Martin Edmondson



EN CONCLUSION

Pour :

- + On en prend plein la vue à tous les niveaux
- + La musique est plus que superbe, ça s'écoute ça se décrit pas
- + L'illustration signé Roger Dean

Contre :

- Evidemment la difficulté
- Le côté aventure trop limité

Intérêt Général :

18/ 20

Certains ont peut être considéré le jeu à tord ou à raison comme une simple démo technologique visant à démontrer les capacités de l'Amiga et une formidable entreprise marketing pour Commodore, ce n'est pas faux mais c'est mettre de côté la poésie qui se dégage de ce jeu à l'univers vraiment atypique mêlant contes fantastiques et Heroic Fantasy. C'est un peu comme le film Legend de Ridley Scott, il y a une carence dans le scénario mais la poésie qui s'en dégage fait qu'on l'oublie et qu'on se laisse porter par le reste. Et si les détracteurs du jeu ou certaines mauvaises langues parlent encore sur son peu d'intérêt, que cela ne leur en déplaise, l'histoire a parlé pour eux le jeu c'est vendu à 50 000 exemplaires rien que sur Amiga et « Shadow Of The Beast » restera comme LE jeu de l'Amiga.



L'écran que vous avez dû voir souvent, très souvent.

Ranx, le 23 septembre 2007

Review

WJS Design - 1990

Megadrive

Certainement l'une des versions les plus fidèle à l'original, cette version de **BEAST** est quand même plus coloré un peu mieux peaufiné même si je lui préfère le côté plus sombre de la version Amiga. Graphiquement c'est toujours très jolie, les musiques sont par contre nettement inférieure à l'original, le chip sonore de la mégadrive fait un peu pâle figure face aux symphonies de Whittaker sur Amiga. Le jeu est encore une fois beaucoup trop difficile.

BEAST est moins impressionnant sur cette console déjà habitué aux jeux de plateforme très bien animé, difficile d'impressionner par des scrolling multiples surtout après avoir joué à **Sonic**, reste l'univers torturé du jeu.

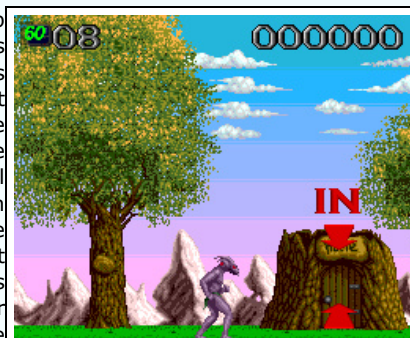


Review

DMA Design - 1992

PC Engine

Réalisé par une autre équipe expérimentée et talentueuse ayant beaucoup travaillé pour Psygnosis : DMA Design (**Lemmings**, **Walker**, **GTA..**) mais je vais en faire râler plus d'un car d'après moi la version PC Engine est très sur-estimée. Bien sûr les musiques CD sont vraiment superbes et ont bénéficié d'un petit remix tout à fait appréciable, le jeu se targue aussi de petites transitions animées. Ainsi on peut y voir au début le mage pénétrer dans la maison et la transformation en bête (petit bémol d'après l'histoire originale car normalement les mages ont enlevé un enfant qui s'est transformé petit à petit en bête, ici on voit un adulte se transformait dès l'enlèvement) mais quand même trois ans pour cela c'est un peu beaucoup !! Non ?? Les sprites sont plus gros certes mais les décors ont des couleurs plus vives (trop ??) se rapprochant de celles sur Megadrive, on l'impression de jouer à un remake de **Wonderboy** ça casse sec l'ambiance noire du jeu. L'écran est aussi amputé d'une bonne partie c'est comme ci vous passiez d'un jeu 16/10ème à une version 4/3, les arbres de la plaine sont tellement dispersés que la forêt n'en est plus une, on a presque l'impression que les développeurs ne pouvaient pas se permettre d'en afficher plus à l'écran sinon ça explosait. Autre bémol quand on rentre dans les souterrains, les décors de fonds ont disparus !!!



Le haut de l'arbre a disparu, c'était ça ou ils supprimaient le sprite de la bête.

A voir pour les animations ou les superbes musiques au format CD (écoutable ci-bas), le reste je vous laisse seul juge mais moi ça ne m'a pas convaincu du tout surtout 3 ans après la version Amiga.

Review

Elrich The Cat - 1990

Atari ST

Voici la retranscription d'une conversation qu'on dit qu'elle ne s'est jamais tenue :

Ian Hetherington (ex-boss de Psygnosis) : Allo, Martin, j'ai eu Jack Tramiel ce matin en ligne, c'est quoi cette histoire de **BEAST** sur ST ?

Martin E. : Ohhh Nonn !! Merde, c'est Paul qui a déconné lors d'une soirée un peu trop arrosée, il a collé un sprite de **BEAST** en 2 couleurs sur le jeu Revenge of Mutant Camel, il a mis la disquette dans une enveloppe et il a envoyé le tout à Atari

I. H. : En attendant, le boss d'Atari trouve le jeu superbe et il a signé le contrat, il veut le jeu demain sur son bureau, il dit qu'avec ça Commodore l'a dans le C...

Martin E. : Attends.... Paul propose de vendre le jeu ST avec un Amiga

I. H. : Ahhh ahhh ahhhh !!! Et j'ai pas fini !!! vu votre démo, il veut aussi **BEAST II** sur ST.

Martin E. : Tu rigoles ?

I. H. : NONNNNN



Martin E. : Paul déconne encore, il a rencontré un mec bourré à la soirée qui n'a jamais programmé de sa vie et qui accepterait d'être payé en bière.
I. H. : Ça marche, il est engagé, peu importe la qualité du jeu.

Liens

Le site de Titan : Site dédié à Beast par Titan, le site comporte de nombreuses informations et téléchargement en tout genre sur Beast : Remix MP3, toutes les versions ainsi qu'un remake jouable commencé en 2003 mais malheureusement abandonné, allez y ça vaut le coup d'oeil.

Un test complet + Solution : signé par un autre spécialiste des shoot Aligarion, solution très complète et le bestiaire.