

## Lands of Lore - The Throne of Chaos



**Test de la version :** PC DOS Version CD

**Autres Supports :** PC DOS Version Disk

**Développeur :** Westwood Studios

**Editeur :** Virgin Games

**Année :** 1994

**Langue :** Anglais Sous Titr? Fran?ais

**Genre :** Jeux De R?le

**Jeux similaires :** Crystals of Arborea - Dungeon Hack - Dungeon Master - Eye of the Beholder - Ishar - Legacy - Realm of Terror - Might and Magic III - Ravenloft - Strahd's possession - Stonekeep

**Classification Personnelle :** Tous publics



**Pourquoi faut-il toujours qu'un groupe d'orcs viennent gâcher nos piques-niques dans la forêt ? Pourquoi faut-il qu'il y est toujours des pièges mortels lorsqu'on se ballade dans les donjons ? C'est à en devenir parano, il suffit qu'un groupe composé d'un guerrier, d'un magicien et d'un voleur partent en excursion pour que les pires choses leur arrivent, franchement, c'est trop injuste, vous ne trouvez pas ?**

La vie était douce et belle dans le royaume de Gladstone, trop calme pour un RPG digne de ce nom, c'est pourquoi la sorcière Scotia se manifesta rapidement pour mettre un peu d'ambiance. Après avoir déterré le masque des ténèbres, le roi Richard pris la décision de la stopper par tous les moyens. C'est à ce moment là que l'on entre en jeu, après avoir choisi son personnage parmi quatre prétendants, Richard va nous envoyer récupérer le rubis de vérité dans le domaine de son ami, Roland.

C'est après une dizaine de RPG et une série prestigieuse, **Eye of the Beholder**, que Westwood concentra tous ces efforts pour son dernier Dungeon Crawler. Un style de jeu en 2D et à la première personne où la progression se fait cases par cases, popularisé par des licences tel que **Wizardry**, **Might and Magic** ou encore **Dungeon Master**. Préférant se concentrer sur une nouvelle franchise, Westwood laissa SSI développer seul le troisième et dernier Eye of the Beholder qui fit un flop par la même occasion.

Après une introduction sublime et bénéficiant d'une bonne animation, le temps est donc venu de choisir son avatar pour la quête à venir. Quatre personnages nous sont présentés avec des attributs de force, de magie et de protection. Il n'est pas permis de personnaliser quoi que ce soit, le choix est ainsi vite fait et après validation, on se retrouve dans le château de Gladstone. Cherchant notre chemin jusqu'à la chambre du roi Richard, la progression se fait donc à l'aide de flèches pour passer d'un écran à l'autre. La fenêtre de jeu est assez petite, les différentes options prenant une place assez importante autour. En bas de l'écran, notre avatar apparaît ainsi que son niveau d'énergie et de magie, deux cases permettant de placer une attaque avec une arme ou d'envoyer un sort. En dessous, un menu défilant, pas très pratique sur le long terme, affiche notre inventaire. A droite, une pile de pièces représente notre fortune. Tout cela semble bien léger mais comme pour mieux nous laisser le temps d'apprivoiser ces premières options, d'autre vont apparaître.



En effet, l'interface est très simple au début du jeu pour nous laisser nous concentrer sur l'aventure à proprement parlé. A mesure de notre progression, de nouveaux items viendront se greffer sur l'écran. La boussole, la lanterne, un parchemin affichant nos sorts, mais surtout, l'atlas du roi nous permettant de consulter les cartes dans chacun de nos déplacements. L'idée même de permettre au joueur de ne plus s'équiper de feuilles et de crayons pour dessiner les lieux visités faisait son petit bonhomme de chemin à l'époque mais encore fallait-il proposer une carte d'une clarté exemplaire, c'est ici le cas. A chaque pas, la carte s'agrément de détails et fait apparaître les portes, coffres, plaques et boutons/leviers, inutile de scruter avec attention le moindre écran à la recherche du pixel qui dépasse ou du mécanisme cachant en son sein l'artefact tant prisé, ici, tout est matérialisé sur la carte et comme si cela ne suffisait pas, une légende détaillée accompagne chaque carte. Clairs, lisibles et détaillés sur un fond jaune, leur consultation se fait d'un simple clic et comble du comble, une flèche indique notre progression pour nous permettre une meilleure orientation dans l'espace.

Même si le scénario de base ne casse pas des briques, encore une fois, LOL tente de se distinguer en proposant une trame évolutive. Différents événements vont se produire, chamboulant notre quête et notre priorité pour permettre de relancer sans cesse l'intérêt du joueur. Certes, il n'y a pas de quêtes annexes et le jeu en devient par la même assez dirigiste mais l'évolution ne se fera pas uniquement dans des donjons mal éclairés puisque, à la manière d'**Ishar**, les lieux où notre petit groupe va évoluer iront également du château à la ville en passant par les mines, cavernes et forêts, sans parler de la tour blanche qui est une étape particulièrement dure mais très divertissante également. D'ailleurs, la visite de la ville d'Yvel va être l'occasion d'apprécier plus encore la bande son et de reconnaître qu'avec du vulgaire midi, Westwood a vraiment réussi l'impensable. La bande son est vraiment belle, détaillée, angoissante par moment et arrive à instaurer un climat, d'autant plus qu'elle est omniprésente pour nous accompagner durant notre long voyage. Le doublage de cette version CD est tout aussi convainquant avec des voix bien choisies comme Patrick Stewart (Star Trek Next Generation) dans le rôle du roi Richard, cela donne plus d'épaisseur aux personnages et plus de profondeur au jeu à proprement parler.





Comme tous RPG digne de ce nom, l'aventure ne se déroulera pas seul. A la taverne du coin ou dans les tréfonds des cavernes, vous rencontrerez des compagnons de route qui se joindront à vous durant quelques temps, voir, jusqu'à la fin du jeu et vous pourrez ainsi disposer d'une équipe de trois avatars au final. Il est dommage qu'il n'y est que si peu de prétendants et qu'on ne puisse pas les choisir comme dans Ishar. Scotia fera quelques apparitions durant le jeu et notre rencontre avec la chef des amazones va être l'occasion de se pencher sur le design. Même si la fenêtre du jeu est restreinte, de splendides graphismes arrivent à y être représentés comme Scotia, Jana, les différents ennemis et lieux mais paradoxalement, l'animation n'est pas fameuse et certains graphs sont ratés comme Dawn, un écran

sur trois. Néanmoins, le principal problème du dungeon crawler selon moi est que les graphismes étaient souvent secondaires voir, niais alors qu'ici, on a un vrai level design de qualité, des représentations convaincantes et agréables à regarder aussi bien dans la fenêtre de jeu que sur les avatars.

Lands of Lore semble avoir été développé dans l'optique de toucher un nouveau public en plus des rolistes. Ce qui justifie son côté dirige, l'absence de personnalisation et de choix dans les avatars et l'inventaire commun à tous les personnages. La prise en main est ainsi immédiate et même les commandes avancées tel qu'envoyer un sort ou gérer son équipement sont réalisables rapidement et simplement. Pour éviter toute frustration, même si une personne de notre équipe a vu ces points de vie tombés à zéro, tant qu'il reste un autre membre debout, prêt à le soigner, la mort est retardée.



Un mot sur la durée de vie. Très longue sans pour autant lasser de par les différents lieux visités et l'envie de découvrir sans cesse de nouvelles choses. La difficulté va crescendo et aucun niveau ne dénote. Tout juste, je soulignerai le conflit entre les Knowles et les Xeobs qui est une étape mal raccordée au reste du jeu, ressemblant plus à un vulgaire deathmatch et semblant sorti de nulle part. Une petite amertume également sur l'obligation de former son niveau de voleur. Si comme moi, vous n'avez jamais utilisé d'arme de jet, vous serez alors obligé d'aller dégommer une centaine d'orcs à l'arbalète vers la fin pour avoir l'expérience suffisante pour crocheter une serrure où se trouve un objet nécessaire pour finir le jeu, un passage frustrant tout comme le fait de parfois se retrouver bloqué si l'on ne sauvegarde pas souvent. Je regrette, enfin, qu'il y est si peu d'échoppes dans le jeu mais surtout vers la fin puisque j'ai fini le jeu avec une somme conséquente et nul part où dépenser cet argent.

La version disquette est dénuée de voix durant le jeu. En revanche, l'intro dispose d'un doublage en français, inégal.

## EN CONCLUSION

### Pour :

- + Graphismes
- + Ergonomie
- + Durée de vie

### Contre :

- Animation
- L'attribut voleur
- La taille de la fenêtre de jeu

### Intérêt Général :

17/ 20



Lands of Lore est un projet mûrit et réfléchi dont l'ambition était de satisfaire aussi bien les rolistes que les profanes qui grâce à ce titre, allaient découvrir le jeu de rôle. Le résultat ? Un succès phénoménal grâce à son interface intuitive permettant de déléster le joueur de tout l'aspect austère du RPG traditionnel pour ne se concentrer que sur l'aventure à proprement parler. Un aspect technique aussi soigné que sur **Hand of Fate** proposant enfin un graphisme de qualité sur tous les aspects du programme, entrecoupé de cinématiques mémorables pour un scénario qui faute de sortir des sentiers battus, se renouvelle sans-cesse pour relancer notre motivation. Une succession de lieux variés mais également, une difficulté progressive qui aura raison de ceux qui ne jouent pas sérieusement. Le cocktail a fait ses preuves par le passé et malgré le temps et l'évolution du genre, Lands of Lore reste un agréable challenge aujourd'hui encore, un concentré de créativité et d'originalité made in Westwood.

**Blood, le 31 janvier 2008**

## Le saviez-vous ?

Dawn ressemble étrangement à Zanthia, personnage principal d'**Hand of Fate**, le second volet de la série Kyrandia dont le nom est d'ailleurs, un sort disponible dans LOL, "Poing Mortel" en Français (...).

Lands of Lore n'a pas utilisé toutes les ressources prévues au départ. C'est la raison pour laquelle il restera l'emplacement d'un ou deux sorts qui n'existent pas dans la version finale du jeu. De même, contrairement à ce qui est dit, Dawn ne rejoindra pas notre équipe pour le dernier combat. Par ailleurs, le second niveau de la passerelle est totalement facultatif. Au départ, sept personnages devaient être proposés pour attaquer l'aventure. Je pense que l'idée était de se confectionner un groupe de trois persos au départ et que le concept d'intégrer des joueurs en cours de partie est venu après. Enfin, certaines serrures refuseront de céder et certaines clefs ne serviront à rien notamment quelques serrures à Cimmeria. La galerie "Bonus" présente quelques captures d'écrans du jeu, en cours de développement avec des idées non reprises sur la version finale.

## Commentaire

L'histoire est classique mais réserve son lot de surprises. Le Bon Roi Richard appelle les héros du Royaume pour l'aider à sauver le monde. Mouais, pour l'instant, vous n'êtes qu'un apprenti-héros (un parmi quatre profils disponibles) et par conséquent on vous confiera le sale boulot. Et vous devrez fouiner là où plus personne ne va, réveiller et affronter des puissances endormies. Mais revenez, ce n'est pas le moment de fuir ou de se laisser aller dans ses chausses. Le défi est de taille mais les balladins de Westwood ont tout fait pour transformer votre épreuve en croisière.

Vous évoluerez dans les lieux enchanteurs, aux décors sublimes, vous immergeant dans le Royaume de Gladstone (quelque part dans la perfide Albion ?). Vous rencontrez au cours de votre quête de rares PNJs, hauts en couleurs avec des dialogues dans l'ambiance. Parlons-en d'ailleurs, de l'ambiance. C'est celle d'un royaume en danger, sur le point de tomber sous la coupe de l'Armée des Ténèbres et d'un de ses lieutenants Scotia. Les musiques vous remplissent de mélancolie ou vous appellent au combat titanesque. La quête est dirigiste mais qu'il est bon de se laisser porter par ces rebondissements, ces rencontres au coin d'une auberge ou d'un fourré. On sent le background recherché. Des alliés viendront se joindre à vous et leurs conseils seront les bienvenus. Et tant pis pour la quasi absence de quête secondaire. On n'a pas que cela à faire, que diable !

On va devoir crapahuter dans des forêts profondes mais surtout explorer des cachots souterrains renfermant des monstres, moultes trésors et des mécanismes à base d'interrupteurs ou d'objets. Les objets, parlons-en. Tout aventurier que vous êtes, le course à la puissance, c'est un peu la compensation à ce job de héros. Les armes sont nombreuses, de plus en plus puissantes. Les objets et lames enchantées portent des noms assez évocateurs, en plus de leur aspect qui les différencient des armes communes. La mécanique est bien huilée : les trois caractéristique de votre héros (Guerrier, Voleur, Magicien) évolue en fonction de vos actes.

Les sorts sont peu nombreux et vous pouvez les acheter ou les trouver. Leur efficacité augmente en même temps que votre niveau de maîtrise et donne lieu à des effets bouleversants. Oui bouleversants, les éclairs sortent de l'écran de jeu (Au secours, mon moniteur fume) et les sorts de Brume du Destin invoquent presque des fantômes jusque dans votre chambre (do you see Dead People ?). Les monstres (humanoïde ou non) sont retors et ont une technique de combat bien à eux .

La progression de la difficulté est bien dosée. Les énigmes sont de plus en plus complexes. De mêmes les monstres sont de plus en plus costauds car les ennemis ont des points faibles et certaines immunités (la lecture du manuel aide mais gâche un peu la surprise des monstres rares). Pour devenir un bon Gros Bill, il ne faudra pas hésiter à se charger comme une mule avec les armes des ennemis, les revendre dans les échoppes pour enfin se payer la magnifique lame qui brille de mille feux. Ne soyez tout de même pas trop cupide car parfois l'objet enchanté de forte valeur peut se révéler salutaire lorsqu'un combat s'éternise. Dans certaine situation, le déferlement de la Magie peut vous sauver la mise. Alors, Lands of Lore, l'ultime évolution ? Non, c'est sûr, mais Westwood, reprenant le principe de l'ancêtre Dungeon Master, le pousse à son apogée.

Lands of Lore est une gemme, une perle dans un écrin de velours. C'est sublime et passionnant. On frôle le chef d'oeuvre. Frôler ? Y-a-t-il un défaut ? Certes dans un royaume en danger, tout le monde se barricade mais il manque quand même une ou deux villes remplies à la manière d'un Ultima, d'un Ishar ou d'un Arena. La cité d'Yvel est sympathique mais fait surtout penser à Londres dans le brouillard. Cependant, c'est le genre Dungeon Crawling qui veut cela et, tout comme moi, je suis sûr que vous ne lui en tiendrez pas rigueur. Sur ces Terres de Légende, il en reste encore une à écrire et il ne manque plus que votre nom, celui qui résonnera encore dans les Ages suivants.

### Version CD (1994)

Alors que le CD-ROM commence à percer, Westwood décide d'exploiter ce support. Lands of Lore tout comme Legend of Kyrandia bénéficie de ces soins. On gagne des voix dans la langue de Shakespeare pour tous les dialogues (et des gazouillis de zozios ?). Cela intensifie l'immersion mais on perd le bon doublage de l'intro et de la fin de la version disquette française.

### Lands of Lore 2, Guardians of Destiny (1997)

Pour cette suite, qui s'est fait attendre bien trop longtemps, la 3D coupée à la serpe remplace nos beaux pixels arts. Vous incarnez Luther, le fils caché de Scotia, vous savez la méchante du précédent épisode. Vous êtes maudits, et à la ShadowCaster, vous vous transformez en bestioles mais aléatoirement et toujours au plus mauvais moment dans la forme la moins avantageuse. Joie ! En plus, vous devez botter les fesses à un dieu cruel et méchant qui veut se réincarner. Ou alors utiliser sa puissance pour devenir le Maître du Monde.

Les paysages sont plus vastes, comprendre par là que les couloirs sont plus larges mais on n'est pas dans un Daggerfall. C'est un peu désert. Les rencontres avec des personnages sont plus rares et se déroule par de séquences vidéos incrustées dans des décors pré-calculés. Dawn, le mignonne enchanteresse, a été transformée en blondasse hollywoodienne. Par ailleurs, on retrouve à la musique Frank Klepacki et le " troubadour " New Age David Arkenstone. Ce qui peut motiver à reprendre les armes. Oui les armes, car le jeu est plus bourrin que son aîné et malgré ça certaines énigmes sont très difficiles à résoudre (Google est un bon oracle). Buggué à sa sortie, le jeu a besoin d'être patché pour bénéficier d'une accélération 3D portable.

Il y a eu une suite à ce deuxième opus. Elle a été développée en un an à peine, utilisant une version améliorée du moteur graphique (pas sûr au vu de screenshots). Tenter l'aventure si vous avez le coeur bien accroché.

**Lignorant**