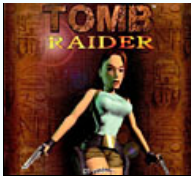


Tomb Raider



Test de la version : Playstation

Autres Supports : Mac, PC DOS, Saturn

Développeur : Core Design

Editeur : Eidos

Année : 1996

Langue : Français

Genre : Action/Aventure

Jeux similaires : Arabian Nights - Asghan - Prince of Persia 3D - Tomb Raider Anniversary - Tomb Raider II

Classification Personnelle : A partir de 16 ans



Elle est belle, riche et sans morale. Son passe temps favori consiste à voler les trésors nationaux, tuer des animaux sauvages et faire de la moto, son nom ? Lara Croft.

Lara Croft est une jeune aristocrate anglaise n'en pouvant plus de passer son temps à boire du thé dans son somptueux manoir. L'aventure l'appelle au loin et c'est à moto qu'elle va prendre la route vers un temple péruvien afin de retrouver un artefact sacré pour le compte d'investisseurs pour le moins mystérieux...

L'action/aventure est un genre qui n'a jamais vraiment percé en 2D même s'il comptait plusieurs jeux de grande qualité tel que **Flashback**, **Last Ninja**, **Shadow of the Beast** ou encore, une grande partie du catalogue **Silmarils**. Il aura vraiment fallu attendre 1996 pour que le genre se démocratise au travers d'un moteur permettant un juste dosage d'action et d'exploration tout en offrant une liberté de mouvements bien plus importante, Tomb Raider.

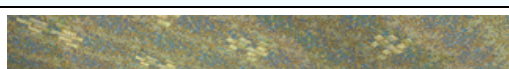
Sur le modèle d'**Indiana Jones**, TR nous met dans la peau de Lara Croft, sorte de croisement improbable entre le Docteur Jones et **Duke Nukem**. Le concept repose sur de l'action et des déplacements, du gunfight et des énigmes. Lara va évoluer sur plusieurs continents, du Pérou à l'Amérique du sud en passant par la Grèce. L'action est à la troisième personne, on voit Lara de dos et la caméra peut s'orienter à tout moment pour nous permettre d'examiner avec attention une partie du décor. Les mouvements disponibles sont nombreux, Lara peut courir à petite foulée, marcher précautionneusement, faire un pas de côté, sauter, se retourner, utiliser des interrupteurs et dégainer ces armes. Dès le début, elle aura deux revolvers attachés à ces cuisses par des lanières et pourra récupérer en cours de jeu, un fusil à pompe, deux magnums et deux uzis. Ces ennemis ? Principalement les animaux sauvages qu'elle sera amenée à rencontrer avec une nette préférence pour les loups, tigres, panthères et singes.



Le moteur utilisé pour matérialiser tout ce petit monde est de la 3D temps réel avec un grand nombre de polygones et de textures et même si cela reste de la basse résolution, elle est relativement bien détaillée pour l'époque. Le cadrage à la troisième personne permet une grande profondeur de champ, on s'oriente facilement et la progression est agréable. Lara répond bien, elle bouge bien mais une grande rigueur sera nécessaire au niveau des commandes puisque les sauts par exemple se réussissent généralement au pixel près. On retrouve ainsi une prise en main très 16 bits, réactive, immédiate mais ne tolérant aucun faux pas et où il est parfois nécessaire de perdre une vie pour comprendre le fonctionnement du piège à la manière de **Prince of Persia**.

Les énigmes ne sont généralement pas bien compliquées, il suffit le plus souvent de bien identifier les éléments qui peuvent être utilisés. Lara peut pousser et tirer les rochers pour grimper dessus par la suite. Un levier débloque la plupart du temps un mécanisme plus loin dans le niveau, toute la complexité repose sur une bonne observation de l'environnement. Quelques cinématiques sans grands intérêts et d'une qualité tout juste moyenne s'intègrent avant chaque nouvelle destination. Le doublage n'est pas bouleversant contrairement aux bruitages qui ont du coffre et aux quelques thèmes qui restent plaisants. Comme la quasi-totalité des jeux console, la sauvegarde n'est pas manuelle, elle se matérialise sous la forme de losanges bleus dissimulés aux quatre coins du jeu. Sous émulateur en revanche, on peut sauvegarder quand ça nous chante.

Tomb Raider est un bon jeu, en grande partie à cause de son moteur qui a permis une grande liberté d'action et de mouvements, une parfaite transposition du jeu de plates-formes en 2D vers la 3D. C'était encore le début du tout 3D et proposer ce type de résultat sans pour autant faire ramer le jeu et offrir une animation parfaite avec une bonne prise en main a sans aucun doute contribué à sa renommée. Il créa littéralement une vocation puisque son moteur fut décliné au fil des ans pour nous donner d'autres jeux avec ce type de représentation et de concept, que ce soit **Soul Reaver**, **Outcast**, **ODT** ou bien encore la nouvelle trilogie **Prince of Persia**. A côté de ça, niveau scénario et dialogues, le soin est moindre et l'on évolue dans une vulgaire série Z.



Lara elle-même



n'est pas un personnage auquel on a envie de s'identifier, on nous l'a décrit comme une fille qui a passée huit ans à sillonner la planète en allant à la rencontre des peuples et tout le toutim et tout ça pour quoi ? Poitrine outrageusement mise en avant, mini short, pilleuses de trésors nationaux, exterminatrice d'animaux. Personnellement, je suis contre cette banalisation de la violence envers des animaux, certes dangereux mais qui, même à l'époque, étaient menacés d'extinction à plus ou moins long terme. Qu'est-ce que cela apporte au final ? Quel est le message ? Fallait-il qu'un personnage féminin devienne l'alter ego de Chuck Norris pour être porté aux nus ? Je lui préfère, de loin, Zanthia, Eve ou Jill Valentine mais le débat reste ouvert même si le fait de faire appel aux plus bas instincts des joueurs au travers un personnage racoleur et cette violence gratuite est

un sérieux paradoxe. Moteur révolutionnaire, background complètement éculé.

La durée de vie est très conséquente avec une difficulté justement dosée et finir le jeu offre toutes les armes et des munitions illimitées. Une version dites "Gold" a vu le jour sur PC, proposant des niveaux en plus. Enfin, en 2007, Crystal Dinamics réalisa un remake sous le nom de Tomb Raider Anniversary.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Moteur
- + Durée de vie
- + Réalisation

Contre :

- Dégommer des animaux par dizaines
- Scénario et dialogues insipides
- Lara Croft, personnage sans profondeur

Intérêt Général :

16/ 20

Des années après Rick Dangerous, Core Design rencontra son plus grand succès avec une nouvelle franchise basée sur le même concept, Tomb Raider. Fouiller des temples, trouver des trésors, déjouer les pièges et dégommer tout ce qui se trouve entre nous et la gloire. Jamais un jeu d'action/aventure n'avait offert une pareille liberté de mouvements jusqu'à présent, jamais aventure n'avait été aussi passionnante à jouer. TR a vraiment su redéfinir le jeu d'action long et passionnant, du début à la fin par ailleurs puisque le dernier niveau est aussi soigné que le premier, plus encore, j'en garde un excellent souvenir. C'est plus son moteur 3D que son background qui fit exploser la licence puisque au final, en terme de contenu, TR est un jeu cruellement vide et amoral avec comme personnage principal une jeune bimbo sans cervelle laissant ainsi du travail à la concurrence pour offrir un jeu exploitant le même moteur mais avec une trame d'avantage soignée comme avec **Soul**



Reaver par exemple. Malgré tout, TR a créer un genre à part entière, c'est une pierre angulaire de l'histoire du jeu vidéo, mon premier jeu PSX, toute ma jeunesse, sniff.

Blood, le 8 mars 2008

Review

PC DOS



Sorti en 1996, sous DOS et en basse résolution, le jeu fut rapidement accompagné après sa sortie d'une dizaine de patches censés apporter une meilleure compatibilité avec les cartes vidéos de l'époque. Il y a un peu moins de couleurs et le ratio est parfois bizarre, l'écran étant quelque peu étiré en largeur comparé à la version PSX. La sauvegarde est manuelle en revanche. Sur les configs actuelles, vous risquez d'avoir des problèmes pour y jouer avec le son. La solution s'appelle Glidos, un programme demandant une config plus costaux qu'à l'origine et ne tournant que sous 2000/XP et Vista. Enfin bref, un jeu console vraiment pas optimisé pour le PC donc si vous n'avez pas ce qu'il faut pour faire tourner GliDOS, rapatriez-vous plutôt sur la version Playstation.

Review Tomb Raider II

Core Design - 1997

PC

Tomb Raider, premier du nom, fut un véritable triomphe ; aussi, après une petite année de développement et l'évincement de Toby Gard, l'auteur du premier TR, Core Design put proposer à Eidos une suite, sobrement intitulée : Tomb Raider II. On y retrouve un scénario réduit à sa plus simple expression puisque généralement, il n'y aura aucun dialogues dans les cinématiques, Lara va devoir courir comme une petite folle aux quatre coins du globe pour trouver un artefact et basta. Elle devra néanmoins compter sur de vilains mafieux qui viendront lui barrer la route mais qui lui permettront également de se rendre à Venise où les seuls Italiens qu'elle rencontrera seront des mafieux bien entendus puisque Tomb Raider est un jeu sans PNJ. Lara peut à présent escalader les façades et utiliser des allumettes limitées en nombre puisque les concepteurs ont eu la mauvaise idée



d'intégrer des endroits mal éclairés pour nous permettre de perdre encore plus de temps à trouver les leviers souvent fondus dans le décors et autres items parmi lesquels, des petites statuettes de dragon complètement inutile, juste là pour nous donner des points en plus comme dans un Megaman.



Venise va être l'occasion de conduire un motorboat entre les bâtiments de la ville inondée, on va ainsi pouvoir écraser sans scrupules des gondoles et constater que le jeu est désormais, d'avantage orienté gunfight qu'aventure. Les différentes énigmes rencontrées se limiteront le plus souvent à récupérer une clef à première vue inaccessible, trouver un levier caché dans l'obscurité, dans l'eau par exemple ou encore, actionner une manette qui nous ouvrira une porte durant une poignée de secondes. En contrepartie, les combats sont nombreux et soporifiques et ce ne sont pas les deux armes supplémentaires de ce volet qui vont se révéler transcendante, le M16 demande quelques précieuses secondes pour aligner sa cible et le lance-grenades impose que la cible reste immobile. Les sauvegardes ne sont pas illimitées et l'on aura même pas suffisant d'emplacements disponibles pour réaliser une sauvegarde par niveau, il en manquera deux. Après le générique de fin, aucune

sauvegarde n'est proposée permettant de refaire le jeu avec des munitions infinies ou autres comme dans le volet précédent.

Les aventures de Lara vont ensuite nous emmener dans l'épave du Maria Doria où l'on va passer la moitié de son temps dans la flotte et l'autre moitié, dans des couloirs exigus tout en dégommant du requin blanc à tire larigot avec le harpon, une arme très mal étudiée puisque son utilisation sous l'eau est un calvaire plutôt qu'autre chose. On retrouve dans ce niveau du gunfight, des énigmes simplistes et une nouvelle tenue de plongée pour notre célèbre anglaise, maigre consolation. Par la suite, c'est au Tibet qu'il va falloir évoluer en conduisant une moto neige au premier niveau, une chouette idée mais qui cache en fait, des niveaux aussi creux que ceux précédemment visités. En effet, un panorama aussi majestueux ne calme pas notre jeune british qui aura à loisirs de flinguer aigles et autres moines tibétains. La difficulté va augmenter sensiblement.

Malgré son moteur mis à jour et quelques endroits splendides tels que les cavernes, le premier niveau à Venise et le premier niveau au Tibet, tout le reste est assez lassant. Core Design semble avoir pris plus de temps à remplir le soutif de leur héroïne qu'à plancher sur le scénario et le concept, l'aspect de l'occidental mal dégrossi qui déboule dans des lieux empreints d'une certaine émotion avec ces flingues et comme seul idée de détruire tout ce qui bouge, mafieux, moines, requins blancs, aigles, animaux en voies d'extinction et qui ne trouve le repos qu'après avoir volé des trésors nationaux est toujours présent. Aucune énigme transcendante, beaucoup trop d'action, une difficulté revue à la hausse nous obligeant à connaître presque chaque piège par coeur pour espérer ainsi progresser. Le concept d'allumettes et d'endroits mal éclairés n'apporte qu'une perte de temps et de la frustration en plus, tout comme les séquences de rapidité. Une suite qui, même si elle a remporté un certain succès, reste pour moi un ratage dans la mesure où



le background est toujours aussi léger et où l'exploration a laissé place à un titre clairement plus orienté action. C'est à partir de ce moment qu'Eidos commencera l'exploitation outrageuse de Lara dans les médias...

Liens

[Captain Alban](#)
[\[Tomb Raider Online\]](#)