

Rayforce

Galactic Attack - Gunlock - Layer Section



- **Année :** 1993
- **Editeur :** Taito
- Deux joueurs simultanés
- Scrolling Vertical

Testé par [Katmoda](#) ✚
Dernière maj. le 05-09-2007

Connu sous différentes appellations (Gunlock, RayForce,...) **Layer Section** est un shoot au concept original, revisitant le style des jeux 80's qui dissociaient les ennemis au sol, sensibles uniquement aux tirs air-sol comme les bombes, des ennemis aériens, sensibles au tir air-air.

Layer Section conserve cette dualité, mais va nettement plus loin, en transormant la frontière binaire sol/air en un espace complexe jouant sur la proximité: les ennemis peuvent décoller ou se poser, venir du dessus ou du dessous, de loin ou de près, ou avoir carrément des parties "loin + au sol" et d'autres parties "près + en l'air".

Le système d'armement original est entièrement dédié à cette gestion de l'espace: un tir frontal ne pourra atteindre que les cibles aériennes proche du vaisseau, pour tout le reste (ennemis à longue distance ou au sol) c'est un laser au fonctionnement particulier qui prend le relais. Survoler une cible "locke" celle-ci, une pression du bouton envoie un laser qui ira directement atteindre son but, ou qu'il soit. Le nombre de cibles pouvant être simultanément verrouillées augmente en ramassant des bonus, tout comme la puissance du tir principal.

Une fausse 3D qui est donc au coeur du gameplay: on demande tout le temps au joueur d'alterner entre les niveaux, d'anticiper la venue des ennemis qui décollent, de réaliser des combos en verrouillant un grand nombre de cible.

Cette fausse 3D à base de zooms donne aussi à Layer Section un look très particulier: de nombreux effets spéciaux visent à donner l'illusion de la distance, l'ensemble est réussi et crédible, avec une belle sensation de mouvement. Les décors sont très fins, avec des niveaux typés, aux transition réussies et très fondues (on sort des nuages d'un level pour survoler la terre d'un autre, on rentre par un cratère creusé dans le sol, etc). Des enchaînements sympathiques qui renforcent l'unité du jeu, qui se joue presque comme un unique gros level.

La difficulté est bien dosée, avec des premiers niveaux (1-2) plutôt faciles mais une suite plus délicate, le tempo croissant rapidement, poussant très vite le joueur au sans foute au niveau des "locks" de cible qui deviennent trop dangereuses si on les rate. La maniabilité est excellente, le système de locks est très intuitif. On reprochera peut-être au vaisseau sa forme un peu carrée et son masque de collision un peu épais. Autre petit point plus faible (et encore c'est discutable...) la musique un peu "happy techno" pas toujours du meilleur goût, mais bien réalisée malgré tout.



Un titre très original, à la fois belle performance technique et très jouable.

Pour des infos plus complètes, n'hésitez pas à voir l'émission Lock-On : Layer Section qui lui a été entièrement consacrée!

➤ **2 jeux liés :** [Raystorm](#), [Raycrisis : Series Termination](#)

• **Graphisme :** Des effets de 3D à gogo, ca pixellise un peu pendant les zooms mais c'est pas grave

• **Son :** Bonne bande son accrocheuse, bruitages sympathiques



Source : <http://www.shmup.com>