

## **Forest Jump (Snow) par Linkinito**

D'un premier abord la map n'est pas mal, le tracé de bout en bout est assez fluide et sans difficulté aucune. Du coup, ce dernier point fait baissé le côté fun de la map. C'est dommage. Hormis ce point là, j'aurais bien vu un booster juste après le dernier checkpoint dans le tunnel afin de permettre de reprendre un peu de vitesse après un respawn. Par ailleurs, je n'aurais pas placé le dernier booster, peu avant l'arrivée, à cet endroit, mais plutôt juste après la sortie de la crevasse de glace afin de relancer plus rapidement la machine.

Au niveau décor en revanche, à part du relief et quelques arbres, c'est assez pauvre. De plus, à la sortie du tunnel on aperçoit, de chaque côté de la crevasse de glace, de hauts reliefs mais très étroits. Tu as posé du relief sur une certaine longueur mais sur un seul bloc de large, et je trouve que cela « nuit » un peu à cette vision du décor que l'on a en sortie de tunnel.

Et pour finir à ce sujet, j'ai vu aussi que tu avais posé quelques blocs de glace en dehors de la zone visible de la map... juste une petite ligne droite de 3 ou 4 blocs de longueur. En voyant cela, on dirait que tu avais placé cela à un moment donné et que tu avais ensuite oublié de l'enlever.

Pour conclure, ta map est une map à classer dans la catégorie « facile ». Elle n'a rien d'extraordinaire, mais reste cependant correcte.

## **Duga\_Coast\_Short (Coast) par Dugalon**

Le tracé est fluide et technique au niveau pilotage pour prendre plaisir à le jouer plusieurs fois sans lassitude. J'ai vraiment bien aimé ce tracé qui, s'il n'a rien d'exceptionnel n'en reste pas moins agréable à jouer, et c'est l'essentiel pour une map destinée à être jouée Online. Le côté fun reste discret mais est cependant présent, même si le saut final est très simple et aisé.

Les décors, quant à eux sont sobres et discrets. Les quelques regroupements de maisons et de routes au loin se font discrets, mais sont quand même dans le champs visuel du pilote. Les autres maisons, plus proches viennent renforcer l'immersion dans la map.

La durée de la map dépassant un tout petit peu le maximum autorisé par le règlement, ta note a été légèrement baissée..

En conclusion, l'alliance de simplicité et de discrétions en font une map bien agréable à jouer.

## **Second Flocon de Neige (Snow) par Yo\_Men**

Un tracé fluide, rapide mais pas trop, des boosters bien placés pour relancer la course. Peut-être qu'un booster au début du tunnel aurait été sympa après le respawn du Checkpoint placé avant. Le bloc « roue libre » placé juste devant l'arrivée n'a guère d'intérêt. Positionné au niveau du dernier checkpoint, en revanche, il aurait apporté une touche de fun au final.

Les décors sont à la fois légers et bien présents et permettent de bien s'immerger dans la map. Il y a cependant une partie du décor, sur la gauche de l'arrivée, un peu en arrière, totalement inutile, car jamais visible durant le run.

En conclusion, une map simple, sobre et agréable à jouer.

## **Winter Flo TM (Snow) par Florent TM**

La map pêche pas son manque de vitesse. Un booster après le 1er checkpoint aurait tout changé je pense. Il aurait eu alors double-emploi : donner de la vitesse à la map, et permettre de bien se relancer après le respawn juste avant. C'est dommage car le tracé de la map est sympa, axé sur les 2 passages dans les tubes. C'est d'ailleurs les seuls passages intéressants du coup, à cause de ce manque de vitesse qu'on a sur le reste du circuit. Le jump en sortie de tube apporte une touche de

fun supplémentaire, en plus de ces tubes.

Niveau décor, au 1er abord il semble très léger, et c'est vrai qu'il y a peu de maison. Mais les différents reliefs, parties glacées etc... font aussi le décor. C'est ce que tu as principalement utilisé ici.

Cela aurait sûrement pu être une bonne map avec un petit booster bien placé. Heureusement, les 2 parties constituées de tubes et le saut final réhaussent la map.

### **Technical Hangar (Stadium) par DeflaMental**

Lors du 1er run, je me suis dit « aïe aïe aïe » ^^ . Mais dès le second et en étant attentif à la map, j'ai finalement trouvé le tracé intéressant. Bien que je n'aime pas trop les cassures dans les descentes/montées, ici elles passent bien. Les checkpoints sont bien placés et l'alliance du loop final suivi du jump à travers un checkpoint circulaire en font une map assez fun à jouer.

Map indoor, on se sent donc bien dans un hangar, malheureusement un peu sombre par rapport à l'heure de la journée choisie (Nadéo... si tu pouvais éclairer un peu l'indoor la journée ^^). Mais ce ne pas totalement ta faute et ça passe cependant bien. Un petit chouïa de décor peut être à la réception du jump final pour éviter ce gros tas de terre ? Mais bon...

Dans l'ensemble donc, une map agréable à jouer et rejouer, même si dans un tout premier temps j'ai cru le contraire.

### **Trance Alpine (Snow) par Zerokiller**

Le tracé rapide et technique est parsemé par-ci par-là de ces petites choses qui font une bonne map. En effet, non content de placer en une trentaine de secondes les différents reliefs accessibles et un vaste éventail de blocs différents, tu as en plus rendu ta map très fun de part les différents sauts qui s'y trouvent, ainsi que de ce passage où le pilote a le choix entre sauter ou passer de chaque côté du saut. Cela ne paraît pas grand chose comme ça, mais lorsqu'on joue la map, on ne s'ennuie pas un moment. Ces passages sont bien réalisés et que vous soyez débutant ou pilote confirmé, vous ne devriez pas vous lasser ici.

Les décors sont suffisants et nous plonge bien dans la map. Peut-être que les bâtiments sont un peu trop « réguliers » en apparence.

En conclusion, une map que je qualifierai de map « démo » de snow. En trente seconde, grand pannel de blocs et de reliefs, et tout cela bien ficelé.

### **Dalaï Malaya (Snow) par Toninus**

Dans un premier temps, cette map m'a posé un problème. J'aime ou j'aime pas... mais finalement, vu que je prenais un certain plaisir à la jouer, j'en ai déduit que je l'aimais bien ^^ . Un tracé assez rapide et technique au milieu de hautes montagnes... Me voilà bien au pays du Dalaï Lama.... oups, je veux dire Dalaï Malaya (jeu de mot sympathique au passage).

Hormis ces hauts reliefs, peu de décor, cependant, cela passe très bien. On s'imagine même facilement au milieu du géant massif tibétain.

Bien que je haïsse ces virages relevés en descente, ici, ils sont bien utilisés. La map est fun aussi, jusqu'à la partie finale off-road.

En conclusion, je dirais qu'ici, on a « une map que plus on rejoue, plus on aime la jouer ».

### **Fraglagla (Snow) par Fragle**

Sur cette map, pas une seconde de perdue. C'est un continuel enchaînement de parties techniques du départ à l'arrivée. Non seulement technique, mais aussi très fun. Cette map est un concentré de fun, en particulier de part la diversification des passages qu'on traverse, route en bois, bitume, off-road, vrille etc.... Dès le départ, la vigilance est de mise, et il faudra rester vigilant jusqu'à la ligne d'arrivée. Ici pas le temps de s'attarder sur le décor en roulant. Et pourtant... Soigneux et bien réalisé, le décor fait vraiment partie intégrante de la map, jusqu'à ces crevasses glacées au loin qu'on aperçoit à peine lors de la course, mais qu'on aperçoit quand même.

Sinon, dommage le petit MT texte relatif au freestyle te fait descendre un tout petit peu ta note. Mais le règlement était clair.

En résumé, une map bien travaillée, qui a du caractère... et dans laquelle on ne s'ennuie pas un instant ^^

### **Devil's Way (Speed – mod Volcano) par Evets**

Un tracé fluide au milieu d'un monde en fusion. Rapide, mais pas trop, technique, mais pas trop, cette map, faite avec le mod Volcano, nous plonge en enfer, encore qu'une note d'espoir est affichée près de l'arrivée ^^ . Les sauts de travers apportent une touche supplémentaire de fun, d'autant que la réception n'est pas aléatoire, pour peu qu'on sache un minimum piloter ^^ .

Les décors sont principalement des reliefs représentant l'antre du diable ^^ . Ils sont légers, mais cependant bien présents.

En conclusion, une bonne map pour du online, car d'un niveau assez facile et suffisamment fun pour s'y amuser.

### **[Z3C]RipleYYY\_ContestMap (Stadium) par RipleYYY**

Une map entièrement « revêtement Nations », en ce qui concerne le tracé en tout cas. Le tracé rapide, n'exclut pas quelques freinages et relances bien placés. Les enchaînements de virages sont bien faits. Le saut final, quant à lui, nécessite une bonne sortie au virage précédent. Si d'un premier abord il peut ne pas sembler évident, il s'avère qu'il n'est pas si difficile qu'il n'y paraît.

Le décor est soigné et permet une bonne immersion dans la map.

Au niveau fun pur, rien d'extraordinaire sur la map, mais l'ensemble du tracé et le saut final apporte cette petite touche de fun suffisante pour bien apprécier le circuit.

L'ensemble donne une map intéressante et prenante pour du online.

### **[Z3C]ADuke\_ContestMap (Stadium) par Aduke**

Tout d'abord, contrairement au règlement, la map débute par un MT Ingame, et même deux en fait qui ton coûté des points de pénalité. Le 1er pour admirer un Press Forward au départ, le deuxième, pour une vue interne. Seulement, pas uniquement dans un looping, mais aussi sur la route elle-même. En ce qui concerne ce 2ème point, je te conseille d'aller jeter un oeil à ma chronique mapping, soit sur les forums officiels, soit via mon manialink (scorpius). Tu pourras ainsi savoir comment mettre une vue caméra d'un point à un autre de la map, et non pas sur une durée donnée, qui suivant la qualité de conduite du pilote ne permet pas de garder cette vue le temps voulu ;) Par ailleurs, la map débute donc par un press forward d'environ 8 secondes... Pour une map de 30 secondes, je trouve cela dommage.

Attention aussi au positionnement des checkpoints. A partir de celui placé avant le wallride, je n'ai pas réussi à passer celui-ci. Avant de valider une map, toujours pensé à tester tous les respawns ;)

Les décors sont suffisants et nous plonge bien dans l'environnement.

### **Tribute to Kangoo (Bay) par Roots**

Le tracé de cette map est résolument rapide. La première partie du circuit est une course off-road entre des immeubles. J'aime d'ailleurs cette partie, car elle est technique, rapide et fun. C'est d'ailleurs cette partie-là qui apporte la touche de fun principale à la map.

La deuxième partie de la map est moins prenante, malgré deux sauts. Il n'est d'ailleurs pas facile d'atterrir correctement à l'issue du premier saut, mais rien de grave non plus.

Le tracé, principalement au milieu d'un décor d'immeuble, nous immerge bien dans l'environnement et dans la map.

Une map intéressante dans sa première partie, mais qui va decrescendo dans la 2ème. Elle reste cependant agréable à jouer.

### **FlowerCoast2 (Coast – mod Spring Flower) par Micka**

Voici une map avec un tracé vraiment bien construit. Les enchainements de courbes, dès le départ, sont vraiment prenants et obligent à un pilotage rigoureux. La réception du petit saut permettant d'accéder à la route côtière est aussi bien réalisée et ne casse pas le rythme de la course. Ce saut est d'ailleurs un petit plus pour le fun de la map ^^.

Le décor, quant à lui, est aussi bien réalisé. Pas imposant mais suffisant, tout au long du tracé, il nous permet une très bonne immersion dans l'environnement.

Une map vraiment prenante, agréable à jouer sans s'en lasser.

### **XCS (Stadium) par Tinico**

Cette map fait preuve d'un certain fun, surtout dans sa 1ère moitié jusqu'au looping. Ensuite, en revanche, c'est déjà plus « terne ». Je regrette les boosters inversés dans la 2ème partie. Sans eux, on aurait pu au moins freiner une fois ou deux sur le tracé.

Il semble donc clair que ce circuit est principalement axé sur la vitesse. Pas besoin de freinage à aucun moment. Les seuls endroits où l'on aurait pu avoir besoin de freiner ou décélérer un peu ont été remplacés par ces boosters inversés.

Le décor n'est pas très riche. Dans la 1ère partie de la map, ça passe bien, mais après le looping, c'est assez pauvre visuellement.

En bref, une map où les freinages/décélérations suivis de courbes techniques manquent. Le plus intéressante reste la 1ère partie, du coup, la map s'essouffle un peu dans la dernière, même si cette 2ème partie est rapide.

### **Snow Mountain (Snow) par Kimi**

Un tracé trop simple pour offrir de la technicité aux pilotes. Ou alors, il aurait peut-être fallu jouer sur des boosters jaunes pour rendre la map très rapide et un peu plus technique...

Niveau décor, en revanche, c'est pas mal, malgré la répétition des mêmes bâtiments. Cependant, et c'est ce qui compte dans un décor, lorsqu'on roule sur le circuit, il donne bien le change et permet de nous immerger dans l'environnement.

En résumé, je trouve que cette map est une map sympathique, pas désagréable, mais qui manque de tonus.

### **Vicious curves (Stadium) par Quelqu'un**

Voici une map bien fun avec ses sauts à travers des checkpoints circulaires et au-dessus des créneaux d'un château gonflable.

Niveau technique pure et dure de pilotage, malgré un gros freinage au départ, le début s'annonce bien. Mais ensuite, c'est le fun qui prend le dessus avec des enchainements de sauts là où j'attendais plus un enchainement de « viciouse curves » ^^.

La map reste cependant assez fluide. Le dernier saut vers l'arrivée n'est pas évident à bien réaliser, et dans bien des essais, j'ai plutôt fini sur le dos que sur les roues... mais bon, je ne suis pas non plus un pilote hors pair ^^.

Bref... une map sympa pour qui recherche le fun en particulier, plus que la « moititude » des mains sur un volant lors de virages chauds à négocier.

### **T8N0 (Bay) par Flolem**

Un tracé assez sinueux, mais pas trop non plus qui permet de garder une bonne vitesse à peu près tout le long de la course. Un petit air-control est cependant nécessaire près du départ mais ne nuit pas trop à la fluidité globale. Au niveau technique donc, rien de difficile, mais il faudra quand même assurer trajectoire et vitesse pour effectuer un bon temps.

Ce tracé s'insère dans un décor bien réalisé. Rien de trop, mais juste ce qu'il faut pour que tout au long de la map le pilote soit bien immergé dans l'environnement.

Une map intéressante, qu'on peut jouer et rejouer sans se lasser. Bien réalisée pour du online.

### **TeK\_Alici (Snow) par Tek**

Dès les premiers runs on ressent une bonne map technique. Rapide, enchainant les virages dans un rythme effréné, cette map s'avère donc une bonne map technique. Tout au long du parcours, il faut maîtriser sa voiture dans des trajectoires rapides.

Le décor est assez léger, mais suffisant aussi, puisqu'au fur et à mesure de l'avancement dans la map, il y a toujours quelque chose dans notre angle de vision qui nous immerge bien dans l'environnement.

Une bonne map pour du online. Faire et refaire le parcours pour gagner quelques centièmes ne devrait pas vous lasser.

### **Panels Area (Bay) par Didyz**

Les alternances de revêtement, route, off-road, grillage... font qu'on ne s'ennuie pas sur cette map et que le fun est bien présent. Cela ne suffit cependant pas à faire une bonne map. La technique doit aussi être au rendez-vous. Et c'est le cas dès les premiers tours de roues. Un seul petit point noir, si l'on se fie au règlement du concours, est cependant présent. Un petit saut dont la réception est un petit peu aléatoire, après un virage à gauche à 90° à la fin de la 1ère partie grillagée. Rien de grave cependant.

Tout au long de ce parcours, le décor est suffisamment visible pour nous immerger dans l'environnement Bay.

Alliant technique et fun, c'est une map très prenante du début à la fin.

### **Winter End (Coast – mod Spring Flower) par Mtx**

La map est assez technique dans sa globalité. Je regrette un peu le premier virage, en bas de la

première descente en lacet, qui est un peu « cassant » et vient un peu ternir la fluidité du tracé. L'unique checkpoint intervient au bout d'une vingtaine de secondes. Je trouve cela un peu dommage. Un autre checkpoint aurait pu aussi être intéressant avant de descendre le long de l'eau, en particulier pour le pilote loupant son virage un peu avant le pont, et piquant ainsi une tête dans l'eau ^^

Mais bon, à part cela, la map n'est pas mauvaise et on prend plaisir à la jouer.

Au niveau décor, c'est un peu léger, mais en même temps, le choix du mod Spring Flower, permet de donner le change en habillant très bien le relief. L'immersion dans la map n'en est que meilleure. Malgré un ou deux petits défauts mineurs, c'est une map technique et agréable à jouer.

### **No Car's Land (Coast) par Wintz**

Voici une map où il faudra gérer sa vitesse à coup d'accélération et de décélération, et sa trajectoire pour faire le meilleur temps possible. C'est donc un tracé technique qu'il est plaisant de jouer sans s'en lasser.

Le petit saut du départ, ainsi que celui situé au milieu de la map, apportent une petite touche de fun « en plus ».

Le décor, quant à lui, est léger, mais suffisant pour nous immerger dans l'environnement.

Une bonne map aussi bien pour du time attack que pour du round.

### **Castle Arena (Rally) par Mysteryman**

Le tracé est assez technique et assez rapide et il faudra faire attention dans la partie « terre » à ne pas trop glisser sous peine de se prendre un arbre... voire un gros rocher ^^.

Le bloc roue libre, non loin de la fin, apporte une touche de fun, même s'il n'est pas trop difficile de garder une vitesse correcte jusqu'au finish.

Niveau décor, c'est assez pauvre. Dommage, même si ce n'est pas primordial pour le tracé. Mais le décor apporte un plus à une map. C'est vrai que le titre évoque une arène, et dans une arène... ce n'est pas là qu'on trouve énormément de décor ^^, mais bon...

Par ailleurs, à l'extérieur de ton arène, tu as mis des piliers le long des murs qui sont en fait inutiles, car non visibles de la course (sauf si on veut prendre la poudre d'escampette ^^).

Cependant, la map reste agréable à jouer et devrait être sympa online.

### **Skidmarks-SE (Rally) par JP NXPower**

Uniquement réalisé sur du revêtement route, on a pas le temps de s'ennuyer sur ce tracé et ceci en raison de la rapidité du circuit. Malgré la possibilité de terminer la map sans une seule décélération ou freinage, mais avec dérapage ^^ la map est assez technique.

En revanche, cette rapidité apporte du fun à la map.

Le décor est soigné, même très bien soigné. Tout au long du circuit, il est bien présent et immerge bien le pilote dans l'environnement et apporte vraiment un plus à la map.

Une map qui devrait bien plaire online, sans aucun doute.

### **Xperience (Bay) par Solix**

Le tracé est assez rapide et nécessite quelques décélérations ou freinages bien placés. Au niveau technique de pilotage, on peut dire que ça va « crescendo. Les 10 premières secondes du circuit sont faciles. La suite, en revanche est succession de virages et sauts qui apportent du fun à la map.

Les décors sont bien réalisés et l'immersion dans l'environnement Bay, et plus particulièrement dans le « quartier des docks » est bien réussie.  
Une map fun, agréable, qui ira très bien pour le jeu online.

### **FallingRally (Rally) par Geminisam**

Voici un tracé résolument technique à piloter. Alternant chemins de terre et route « sur remparts », les enchainements de virages seront un challenge permanent pour les pilotes souhaitant faire le meilleur temps possible.

Les décors sont légers, certes, cependant, il s'avère qu'en jouant cette map, l'immersion est bien présente. On se sent vraiment en pleine campagne, en plein rally.

Voici encore une map très intéressante au niveau pilotage, et très adaptée pour du online.

### **Randoucett' (Rally) par Doucette**

J'ai vraiment bien aimé ce tracé sinueux et technique à souhait. Principalement construit sur des chemins de terre « en sous-bois », le circuit est vraiment intéressant à piloter.

Un petit bémol venant ternir ta note. Le temps auteur dépassant un peu ce qui est prévu par le règlement, une très faible pénalité est donnée. Mais surtout, un cut entre le 4ème et le 5ème checkpoint vient « casser » l'aspect technique de la map, car ce n'est pas un petit cut volontaire. On peut en effet couper direct vers ce 5ème checkpoint pour le passer à l'envers et effectuer un respawn pour repartir dans le bon sens. Ce qui fait gagner environ 1 seconde, 1 seconde ½ ! Du coup, c'est à nouveau une pénalité au niveau de la notation, et celle-ci plus grosse :(  
Sinon, le décor est léger, mais suffisant pour une bonne immersion dans la map.

Domage pour les deux choses venant baisser un petit peu la note, car la map est vraiment bonne.

### **Patrick's Road (Speed – mod Bikini Bottom) par Weetos**

C'est un bon tracé, rapide, technique et fun qui nous est présenté ici. Rapide c'est vrai, encore faut-il arriver à garder le contrôle de la voiture lors des trajectoires. Une petite alternative, près du départ, permettra aux pilotes les moins chevronnés de pouvoir terminer la map.

La map est donc bien fun aussi, entre autres, de par le jump du départ et le bloc roue libre sur la fin. Niveau décor, c'est très léger. Par ailleurs, certains décors sont superflus, car non visible du tracé. En résumé, assurément une bonne map qui permettra aux joueurs de bien s'éclater.

### **Reverse Power (Speed – mod Toons United) par Max160**

La map démarre avec un press forward d'environ 9 secondes, enfin en tout cas c'est le meilleur moyen que j'ai trouvé pour passer le 1er checkpoint ^^ . C'est dommage de perdre 9 secondes de conduite sur une map de 30 secondes. Ensuite, après le passage d'un looping, il faut grimper sur un relief pour arriver à sauter sur des blocks parking... et c'est pas gagné. Il m'a fallu moult essais pour y arriver. Un cut acrobatique est alors possible, mais ça reste acrobatique.

En bref, c'est une map quand même assez fun, difficile, mais qui pêche au niveau technique de pilotage, ce qui est le plus important au niveau du règlement du concours.

### **Scordon bleu (Speed) par The Destroyer**

Voici un tracé technique au milieu du relief de l'environnement Speed. Si je dis cela, c'est en rapport avec le décor, principalement axé sur le relief proche et lointain. Cependant, je pense qu'il était inutile d'en mettre sur la totalité de l'espace de construction ^^ . Il y a aussi quelques fûts placés inutilement car totalement invisibles lors du parcours.

Revenons au tracé lui-même maintenant. Le circuit est bien technique à conduire, enchaînant virages courts et virages longs et parsemés de quelques passages étroits. On prend un réel plaisir à piloter cette map. En revanche, je pense que le boost final n'est pas utile. Il nous oblige à un gros air control pour passer l'arrivée. Le bloc roue libre qui le précède suffit amplement et n'empêcherait pas de finir la map.

Une bonne map, donc, intéressante de bout en bout.

### **Fly Way (Coast – Mod Frosty) par GogoZ**

Un parcours technique dans son ensemble. Dès le départ, un petit passage off-road donne le ton d'une map à la fois technique et fun. Tout s'enchaîne parfaitement bien, virages, jump... et nous met dans de bonne condition de pilotage. Je trouve juste un peu dommage la toute dernière partie du circuit. Les 6 dernières secondes se font en ligne droite, descente et remontée. Je trouve qu'un petit quelque chose manque à la fin.

Le décor simple est cependant suffisant. L'immersion dans l'environnement et son mod est bien présente.

Une bonne map qui devrait remporter du succès online.

### **Strange Harbor (Bay) par Kent1**

Mixant habilement les routes et le off-road, Kent1, alias Bichon sur les forums ^^, nous présente là un circuit assez fun où la technique de pilotage est importante pour réaliser un bon temps. Des virages « piégeux » au premier abord, qui s'avèrent en fait très technique à prendre, comme lorsqu'on aborde une courbe qui semble se prendre assez vite, mais qui se transforme vite en chicane où l'on cotoie vite du réverbère ^^ . Finalement, on s'aperçoit alors, qu'il faut suffisamment ralentir dans cette courbe pour bien prendre cette « chicane ». Tout au long de la map donc, c'est de la maîtrise de vitesse alliée à de bonnes trajectoires, dont vous aurez besoin pour franchir la ligne d'arrivée.

Ceci dit, ce n'est pas une ligne d'arrivée, mais 2 qui nous sont présentées. Je m'en suis aperçu à mon 12 ou 13ème run... Un conseil, prenez l'arrivée de gauche à la sortie du tunnel ;)

Une bonne map technique, dans un décor portuaire qui nous entraîne bien dans le monde de Bay.

### **ScorLink (Bay) par Link**

Cette map est plutôt une map axée sur la vitesse de bout en bout, du quasi full-speed, que sur la pure technique de pilotage. Le booster jaune inversé en début de tunnel est d'ailleurs présent pour nous éviter d'utiliser le frein. C'est dommage. Ce qui n'empêche pas la map de n'être pas mal dans son style.

Un point noir au niveau des checkpoints. Impossible de continuer correctement le circuit à partir du 4ème CP. Ca n'empêche pas de finir la map, mais dans ce cas là, il faut un peu « crapahuter » pour ça ^^ . Tu n'aurais pas dû le placer celui-ci, d'autant que le 3ème CP est placé juste avant.

Attention la prochaine fois. Penses à bien faire ta map avec un respawn à chaque CP ;)

### **Ben'Toxum (Speed) par Samy**

Une course technique de bout en bout. Dès le départ, le ton est donné avec des enchaînements de virages très courts et un petit jump de côté. Il faudra donc bien gérer sa vitesse que ce soit en extérieur où dans les tunnels pour faire un très bon run. A la fin du tracé, un booster inversé ralentit la course pour nous aider à bien prendre la dernière descente et accéder plus facilement à l'arrivée. Je ne suis pas sûr qu'il soit utile d'autant qu'avant cette descente, il y a des virages pour ralentir un peu notre course. L'arrivée, enfin, se fait après un très court passage off-road en bas de descente entre la roche et des cactus. Mais ça passe très bien.

Une map assez fun, avec un peu d'humour au départ, avec ces 2 options : tourner ou aller tout droit. Les décors sont bien réalisés, sans être abondants et nous immerge bien dans l'environnement Speed.

Une bonne map technique, donc, avec un dose de fun et une pincée d'humour.

### **Broken Brakes (Bay) par Calexico-man**

Comme son nom l'indique, nos freins sont cassés... Calexico-man nous livre donc ici une map où aucune décélération même minime n'est utile. Autrement dit, ce qu'il faut maîtriser avant tout ici, c'est la trajectoire. Le respawn au 1er checkpoint est un peu limite, mais rien de grave ;). La sortie du looping est aussi limite avec ce virage à droite, mais une fois qu'on s'y prépare, ça passe aussi ;) Une map qui reste fun à jouer et qui devrait être apprécié online.

### **bj\_short\_al\_01 (Snow) par Bonber Jupar**

Le tracé est assez rapide et sympa dans son ensemble. Le passage dans la glace aurait pu apporter un peu plus de fun s'il n'avait été un peu aléatoire quant à sa sortie. Impossible de maîtriser la direction de la voiture dans le virage glacé. En effectuant un respawn juste après ce passage, à l'entrée du tunnel, la montée est un peu lente. Un boost juste après ce checkpoint aurait été bienvenu sans doute.

Cependant, la map reste quand même bien agréable à jouer ;)

### **Power Stone (Speed) par eXp**

Dès le 1er run, j'ai senti que c'était de la bonne. Un tracé très technique niveau pilotage. Les enchaînements de virages et de petits sauts sont très fluides. Du début à la fin, ce n'est que du fun, de part le plaisir de piloter sur la map, d'apprécier des passages bien construits et originaux. Peut être juste un petit jump avec un boost juste avant, où il n'est pas facile de prendre le virage qui suit sans déraper un peu.

Le circuit, tracé dans un espace assez restreint, est bien décoré. D'ailleurs, les routes elles-mêmes ici, sont à la fois présentes pour y rouler mais aussi pour participer à ce décor.

Une très bonne map où il faudra être un virtuose pour effectuer le meilleur temps possible.

### **FizZy (Snow – mod Snowy Toon) par BanzZaï**

Dès le départ, BanzZaï donne le ton. Ce sera une map technique et fun ! A peine parti, on se retrouve sur une courte partie off-road a bien négocié pour se retrouver sur les « planches ». La suite est enchaînement de courbes, de plans inclinés bien pensés. A deux endroits, BanzZaï a prévu un chemin alternatif. Par deux reprises aussi, il faudra sauter d'un plan incliné à l'autre. Fun, rapide, bien décorée, réalisée dans un espace restreint, la map est vraiment très agréable à piloter.

### **FreeZe (Snow) par Maneagles**

Du quasi full-speed sur cette map. Du coup, on regrette le manque du pur pilotage et on finit par s'ennuyer :( Cependant, dans son style la map n'est pas mal non plus ;) ... mais pour ce concours, ou en particulier la technique de pilotage était importante.

Au niveau des décors, tout en restant sobres, ils sont quand même bien présents, et contribuent à bien nous immerger dans l'environnement.

### **ExpreSsion (Speed) par Newmodder**

Pour un premier essai sur l'environnement Speed, on peut dire que c'est un bon essai. Tu as su tracer un circuit technique et fun. Le tout s'enchaîne bien, du premier saut au départ jusqu'à l'arrivée en passant par la portion blocs roue libre. Le choix final, avant la descente vers l'arrivée est intéressant aussi. 2 solutions après le dernier checkpoint : descendre la route en lacet ou bien « cutter » en plongeant en travers pour se retrouver dans le bas de la descente. Certes dans ce dernier cas, la réception peut s'avérer aléatoire, mais il y a toujours la 1ère solution sinon ^^.

Une bonne map qui plaira assurément online.

### **Ultra Shy (Rally) par Sebix**

Un tracé en deux temps. D'abord la route, ensuite le chemin de terre. La map est intéressante sans être non plus exceptionnelle. Je trouve qu'il manque un « je ne sais quoi » pour venir l'égayer. Ceci dit, elle n'en reste pas moins agréable à conduire.

La décoration, quant à elle, bien présente tout au long du circuit nous emmène bien au pays de Rally ^^.

### **The Frozen Crusade (Coast – mod Frosty) par Phénix**

Phénix nous livre là une bonne map Coast. Cette « croisade gelée » va réchauffer vos doigts. En effets, le parcours technique est une succession de courbes où décélérations et accélérations seront vos amies. Parsemé de quelques petits sauts, cette map devrait vous apporter du plaisir.

Les décors sont bien réalisés et du début à la fin, on se croit vraiment quelque part... très haut dans l'hémisphère nord ^^.

### **Mini C02 (Coast) par Gued**

Le tout début de la map semblait prometteur avec l'enchaînement des premières courbes. Mais la suite de la map est axée surtout sur la vitesse. Finalement, donc, c'est globalement un tracé rapide avec de longues lignes droites et de grands sauts, entrecoupées d'une courbe ou d'une chicane entre des maisons. Le tout est cependant bien ficelé et fun.

Le décor est très bien fait et l'immersion dans l'environnement Coast n'en est que meilleure ;)

### **White Wake Up (Coast – mod Frosty) par SpeedraceR**

Entre les 5 secondes de ligne droite au départ et les 4 secondes environ au final, SpeedraceR nous a

pondu une map sympathique. La première partie, le passage dans un tunnel, m'a beaucoup plus. De beaux enchainements techniques jusqu'à sa sortie. Ensuite on redescend jusqu'en bord de mer avec quelques courbes intéressantes. La dernière ligne droite permet de prendre assez de vitesse pour pouvoir accéder à l'arrivée sans encombre.

Une bonne map, assez fun et bien décoré. Ce qui n'empêche pas d'ailleurs que quelques décors soit inutiles car complètement invisible à partir du tracé... comme certains bateaux dans des criques ^^ En revanche, et c'est « ballot », le petit MT texte d'alerte GPS au début est de trop :( Le règlement était clair : « *Aucun MT Ingame, hormis le passage en vue interne dans un looping* ». Certes cela ne gêne pas à la conduite, mais le règlement est le règlement, et une petite pénalité t'a été attribuée.

### **<Flushy> (Island) par Broken Bones**

Broken Bones a réalisé une très bonne map Island où il ne nous laisse pas le temps de nous ennuyer. Virage sur virage, changements d'altitude, sauts, le tout s'enchainant très bien. C'est donc un bon tracé technique qui nous est offert ici.

Le décor est aussi très bien réalisé. Contrairement à ce qu'on peut penser lors d'un run, les décors ne sont pas si fournis que cela et pourtant, on en a l'impression.

Enfin, il y a un petit enchainement non habituel entre les blocs « métal gris penché » et la route inclinée, qui est fort sympathique :)

### **Champomy party (for XCS Scorpius) (Stadium) par JeanBapt<maniak>**

La map commence par un «press-forward » de 6 secondes... Pour une map qui devrait être technique au niveau pilotage, c'est donc 6 secondes de perdues :(

JeanBapt a créé une map axé sur la vitesse avant tout. C'est donc une map « quasi » full-speed qui nous est présentée. Dans son style, elle n'est cependant pas mal ;) Un PF start de 6 secondes, suivi d'un Wallride et d'un jump sur des blocs « demi-loop », un passage sur le gazon avant de s'engager sur la terre pour un jump où il faudra user de l'air-control.

Bref, la map ne cadre pas avec le concours, mais elle reste agréable à jouer quand même ;)

### **Contest-@-Terre (Stadium) par MrFreez**

J'ai bien aimé cette map malgré sa deuxième partie très axée vitesse pure. Cependant, les quelques secondes après le départ sont vraiment intéressantes et techniques, jusqu'à la sortie des blocs « indoor ». Dans cette partie-là, MrFreez nous offre de beaux enchainements aussi bien en courbes qu'en changement de type de blocs.

Les décors sont corrects, et l'immersion dans cette map stadium est réussie.

### **Ce corps pique (Rally) par Sadhik**

Y en a bon de la bonne map technique ^^ En effet, Sadhik a tracé ici une map vraiment technique à piloter. Les enchainements route/terre et les courbes, tout est fluide et c'est réellement un plaisir de conduire sur ce circuit. Un peu avant la fin, Sadhik nous a placé un petit cut pas évident du tout à réussir pour éviter le petit pont sur l'eau, mais quel pied lorsqu'on y arrive ^^

Les décors sont aussi bien réalisés. L'immersion dans l'environnement et dans la course est excellente.

### **Hipr Tknikol Map (Island) par SatanasDiabolo**

LOL

### **13~Remoulade (Snow) par Remo**

Ici nous avons une map assez fun. Le départ est sympatoche et nous lance dans la course. Celle-ci est assez rapide dans son ensemble, grâce aux boosts jaunes. Le dernier checkpoint aurait peut-être pu ne pas être placé, d'autant qu'un autre a été posé juste avant. Un respawn à partir de ce dernier CP, tout en bas d'une montée, nous fait repartir très lentement.

Il y a des passages sympas, comme le choix des 3 tunnels ou encore le saut dans le tube à la fin... encore que la réception peut laisser à désirer ^^.

### **Later Winter (Snow – Mod Marble) par Baobabe**

Le saut à la sortie du 1er tunnel n'est pas évident du tout, même une fois qu'on s'y est fait. Il y a de forte chance de se prendre le pic rocheux qui prend quasiment toute la place devant la voiture ^^ Un gros freinage juste après pour éviter le grand plongeon dans le vide, et ensuite, une longue partie rapide enchaînant de plus ou moins grandes courbes et des chicanes avant un saut où il ne faudra pas avoir faibli en vitesse pour le prendre. Juste après ce saut... épingle à cheveux qui oblige à fortement ralentir.

C'est donc une map plutôt fun que nous livre Baobabe. Cependant la technique de pilotage n'est pas en reste. Le décor est léger et fourni en forêt. Mais avec le mod Marble, ça passe pas mal.

La map devrait assez plaire, et énerver aussi avec ce saut pas évident ^^

### **Serious Fun (Rally) par Kroniq**

Une map assez technique dans son ensemble. J'ai préféré la première partie, avant le tunnel, à la seconde. Le booster juste avant un virage à 90 degrés aurait pu être évité je pense ;) . C'est vrai, donc la map n'est pas mauvaise, cependant il manque un « je ne sais quoi » pour vraiment bien s'amuser sur la map.

Niveau décor, c'est correct. Tu as joué sur les blocs décors et le relief et ça passe bien.

### **Lord of the Winter Snow (Coast – mod Frosty) par Slipknot927**

Slipknot présente là une map technique est bien fluide. Les enchaînements de courbes sont bien construits. Un des courts passages off-road est un peu chaud à passer, mais très intéressant aussi.

Un ou deux petits sauts ajoute un peu de fun à cette map.

Les décors sont légers mais suffisant, et le mod Snow colle très bien au tracé.

Une bonne map qui devrait beaucoup plaire ;)

### **Bunny Hops (Island) par Claw**

Pour ceux qui ne le savent pas... Bunny Hops signifie « sauts de lapin »... La map porte bien son nom ^^ En effet, tout au long du tracé, des petits sautilllements vous ferez. Ce qui rend la maîtrise de la trajectoire pas très évidente pour le peu que le 1er saut soit abordé un tantinet de travers ^^

Cependant, la map est intéressante à jouer. Le début et la fin son plutôt technique, et au milieu on a cette ligne droite et ses petits sauts de lapins ^^

Les décors sont bien faits.

Une map faisant la part belle au côté fun de TM et qui devrait plaire online ;)

### **BlanChe Neige (Snow) par Actyl77**

Une map très fun de bout en bout. Mais le fun ne suffit pas. La map est aussi assez technique, niveau pilotage, mais, malheureusement, un cut au 1er jump vient gacher ce plaisir. Sur la fin, après le dernier CP y a moyen de cutter aussi en chutant... mais bon... faut avoir la chance de bien se réceptionner ^^ . Mis à part cela, il y a de bonnes choses sur cette map. De bons enchainements bien fun et des sauts bien sympathiques.

Le décor n'est pas mal non plus, et l'immersion dans l'environnement est bien réussi.