

VICTOR REYNART



TIMESPLITTERS

VICTOR REYNART

TIMESPLITTERS

© 2019

Written and edited by **Victor Reynart**.
Écrit et monté par **Victor Reynart**.

With the precious help of those kind persons:
Avec l'aide précieuse de ces aimables personnes :

CloneCommOmar (for the datas about *TimeSplitters 4*/pour les données sur *TimeSplitters 4*)
Sandwave (for the french version/pour la version française)
Mortamon Y. (for the french text and *TimeSplitters 1*)/pour le texte français et *TimeSplitters 1*)
Classyham (for the graphic section/pour la partie graphique)
Austin1234 (for the *Rewind* section/pour la partie sur *Rewind*)
Crazyb2000 (for the *Rewind* section/pour la partie sur *Rewind*)
Freemonkey (for the *Rewind* section/pour la partie sur *Rewind*)
Tipper (for the graphic part/pour le côté graphique)
Mochii (for the support/pour le soutien)
silkker (for the support/pour le soutien)

The "Team of 5" that corrected the english text: **Austin1234, Classyham, Dan, Niall** and **TIPPER**.
L'« Équipe des 5 » qui a corrigé le texte en anglais : **Austin1234, Classyham, Dan, Niall** et **TIPPER**.

My brother, for the anecdote about the Janitor and the trembling similarities between the *TimeSplitters Future Perfect* "1924: You Take The High Road" level and the video game *Bioshock*.
Mon frère, pour l'anecdote concernant le Balayeur et les similarités troublantes entre le niveau « 1924 : Ruée sur les Cristaux » de *TimeSplitters Future Perfect* et le jeu vidéo *Bioshock*.

And thanks to all *Free Radical Design* members
to gave us one of the best FPS genre franchise.
(Finally, a special thanks to **David Doak**,
for providing me precious informations about the story of the studio.)

Et merci à tous les membres de *Free Radical Design*
de nous avoir offert une des meilleurs séries du genre FPS.
(Enfin, un remerciement spécial à **David Doak**,
qui m'a fourni de précieuses informations sur l'histoire du studio.)

FOREWORD

I like *TimeSplitters* since I'm a teenager. With its crazy universe that let you make it yours, thanks to its variety of characters, periods, visuals and multiplayer modes. The possibility to create your maps goes that way too. Sometimes, I check my video games artworks' folders and by looking at the *TimeSplitters* one, I had the idea to create a book with all of them. I've shared this idea with other fans of the franchise, and the idea of an artbook was born. Then, I decided to add a small presentation of each game, and even more...

So, if you're a fan too, I hope you'll appreciate this project. I'll let you dive into it...right now !

AVANT-PROPOS

J'aime *TimeSplitters* depuis que je suis adolescent. Avec son univers barré qui vous laisse vous l'approprier, grâce à sa variété de personnages, d'époques, de visuels et de modes multijoueurs. La possibilité de créer ses niveaux va également dans ce sens. Parfois, je regarde mes dossiers d'artworks de jeux vidéo et en jetant un œil à celui de *TimeSplitters*, j'ai eu l'idée de créer un livre avec les artworks que j'avais collecté à droite à gauche. J'ai partagé cette idée avec d'autres fans de la série et l'idée de cet artbook est née. J'ai ensuite décidé d'ajouter une petite présentation de chacun des jeux, et même un peu plus...

Alors, si vous êtes un fan vous aussi, j'espère que vous apprécierez ce projet. Je vous laisse y plonger...maintenant !

SUMMARY/SOMMAIRE

<u>Foreword/Avant-propos</u>	<u>7</u>
<u>1st part/1^{ere} partie : <i>Free Radical Design</i></u>	<u>13</u>
<u>2nd part/2^{eme} partie : <i>TimeSplitters</i></u>	<u>25</u>
1: Story/Histoire.....	28
2: Multiplayer (Arcade)/Multijoueur (Arcade).....	29
3: Playable characters list/Liste de personnages jouables	30
4: Challenges/Défis	31
5: MapMaker/Éditeur de niveaux	32
6: Cheats/Triches.....	33
7: Others/Autres.....	34
Cover Arts/Illustrations.....	35
Characters/Personnages.....	37
Promotional/Publicité	57
<u>3rd part/3^{eme} partie : <i>Timesplitters 2</i></u>	<u>61</u>
1: Story/Histoire.....	64
2: Arcade Custom/Arcade perso.....	66
3: Playable characters list/Liste de personnages jouables	67
4: Arcade League/Ligue Arcade	68
5: Challenges/Défis	71
6: MapMaker/Éditeur de niveaux	73
7: Mini-games/Mini-jeux.....	75
8: Cheats/Triches.....	75
9: Awards/Récompenses	76
10: Online/Réseau	79
11: Various/Divers	79
Cover arts/Illustrations.....	81
Soundtrack/Bande-son.....	84
Characters/Personnages.....	85
Promotional/Publicité	91

4th part/4^{eme} partie : <i>TimeSplitters Future Perfect</i>.....	101
1: Story/Histoire.....	104
2: Arcade Custom/Arcade.....	108
3: Playable characters list/Liste de personnages jouables.....	110
4: Arcade League/Ligue.....	112
5: Challenges/Défis.....	112
6: Awards/Récompenses.....	114
7: Vehicules/Véhicules.....	117
8: MapMaker/Éditeur de niveaux.....	118
9: Cheats/Triches.....	120
10: Music/Musique.....	120
11: Online/Réseau.....	121
12: Various/Divers.....	121
Cover arts/Illustrations.....	125
Soundtrack/Bande-son.....	128
Characters/Personnages.....	129
Others/Autres.....	145
5th part/5^{eme} partie : <i>TimeSplitters (4)</i>.....	149
1: The development time/L'époque du développement - (2007-2008).....	152
2: After the closure of <i>Free Radical Design</i> /Après la fermeture de <i>Free Radical Design</i>	159
A: A reboot?/Un reboot ?.....	159
B: Advertising/Publicité.....	159
C: The concept/Le concept.....	161
D: The 6 elements/Les 6 éléments.....	162
E: New multiplayer modes/Nouveaux modes multijoueur.....	164
F: Challenges/Défis.....	168
G: A.I. enemy types/Types d'ennemis de l'I.A.....	169
H: Weapons/Armes.....	172
I: Objects/Objets.....	173
J: The playable demo/La Démo jouable.....	174
K: The eighteen themes/Les dix-huit thèmes.....	175
1 - Ancient Greece/Grèce Antique.....	182
2 - Vikings.....	188
3 - Pirates.....	190
4 - French Revolution/Révolution française.....	192
5 - Gothic Castle/Château gothique.....	196
6 - Jules Verne Era/Époque de Jules Verne.....	200
7 - Circus/Carnival/Cirque-Carnaval.....	202
8 - Tesla Robots/Robots de Tesla.....	208
9 - Captain Ash/Capitaine Ash.....	210
10 - Hammer Horror/Monstres de la Hammer.....	212
11 - Bavarian Laboratory/Laboratoire Bavarois.....	214
12 - Retro SciFi/SF Rétro.....	216
13 - Americana.....	218
14 - Zombie Town/Ville zombie.....	220
15 - Swingin' 70s.....	222

16 - Cryptozoology/Cryptozoologie.....	224
17 - Martian Wild West/Grand Ouest Martien.....	226
18 - Space Trailer Park/Parc à roulottes spatial.....	240
19 - TimeSplitters.....	244
20 - Monkeys/Singes.....	250
21 - Miscellaneous/Divers.....	252

6th part/6^{eme} partie : <i>Various/Divers</i>.....	259
TimeSplitters Advance.....	261
We Go Chrome (Vi Rez's Timesplitters remix).....	261
Free Radical Design - 11th Birthday exclusive track.....	261
References/Références.....	263
<i>TimeSplitters</i>	263
<i>TimeSplitters 2</i>	264
<i>TimeSplitters Future Perfect</i>	267
Special part: The Mansion and what lies below/Partie spéciale : le manoir et ce qu'il cache.....	268
Various/Divers.....	272
In the style of.../Dans le style de.....	274
Random Illustration/Illustration aléatoire.....	274
<i>Bioshock</i>	275
Ben Newman.....	276
Nick Carver.....	278
Jake Gumbleton.....	278
Music/Musique.....	279
<i>Freaks/La Monstrueuse Parade</i>	279
TimeSplitters Rewind.....	280
The final word/Le mot de la fin.....	289

<u>Bibliography/Bibliographie</u>.....	291
---	------------

1st PART
1^{ere} PARTIE



FREE RADICAL
DESIGN
(1999-2014)



(The first logo of the Studio./Le premier logo du Studio.)

- 1999 -

In the beginning of the year, five members of *Rare*, who worked on the *Nintendo 64*'s hits *GoldenEye 007* and *Perfect Dark*, leave the company. In April, they create their own development studio in Nottingham (inside the old local of a bicycle factory called *Raleigh*): *Free Radical Design*. The name refers to the free radicals (highly reactive molecules, like the studio with the publishers and the video game industry in general) and explains what the studio will do and how it will work: "Free" evokes the freedom of creation (as an independent studio), "Radical" for the approach of the work by the studio, and "Design" to put forward this aspect of the developer's job. These five former *Rare*'s members and founders of *Free Radical Design* are David Doak (Director/Head), Steve Ellis (Director/Head), Karl Hilton (Director/Head of art) and Graeme Norgate (Sound design and music) and Lee Ray (Graphic Designer).

First, they've considered the cravings of each of them. The first project is born quickly, called *Redemption*, but the story was too long to develop and Sony delays the release of the *PlayStation 2*, so they decided to put on hold *Redemption* to work on something new and faster to create (the *Redemption* project will be later developed and will become the game *Second Sight*). The codename of this new project was "Multiplayer Game" or "Multiplayer Shooter". The concept: a "sandbox" game with time travel, which allows the four founders to include references from various origins, which allows them great creative freedom.

When they develop this first game, the TV SciFi show *Quantum Leap* was broadcasted. It leads the team to the idea of "one level = one time period". And the team was convinced that the future of gaming will be about competitive modes. So they started to experiment ideas and focused their first game on multiplayer.

Sony heard about their game and paid a visit, to see it for themselves. The Japanese multinational company was interested and gave to the small team a customized programming tool kit to make the game on their future *PlayStation 2*. They wanted the game as a launching one.

Au début de l'année, cinq membres de *Rare*, qui ont travaillé sur les hits de la *Nintendo 64 GoldenEye 007* (1997) et *Perfect Dark* (2000), quittent l'entreprise. En avril, ils créent leur propre studio de développement à Nottingham (dans les anciens locaux d'une fabrique de bicyclettes appelée *Raleigh*) : *Free Radical Design*. Le nom fait référence aux radicaux libres (des molécules très réactives, comme le studio avec les éditeurs et l'industrie du jeu vidéo en général) et explique ce que le studio va faire et comment il va fonctionner : « Free » évoque la liberté de création, en tant que studio indépendant, « Radical » pour l'approche du travail par le studio, et « Design » pour mettre en avant cet aspect du métier de développeur. Ces cinq anciens membres de *Rare* et fondateurs de *Free Radical Design* sont David Doak (Réalisateur/Directeur), Steve Ellis (Réalisateur/Directeur), Karl Hilton (Réalisateur/Directeur artistique) et Graeme Norgate (Sound Design et Musique) et Lee Ray (Graphic Designer).

Premièrement, les quatre membres ont pris en compte les envies de chacun. Un premier projet est né rapidement, appelé *Redemption*, mais l'histoire fut trop longue à développer et *Sony* retarda la sortie de la *PlayStation 2*, ce qui décida le studio à mettre *Redemption* de côté pour travailler sur quelque chose de nouveau et de plus rapide à créer (le projet *Redemption* sera développé plus tard et deviendra le jeu *Second Sight*). Le nom de code de ce nouveau projet était « Jeu Multijoueur » ou « Jeu de tir Multijoueur ». Le concept : un jeu « bac à sable » avec du voyage dans le temps, qui permettait aux quatre fondateurs d'inclure des références d'origines variées, ce qui leur laissa une grande liberté de création.

Alors ils développèrent leur premier jeu, la série TV de science-fiction *Quantum Leap* était rediffusée. Ce qui a mené l'équipe à l'idée « un niveau = une époque ». Et l'équipe était convaincue que le futur du jeu vidéo serait les modes compétitifs. Ils commencèrent donc à expérimenter des idées et concentraient leur premier jeu sur le multijoueur.

Sony a entendu parler de leur jeu et leur a rendu visite, pour le voir de leurs propres yeux. La multinationale japonaise était intéressée et donna à la petite équipe un kit d'outils de programmation personnalisés pour créer le jeu sur leur future *PlayStation 2*. Ils voulaient le jeu pour le lancement de la console.

- 2000 -

Eidos spotted the little studio and decided to support them to sell the game. They gave them sixteen months and a limited budget to make it. What the little *Free Radical's* team of fifteen employees did in that time, and without exceeding the budget. But the short time and the beginning of their activity gave to *TimeSplitters* a lack of content, especially for the Story mode. But the game was well received by the press and the gamers.

Eidos a repéré le petit studio et a décidé de les subventionner pour vendre le jeu. Ils leur donnèrent seize mois et un budget limité pour créer le jeu. Ce qui la petite équipe de *Free Radical* de quinze employés fit dans les temps, et sans dépasser le budget. Mais le délai plutôt court et la mise en place de leur activité donnèrent à *TimeSplitters* un manque de contenu, surtout pour le mode Histoire. Mais le jeu a été bien accueilli par la presse et les joueurs.

- 2002 -

The studio grew up and new employees joined the small team to develop the sequel of *TimeSplitters*, for *Eidos* again (at the end of *TimeSplitters 2's* development, the team was about thirty people). Once again, the team delivered on time and the game received a very good welcome by the press and the gamers, especially for the graphics, the enhanced Story mode and the multiplayer, which was one of the most complete of its time. The Arcade mode (the multiplayer) kept what was good in the first game, and lost everything that wasn't good enough to add new features.

Graeme Norgate (one of the five founders), who was in charge of the sound design and the musics of the two games, told everyone how this part of the creation process was important in making a video game.

Le studio grossit et de nouveaux employés se joignirent à la petite équipe pour développer la suite de *TimeSplitters*, toujours pour *Eidos* (à la fin du développement de *TimeSplitters 2*, l'équipe atteignait une trentaine de personnes). Une fois encore, l'équipe livra le jeu dans les temps et le jeu reçut un très bon accueil de la part de la presse et des joueurs, surtout pour ses graphismes, son mode Histoire amélioré et son multijoueur, qui était l'un des plus complets de son époque. Le mode Arcade (le multijoueur) conserva ce qui était bon dans le premier jeu, perdit tout ce qui ne l'était pas assez et ajouta de nouvelles fonctionnalités.

Graeme Norgate (un des cinq fondateurs), qui était responsable du sound design et des musiques des deux jeux, dit à tout le monde à quel point cette partie du processus de création était importante pour concevoir un jeu vidéo.



(A picture of Graeme Norgate that became a meme. Today, he use it as a profile picture on social media.)
(Une image de Graeme Norgate, qui est devenue un mème. Aujourd'hui, il s'en sert comme photo de profil sur ses réseaux sociaux.)

- 2004 -

The number of employees reached the number of fifty this year. After the success of the *TimeSplitters* franchise, the studio could explore something different. Initially approached by *Activision* to develop a new game, the studio found itself face to face for the first time to the sometime brutal realities of a changing industry, and has finally worked for another publisher: *Codemasters*. They took back their first project, *Redemption*, to turn it into a game called *Second Sight*. A psycho-thriller with an amnesic character with psychic abilities. The story is the main side of the game this time, and it's more serious than *TimeSplitters*. Graeme Norgate was in charge for the sound again, and delivered a soundtrack that could be considered as a long exploration and variations of the *TimeSplitters 2* "Siberia" theme. The game has a strong concept and memorable scenes (especially the last one). Once again, the game was successfully welcomed by everyone, but it was released at the same time than another game called *Psi-Ops - The Mindgate Conspiracy* (2004), which had a similar concept and offered the player a little more violent gameplay. This game sold a higher number of copies in the US and overshadowed *Second Sight* on the market.

Le nombre d'employés s'éleva à cinquante cette année-là. Après le succès de la série *TimeSplitters*, le studio pouvait explorer quelque chose de différent. Initialement approché par *Activision* pour développer un nouveau jeu, le studio s'est retrouvé confronté pour la première fois aux réalités parfois brutales d'une industrie en pleine mutation. C'est donc pour un autre éditeur qu'ils ont travaillé : *Codemasters*. Ils ont ressorti leur premier projet, *Redemption*, pour en faire un jeu appelé *Second Sight*. Un thriller psychologique avec un personnage amnésique possédant les pouvoirs psychiques. L'histoire est au centre du jeu cette fois, et elle est plus sérieuse que celle de *TimeSplitters*. Graeme Norgate était encore responsable du son et livra une bande-son pouvant être considérée comme une longue exploration de variations du thème « Siberia » de *TimeSplitters 2*. Le jeu avait un concept fort et des scènes mémorables (surtout la dernière.). Encore une fois, le jeu a été bien accueilli par tout le monde, mais il a est sorti en même temps qu'un autre jeu appelé *Psi-Ops - The Mindgate Conspiracy* (2004), qui possédait un concept similaire et offrait au joueur un gameplay un peu plus violent. Le jeu s'est écoulé à un plus grand nombre aux USA et a éclipsé *Second Sight* sur le marché.

- 2005 -

Just after the studio released *Second Sight*, *EA* got in touch with the team to develop a sequel to *TimeSplitters 2*. A team that grew up once again (there were around 70-80 employees when *Second Sight* and *TimeSplitters Future Perfect* have been finished) and that can be felt in the final game: *TimeSplitters Future Perfect*. More features, more characters and more everything in general. The main improvement was the Story mode, with its humour and its developed storyline. This Story mode made Cortez the hero of the franchise, overshadowing the Monkey that was the 2's mascot (that was a condition from *EA*, that wanted a strong main character, mainly for the US market). The game had excellent critics but the tone was very different from the second game. This made it the second best game of the franchise, after the second game, which remains the favorite of the purists.

Juste après que le studio a sorti *Second Sight*, *EA* prit contact avec l'équipe, pour développer une suite à *TimeSplitters 2*. Équipe qui s'agrandit une fois de plus (ils étaient entre 70 et 80 employés quand *Second Sight* et *TimeSplitters Future Perfect* ont été terminés) et cela se ressent dans le jeu final : *TimeSplitters Future Perfect*. Plus de fonctionnalités, plus de personnages et plus de tout en général. La plus grande amélioration concerna le mode Histoire, avec son humour et son histoire développée. Ce mode Histoire a fait de Cortez le héros de la franchise, éclipsant le Singe qui en était devenu la mascotte depuis le 2 (c'était une condition d'*EA*, qui voulait un personnage principal fort, principalement pour le marché américain). Le jeu a eu d'excellentes critiques mais le ton était très différent du second jeu. Cela en fit le second meilleur jeu de la franchise, après le 2, qui reste le préféré des puristes.

- 2006 -



(The new logo of the studio (2006)./Le nouveau logo du studio (2006).)

In the summer, *Free Radical Design* signed a contract with *LucasArts* to work on a game called *Star Wars: Battlefront III*. The development continued until early 2008, but the financial crisis has globally led to the intensification of company management around the world, that killed the project: employees fired, harder conditions of work and, finally = no game. It wasn't finished, but a lot of stuff was really advanced: it can be found [on the Internet](#).

Durant l'été, *Free Radical Design* a signé un contrat avec *LucasArts* pour travailler sur un jeu appelé *Star wars : Battlefront III*. Le développement a duré jusqu'à début 2008, mais la crise financière a conduit à l'intensification du management d'entreprise, qui tua le projet : employés licenciés, conditions de travail de plus en plus dures et, finalement, = pas de jeu. Il n'était pas terminé, mais beaucoup d'éléments étaient très avancés : ils peuvent être trouvés [sur Internet](#).



(Graeme Norgate composing music, at *Free Radical Design* (2006).)/
(Graeme Norgate en train de composer de la musique, à *Free Radical Design* (2006).)

- 2008 -

The year of collapse. *Haze*, the new game of the studio that should launch a new franchise with *Ubisoft*, was a disaster. A lack of developing time and a too pretentious advertising (because *Haze* was a PS3 exclusive, and *Sony* promised a revolution in the FPS history, what the monster *Call of Duty 4 - Modern Warfare* did six months ago...) made of this game the biggest failure of the studio. The publisher wanted a more realistic and military game, that's how *Haze* was born. Then, the idea of an anti-military story came up, and it may be the thing that killed the game : publishers wanted (want) to sell war games. So telling a story against war...was a damn good idea, but also challenging the video game industry itself, including the publisher that hired the studio. What a shame, because the game had a solid storytelling base: you played a soldier from a Private Military Company (called *Mantel Corp*) that should kill rebels, by using a drug called "Nectar" that *Mantel* give to their soldiers to make them stronger. The drug also makes the blood invisible for the player. The studio used a technical limitation as a feature for Nectar and as a scenaristic element: when there's too much characters in a map, the console has to delete the ones who died. It has been used to make the enemies' corpses disappear from the sight of soldiers using Nectar. Which then leads to that crazy scene where the soldier you play overdoses: you see everything in black and white, except the red blood of the rebels' corpses you killed earlier. But quickly, your armor's system regulate the Nectar level in your organism and erase that horrible vision from your sight. There's also an interesting dilemma about how a leader uses his power in the end of the Story. There was also an interesting questioning about how a leader uses his power in the end of the Story. Unfortunately, the game graphics were outdated when the game came out, due to technical issues and a lack of development time (no delay allowed), that also leaves an empty third part, with endless driving sections where you're alone in the middle of rocky and desertic areas. The multiplayer is more realistic but way less fun than the *TimeSplitters* Arcade mode, even if there is an online mode. The critics and the players didn't like the game, but the conditions of work during its development killed it before it came out.



(YouTube Screenshot of a Making-of of *Haze*, showing the studio's locals, with its new logo./ Screenshot d'un making-of de *Haze* sur Youtube, montrant les locaux du studio, avec son nouveau logo.)

After the cancellation of *Star Wars: Battlefront III* and the commercial failure of *Haze*, *Free Radical Design* ran of options. The studio tried to come back to their roots and started the development of a new *TimeSplitters* game. They started a teasing about it on their official website, but unfortunately, they never found someone to publish it. Their recent misadventure with *Haze* was a problem for the publisher and the concept of this new *TimeSplitters* didn't interest them.

The final hope for the studio was a proposal from *Activision*: a new *GoldenEye* game for *PlayStation 3* and *Xbox 360*. But, once again (and for the last time), it didn't happen. Then, the studio went bankrupt. December 18, only 40 of the 185 employees of *Free Radical* could continue to work for the studio.

After this hard blow, David Doak and Steve Ellis leaves the studio and were about to create a new one called "Pumpkin Beach", but it never happened.

L'année de la désillusion. *Haze*, le nouveau jeu du studio devant lancer une nouvelle franchise avec *Ubisoft* a été un désastre. Un manque de temps de développement et une campagne publicitaire trop prétentieuse (parce que *Haze* était une exclusivité PS3 et *Sony* promettait une révolution dans l'histoire du FPS, ce que le monstre *Call of Duty 4 - Modern Warfare* a fait six mois plus tôt...) a fait de ce jeu le plus gros échec de ce studio. L'éditeur voulait un jeu plus réaliste et militaire, c'est comme ça que *Haze* est né. Ensuite, l'idée d'une histoire anti-militariste est venue, et c'est sûrement ce qui a tué le jeu : les éditeurs voulaient (veulent) vendre des jeux de guerre. Donc raconter une histoire allant à l'encontre même du concept de guerre...était une idée géniale, mais c'était aussi provoquer l'industrie du jeu vidéo, dont l'éditeur qui employait le studio. Un véritable gâchis, car le jeu avait une base scénaristique solide : vous y incarniez un soldat d'une Société Militaire Privée (appelée *Mantel Corp*) qui devait tuer des rebelles, en utilisant une drogue appelée Nectar, que *Mantel* donnait à ses soldats pour les rendre plus forts. Le Nectar masquait également le sang du champ de vision du joueur. Le studio avait même utilisé une limitation technique comme fonctionnalité du Nectar et comme élément scénaristique : quand trop de cadavres étaient présents sur une carte, la console effaçait les plus anciens pour libérer de la mémoire. Ce qui avait été utilisé pour faire disparaître le corps des ennemis du champ de vision des soldats utilisant le Nectar et qui conduisait à cette scène dingue où le soldat que vous contrôliez faisait une sorte d'overdose : tout virait au noir et blanc, excepté le sang rouge des cadavres des rebelles que vous et vos coéquipiers aviez tué un peu plus tôt, entreposés en tas dans une petite pièce. Mais très vite, le système de votre armure rétablissait le niveau du Nectar dans votre organisme et effaçait cette horrible vision de votre vue. Il y avait aussi un questionnement intéressant sur la manière dont un leader utilise son pouvoir à la fin de l'histoire. Malheureusement, les graphismes du jeu étaient dépassés quand le jeu est sorti, à cause de problèmes techniques et d'un manque de temps de développement (aucun délai accordé), qui a aussi donné une troisième partie vide, avec d'interminables phases de conduites en buggy où vous êtes seul au milieu de zones rocheuses et désertiques. Le multijoueur était plus réaliste mais bien moins amusant que le mode Arcade de *TimeSplitters*, même s'il possédait un mode réseau. Les critiques et les joueurs n'ont pas aimé le jeu, mais les conditions de travail dans lesquelles il a été développé l'ont tué avant même sa sortie.

Après l'annulation de *Star Wars: Battlefront III* et l'échec commercial de *Haze*, *Free Radical Design* se retrouva à court d'options. Le studio tenta un retour aux sources, en démarrant le développement d'un nouveau jeu *TimeSplitters*. Ils ont commencé à le « teaser » sur leur site officiel, mais malheureusement, ils n'ont jamais trouvé un éditeur pour le publier. Leur récente mésaventure avec *Haze* était un problème pour les éditeurs et le concept de ce nouveau *TimeSplitters* ne les intéressait pas.

Le dernier espoir du studio fut une proposition venant d'*Activision* : un nouveau jeu *GoldenEye* pour la *PlayStation 3* et la *Xbox 360*. Mais, une fois de plus (la dernière), cela ne se fit pas. Le studio finit donc par faire faillite. Le 18 décembre, seulement 40 des 185 employés du studio purent continuer à travailler pour le studio.

Après ce coup dur, David Doak et Steve Ellis ont quitté le studio et s'approprièrent à en créer un nouveau appelé « Pumpkin Beach », mais il ne vit jamais le jour.



(David Doak in/en 2008.)

- 2009 -

February 5: Rob Yescombe (former scriptwriter for *Free Radical Design*) announced that the studio has been bought by the German game developer *Crytek*. The former independent studio became *Crytek UK* and could stay in Nottingham. It was managed by Karl Hilton and with Graeme Norgate on audio duties. The studio worked on *Crytek's* games: *Crysis 2* (2011), *Crysis 3* (2013) and *Warface* (2014). But *Crytek* never let the team work on their olds IPs and the situation degraded quickly.

5 février : Rob Yescombe (ancien scénariste pour *Free Radical Design*) annonça que le studio avait été acheté par le développeur de jeux allemand *Crytek*. L'ancien studio indépendant devint *Crytek UK* et pu rester à Nottingham. Il était géré par Karl Hilton et Graeme Norgate s'occupaiton de la section audio. Le studio travailla sur les jeux de *Crytek* : *Crysis 2* (2011), *Crysis 3* (2013) et *Warface* (2014). Mais *Crytek* ne laissa jamais l'équipe travailler sur leurs anciennes licences, et la situation se dégrada rapidement.



(The full team in front of the studio, with the *Crytek* logo on the front (2009).
L'équipe au grand complet devant le studio, arborant le logo de *Crytek* sur la façade (2009).)

- 2014 -

While *Crytek UK* worked on a game called *Homefront: The Revolution* for *Crytek*, they announced that they sold their little British studio to *Deep Silver*, a subsidiary of *Koch Media*. This new status let the former members of *Crytek UK* works in Nottingham and gave birth to *Deep Silver Dambuster Studio Ltd*. Today, a part of the remaining members of what was *Free Radical Design* before it closed work here. *Crytek* also sold the *Homefront* IP to *Koch Media*, but kept the *Free Radical's* IPs. The new little studio could then finish *Homefront: The Revolution* but, without telling anyone, the development team added an easter egg which could be seen as an act of rebellion: hidden in the game, you can find an arcade cabinet on which one you can play two levels of *TimeSplitters 2*: "Siberia" and "Chicago", and in "Siberia", you can play the three *TimeSplitters 2* mini games (*Anaconda*, *RetroRacer* and *Astrolander*) only with the cartridge you can find in the level (one was required for each mini game in the original game).

Pendant que *Crytek UK* travaillait sur un jeu appelé *Homefront: The Revolution* pour *Crytek*, ces derniers annoncèrent qu'ils vendent leur petit studio britannique à *Deep Silver*, une filiale de *Koch Media*. Ce nouveau statut laissa les anciens membres de *Crytek UK* travailler à Nottingham et donna naissance à *Deep Silver Dambuster Studio Ltd*. Aujourd'hui, une partie des membres restants de ce qu'était *Free Radical Design* avant sa fermeture y travaille. *Crytek* a aussi vendu la licence *Homefront* à *Koch Media*, mais a gardé les licences de *Free Radical*. Le nouveau petit studio a ensuite pu terminer *Homefront: The Revolution* mais, sans le dire à personne, l'équipe de développement ajouta un easter egg pouvant être vu comme un acte de rébellion : cachée dans le jeu, vous pouvez trouver une borne d'arcade sur laquelle vous pouvez jouer à deux niveaux de *TimeSplitters 2* : « Sibérie » et « Chicago », et dans « Sibérie », vous pouvez jouer aux trois mini-jeux de *TimeSplitters 2* (*Anaconda*, *RetroRacer* et *AstroLander*) uniquement avec la cartouche que vous pouvez trouver dans le niveau (il en fallait une pour chaque mini-jeu dans le jeu original).

- 2014+ -

Steve Ellis and Martin Wakeley founded *Crash Lab*, Derek Littlewood works for *Sumo Digital Ltd* and Lee Ray is an [freelancer](#). David Doak remains outside the industry.

Steve Ellis et Martin Wakeley ont fondés *Crash Lab*, Derek littlewood travaille pour *Sumo Digital Ltd* et Lee Ray opère comme [freelance](#). David Doak, quand à lui, a quitté le milieu du jeu vidéo.

- 2018 -

February: the Austrian publisher *THQ Nordic* announced they bought *Koch Media* and all its studios (including *Deep Silver*) and distribution companies.

August 15: *THQ Nordic* announced they bought back to *Crytek* the *TimeSplitters* and *Second Sight* IPs.

Février : l'éditeur australien *THQ Nordic* annonce avoir acheté *Koch Media* et tous ses studios (*Deep Silver* inclus) et ses compagnies de distributions.

15 août : *THQ Nordic* annonce avoir racheté les licences *TimeSplitters* et *Second Sight* à *Crytek*.

2nd PART
2^{eme} PARTIE



TIMESPLITTERS
(2000)

TIMESPLITTERS

Publisher/Éditeur : *Eidos Interactive, Inc.*

Developer/Développeur : *Free Radical Design Ltd.*

Platform/Plate-forme : *PlayStation 2.*

Director(s)/Concepteur(s) : Stephen Ellis, David Doak

Producer/Producteur : Richard Carter.

Lead Programming/Programmeur principal : Stephen Ellis.

Lead Artist/Artiste principal : Karl Hilton.

Lead Character Designer/Character Designer principal : Ben Newman.

Lead Animator/Animateur principal : James Cunliffe.

Level Setup/Configuration des niveaux : Thomas Houghton.

Design-Programmer/Design-Programmeur : David Doak.

Sound & Music/Son et musique : Graeme Norgate, Ross Tregenza.

Players/Joueurs : 1 to 4/1 à 4.

Release date (*PlayStation 2*)/Date de sortie (*PlayStation 2*) : 26/10/2000 (NA/Amérique du Nord).
24/11/2000 (EU/Europe).

ABOUT THE GAME/À PROPOS DU JEU :

Released as a launch game for the *PlayStation 2*, the game has been developed by fifteen people. It was thought to be an action-based and first-person shooter (FPS) video game, that have a cartoony and comic book-inspired graphic style (which allowed the studio to create a game based more on the technique than photorealism, for finally deliver a fluid game with thirty frame per second, which is essential in fast video games like FPS). The story is about space travel and evil mutant creatures called TimeSplitters.

Sorti comme titre de lancement de la *PlayStation 2*, le jeu a été développé par quinze personnes. Il a été pensé comme un jeu vidéo d'action en vue à la première personne (FPS) ayant un style graphique inspiré des cartoons et des comics (qui a permis au studio de créer un jeu moins axé sur le photoréalisme, pour se concentrer sur l'aspect technique, à savoir offrir un jeu fluide avec trente images par secondes, ce qui est primordial dans des jeux rapides comme les FPS). L'histoire traite de voyage dans le temps et de créatures mutantes et démoniaques appelées TimeSplitters.

1: Story/Histoire.



(The first level: "1935 - Tomb". TimeSplitters appears after you get the object of the level./
Le premier niveau : « 1935 - Tombeau ». Les TimeSplitters apparaissent une fois que vous avez récupéré l'objet du niveau.)

The player can choose between three difficulty settings (Easy, Normal and Hard). This choice dictates the content of the nine levels of the story mode (the more it's difficult, the more content you get). The story can be played by up to two players in Co-Op. If there is a second player, his character is different. So it's eighteen playable character in the story mode. In every level, an object must be found. When the player(s) has it, an exit portal appears and the player(s) must take it to go to the next level. But when the object is found, TimeSplitters appears endlessly in the level.

The nine levels of the game takes place from 1935 to 2035. Here is the list: 1935 Tomb (1935), Chinese (1970), Cyberden (2005), Village (1950), Chemical Plant (1985), Planet X (2020), Mansion (1965), Docks (2000) and Spaceways (2035).

By completing this mode, many cheats, multiplayer maps and playable characters can be unlocked.

Le joueur peut choisir entre trois modes de difficultés (Facile, Normal et Difficile). De ce choix dépend le contenu des neuf niveaux du mode histoire (plus c'est difficile, plus les niveaux possèdent de contenu). L'histoire peut être jouée par un ou deux joueurs, en Co-Op. S'il y a un second joueur, son personnage est différent. Il y a donc dix-huit personnages jouables dans le mode histoire. Dans chaque niveau, un objet doit être trouvé. Quand le(s) joueur(s) l'a(ont), un portail de sortie apparaît et le(s) joueur(s) doi(ven)t le prendre pour se rendre au niveau suivant. Mais une fois l'objet récupéré, des TimeSplitters apparaissent à l'infini dans le niveau.

Les neuf niveaux se déroulent de 1935 à 2035. Voici la liste : Tombeau (1935), Chinois (1970), Cyberden (2005), Village (1950), Usine Chimique (1985), Planète-X (2020), Manoir (1965), Docks (2000) and Spaceways (2035).

En complétant ce mode, beaucoup de triches, de cartes et de personnages jouables en multijoueur peuvent être débloqués.

2: Multiplayer (Arcade)/Multijoueur (Arcade).



(Character's selection screen./Écran de sélection des personnages.)

There are six different modes: Deathmatch (All players are alone, the one with the best score wins), Team Deathmatch (Players are each in a team, four max. The best team wins.), Capture the Bag (Two teams, each one has a bag, players must take the other team's bag and bring it back to the base), Bag Tag (All players are alone, there is one bag in the middle of the map, the player who carried it for the longest time wins.), Knockout (Four teams, each one has a bag, players must take the others teams' bag and bring it back to the base), Escort (Two teams, one bot to defend for the defenders one. The player can't play as an attacker.) and Last Stand (the player must defend some objects from being destroyed by bots).

Sixty-four characters are playable and eighteen maps are available for the Arcade mode: Tomb, Graveyard, Chinese, Site, Cyberden, Streets, Village, Castle, Chemical Plant, Bank, Planet X, Spaceship, Mansion, Mall, Docks, Compound, Spaceways and/or Warzone). There can be a maximum of four real players plus ten bots by game. Their skin and abilities can be customized. Like the weapons list (5 max.). There are twenty-four different weapons (thirty-three if you includes fists and the double weapons): Assault Rifle, Assault Shotgun, Blunderbuss, Brick, Colt Pistol, Grenade Launcher, M16, Mauser Pistol, Minigun, Pistol, Proximity Mine, Raygun, Carbine, Remote Mine, Rocket Launcher, SciFi Autorifle, SciFi Handgun, SciFi Sniper Rifle, Shotgun, Sniper Rifle, Timed Mine, TNT, Tommy Gun and Uzi.

Il y a six modes différents : Deathmatch (Tous les joueurs sont seuls, celui qui a le meilleur score gagne), Team Deathmatch (Les joueurs sont chacun dans une équipe, quatre au maximum. La meilleure équipe gagne.), Capture the Bag (Deux équipes, chacune à un sac, les joueurs doivent capturer celui de l'autre équipe et le ramener à leur base), BagTag (Tous les joueurs sont seuls, il y a un sac au milieu de la carte, le joueur qui l'a porté le plus longtemps l'emporte), Knockout (Quatre équipes, chacune a un sac, les joueurs doivent capturer celui de l'autre équipe et le ramener à leur base), Escorte (Deux équipes, un bot à défendre pour celle des défenseurs. Le joueur ne peut pas jouer en tant qu'attaquant.) et LastStand (le joueur doit empêcher des objets d'être détruits par des bots).

Soixante-quatre personnages sont jouables et dix-huit cartes sont disponibles en mode multijoueur : Tombeau, Cimetière, Chinois, Chantier, Cyberden, Rues, Village, Château, Usine Chimique, Banque, Planète-X, Vaisseau Spatial, Manoir, Supermarché, Docks, Enceinte, Spaceways et Zone de Guerre. Il peut y avoir quatre vrais joueurs et dix bots par partie. Leur apparence et leurs capacités peuvent être personnalisées. Comme la liste des armes (5 max.). Il y a vingt-quatre armes différentes (trente-trois si on inclut les poings et les armes doubles) : Fusil d'assaut, Carabine à rayons, Tromblon, Brique, Colt, Lance-grenades, M16, Mauser, Minigun, Pistolet, Mine de proximité, Pistolet à rayons, Fusil, Mine à retardement, Lance-roquettes, Fusil automatique SF, Arme de poing SF, Fusil de sniper SF, Fusil à pompe, Fusil sniper, Mine à retardement, TNT, Tommy Gun et Uzi.

3: Playable characters list/Liste de personnages jouables.

Angel Perez	Gasmask Soldier/ Soldat Antipoison	Peekaboo Jones/ Coucou Jones
Badass Cyborg/ Cyborg Racaille	Gasmask SWAT/ SWAT Masqué	Pillar Alien/ Alien Pilier
Brown Zombie/ Zombie Marron	Gingerbread Man/ Homme Pain d'épice	Police Zombie/ Zombie Flic
Captain Ash/Capitaine Ash	Girl Zombie/Zombie Fille	Priest Mutant/Abbé Mutant
Chastity Detroit	Green Alien/Alien Vert	Priestess/Prêtresse
Chinese Chef/ Chef Chinois	Green Zombie/ Zombie Vert	R-108/ R108
Chinese Waiter/Serveur Chinois	Gretel	Ravelle Velvet
Cultist/Abbé Douin	Hick Hyde/Mutant Beauf	Red Alien/Alien Rouge
Deacon Swain	The Impersonator/ Le King	Robofish/ Robocal
Det. Harry Tipper/ Dect Harry Tipper	Insect Mutant/ Insector	Sebastian Photon
Dr. Katje Nadir	Jacket Zombie/ Zombie Perfecto	Shock Trooper/ Commando
Dr. Seth Graven	Jacques Misere/ Jacques Misère	Siamese Cyborg/ Cyborg Siamois
Duckman Drake/ Canar D	Lady Jayne	Skull Zombie/ Zombie Squelette
Eyes Mummy/ Momie Optique	Lt. Christine Malone	Spaceways Stewardess/ Hôtesse Spaceways
Farah Fun-Bunny/ Farrah Lapinfou	Lumberjack/ Jack Le Bûcheron	Suit Hoodlum/ P'tite frappe
Female Alien/Alien Femelle	Male Soldier/Soldat	Teeth Mummy/Momie Dentée
Female Cyborg/Cyborg Femelle	Male SWAT/Officier SWAT	TimeSplitter 1/TimeSplitter
Female Soldier/Femme Soldat	Malehood/Rappeur	TimeSplitter 2/TimeSplitter
Female SWAT/ Femme SWAT	Mary Beth Casey/ Mary-Beth Casey	Tuxedo Cyborg/ Cyborg 3 Pièces
Fingers McKenzie/ Crochu McKenzie	Mr. Big/ M. Big	Veiled SWAT/ SWAT Voilé
Fishwife Mutant/ Femme Poisson	Olga Strom	
Float Alien/Alien Amphibie	Overall Mutant/Mutant Ouvrier	

(Full list of the 64 playable characters./Liste complète des 64 personnages jouables.)

4: Challenges/Défis.

	A	B	C
1	Behead The Undead/ Décapitez les zombies	Putrid Punchout/ Corps à corps putride	Dusk of the Dead/ Crépuscule des morts
2	Flock Around The Dock/ Attroupement près des docks	Dock Duck Shoot/ Tir aux canards	Crispy Duck/ Canard laqué
3	Tin Man Trial/ Le procès de l'Homme de Fer	Lobster Run/ La course aux homards	Bowl them Over/ Têtes en bocal
4	Shame if Something got Broken/Attention à la casse	Don't Wait Around/ Ne perdez pas votre temps	Brick Flung High/ Des briques volantes
5	First Impressions/ Premières impressions	Lasting Impressions/ Dernières impressions	Who's he Trying to Impress?/ Non mais pour qui se prend-il ?!
6	Barrel Blast/Explosion de barils	Bodyguard/Garde du corps	Heist/Cambriolage
7	Shop 'Til you Drop/ Shopping à gogo	Sorry, Was That Your Bag?/ Oups, désolé, c'était votre Bag ?	Everyone Must Go!/ Tout le monde dehors !
8	Girls 'n' Boys/ Filles et garçons	Dinner Dates/ Dîner romantique	Bone Grab/ Chasse aux os
9	I Can't Hear Anyone Screaming/ Tous aux abris !	Flight Delay/ Vol retardé	Space Vandals/ Vandales de l'espace

(Full list of the Challenges./Liste complète des Défis.)

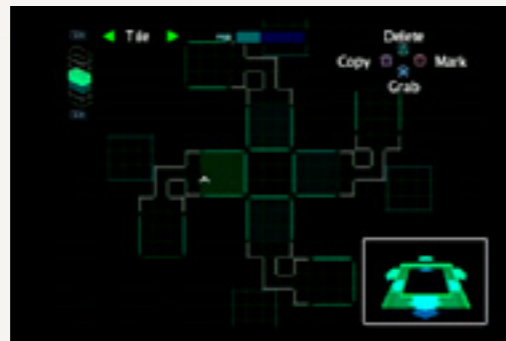
This mode is unlocked after beating the Story mode for the first time, in any difficulty mode. There are twenty-seven of them to complete to unlock playable characters and cheats. They consist of little missions with a specific objective or Arcade games with specific settings.

Ce mode est débloqué après avoir terminé le mode Histoire pour la première fois, dans n'importe quel mode de difficulté. Il y en a vingt-sept à compléter pour débloquer des personnages jouables et des triches. Ils consistent en de petites missions avec un objectif spécifique, ou en parties d'Arcade avec des règles spécifiques.



(Screenshot of the Challenge "Behead The Undead"/
Capture d'écran du Défi « Décapitez les zombies ».)

5: MapMaker/Éditeur de niveaux.



(View of the Editor./Vue de l'éditeur.)

This tool can be used by the player to create multiplayer maps. Five Tilesets are available: (Industrial (based on Cyberden), Gothic (based on Graveyard), Virtual (with white walls), Alien (based on Planet X) and Spaceport (based on Spaceways). Each of them contains rooms to assemble to create maps, until the limit of free space is reached.

It was possible to create our own maps by choosing rooms from a preset selection. The player can also place objects (from a preset list) and modify the color of the rooms' lights, by choosing in a preset selection. You could also choose how lights works: static, blinking, strobe, etc. Finally, it was possible to choose a song for the level, in a library of sound with all the musics of the game.

Rooms (called "Tiles" in the game) were all composed of cubes, that should be placed on a flat grid, on several floors. It was possible to place four objects by cube. The majority of those rooms extended on one floor, but some of them on two. And some other were stairs, that connects two floors. One of those tiles was named "Big Tile" and was really huge (on two floors).The maximum number of floors was seven, but if you put the first floor of a two-floor room, the second floor will reach a eighth floor, invisible in the MapMaker. It's a glitch. And of course, it was possible to save each created map on a memory card.

Cet outil peut être utilisé par le joueur pour créer des cartes multijoueurs. Cinq Thèmes sont disponibles : Industriel (basé sur Cyberden), Gothique (basé sur Cimetière), Virtuel (avec des murs blancs), Alien (basé sur Planète-X) et Base Spatiale (basé sur Spaceways). Chacun d'entre eux contient des pièces à assembler pour créer des cartes, jusqu'à ce que la limite d'espace disponible soit atteinte.

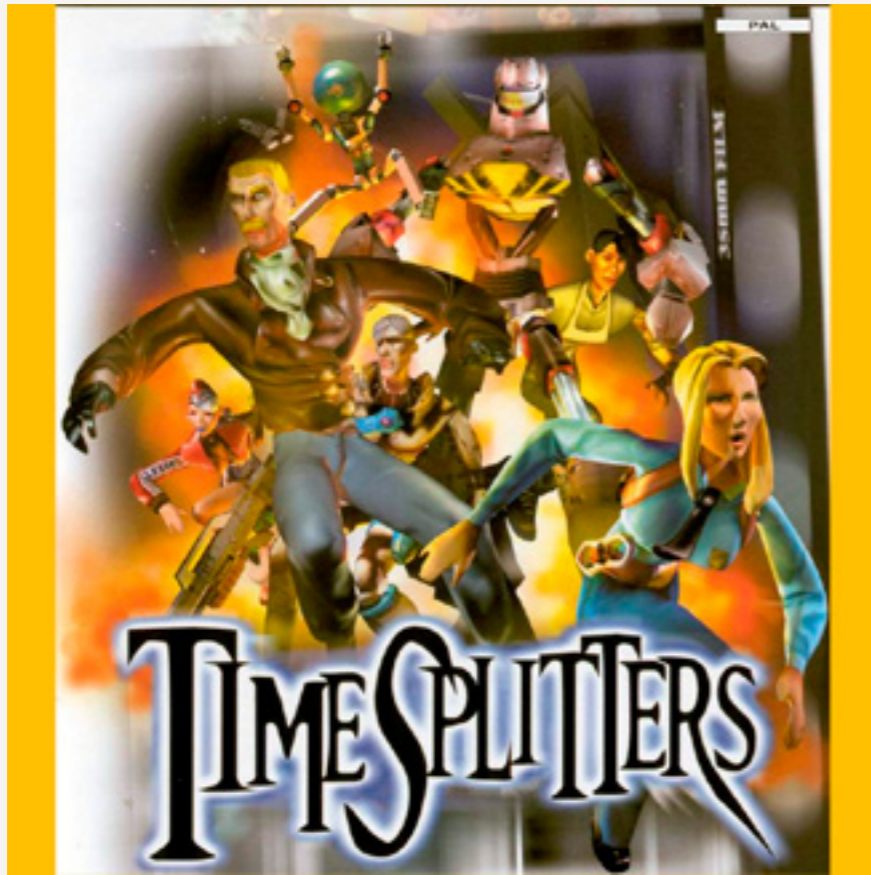
Il était possible de créer son niveau en choisissant des pièces parmi une sélection prédéfinie. Le joueur pouvait également placer des objets (faisant partie d'une liste prédéfinie) et modifier la couleur de la lumière des pièces, en choisissant dans une liste prédéfinie. Vous pouviez aussi choisir comment les lumières fonctionnaient : statique, clignotante, stroboscopique, etc. Enfin, il était possible de choisir une musique pour le niveau, dans une banque de son comportant toutes les musiques du jeu.

Les pièces (appelés « carreaux » dans le jeu) étaient toutes composées de cubes, qu'il fallait placer sur une grille plate, sur plusieurs étages. Il était possible de placer quatre objets par cube. La majorité des pièces s'étendaient sur un étage, mais d'autres sur deux. Et d'autres étaient des escaliers, qui servaient à connecter deux étages. L'une d'elles était nommée « Grande Pièce » et était vraiment immense (sur deux étages). Le nombre d'étages maximal était de sept, mais si vous placiez le premier étage d'une pièce de deux étages, le second étage atteignait un huitième étage, invisible dans l'Éditeur de niveaux. C'est une astuce. Et bien sûr, il était possible de sauvegarder chaque carte créée sur une carte mémoire.

6: Cheats/Triches.

	NAME/NOM	DESCRIPTION
1	Big Heads/ Grosses Têtes	Characters have heads twice the size of the normal. Only effects Robofish's fishbowl, not the fish./Les têtes des personnages doublent de volume. N'affecte que le bocal de Robocal, pas son corps.
2	Small Heads/ Petites Têtes	Shrinks characters head to half the size of the normal. Only effects Robofish's fishbowl, not the fish./Réduit de moitié la taille de la tête des personnages. N'affecte que le bocal de Robocal, pas son corps.
3	Big Hands/ Grandes Mains	All characters hands become about thrice the size as normal. Does not affect Tuxedo Cyborg's hands or Fishwife Mutant's stubby arm but still affect their weapons./Les mains des personnages triplent de volume. N'affecte pas les mains du Cyborg 3 Pièces ou le bras trapu de la Femme Poisson, mais affecte leurs armes.
4	Infinite Ammo/ Munitions Illimitées	Weapons cannot lose ammunition./ Les armes ne perdent plus de munitions.
5	Paintball	Paint is seen on environment if shot at. Damage is as normal. Paint does not appear on characters./ Les balles sont remplacées par des billes de peinture, invisible sur les personnages.
6	Gun Sounds/ Bruits d'armes	Weapons make humorous noises when fired instead of gun sounds./ Les armes sont entièrement bruitées à la bouche.
7	Enemy Rockets/ Fusées ennemies	Enemies wield Rocket Launchers instead of their normal weapon./ Les armes des ennemis sont remplacées par des Lance-roquette.
8	Enemy Bricks/ Briques ennemies	Enemies wield bricks instead of their normal weapon./ Les ennemis utilisent des Briques à la place des armes normales.
9	Enemies turn to Impersonators/ Les ennemis sont des King	All enemies become The Impersonator./ Tous les ennemis deviennent des King.
10	Enemies turn to Bunnies/ Les ennemis sont des Lapinfous	All enemies become Farrah Fun-Bunny./ Tous les ennemis deviennent des Lapinfous.
11	Enemies turn to Gingerbread/ Les ennemis sont des Pains d'épice	All enemies become Gingerbread Man./ Tous les ennemis deviennent des Homme Pain d'épice.
12	Enemies turn to Ducks/ Les ennemis sont des Canar D	All enemies become Duckman Drake./ Tous les ennemis deviennent des Canar D.
13	Enemies turn to Robofish/ Les ennemis sont des Robocals	All enemies become Robofish./ Tous les ennemis deviennent des Robocals.
14	Headless/ Tous les ennemis sont étetés	Characters have no heads./ Les personnages n'ont pas de tête.
15	All Heads Detachable/ Toutes les têtes sont détachables	Allows characters heads to be detached./ Rend les têtes des personnages détachables.

(Full list of Cheats./Liste complète des Triches.)



(Cover art of the soundtrack of the game (available to purchase on Bandcamp)./
Illustration de la bande-son du jeu (disponible à l'achat sur Bandcamp).)

COVER ARTS/ILLUSTRATIONS



(UK and EU cover Art./Jaquette britannique et européenne.)



(NA cover Art./Jaquette américaine.)



(Manual, back and front./Manuel, arrière et avant.)



(NA CD art./CD américain.)



(UK and EU CD art./CD britannique et européen.)

CHARACTERS/PERSONNAGES



(56 of the 64 playable characters./56 des 64 personnages jouables.)



(Concepts arts of Lt. Christine Malone, Ravelle Velvet (maybe) and Dr. Katje Nadir./
Concepts arts du Lt Christine Malone, Ravelle Velvet (peut-être) et du Dr Katje Nadir.)



(Chinese Chef./Cuisinier Chinois.)



(Det. Harry Tipper./Dect Harry Tipper.)



(Captain Ash./Capitaine Ash.)



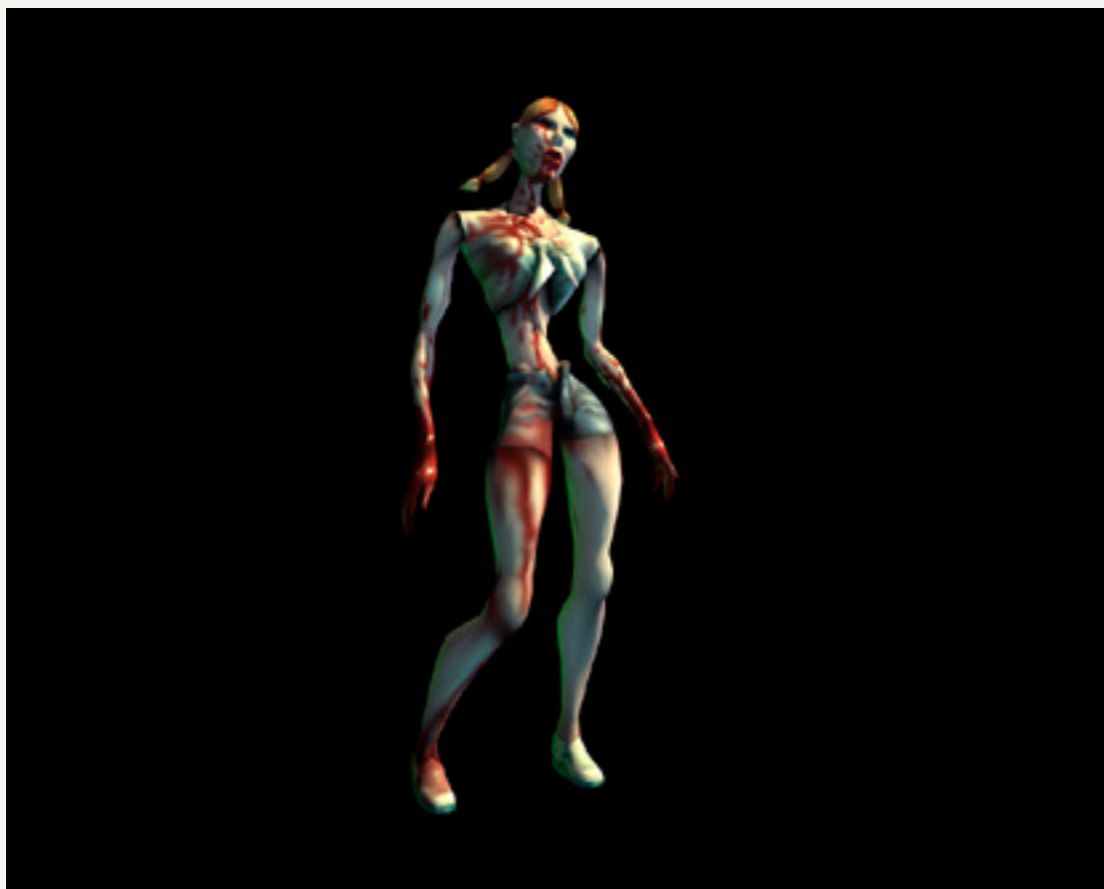
(Dr Katje Nadir.)



(Lady Jayne.)



(Police Zombie./Zombie Flic.)



(Girl Zombie./Zombie Fille.)



(Badass Cyborg./Cyborg Racaille.)



(Spaceways Stewardess./Hôtesse Spaceways.)



(Chastity Detroit.)



(Chastity Detroit.)



(Chastity Detroit.)



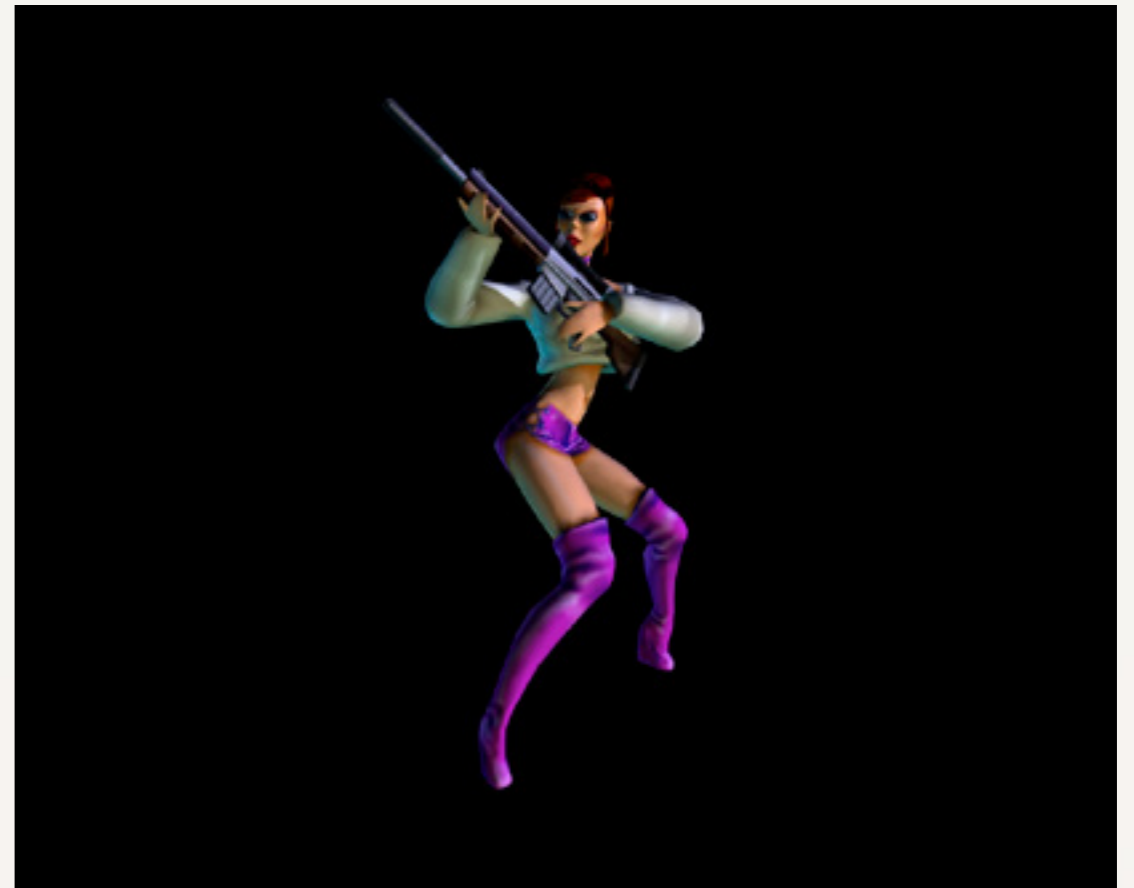
(Mary-Beth Casey.)



(Ravelle Velvet.)



(Mary-Beth Casey.)



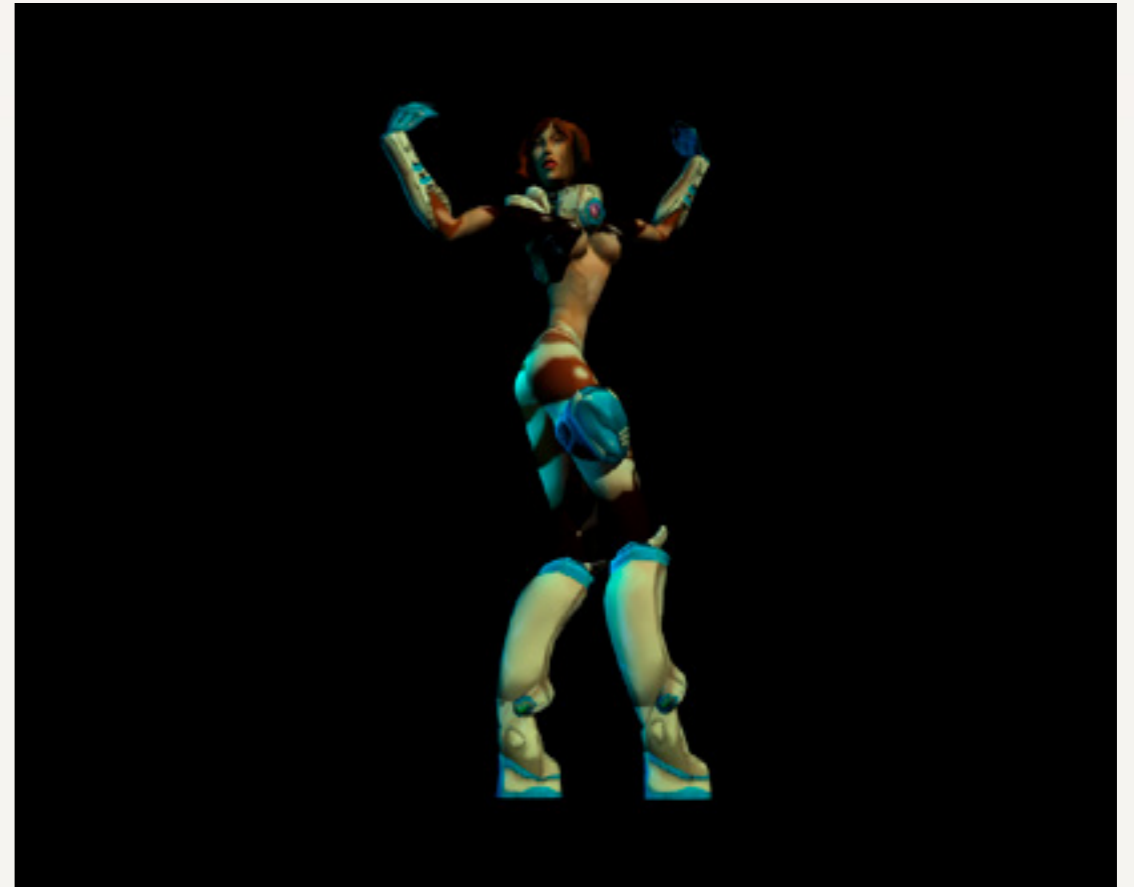
(Ravelle Velvet.)



(Olga Strom.)



(Olga Strom.)



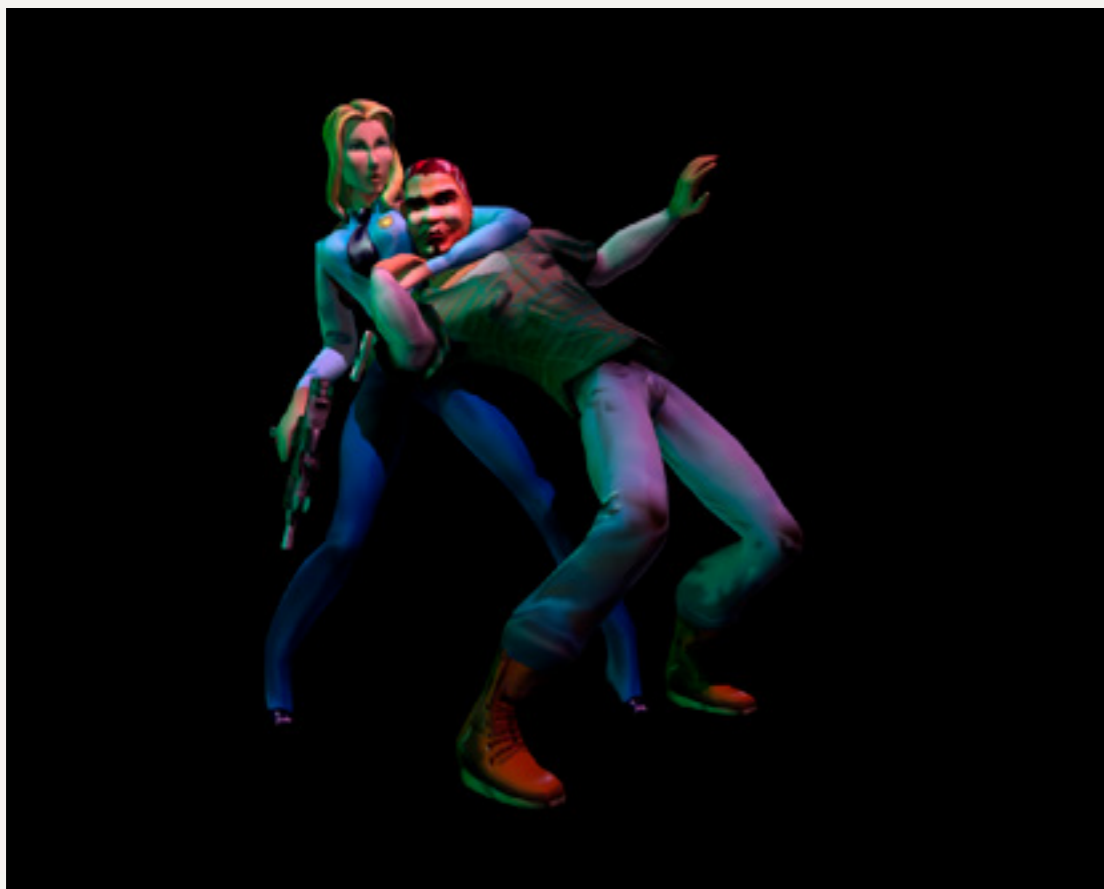
(Angel Perez.)



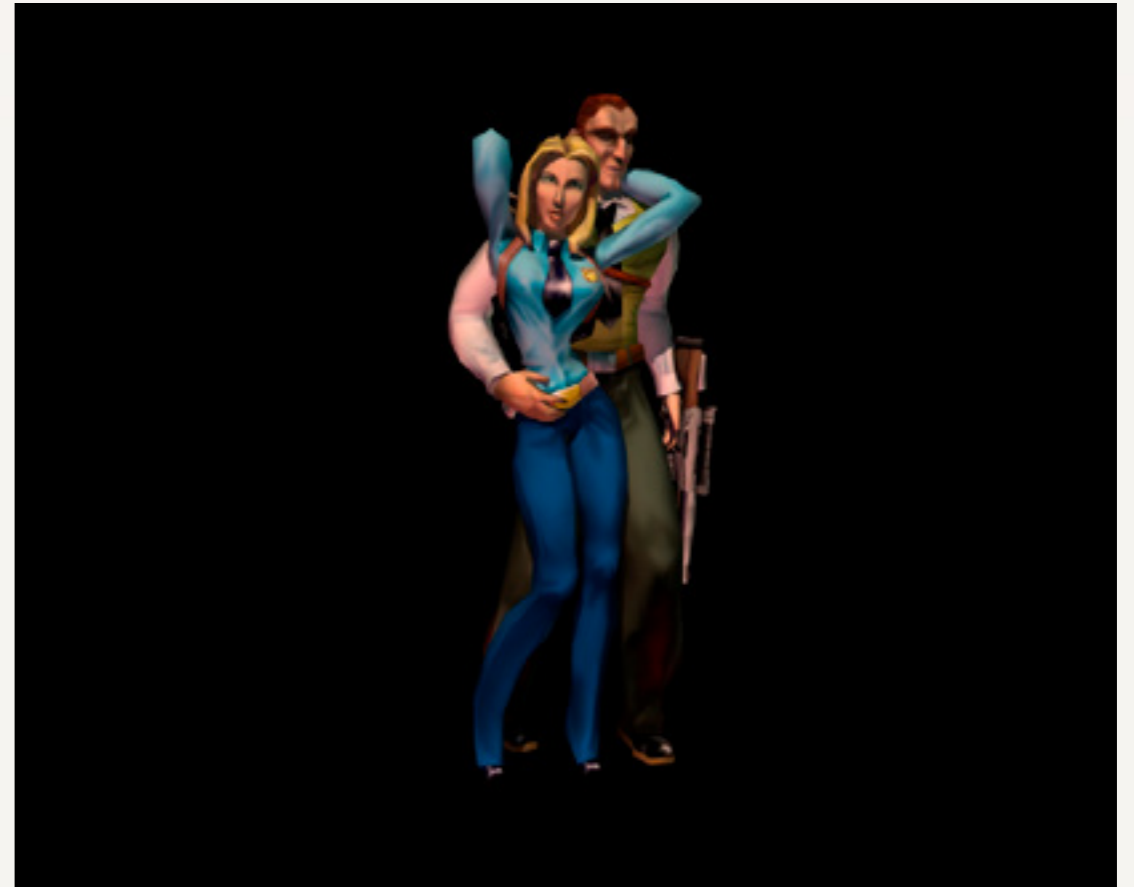
(Angel Perez.)



(Female Cyborg./Cyborg Femelle.)



(Lt. Christine Malone and Lumberjack./Lt Christine Malone et Jack Le Bûcheron.)



(Lt. Christine Malone and Fingers McKenzie./Lt Christine Malone et Crochu McKenzie.)



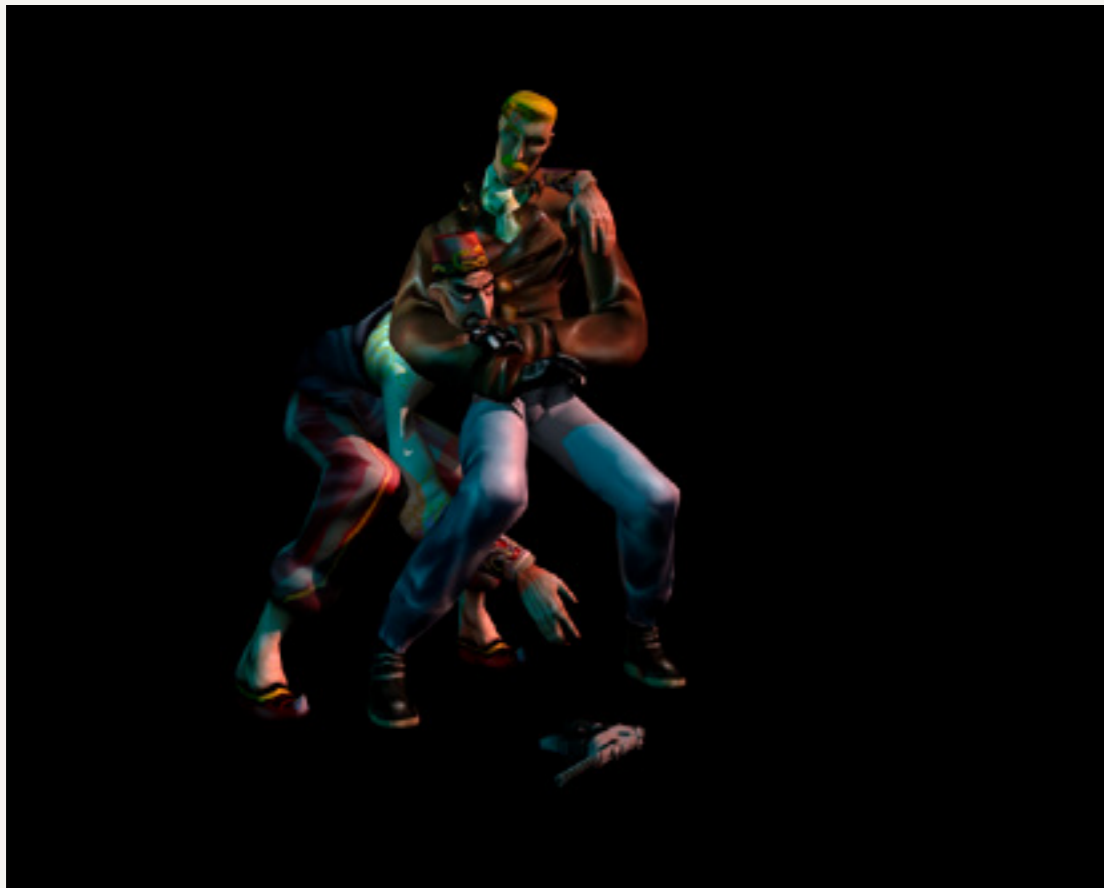
(Lt. Christine Malone and Fingers McKenzie./Lt Christine Malone et Crochu McKenzie.)



(Lt. Christine Malone and/et Det./Dect Harry Tipper.)



(Deacon Swain and/et Chastity Detroit.)



(Cultist and Captain Ash./Abbé Douin et Capitaine Ash.)



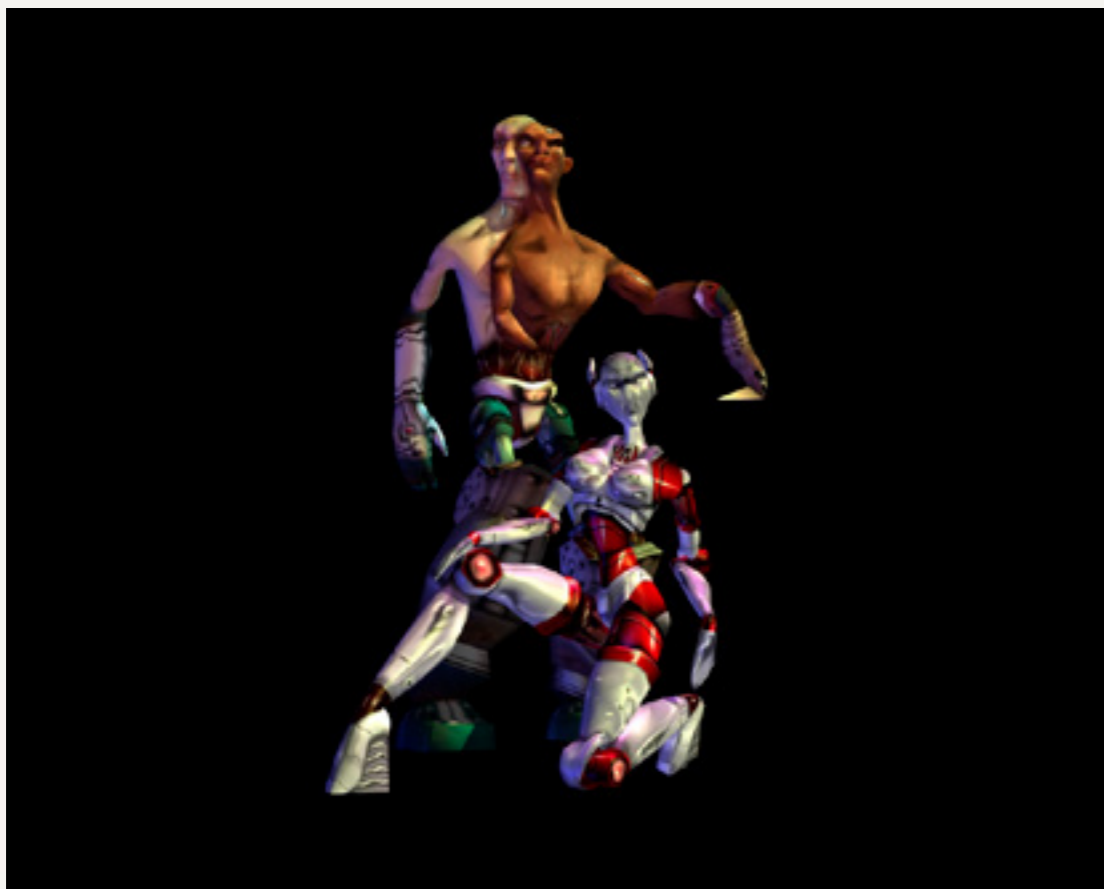
(Tuxedo Cyborg and Spaceways Stewardess./Cyborg 3 Pièces et Hôtesse Spatceways.)



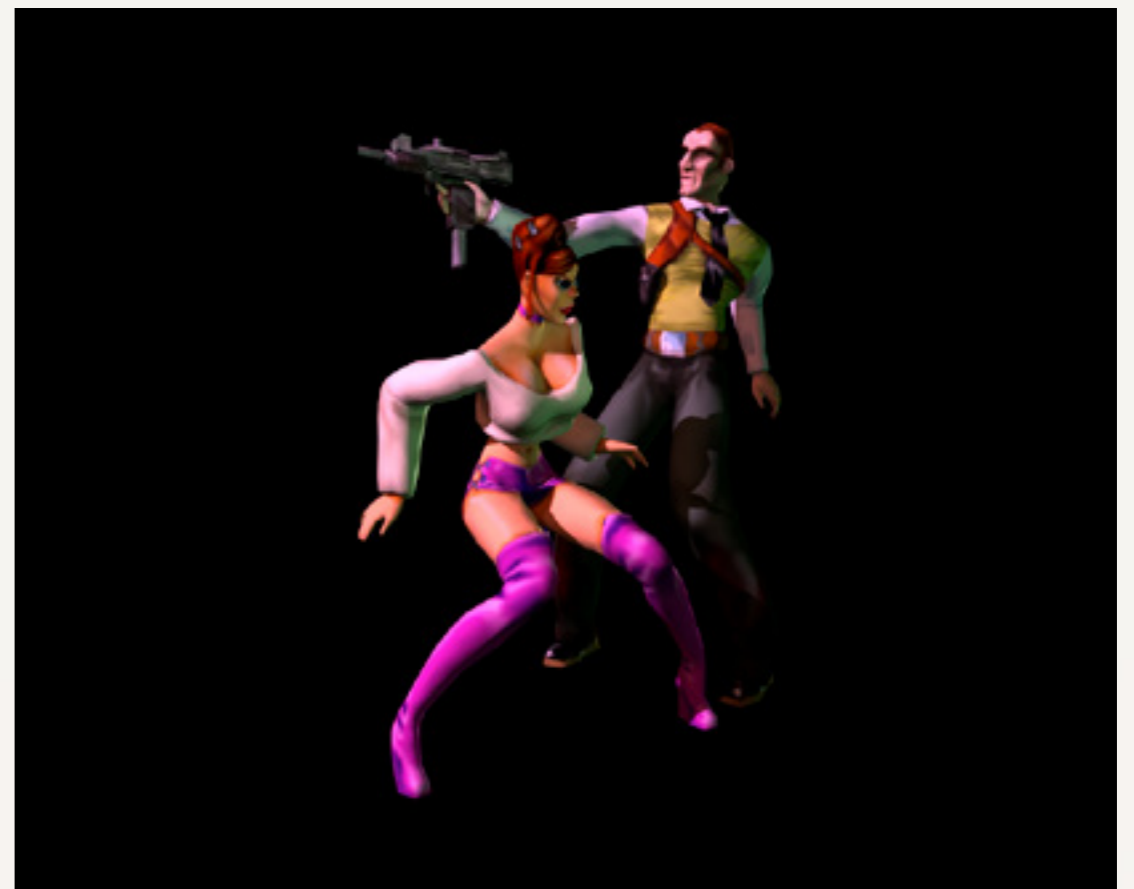
(R-108 and/et Angel Perez.)



(Peekaboo Jones and Police Zombie./Coucou Jones et Zombie Flic.)



(Siamese Cyborg and Gretel./Cyborg Siamois et Gretel.)



(Fingers McKenzie and Ravelle Velvet./Crochu McKenzie et Ravelle Velvet.)



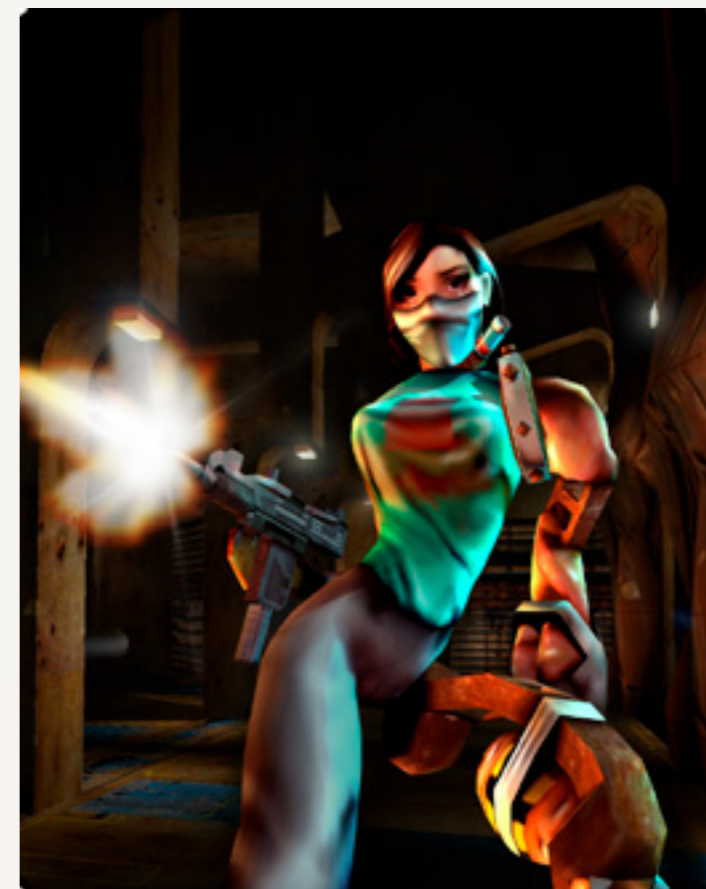
(Overall Mutant and Dr. Katje Nadir./Mutant Global et Dr. Katje Nadir.)



(Ravelle Velvet, Lt. Christine Malone, Det./Dect Harry Tipper and/et Shock Trooper/Commando.)



(Female SWAT, Male SWAT, Gasmask SWAT and Fingers McKenzie.
Femme SWAT, Officier SWAT, SWAT Masqué et Crochu McKenzie.)



(Female Cyborg./Cyborg Femelle.)



(Overall Mutant./Mutant Ouvrier.)



(Gretel.)

PROMOTIONAL/PUBLICITÉ





3rd PART
3^{eme} PARTIE



TIMESPLITTERS 2
(2002)

TIME SPLITTERS 2

Publisher/Éditeur : *Eidos Interactive, Inc.*
Developer/Développeur : *Free Radical Design Ltd.*
Platform(s)/Plate-forme(s) : *PlayStation 2, Xbox and GameCube.*
Director(s)/Concepteur(s) : Stephen Ellis, David Doak
Producer(s)/Producteur(s) : Stephen Ellis, David Doak.
Lead Programming/Programmeur principal : Hasit Zala.
Lead Artist/Artiste principal : Karl Hilton.
Lead Character Designer/Character Designer principal : Ben Newman.
Lead Animator/Animateur principal : James Cunliffe.
Level Setup/Configuration des niveaux : Derek Littlewood.
Design-Programmer/Design-Programmeur : Hasit Zala.
Sound & Music/Son et musique : Graeme Norgate, Ross Tregenza.
Players/Joueurs : 1 to 4/1 à 4.
Release date/Dates de sortie :
 -*PlayStation 2* : 08/10/2002 (NA/Amérique du Nord), 18/10/2002 (EU/Europe).
 -*Xbox* : 16/10/2002 (NA/Amérique du Nord), 18/10/2002 (EU/Europe).
 -*Gamecube* : 16/10/2002 (NA/Amérique du Nord), 01/11/2002 (EU/Europe).

ABOUT THE GAME/À PROPOS DU JEU :

After *TimeSplitters*, the team of *Free Radical* started to develop a sequel. The game offers more content and can be seen as an enhanced version of the first one, but not only. The story is more developed, with the introduction of the Time Crystals, a resource used by humans to travel in time that the *TimeSplitters* lust after. It's also in this second episode that is introduced the Sergeant Cortez, the hero of the *TimeSplitters* franchise main story. The game has been developed in twenty-three months (five more than the first game) and about the half was dedicated to the creation of the first level of the Story mode: Siberia.



(A Time Crystal/
Un Cristal Temporel.)

Après *TimeSplitters*, l'équipe de *Free Radical* a commencé à développer une suite. Le jeu offre plus de contenu et peut être vu comme une version améliorée du premier, mais pas seulement. L'histoire est plus développée, avec l'introduction des Cristaux Temporels, une ressource utilisée par les humains pour voyager dans le temps que les *TimeSplitters* convoitent. C'est aussi dans ce second épisode qu'est introduit le Sergent Cortez, le héros de l'histoire principale de la franchise *TimeSplitters*. Le jeu a été développé en vingt-trois mois (cinq de plus que le premier) et environ la moitié a été dédiée à la création du premier niveau du mode Histoire : Sibérie.

1: Story/Histoire.



(TimeSplitters stealing the Time Crystals./
Des TimeSplitters en train de voler les Cristaux Temporels..)

If the structure is similar to the first game, levels are better worked. There are still three settings of difficulty (Easy, Normal and Hard), but there are now several primary and/of secondary objectives. And like in the first game, their presence in the levels depends of the difficulty you choose. Increase the difficulty unlock content, and if the Easy and Normal difficulties looks pretty similar, the Hard one offers new areas and can turn some secondary objectives into primary. But the enemies are tougher and give less ammo when they dies. The Story mode contains ten levels, including nine that have for main objective to find a Time Crystal. You can play it solo or with another player. If he dies, you can still finish the level on your own. Each level have a cutscene to introduce the player to the period and its characters. Each period has its identity (graphisms, weapons, musics, characters...). Finally, two more cutscenes opens and closes the game.

The story starts in 2401: mankind is at war with a specie called "TimeSplitters". Two space marines, the Sergeant Cortez and the Corporal Hart, are sent to a space station under attack. When they arrive to the command room, the TimeSplitters are stealing the nine Time Crystals of the Time Portal and uses it to go back in the past, each in a different time with its own Crystal. The Corporal Hart stays in the station, while Cortez uses the Time Portal to track the TimeSplitters and get the Crystals back, in nine different times: Siberia (1990), Chicago (1932), Notre-Dame (1895), Return to Planet X (2280), Neo Tokyo (2019), The Wild West (1853), Atomsmasher (1972), Aztec Ruins (1920) and Robot Factory (2315). When Cortez starts a level, he takes control of a local character's body from the time period. It's a reference to the SciFi TV show *Quantum Leap* (1989). Beside, the logo of the show looks like the *TimeSplitters*' one.

Si la structure est similaire au premier jeu, les niveaux sont mieux travaillés. Il y a toujours trois modes de difficultés (Facile, Normal et Difficile), mais il y a dorénavant plusieurs objectifs principaux et/ou secondaires. Et comme dans le premier jeu, leur présence dans les niveaux dépend de la difficulté que vous choisissez. Augmenter la difficulté débloque du contenu, et si les modes Facile et Normal sont similaires, le Difficile offre de nouvelles zones et peut transformer certains objectifs secondaires en principaux. Mais les ennemis sont plus coriaces et donnent moins de munitions en mourant. Le mode Histoire contient dix niveaux, dont neuf ont pour objectif principal de trouver un Cristal Temporel. Vous pouvez jouer seul ou avec un autre joueur. S'il meurt, vous pouvez finir le niveau tout seul. Chaque niveau possède une cinématique qui présente au joueur l'époque et les personnages. Chaque période a sa propre identité (graphismes, armes, musiques, personnages...). Enfin, deux autres cinématiques ouvrent et ferment le jeu.

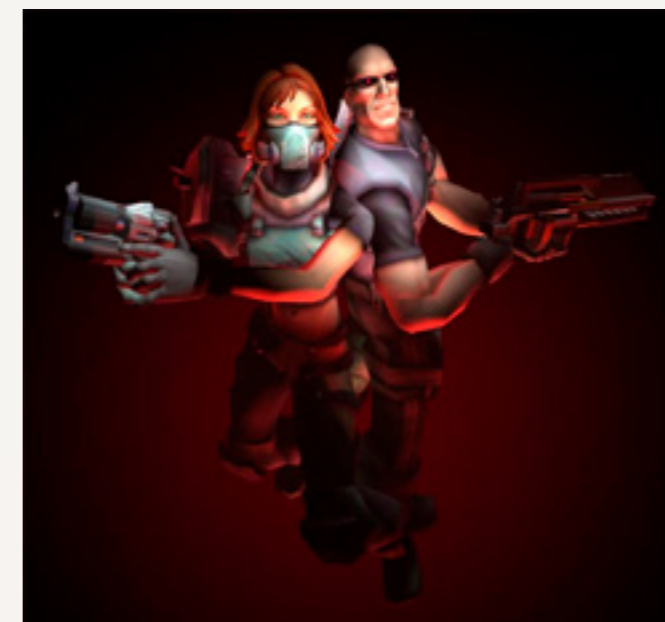
L'histoire démarre en 2401 : l'humanité est en guerre avec une espèce appelée « TimeSplitters ». Deux marines de l'espace, le Sergent Cortez et le Caporal Hart, sont envoyés dans une station spatiale attaquée. Quand ils arrivent dans la salle de commandement, les TimeSplitters volent les neuf Cristaux Temporels du Portail Temporel, qu'ils utilisent pour retourner dans le passé, chacun à une époque différente avec son propre Cristal. Le Caporal Hart reste dans la station, pendant que Cortez utilise le Portail Temporel pour suivre les TimeSplitters et récupérer les Cristaux, dans neuf époques différentes : Sibérie (1990), Chicago (1932), Notre-Dame (1895), La Planète X (2280), Neo Tokyo (2019), Le Grand Ouest (1853), Centrale Nucléaire (1972), Ruines Aztèques (1920) et Usine de Robots (2315). Quand Cortez arrive dans un niveau, il prend le contrôle du corps d'un personnage de l'époque, c'est une référence à la série TV de science-fiction *Quantum Leap* (1989). D'ailleurs, le logo de la série a un style graphique qui rappelle celui de *TimeSplitters*.



(Logos of the Quantum Leap show and of *TimeSplitters 2*./
Logos de la série Quantum Leap et de *TimeSplitters 2*.)

After Cortez get the Crystals back, he returns in the space station. The last level (Space Station) starts under the sadly famous death of the Corporal Hart. Cortez must leave then, with the Time Crystals in his possession. After he reaches his ship, he makes the 'TimeSplitters' infested station blows, to avenge the Corporal Hart.

Après que Cortez a récupéré les Cristaux, il retourne dans la station spatiale. Le dernier niveau (Station Spatiale) démarre après la tristement célèbre mort du Caporal Hart. Cortez doit ensuite fuir de la station, avec les Cristaux Temporels en sa possession. Après avoir rejoint son vaisseau, il fait sauter la station infestée de TimeSplitters, pour venger le Caporal Hart.



(The Corporal Hart and the Sergeant Cortez./
Le Caporal Hart et le Sergent Cortez.)

2: Arcade Custom/Arcade perso.

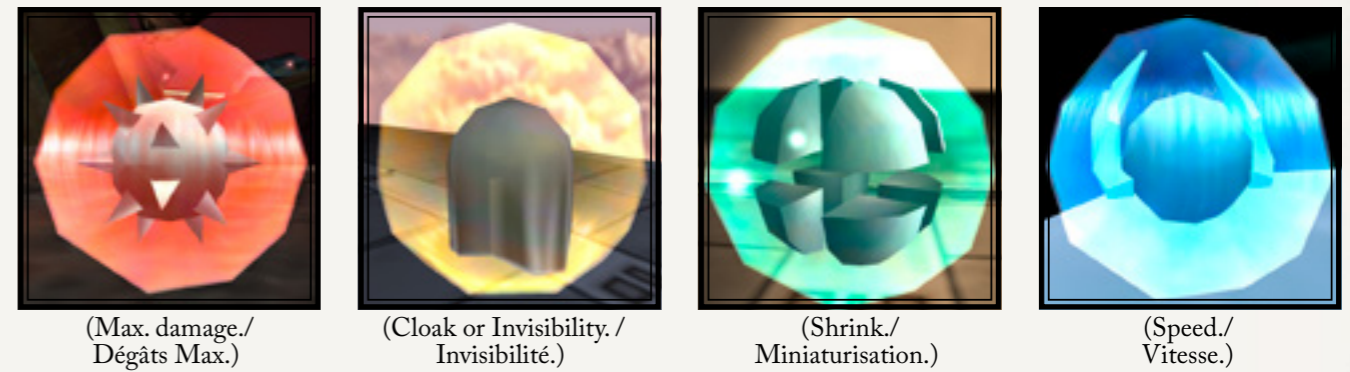
Sixteen modes are available this time: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Bag, Bag Tag, Flame Tag (A player starts on fire, he has to touch another player to burn him and get rid of the fire. The players are ranked by how long they were on fire.), Virus (Similar to Flame Tag, but the flame around the player is green and when you touch someone, you're still on fire. The last player to be touched or those who weren't touched in the end of allotted time wins.), Assault (Two teams: attackers and defender. There is a serie of objectives that the attackers must complete to win. In *TimeSplitters 2*, three maps are available in this mode: Training Ground, Scrapyard and Hangar.), Elimination (Deathmatch with a limited number of lives/respawns, the same for all players. The last alive wins.), Vampire (Similar to Elimination, but with a bar of "blood lust". If you don't kill another player quickly enough, your bar empties and you dies. The last alive wins.), Shrink (The more you lose, the more you shrinks. Some says it's a mode to play with your beginners friends...), Thief (Similar to Deathmatch, but when a player dies, he leaves a golden coin. No team, the player who collected the most coins wins.), Leech (One or two teams. No health objects, the only way to regain health is by attacking other players. The player or the team who has the most kills wins.), Regeneration (Similar to Leech, but you just have to stay alive and wait to slowly regain health.), Zones (Two teams. In the map, there are five zones. When a team player takes it, its color turns to his team's color. And after a few seconds, each zone give one point. The team who have the most points in the end of time wins.), Gladiator (A player starts as the Gladiator. He's the only one who marks points when he kills another player. The other players must kill him to become the Gladiator and mark points. The player with the most points in the end of allotted time wins). and Monkey Assistant (Similar to Deathmatch, but every thirty seconds, a band on armed Monkeys comes in the map to help the last player.).

There are sixteen maps (Mexican Mission, Ice Station, Hospital, Training Ground, Aztec, Scrapyard, Nightclub, Hangar, Robot Factory, Ufopia, Chinese, Chasm, Streets, Compound, Site and Circus. Thirty-nine weapons (Unarmed, Brick, Crossbow, Digital Camera, Electrotool, Fire Extinguisher, Flamethrower, Garrett Revolver, Garrett Revolver (x2), Grenade Launcher, Gunpowder, Homing Launcher, Lasergun, Luger Pistol, Luger Pistol (x2), Minigun, Plasma Autorifle, Proximity Mine, Remote Mine, Rocket Launcher, SBP90 Machinegun, SBP90 Machinegun (x2), SciFi Handgun, Silenced Pistol, Silenced Pistol (x2), Silenced Luger, Silenced Luger (x2), Shotgun, Shotgun (x2), Sniper Rifle, Soviet S47, Soviet S47 (x2), Tactical 12-Gauge, Timed Mine, TNT, Tommy Gun, Tommy Gun (x2), Vintage Rifle). Two "weapons" are only available in the story mode: the Digital Camera (NeoTokyo) and the Temporal Link (the map and radar laptop available in every level). Finally, the Mox Weapon has a special status: the Mox use it in the Story mode mission Return to Planet X (2280) (except in the *PlayStation 2* version of the game) and it can't be used by the player, in any mode.

Seize modes sont disponibles cette fois-ci : Match à mort, Match à mort par équipe, Capturez le sac, Gardez le sac, Au feu (Un joueur démarre en feu, il doit toucher un autre joueur pour le brûler et se libérer soi-même des flammes. Les joueurs sont classés selon le temps pendant lequel ils ont été enflammés.), Virus (Similaire à Au feu, mais ici la flamme qui entoure le joueur est verte et quand vous touchez un autre joueur, vous restez enflammé. Le dernier joueur touché ou ceux qui n'ont pas été touchés à la fin du temps imparti remporte(nt) la partie.), Assaut (Deux équipes : attaquants et défenseurs. Il y a une série d'objectifs que les attaquants doivent remplir pour gagner. Dans *TimeSplitters 2*, il existe trois cartes sur lesquels ce mode est disponible : Entraînement, Décharge et Hangar.), Élimination (Match à mort avec un nombre limité de vies/réapparitions, le même pour tous les joueurs. Le dernier en vie gagne.), Vampire (Similaire à Élimination, mais avec une barre de "soif de sang". Si vous ne tuez pas assez rapidement un autre joueur, votre barre se vide et vous mourez. Le dernier en vie gagne.), Miniaturisation (Plus vous perdez, plus vous rapetissez. Certains disent que c'est un mode à jouer avec vos amis débutants...), Charognard (Similaire

à Match à mort, mais quand un joueur meurt, il laisse une pièce en or. Pas d'équipes, le joueur qui récolte le plus de pièces l'emporte.), Sangsue (Une ou deux équipes. Pas d'objets de soin, le seul moyen de regagner de la vie est de tuer un autre joueur. Le joueur ou l'équipe qui fait le plus de victimes l'emporte.), Régénération (Similaire à Sangsue, mais vous avez juste à rester en vie et attendre pour regagner lentement de la vie.), Zone (Deux équipes. Dans la carte, il y a cinq zones à capturer. Quand un joueur en prend une, sa couleur vire du blanc à celle de son équipe. Après plusieurs secondes, chaque zone donne un point. L'équipe qui a le plus de points à la fin du temps gagne.), Gladiateur (Un joueur commence en tant que Gladiateur. Il est le seul à pouvoir marquer des points quand il tue un autre joueur. Les autres joueurs doivent le tuer pour devenir le Gladiateur et marquer des points. Le joueur qui a marqué le plus de points à la fin du temps imparti l'emporte.) et Le singe assistant (Similaire au Match à mort, mais toutes les trente secondes, une bande de singes armés débarque sur la carte pour aider le joueur en dernière position.).

Il y a seize cartes (Village Mexicain, Station Arctique, Hôpital, Entraînement, Aztèque, Décharge, Discothèque, Hangar, Usine de robots, Ovnipia, Resto chinois, Gouffre, Rues, Complexe, Site et Cirque. Trente-sept armes sont disponibles (Poings, Brique, Arbalète, Electro-outil, Extincteur, Lance-flammes, Revolver Garrett, Revolver Garrett (x2), Lance-grenades, Lance-missiles, Pistolet laser, Luger, Luger (x2), Mitrailleuse lourde, Fusil à plasma automatique, Mine de proximité, Mine télécommandée, Mitrailleuse SBP90, Mitrailleuse SBP90 (x2), Pistolet silencieux, Pistolet silencieux (x2), Pistolet SF, Fusil à pompe, Fusil à pompe (x2), Fusil de précision, Soviet S47, Soviet S47 (x2), Fusil à pompe calibre 12, Mine à retardement, TNT, Tommy gun, Tommy gun (x2), Winchester. Trois autres armes sont disponibles dans le mode Histoire : l'Appareil photo numérique (NeoTokyo), la Poudre (Le Grand Ouest) et le Transmetteur Temporel (l'ordinateur portable servant de carte et de radar dans tous les niveaux). Enfin, l'Arme Mox possède un statut particulier : les Mox l'utilisent dans la mission La Planète X (2280) (sauf dans la version *PlayStation 2* du jeu) et elle n'est utilisable par le joueur dans aucun mode.



Four Powerups are available: Max. Damage, Cloak/Invisibility, Shrink and Speed). And a new feature let the player choose the pace of the game, in Arcade Custom only: (Chilled, Normal, Frantic). Finally, in this game, there are one-hundred and twenty-six playable characters, thirty-one are available in the beginning and ninety-five are unlockable. Like in the first *TimeSplitters*, their skin and abilities can be customized in Arcade Mode. The list is on the next page.

Quatre bonus sont disponibles : Dégâts Max., Invisibilité, Miniaturisation et Vitesse. Et une nouveauté permet au joueur de choisir la vitesse du jeu, en Arcade perso. seulement (Lente, Normale, Rapide). Enfin, dans ce jeu, il y a cent vingt-six personnages jouables, dont trente et un sont disponibles dès le départ et quatre-vingt-quinze à débloquer. Comme dans le premier *TimeSplitters*, leur apparence et leurs aptitudes sont personnalisables en mode multijoueur. La liste est sur la page suivante.

3: Playable characters list/Liste de personnages jouables.

Accountant/Maitre Biffin	Hank Nova	Mischief/Sottise
Ample Sally/Sally la Diva	Harry Tipper/Harry les Tuyaux	Mister Giggles/Monsieur Rictus
Aztec Warrior/Guerrier Aztèque	Hatchet Sal/Matt la Machette	Monkey/Zigomar le Singe
Baby Drone/Jeune Drone	Hector Baboso	Mr. Underwood/M. Sousbois
Badass Cyborg/Cyborg Fielleux	Henchman/Acolyte	Nikki
Barby Gimp/Barbie Gimp	High Priest/Grand Prêtre	Nikolai
Bear/L'Ours	The Hunchback/Le Bossu	Ozor Mox
Beetleman/L'Homme-cafard	Hybrid Mutant/Variant	Private Coal/Soldat Carbonaro
Big Tony/Tony le Gros	The Impersonator/Le King	Private Grass/Soldat Durand
Braces/Bretelles	Insect Mutant/Le Drosophile	Private Poorly/Soldat Fantoche
Calamari/Calamar	Ilsa Nadir/Goolia Geki	Private Sand/Soldat Gravelle
Candi Skyler/Candie Boréal	Jacque de la Morte/Jacques la Mort	R One-Oh-Seven/R-107
Capt. Forest/Capitaine Billot	Jake Fenton	R-109
Capt. Night/Capitaine Typhon	Jared Slim/Jared le Barreau	Ramona Sosa
Capt. Pain/Capitaine Mouise	Jebediah Crump/Jeb la Pioche	Reaper Splitter/Le Mamelouk
Capt. Sand/Capitaine Pampa	Jimmy Needles/Jimmy les Aiguilles	Ringmistress/Madame Loyale
Capt. Snow/Capitaine Verglas	Jinki	Riot Officer/Policier d'assaut
Captain Ash/Capitaine Courage	Jo-Beth Casey	Robofish/Robot-poisson
Changeling/Starmaxe	The Jungle Queen/La Reine de la Jungle	Sadako
ChassisBot/Robot-Châssis	Khallos	Scourge Splitter/Splitter Fléau
Chastity/Détroit Chasteté	Kitten Celeste/Chaton Céleste	SentryBot/Sentinelle
Chinese Chef/Cuisinier Chinois	Krayola	Sergio
The Colonel/Le Colonel	Kypriss/Girandole	Sewer Zombie/Zombie d'égouts
Corp. Hart/Caporal Hart	Lady Jane	Sgt. Cortez
Crispin/Torche	Lawyer/Maitre Saint-Marc	Sgt. Rock/Sergent Lapierre
The Cropolite/Méphistophéles	Lean Molly/Molly Parker	Sgt. Shivers/Sergent Frisson
Crypt Zombie/Zombi des Cryptes	Leo Krupps/Léo Krupps	Sgt. Shock/Sergent Secousse
Cyberfairy/La Cyber-fée	Lola Varuska/Lola Varouska	Sgt. Slate/Sergent Pépin
Dark Henchman/Acolyte maléfique	Louie Bignose/Arnaud Boulet	Sgt. Wood/Sergent Dubois
Dinosaur/Dinosaure	Lt. Bush/Lieutenant Touffe	Slick Tommy/Tommy Brillant
Dr. Peabody	Lt. Chill/Lieutenant Kigelle	Snowman/Bonhomme de neige
Drone Splitter/Splitter Drone	Lt. Frost/Lieutenant Frimas	Stone Golem/Golem en pierre
Duckman Drake/L'Homme-canard	Lt. Shade/Lieutenant Ombre	Stumpy/Souche
Elijah Jones	Lt. Wild/Lieutenant Fauve	Trooper Black/Soldat Charpie
Feeder Zombie/Zombie boulimique	Machinist/Le Mécano	Trooper Brown/Soldat Castagne
Female Trooper/Soldat Armada	Maiden/La Vierge	Trooper Green/Soldat Fagotin
Gargoyle/Gargouille	Male Trooper/Soldat Bisbille	Trooper Gray/Soldat Camard
Ghost/Fantôme	Marco the Snitch/Marco la Fouine	Trooper White/Soldat de Lis
Gingerbread Man/Pain d'épice	The Master/Le moine Kun'Fu	Undead Priest/Prêtre Zombi
Gregor Lenko	Meezor Mox	Venus Starr/Vénus Starr
Gretel Mk II/Gretel II	Mikey Two-guns/Mike Deux-flingues	Viola/Violette
Handyman/Manuel Lapogne	Milkbaby/Mélissa	Wood Golem/Golem en bois

(Full list of the 64 playable characters./Liste complète des 64 personnages jouables.)

4: Arcade League/Ligue Arcade.

New game, new features. In *TimeSplitters*, you only had the Challenge mode, where you had to achieve special objectives or Arcade games with special settings. In *TimeSplitters 2*, those two kinds of Challenges were split in two categories: Challenges and Arcade Ligue. Challenges for the special objectives ones and Arcade League for the Arcade ones.

Nouveau jeu, nouvelles fonctionnalités. Dans *TimeSplitters*, vous aviez seulement le mode Défi, dans lequel vous deviez accomplir des objectifs spéciaux ou des parties multijoueurs avec des réglages spéciaux. Dans *TimeSplitters 2*, ces deux genres de challenges ont été divisés en deux catégories : Défis et Ligue Arcade. Défis pour les objectifs spéciaux et Ligue Arcade pour les parties multijoueurs.



(Bronze-Silver-Gold-Platinum./Bronze-Argent-Or-Platine.)

This time, you can get medals/trophies after completing the challenges. Four are possible to get. The conditions for the Bronze, Silver and Gold ones are shown in the descriptions. To get the Platinum, you must get a better performance than for the Gold's one. The Arcade League is composed of forty-five challenges, divided by three levels of difficulty, each composed of five categories of three challenges. Here is the list:

Cette fois, vous pouvez obtenir des médailles/trophées après avoir complété les défis. On peut en recevoir quatre différentes. Les conditions pour les Bronze, Argent et Or sont indiquées dans les descriptions. Pour avoir la Platine, vous devez accomplir une meilleure performance que pour l'Or. La Ligue Arcade est composée de quarante-cinq défis, divisés en trois niveaux de difficultés, chacun composé de cinq catégories de trois challenges. Voici la liste :

AMATEUR LEAGUE/LIGUE AMATEUR		
1 - Beginners' Series/Série Néophyte		
Adios Amigos!	Casualty/ Pertes	Top Shot/ Meilleurs tirs
2 - Mode Madness/Duel		
Chastity Chased/ Intrus indésirables	Shrinking From the Cold/ Perdu dans le grand Nord	Scrap Metal/ Bout de métal
3 - It's a Blast/Série Roquette		
Night Shift/ Ronde de nuit	Spoils of War/ Prise de guerre	Demolition Derby/ Démolition
4 - Too Hot to Handle/Trop dur		
Monkey Immolation/ Immolation de primates	Disco Inferno/ Club Inferno	Burns Department/ Sevrice des grands brûlés
5 - Team Series A/Série Névrose		
Club Soda/ C'est ma tournée	Station Stand/ Assaut stationnaire	Men in Grey/ Les hommes en gris

HONORARY LEAGUE/LIGUE CLASSIQUE

1 - Maximus

Cold Corpse Caper/ Rigidité cadavérique	Killer Queen/ Reine tueuse	R-109 Beta/ Beta R-109
--	-------------------------------	---------------------------

2 - Elimination Series Série Elimination

Baking for the Taking/ Durs à cuire	Brace Yourself/ Remonter le bretelles	Starship Whoopers/ L'Académie des étoiles
--	--	--

3 - Burns n' Bangs/Barbecue

Chinese Burns/ Chaud devant !	Snow Business/ Omelette norvégienne	Rocket Man/ La parade des roquettes
----------------------------------	--	--

4 - Outnumbered But Never Outpunned!/Parasites

Someone Has Got to Pay/ Il faut que quelqu'un paie...	Time To Split/ Prends ça	Can't Handle This/ Insomnie
--	-----------------------------	--------------------------------

5 - Team Series B/Série Démence

Hack a Hacker/ Pirater une pirate	Rice Cracker Rush/ Gallettes de riz	Superfly Lady/ Panne d'essence
--------------------------------------	--	-----------------------------------

ELITE LEAGUE/LIGUE ÉLITE

1 - One Shot Thrills/Série Psychose

Babes in the Woods/ Filles des bois	Double Bill/ Double facture	Nikki Jinki Brickly/ La soupe aux briques
--	--------------------------------	--

2 - Duel Meaning/Série Duel

If I'm Ugly - You Smell!/ Si moi, je suis moche, toi, tu exales	Golem Guru/ Au boulot !	Golden Thighs/ Ma meilleure amie
---	----------------------------	-------------------------------------

3 - Frantic Series/Série Chimère

Hangar Hats Off!/ Haro au hangar !	Can't Please Everyone/ Est-ce qu'on ne pourrait pas...	Big Top Blowout/ Explosion
---------------------------------------	---	-------------------------------

4 - Team Series C/Série Frénésie

Bags of Fun/ Sacs en folie	They're Not Pets!/ Quel cirque !	Nice Threads/ Un mauvais coton
-------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------

5 - Sincerest Form of Flattery/Série Incartade

Aztec the Dinosaur Hunter/ La chasse aux dinosaures	Half Death/ Science critique	Dead Fraction/ Loterie virale
--	---------------------------------	----------------------------------

5: Challenges/Défis.

Like in the first game, there are challenges to take up, here is the list:

Comme dans le premier jeu, il y a des défis à relever, voici la liste :

1 - GLASS SMASH/BRIS DE VERRE

Pane in the Neck/ Détente russe	Bricking it/ Casseur	Stain Removal/ Sept ans de malheur
------------------------------------	-------------------------	---------------------------------------

2 - BEHEAD THE UNDEAD/ETÊTER LES MORTS-VIVANTS

Fight Off The Living Dead/ Mortelle randonnée	Sergio's Last Stand/ Sergio a le feu	Day of the Dammed/ Le jour des damnés
--	---	--

3 - INFILTRATION

Silent but Deadly/ Silencieux mais fatal	Trouble at the Docks/ Barouf sur les quais	Escape from NeoTokyo/ Permission de minuit
---	---	---

4 - BANANA CHOMP/CRISE BANANIÈRE

Gone Bananas/ Adieu les bananes	Monkey Business/ Singeries	Playing with Fire/ Jouer avec le feu
------------------------------------	-------------------------------	---

5 - CUT-OUT SHOOT-OUT/L'ASSAUT DES FIGURINES EN CARTON

Take 'em Down/ Papier mâché	Fall Out/ Fuite en La mineur	Pick Yer Piece/ Choisis ton flingue
--------------------------------	---------------------------------	--

6 - TIMESPLITTERS "STORY" CLASSIC/TIME SPLITTERS CLASSIQUES

Badass Buspass Impasse/ Marche ou crève	But Where Do The Batteries Go?/ Décharge thérapeutique	Hit Me Baby One Morgue Time/La morgue vous guette
--	---	--

7 - MONKEYING AROUND/FAIRE LE SINGE

Simian Shootout/ Débâcle simiesque	Monkey Mayhem/ Chaos des singes	Dam Bursters/ Tir du barrage
---------------------------------------	------------------------------------	---------------------------------



("Dam Bursters" challenge = Killing flying Monkeys with a Minigun. Only in *TimeSplitters*.
Défi « Tir du barrage » = Tuer des singes volants avec une Sulfateuse. Seulement dans *TimeSplitters*.)

A particular type of challenge get its own illustrations. The Cardboards from the Cut-Out Shoot-Out challenges, which consists to shoot targets with pictures of a devil or armed characters on it, to make points. Shoot the others (the innocents ones) takes points back. There are ten different illustrations:

Un type de challenge particulier possède des illustrations propres. Il s'agit du tir sur cible, qui consiste à tirer sur des cibles arborant des images d'un diable ou de personnages armés, pour gagner des points. Tirer sur les autres (les innocents) en retire. Il existe dix illustrations différentes :



(Ballet Girl./ Danseuse de ballet.)

(Boy./ Garçon.)

(Braids Girl./ Fille aux tresses.)

(Cigar./ Cigare.)

(Girl Cover./ Fille couverte.)



(Devil./ Diable.)

(Nurse./ Infirmière.)

(Old Lady./ Vieille dame.)

(Whistle Girl./ Fille au sifflet.)

(White Haired Vigilante./ Justicier aux cheveux blancs.)

6: MapMaker/Éditeur de niveaux.



(View of the Editor./Vue de l'éditeur.)

Two modes are available this time: Beginner and Advanced. The Beginner mode offers the basic tools and match the first *TimeSplitters* MapMaker. About the Advanced one, it offers more options, like adding objectives to achieve (like in the Story mode) and/or games mechanics: like finding Time Crystals in the map and/or some challenges objectives, or add a timer, a counter, a score, etc.).

It's also possible to customize bots (10 max.), who served as enemies on the map, if played in story mode. Their name, their skin, their gun et their behaviour can be customized. For their behavior, several choices are possibles:

- Unused: created in the menu but absent from the map.
- Stationary: don't move from their location.
- Patrol: the Bot moves from point to point, following the path the player created. Two patrol-ways are available: "looping" and "back-and-forth".
- Spawn & Attack: it's possible to choose the respawns number of the Bot, the time between each of them and the condition of his first spawning (when the level starts, when you've passed a specific location or after activated a switch, unlocked a door, etc.). This option reminds the arrival of the *TimeSplitters* in the Story mode, once the player get the Time Cristal.
- Spawn & Wait: same as Spawn & Attack, but the Bot don't move when he appears.

Like in *TimeSplitters*, you can attribute a music for each created level and the "Big Tile" is still available. The eighth floor glitch still works too. And the lights system offers more different preset lights than the first game. To conclude, four new Tilesets are available:

Deux modes sont disponibles cette fois : Débutant et Avancé. Le mode Débutant offre les outils de base et correspond à l'Éditeur de niveaux du premier *TimeSplitters*. Quand au mode Avancé, il offre davantage d'options, comme l'ajout d'objectifs à accomplir (comme dans le mode histoire) et/ou de mécaniques de jeux : comme trouver des Cristaux Temporels dans la carte et/ou de certains défis, ou ajouter un chronomètre, un compteur, un score, etc.).

Il est également possible de personnaliser des bots (10 au maximum), qui feront office d'ennemis sur la carte, si jouée en mode histoire. Leur nom, leur apparence, leur arme et leur comportement peuvent être personnalisés. Pour leur comportement, plusieurs choix sont possibles :

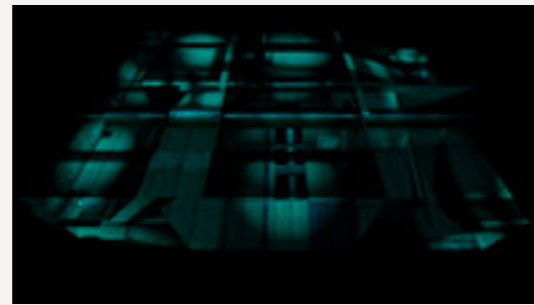
- Non utilisé : créé dans le menu mais absent de la carte.
- Statique : ne bouge pas de leur emplacement.

- Patrouille : le bot se déplace de point en point, suivant le chemin créé par le joueur. Deux manières de patrouiller sont disponibles : « en cercle » ou « aller-retour ».
- Apparaître et Attaquer : il est possible de choisir le nombre de réapparitions du bot, le temps entre chacune d'entre elles et la condition de sa première apparition (au début du jeu, après avoir passé un certain point ou avoir activé un interrupteur, déverrouiller une porte, etc.). Cette option rappelle l'arrivée des TimeSplitters dans le mode histoire, une fois que le joueur a récupéré le Cristal Temporel.
- Apparaître et Attendre : semblable à Apparaître et Attaquer, mais le bot ne bouge pas quand il apparaît.

Comme dans *TimeSplitters*, vous pouvez attribuer une musique pour chaque niveau créé et la « Grande Pièce » est toujours disponible. L'astuce du huitième étage marche toujours. Et le système de lumières offre davantage de lumières prédéfinies que le premier jeu. Pour finir, quatre nouveaux thèmes sont disponibles :



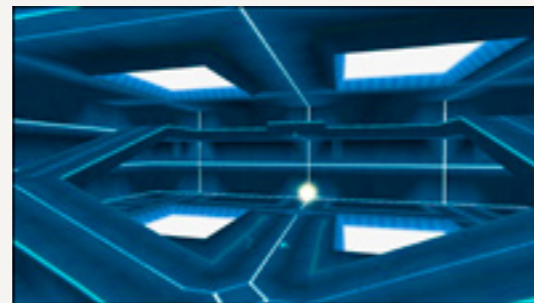
(Alien.)



(Industrial./Industriel.)



(Victorian./Victorien.)



(Virtual./Virtuel.)

A fifth Tileset, the Gothic one, was retired from the game before its release, but it's possible to see it by hacking the game.

Un cinquième décor, le Gothique, a été supprimé du jeu avant sa sortie, mais il est possible de le voir en hackant le jeu.



(Hacked version's visual and a room from the Gothic Theme./
Visuel de la version hackée et une pièce du thème Gothique.)

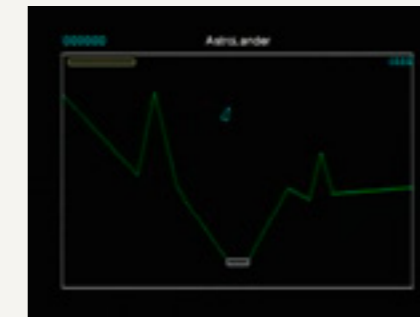
7: Mini-games/Mini-jeux.

In the story mode, Cortez uses a Temporal Uplink, mainly as a map and radar. But not only. Cartridges (hidden in the levels) can be used with this device. Each of them contains a mini-game the player can play. There are three of them: Anaconda (a clone of the famous old *Snake* video game), RetroRacer and AstroLander.

Dans le mode histoire, Cortez utilise un Transmetteur Temporel, principalement en tant que carte et radar. Mais pas seulement. Des cartouches (cachées dans les niveaux) peuvent y être insérées. Chacune d'entre elles contient un mini-jeu auquel le joueur peut jouer. Il en existe trois : Anaconda (un clone du fameux et ancien jeu *Snake*), RetroRacer et AstroLander.



(Anaconda.)



(Astrolander.)



(RetroRacer.)

8: Cheats/Triches.

NAME/NOM	HOW TO UNLOCK/COMMENT DÉBLOQUER
Big Heads/Grosses Têtes	Complete Space Station on Normal/Finir Station Spatiale en Normal
Small Heads/Petites Têtes	Dead Fraction with Silver/Argent dans Loterie virale
Silly Hats/Chapeaux Débiles	/
Viking Hats/Chapeaux de Vikings	Silent but Deadly with Silver/Argent dans Silencieux mais fatal
Chef Hat/Chapeau de Cuisinier	Chinese Burns with Gold/Or dans Chaud devant !
Pirate Hat/Chapeau de Pirate	Trouble at the Docks with Silver/Argent dans Barouf sur les quais
Big Ears Hat/Grandes oreilles	Escape from NeoTokyo with Silver/Argent dans Permission de minuit
Roman Hat/Casque Romain	R-109 Beta with Silver/Argent dans Beta R-109
Big Hands Hat/Grandes mains	Bags of Fun with Gold/Or dans Sacs en folie
Infinite Ammo/Munitions infinies	Complete Space Station on Hard/Finir Station Spatiale en Difficile
Paintball	Complete all Challenges with Bronze/Terminer tous les Défis en Bronze
Fat Characters/Personnages gras	Golem Guru with Gold/Or dans Au boulot !
All Characters Cloaked/Personnages invisibles	Complete Space Station on Normal/Finir Station Spatiale en Normal
Slow Motion Deaths/Mort au ralenti	Bags of Fun with Gold/Or dans Sacs en folie
Cardboard Characters/Personnages en carton	Complete Space Station on Easy/Finir Station Spatiale en Facile
Rotating Heads/Têtes tournantes	Pane in the Neck with Silver/Argent dans Détente russe

9: Awards/Récompenses.

From *TimeSplitters 2*, it was possible to get awards in the end of each Arcade game. In the forme of a title. There are fifty-eight of them (although the fifty-eighth have never been found by anyone, it must surely be a joke from the developers...). Here is the list:

À partir de *TimeSplitters 2*, il était possible de recevoir des récompenses à la fin de chaque partie du mode Arcade. Sous la forme d'un titre. Il en existe cinquante-huit (bien que le cinquante-huitième n'ait été trouvé par personne, il s'agit probablement d'une blague des développeurs...). Voici la liste :

#	AWARD/RÉCOMPENSE	CONDITION
1	Kill the most/Le plus mortel	Kill the most/Tuer le plus d'ennemis
2	Most Losses/Le plus de pertes	Get killed the most/Mourir le plus
3	Lemming Award/Suicidaire	Commit the most suicides/Se suicider le plus
4	Most Professional/Le plus professionnel	Don't shoot people in the back or run away or whatever/Tuer un grand nombre d'ennemis avec peu de munitions
5	Multi Kill/Victimes multiples	Kill multiple people at once/Tuer plusieurs ennemis à la fois
6	Longest Spree/Plus longue série	Kill the most people without dying yourself/Tuer le plus de personne sans mourir
7	Most Effective/Le plus efficace	Do better than any other player (usually in Capture the Bag)/Tuer un grand nombre d'ennemis avec peu de munitions et rapidement
8	Pathetic Shot/Tir minable	Have terrible accuracy on a level/Tirer à côté
9	Maniac/Maniaque	Attack enemies with little regard to yourself/Courir partout en tirant n'importe où
10	Brain Surgeon/Neurochirurgien	Get a lot of head shots/Faire un haut pourcentage de headshot
11	Fist of Fury/Poings de furie	Do a lot of damage with your fists/Donner des coups de poing constamment
12	Glass Jaw/Mâchoire de verre	Take a lot of damage from others' fists/Mourir de coups de poing
13	Decapitator/Bourreau	Shoot or knock off a lot of heads (of zombies)/Décapiter beaucoup de zombis
14	Fists of Steel/Poing d'acier	Decapitate you enemies (zombies) with your fists while playing as a robot/Décapiter beaucoup de zombis avec un robot
15	Betrayer/Traître	Attack your teammates/Tirer sur ses coéquipiers
16	Vandal/Vandale	Break a lot of stuff (easiest to get on Chinese)/Briser beaucoup de vitres en mode arcade
17	Hypochondriac/Hypocondriaque	Pick up health when you really don't need it/Prendre de la vie sans en avoir besoin
18	AC-10 Award/AC-10	Pick up armor when you really don't need it/Prendre une armure sans en avoir besoin

#	AWARD/RÉCOMPENSE	CONDITION
19	Where's the Health?/Où est la santé ?	Run over a health respawn point immediately after someone else already picked it up/Tourner autour d'un emplacement de santé
20	Where's the Armor?/Où est l'armure ?	Run over an armor respawn point immediately after someone else already picked it up/Tourner autour d'un emplacement d'armure
21	Hoarder/Prévoyant	Grab the same item over and over again/Prendre tous les items
22	Sloth/Feignant	Move very slowly, or just don't move at all/Ne pas bouger
23	Most Frantic/Le plus frénétique	Keep moving, don't stop/Courir dans toutes les directions
24	Backpeddler/Prudent	Walk backwards a lot/Tirer en reculant
25	Sidestepper/Danseur	Strafe a lot/Zigzager le plus possible
26	Ledgehopper/Sauteur	In Chasm, fall off the highest ledge and land on the 2nd ledge, just below (don't die)/Dans le niveau Gouffre, sauter du plus haut rebord et retomber sur le second rebord, juste en-dessous (ne mourrez pas)
27	Most Sneaky/Le plus fourbe	Avoid anyone seeing you while moving about/Attaquer par derrière ou utiliser furtivement les mines
28	Most Cowardly/Le plus peureux	Shoot a lot of people from behind/Rester loin des combats
29	Dodger/Maître de l'esquive	Crouch a lot/Esquiver les balles des autres joueurs
30	Most Outgunned/Le plus puissant	Always have the worst weapons available/Parmi les armes disponibles, utiliser les moins puissantes
31	Best Equipped/Le mieux équipé	Always have the best weapons available/Parmi les armes disponibles, utiliser les plus puissantes
32	Weapons Expert/Expert en armes	Use every type of weapon available/Utiliser toutes les armes et leur tir secondaire
33	Porter/Porteur	Retrieve your own bag a lot from fallen enemies/Sécuriser son sac (tuer les bots qui le prennent)
34	Bag Man/Porteur du sac	Score a lot with the enemy's bag/Rapporter le plus grand nombre de sac
35	Most Useless/Le plus inutile	Don't do anything useful/Ne servir à rien
36	Ricochet King/Le roi du ricochet	Kill a lot of people by ricochet (easy w/ secondary fire on the SciFi handgun) Avec le laser rebondissant, viser les pieds des adversaires pour toucher le haut du corps
37	Underequipped/Le moins bien équipé	Don't use any weapons (punching everyone to death usually works)/ Utiliser les poings à la place des armes pour tuer les autres joueurs

#	AWARD/RÉCOMPENSE	CONDITION
38	Victim/Victime	Get killed by the same player repeatedly/ Être souvent tué par le même joueur
39	Bully/Tyran	Kill the same person repeatedly/S'acharner sur le même joueur pendant toute une partie
40	Most Peaceful/Pacifiste	Don't shoot anyone/Ne tuer personne
41	Most Dishonorable/Le plus déshonorable	Shoot other players in the back/Tirer dans le dos
42	Most Manic (Maniac?)/Le plus cinglé	Keep shooting and moving/ Ne pas arrêter de bouger et de tirer
43	Cartographer?/Cartographe	Walk around a level a lot/ Explorer un niveau seul
44	Shortest Innings/Tour le plus court	Repeatedly go the shortest period of time without dying (just die as quickly as possible)/ Avoir la plus petite durée de vie dans la partie
45	Longest Innings/Tour le plus long	Repeatedly go the longest period of time without dying/ Avoir la plus longue durée de vie dans la partie
46	Survivor/Survivant	Stay alive the whole match/ Ne jamais se suicider et tenir longtemps
47	Markmanship/Tireur d'élite	Take and make a lot of tough-tricky shots/ 50% de précision
48	Sniper	Get a lot of kills with a sniper rifle/ Utiliser des armes avec une lunette de visée
49	Most Flammable/Le plus inflammable	Get caught on fire a lot (just stay on fire as much as possible)/ Ajouter le lance-flammes dans la liste d'armes et être enflammé le plus longtemps durant la partie
50	Punching Bag/Sac de coups de poing	Get punched a lot/ Recevoir beaucoup de coups de poing
51	Persistence Award/Persistance	Play for forty-eight hours/ Jouer deux jours, deux heures et vingt minutes
52	Traveller Award/Voyageur	Move five hundred miles/ Parcourir environ huit-cent kilomètres
53	Trigger Happy Award/Fou de la gâchette	Fire five hundred thousand bullets/ Tirer cinq-cent mille balles
54	Insomniac Award/Insomniaque	Play for two or three hours after midnight/ Joueur deux heures de nuit (après minuit)
55	Beheader Award/Bourreau	Shoot or knock off one thousand heads/ Décapiter mille têtes
56	Smasher Award/Iconoclaste	Smash six-hundred and fifty panes of glass or plates/Casser mille deux-cent-cinquante vitres
57	Brutality Award/Boucher	Kill 100 civilians/Tuer cent civils
58	Golden Oldie Award/Monstre sacré	Play as one of the TS1 classic characters around 20 or 25 times/Jouer avec un des personnages du premier TimeSplitters pendant vingt ou vingt-cinq parties

10: Online/Réseau.

An online feature was available for the PS2 and Xbox versions of the game. By playing as four players and connecting four consoles together in LAN or online, it was possible to play until sixteen players. The GameCube version didn't have online features.

Une fonction réseau était disponible pour les versions PlayStation 2 et Xbox du jeu. En jouant à quatre et en connectant quatre consoles en LAN ou en réseau, il était possible de jouer jusqu'à seize joueurs. La version GameCube ne possédait pas de fonctionnalités réseaux.

11: Various/Divers.

In 2008, a HD remake of the game was in development in the *Free Radical Design* studios, but was never released.

In 2016, in *Homefront: The Revolution*, employees of *Deep Silver Dambuster Studios* (formers *Free Radical Design* ones) have included in the game an easter egg: hidden arcade terminals where you can play two levels of *TimeSplitters 2* story mode: Siberia and Chicago.

En 2008, un remake HD du jeu était en développement dans les studios de *Free Radical Design*, mais n'a jamais été commercialisé.

En 2016, dans *Homefront: The Revolution*, des employés de *Deep Silver Dambuster Studios* (des anciens de chez *Free Radical Design*) ont inclus un easter egg dans le jeu : des bornes d'arcade cachées depuis lesquelles il est possible de jouer à deux niveaux du mode histoire de *TimeSplitters 2* : Sibérie et Chicago.

COVER ARTS/ILLUSTRATIONS



(UK and EU cover Art./Jaquette britannique et Européenne.)



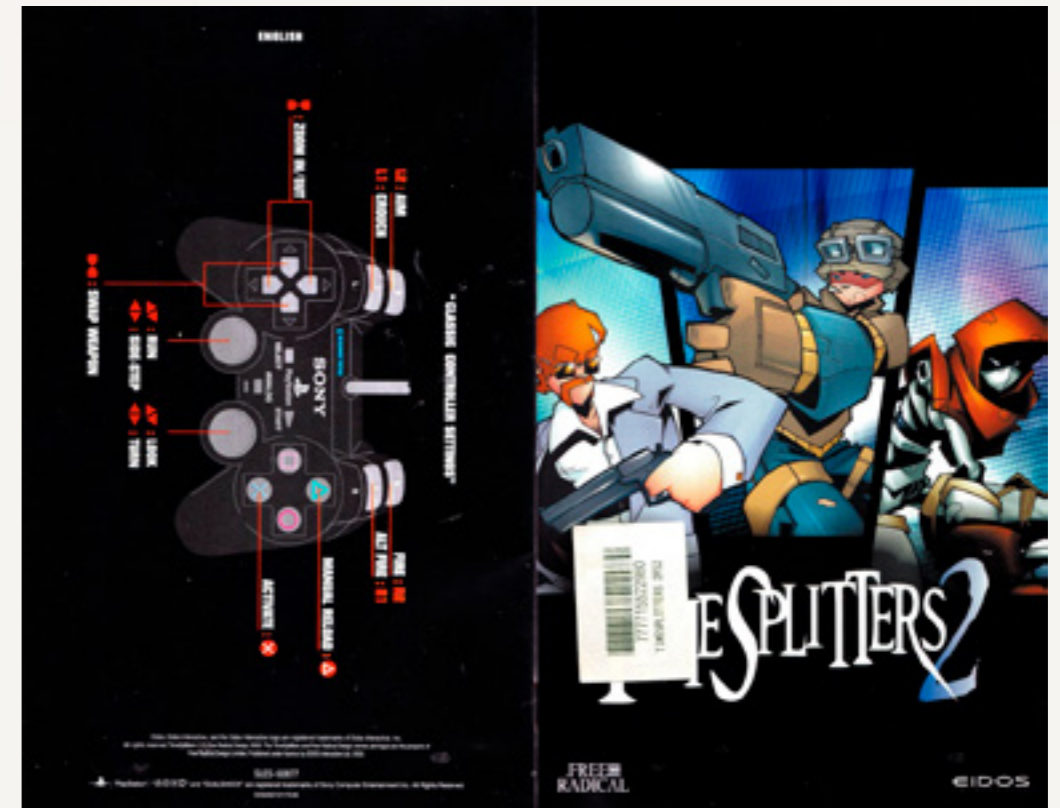
(NA cover Art./Jaquette américaine.)



(FR cover Art./Jaquette française.)



(JP cover art./Jaquette japonaise.)



(Back and front of the manual./Arrière et avant du manuel.)



(UK and EU PS2 DISC front./
CD PS2 britannique et Européen.)



(UK and EU Xbox DISC front./
CD Xbox britannique et européen.)



(UK and EU GC DISC front./CD
GameCube britannique et Européen.)



(NA PS2 DISC front./
CD PS2 américain.)



(NA Xbox DISC front./
(CD Xbox américain.)



(NA GC DISC front./
CD GameCube américain.)

SOUNDTRACK/BANDE-SON



(Cover art of the soundtrack of the game ([available to purchase on Bandcamp](#))/
Illustration de la bande-son du jeu ([disponible à l'achat sur Bandcamp](#)).

CHARACTERS/PERSONNAGES



(Sergeant Cortez and Corporal Hart./Sergent Cortez et Caporal Hart.)



(Sergeant Cortez and Corporal Hart./Sergent Cortez et Caporal Hart.)



(Sergeant Cortez and Corporal Hart./Sergent Cortez et Caporal Hart.)



(Viola./Violette.)



(Jo-Beth Casey, Monkey and Sergeant Cortez./Jo-Beth Casey, Zigomar le Singe et Sergent Cortez.)



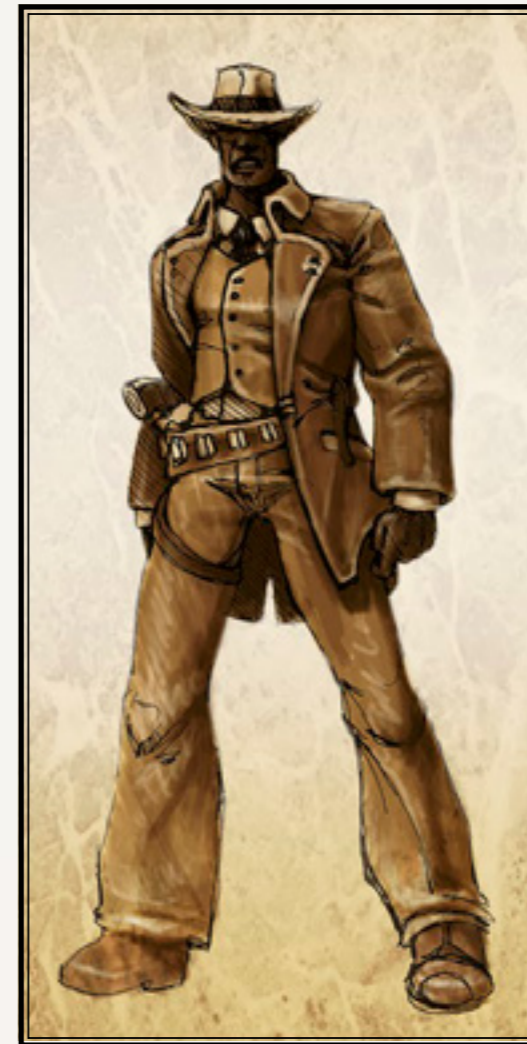
(Gretel Mk.2.)



(Sadako.)



(High Priest./Grand Prêtre)



(Elijah Jones.)



(Harry Tipper./Harry les Tuyaux.)



(Gretel MK. II.)



(Captain Ash. /Capitaine Courage.)



(The Jungle Queen./La Reine de la Jungle.)



(Ghost./Fantôme.)



(Ilsa Nadir./Goolia Geki.)



(Viola./Violette.)



(Kitten Celeste./Chaton Céleste.)



(Lady Jane.)



(Candi Skyler./Candie Boréalis.)



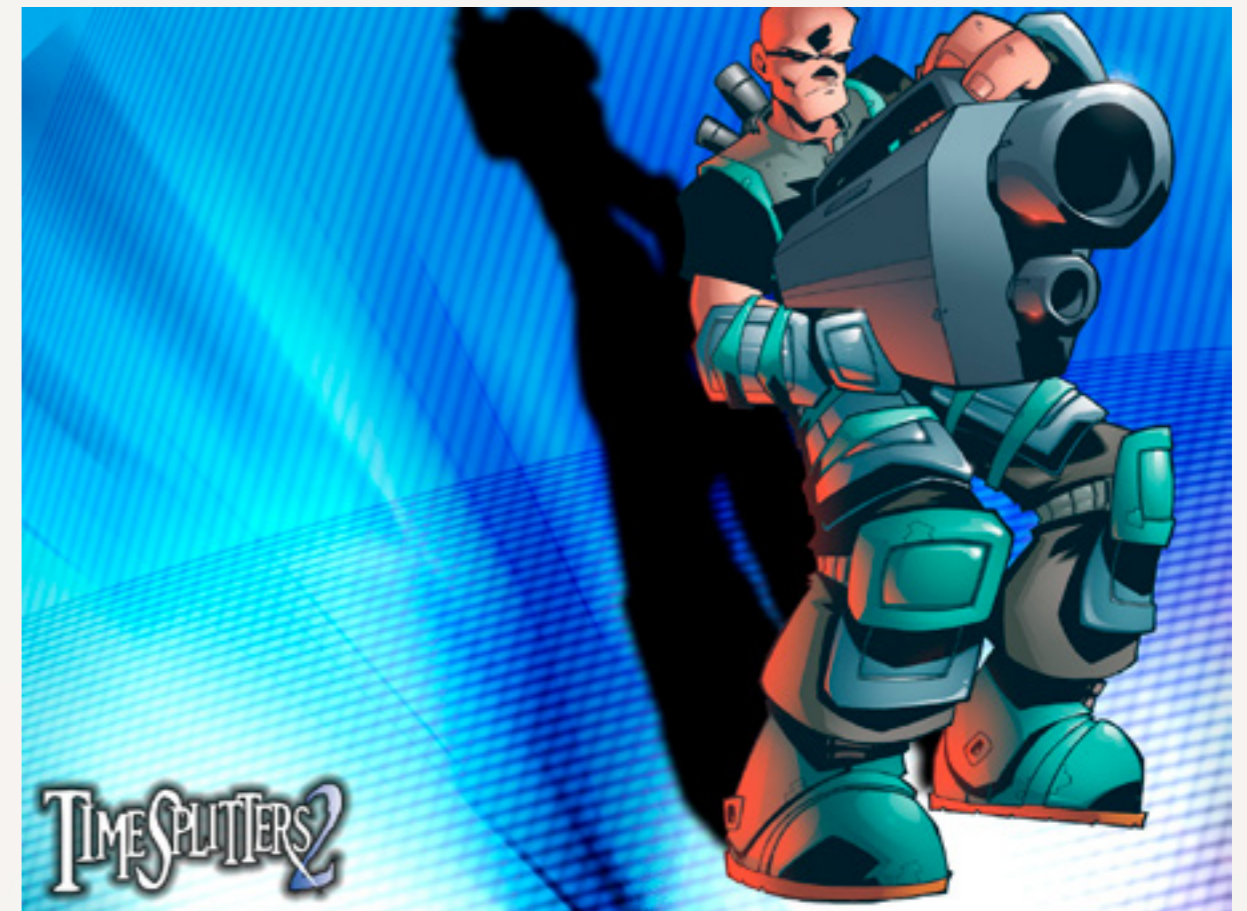
(Monkey./Zigomar le Singe.)

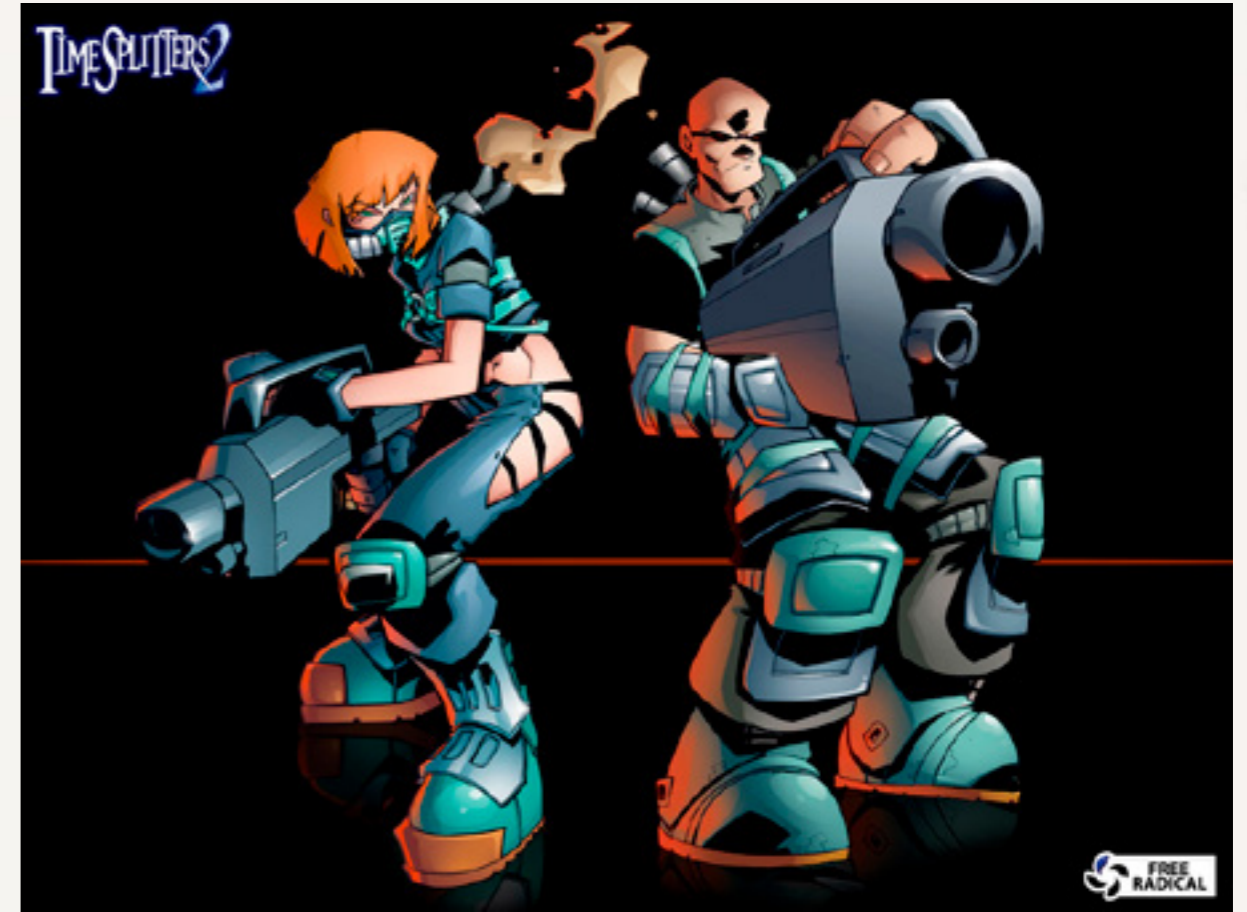
PROMOTIONAL/PUBLICITÉ











4th PART
4^{eme} PARTIE



TIMESPLITTERS
FUTURE PERFECT

(2005)

TIME SPLITTERS

FUTURE PERFECT™

Publisher/Éditeur : *Electronic Arts, Inc.*

Developer/Développeur : *Free Radical Design.*

Platform(s)/Plate-forme(s) : *PlayStation 2, Xbox and GameCube.*

Director(s)/Concepteur(s) : Stephen Ellis, David Doak.

Producer(s)/Producteur(s) : Stephen Ellis, David Doak.

Team Leader : Hasit Zala.

Senior Programmers/Progammeurs Sénior : Joe Moulding, Peter Hall, James Hubbard

Lead Artist/Artiste principal : Tristan Reidford.

Lead Character Designer/Character Designer principal : Ben Newman.

Head of Animation/Animateur en chef : James Cunliffe.

Lead level Setup/Configuration des niveaux principal : Steven Lewis.

Sound & Music/Son et musique : Graeme Norgate, Christian Marcussen, Ross Tregenza (and *Goteki*).

Players/Joueurs : 1 to 4/1 à 4.

Release date/Dates de sortie :

– NA/Amérique du Nord (on *PlayStation 2, Xbox and GameCube*) : 22/03/2005.

– EU - Europa/Europe (on *PlayStation 2, Xbox and GameCube*) : 25/03/2005.

ABOUT THE GAME/À PROPOS DU JEU :

After the success of *TimeSplitters 2*, *Free Radical Design* launches the third (and last) episode of the series. Although it stays in the cartoony style of the other two, the tone is more realistic. For example, we can now see the hands of the character we play on the gun, which allows the addition of a reload animation. The (new) presence of blood made the game pass Mature Rating by *ESRB* and 18+ from *PEGI*, but in UK, *BBFC* lowered the age to 15. This higher ranking may be linked to the publisher's change (or not). The game speed is lower than the previous ones, which gave to the second the status of best Arcade episode of the series for the purists. Finally, the Story mode has been totally rethought, while keeping the concept of "one level = one time period". But let see this more in detail in the next part.

Après le succès de *TimeSplitters 2*, *Free Radical Design* lance le troisième (et dernier) épisode de la série. Bien qu'il reste visuellement dans le même style cartoonnesque que les deux autres, le ton y est plus réaliste. Par exemple, on voit désormais les mains du personnage que l'on joue sur les armes, ce qui a permis d'ajouter une animation de rechargement complète. La (nouvelle) présence de sang a d'ailleurs fait passer le jeu en 18+ à sa sortie. Ce classement supérieur est peut-être lié au changement d'éditeur (ou pas). Le jeu est plus lent que les précédents, ce qui a donné au second le statut de meilleur épisode Arcade de la série pour les puristes. Enfin, le mode Histoire a été complètement repensé, tout en gardant le concept « un niveau = une époque ». Mais voyons ça plus en détail dans la partie suivante.

1: Story/Histoire.



(Cortez flying, during the introduction cutscene of the game./
 Cortez en train de piloter, pendant la cinématique d'introduction du jeu.)

This time, you play as the Sergeant Cortez in every levels. The Co-Op mode is still available and the player 2 plays a specific character linked to his own time (but unlike *TimeSplitters 2*, if the player 2 dies, it's Game Over). In solo mode, this character is a bot and is invincible. In addition to helping Cortez, each of those characters have his own story, which gives more background to the levels. Beside, no more "find the Time Crystal" main objective. The game has a full story and every level in a part of it.

The game starts in 2401, while Cortez comes back with the nine Time Crystals (recovered in the second game's Story mode) on a unrecognizable Earth, with a post-apocalyptic look which makes it looks like Mars. His ship crashes after a dysfunction, but marines find and escort him. Après fighting TimeSplitters and the enigmatics Time Assassins, he joins the base where his superior's waiting for him: the General. Cortez gives him the Crystals, which are placed by some marines around a time machine. Then, Cortez has a discussion with the General and Anya, chief science officer of the base. Cortez learns that the Time Crystals leave a energy residu after being used. By using the ones he has bring back, Anya can determine the oldest utilisation of the Crystals. She also gives to Cortez his new Temporal Uplink, which now looks like a glove and no more a laptop.

Cette fois, vous incarnez le Sergent Cortez dans tous les niveaux. Le mode Co-Op est toujours disponible et le joueur 2 joue un personnage spécifique lié à l'époque du niveau (mais contrairement à *TimeSplitters 2*, si le joueur 2 meurt, c'est Game Over). En solo, c'est un bot et il est invincible. En plus d'aider Cortez, chacun de ces personnages a une histoire propre, ce qui donne plus de background aux niveaux. D'ailleurs, fini l'objectif principal qui consiste à récupérer un Cristal Temporel. Maintenant, le jeu dispose d'une histoire complète dont chaque niveau en représente une partie.

Le jeu commence en 2401, alors que Cortez revient avec les neuf Cristaux Temporels (récupérés dans le mode Histoire du deuxième jeu) sur une Terre méconnaissable, à l'aspect postapocalyptique la faisant ressembler à Mars. Son vaisseau s'écrase après un dysfonctionnement, mais des marines le retrouvent et l'escortent. Après avoir affronté des TimeSplitters et les énigmatiques Assassins du Temps, il rejoint la base où l'attend son supérieur : le Général. Cortez lui remet les cristaux, qui sont placés par des marines autour d'une machine à voyager dans le temps. Cortez discute alors avec le Général et Anya, premier

officier scientifique de la base. Cortez apprend que les Cristaux Temporels laissent une trace énergétique après avoir été utilisés. En utilisant ceux qu'il a rapportés, Anya peut déterminer la plus ancienne utilisation des Cristaux. Elle donne également à Cortez son nouveau Transmetteur Temporel, ressemblant désormais à un gant et non plus à un ordinateur portable.



(Anya gives to Cortez his Temporal uplink./Anya donne à Cortez son Transmetteur Temporel.)

This Uplink can display a map as an hologramm, but allows mostly to levitate objects, to make them approach from a far, hold them or throw them (Reminding the Gravity Gun from *Half-Life 2*, released in 2004, one year earlier. The effects are similar and the front of the weapon, with the three pliers, looks like the ones of Cortez's Uplink . It's obviously here a reference and not a plagiarism.). Here is the summary of the first level of the Story mode, from the thirteen available, here is the list:

Ce Transmetteur peut afficher une carte sous forme d'hologramme, mais permet surtout de faire léviter des objets, pour les faire approcher à distance, les tenir ou les jeter (rappelant le fusil à gravité de *Half-Life 2*, sorti en 2004, soit un an plus tôt. Les effets sont similaires et l'avant de l'arme, avec ses pinces, rappelle celles du Transmetteur de Cortez. Il s'agit évidemment ici d'une référence et non d'un plagiat.). Voilà qui résume le premier niveau de ce mode Histoire, parmi les treize disponibles, dont voici la liste :

- 2401: Time To Split./C'est l'heure de filer.
- 1924: Scotland The Brave./Bravoure à l'Écossaise.
- 1969: The Russian Connection./La Russian Connection.
- 1969: The Khallos Express./Le Khallos Express.
- 1994: Mansion Of Madness./Manoir de la folie.
- 1994: What Lies Below./Dans les Profondeurs.
- 2052: Breaking And Entering./Entrée par effraction.
- 2052: You Genius, U-Genix./Le labo U-Genix.
- 2243: Machine Wars./Guerres des Machines.
- 2243: Something To Crow About./À propos de Crow.
- 1924: You Take The High Road./Ruée sur les Cristaux.
- 2401: The Hooded Man./L'encapuchonné.
- 1924: Future Perfect./Futur Antérieur.



(The first appearance of another Cortez./La première apparition d'un autre Cortez.)

The game always use the 'Time Portals' concept. But this time, they can appear during the missions too. The idea of time loop has also been used and sometimes, you have to cooperate with one (or more) of your double for a short time. And then, play the same part in the role of your double, which is now yours, closing the loop.

Le jeu utilise toujours le concept de portails temporels. Ils peuvent cette fois également apparaître pendant les missions. L'idée de boucle temporelle a été utilisée et vous devez parfois coopérer avec un (ou plus) de vos doubles pendant une courte période. Et plus tard, jouer le même passage dans le rôle de votre double, qui est maintenant le vôtre, bouclant ainsi la boucle.



(The moment when Crow is revealed./Le moment où Crow est révélé.)

The second level reveals the game's antagonist, Jacob Crow, that Cortez has to chase in several time periods to discover his objective, the Man's second oldest dream (after flying): Immortality. And the consequences which goes with it. Jacob Crow is the Man who discovered the power of the Crystals first. Power he wants to use to become immortal. His research will be about human body modifications, to make it more resistant. During the game, we understands slowly that the TimeSplitters are a consequence of this research. After he found the perfect body, Crow opt for a mix of genetic modification and transhumanism to finally become an hybrid, half-man, half-machine.

Le deuxième niveau dévoile l'antagoniste du jeu, Jacob Crow, que Cortez va poursuivre à plusieurs époques pour découvrir son objectif, le second plus vieux rêve de l'Humanité (après celui de voler) : l'Immortalité. Ainsi que les conséquences qui vont avec. Jacob Crow est l'Homme qui a découvert le pouvoir des Cristaux en premier. Pouvoir dont il va vouloir se servir pour devenir immortel. Ses recherches porteront donc sur la modification du corps humain, pour le rendre plus résistant. On comprend petit à petit durant le jeu que les TimeSplitters sont une conséquence de ces recherches. Après avoir trouvé le corps parfait, Crow opte pour un mélange de modification génétique et de transhumanisme et devient finalement un hybride, mi-homme, mi-machine.

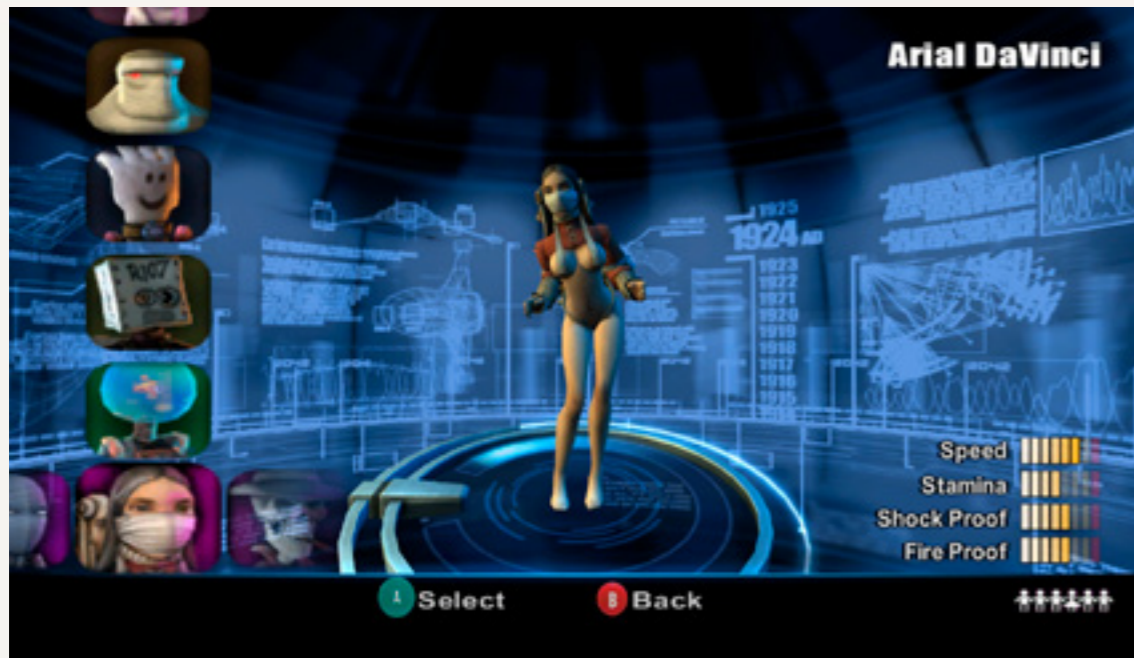


(Splitter Crow, his final form./Crow Splitter, sa forme finale.)

Once transformed, Crow creates an army of TimeSplitters to start a war against mankind, of which he belongs but he despises for its inevitable mortality. He wishes to replace it by his monsters. But Cortez and his random allies will do all they can to stop him and give back to the Earth it's colors of yesteryear.

Une fois transformé, Crow crée une armée de TimeSplitters pour déclencher une guerre contre l'humanité, genre dont il est issu mais qu'il méprise pour son inévitable mortalité, qu'il souhaite le remplacer par ses monstres. Mais Cortez et ses alliés aléatoires vont tout faire pour l'en empêcher et redonner à la Terre ses couleurs d'antan.

2: Arcade Custom/Arcade.



(Character selection's screen, with abilities of the selected character./
 Écran de sélection des personnages, avec les capacités du personnage sélectionné.)

The gameplay is slower in this third episode and the option to choose the speed of the game has been removed. Like three modes (Regeneration, Leech and Flame Tag.). And there aren't new modes, so it remains thirteen of them: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Bag, Bag Tag, Elimination, Shrink, Vampire, Thief, Virus, Zones, Assault, Gladiator and Monkey Assistant.

Fifteen maps are available: Vietnam, Hotel, Venice, Temple, Disco, Subway, Zeppelin, Mars Prison, Siberia¹, Bunker, VR, Spaceport, Chinese, Mexican Mission and Training Ground.

For the weapons, their number reach forty-seven (including fists, the double weapons and some weapons only available in the Story mode): Unarmed, Baseball Bat, Brick (Achieve the challenge "Avec le Brique" to unlock it. Little mistake here: in french, the correct formulation is "la Brique", and not "le Brique", Brique is feminine in french.), Dispersion Gun, ElectroTool, Flamethrower, Flare Gun (x2), Ghost Gun, Grenade, Harpoon Gun, Heatseeker, Injector, K-SMG (x2), Kruger 9 mm (x2), LX-18 (x2), Machine Gun (x2), Mag-Charger, Minigun, Monkey Gun (achieve the challenge "Electro Chimp Discomatic" to unlock it), Pistol 9 mm (x2), Plasma Autorifle, Plasma Grenade, Proximity Mine, Remote Mine, Revolver, Rocket Launcher SBP500, SciFi Handgun (x2), SciFi Sniper, Shotgun, Sniper Rifle, Soviet Rifle, Tactical 12-Gauge, Temporal Uplink (Story mode only.), Time Disruptor Grenade (Story mode only, in the level "Breaking and Entering".), TNT (Story mode only, in the level "Scotland The Brave".), Timed Mine and Vintage Rifle.

Anytime, it's possible to hit with your weapons. The effect is similar to the fists.

About the characters, their number is one hundred and fifty this time. Old characters are playable, new ones too, especially all the ones we can see in the Story mode, except the Janitor that only appears in the cutscene at the end of the level "You Genius, U-Genix".

¹ This map is the other side top of the of the *TimeSplitters 2*'s Story map "Siberia".

Le gameplay est plus lent dans ce troisième épisode et l'option permettant de choisir la vitesse du jeu a été retirée. Ainsi que trois modes (Régénération, Sangsue et Au feu !). Et il n'y a pas de nouveaux modes, donc il en reste treize : Match à Mort, Match à Mort par Équipe, Capture du Sac, Prise du Sac, Élimination, Miniaturisation, Vampire, Voleur, Virus, Zones, Assaut, Gladiateur et Singe Assistant.

Quinze cartes sont disponibles : Vietnam, Hôtel, Venise, Temple, Disco, Métro, Zeppelin, Prison Martienne, Sibérie², Bunker, VR, Spatioport, Chinois, Mission Mexicaine et Terrain d'Entraînement.

Pour les armes, le nombre s'élève cette fois-ci à quarante-sept (en comptant les poings, les armes doubles et certaines armes uniquement disponibles dans le mode Histoire) : Poings, Batte de baseball, Brique (Finir le défi « Avec la brique » pour la débloquer. En anglais, le nom du défi contient une faute : « Avec le Brique ».), Fusil du futur, Electro-outil, Lance-flammes, Pistolet à fusée (x2), Flingue à spectre, Grenades, Harpon, Tête chercheuse, Injecteur, K-SMG (x2), Kruger 9 mm (x2), LX-18 (x2), Mitrailleur (x2), Chargeur-Mag, Sulfateuse, Flingue à singe (Finir le défi « Cyborg Chimpanzé Groovy » pour le débloquer), Pistolet 9 mm (x2), Autofusil à plasma, Grenades plasma, Mine de proximité, Mine télécommandée, Revolver Garrett, Lance-roquettes, SBP500, Pistolet SF (x2), Fusil de sniper SF, Fusil de chasse, Fusil sniper, Fusil soviétique, Calibre 12 tactique, Transmetteur Temporel (Mode Histoire uniquement.), Grenades temporelles (Mode Histoire uniquement, dans le niveau « Entrée par effraction ».), TNT (Mode Histoire uniquement, dans le niveau « Bravoure à l'Écossaise ».), Mine à retardement et Fusil d'époque.

À tout moment, il est possible de frapper avec ses armes, l'effet est similaire aux coups de poing.

Quant aux personnages, leur nombre est de cent cinquante. D'anciens personnages sont jouables, des nouveaux également, notamment tous ceux que l'on peut voir dans le mode Histoire, à l'exception du Balayeur que l'on aperçoit uniquement dans la démo de fin du niveau « Le Labo U-Genix ».



(The Janitor./Le Balayeur.)

² Cette carte est l'autre côté du haut du barrage de la carte « Sibérie », du mode Histoire de *TimeSplitters 2*.

3: Playable characters list/Liste de personnages jouables.

Amy Chen	Crypt Zombie/ Zombie des Cryptes	Goddard
Angel Forge	Cyborg Chimp/ Cyborg Chimpanzé	GOLIATH SD/9
Anya	Daisy Dismay	Gretel
Arial DaVinci	Deadwina/Mortense	Handyman/Manuel Lapogne
Arthur Aching/ Arthur Pasmort	Deep Diver/ Super Plongeur	Hans
Aztec Warrior/ Guerrier Aztèque	The Deerhaunter/ Le Chasseur	Harry Tipper/ Harry les Bons Tuyaux
Badass Cyborg/ Cyborg Casse-pieds	Dinosaur/ Dinosaure	Headsprouter/ Zombphydre
Bear/ L'Ours	Dozer	Henchman Cortez/ Cortez Homme de main
Berserker Splitter/ Splitter Berserker	Dr. Amy	Henchman/ Homme de main
Blanche Deadwood/ Blanche Boismort	Dr. Cortez	Henchwoman/ Femme de main
Booty Guard/Garde du corps	Dr. Lancet	High Priest/Gran Prêtre
Braces/Bretelles	Dr. Peabody	Inceptor/Combattant
Brains/Cerveaux	Dr. Pustule	Inceptress/Combattante
Brother Bartholomew/ Frère Bartholomé	Duckman Drake/ L'Homme-Canard	INSETICK SD/12
Calamari/Calamar	Edwina/Hortense	INSETICK SK/10
Candi Skyler/Candi Boréal	Eli Scrubs/Eli Kipik	Ivor Baddic
Captain Ash/ Capitaine Ash	Elite Henchman/ Homme de main d'élite	Jack Sprocket/ Jack Labidouille
Captain Ed Shivers/ Capitaine Ed Shivers	Elite Henchwoman/ Femme de main d'élite	Jacob Crow
Captain Fitzgerald/ Capitaine Fitzgerald	Envirosuit/ Envirocostume	Jacque de la Morte/ Jacques la Mort
Carrion Carcass/ Robert Carcass	Fergal Stack/ Fergal la Meule	Jared Slim/ Jared le Barreau
Changeling/Changelin	The Freak/La Chose	Jed
Chastity/Chasteté	Gaston Boucher	Jim Smith
Chinese Chef/ Cuisinier Chinois	The General/ Le Général	Jo-Barf Creepy/ Jo-Barf Flippant
Clip Clamp	Ghengis Kant	Jo-Beth Casey
Comrade Papadov/ Camarade Papadov	Ghost/ Fantôme	John Smith

Corporal Hart/ Caporal Hart	Gideon Gout/ Gédéon Goutte	The Jungle Queen/ La Reine de la Jungle
Cortez	Gilbert Gastric	Karma Crow/Crow Hippie
Crispin/ Torche	Gingerbread Man/ Pain d'épice	Khallos
The Cropolite/Le Cropolite	Gladstone	Kitten Celeste/Chaton Céleste
Koozer Mox	Ninja Monkey/Singe Ninja	Security/Sécurité
Kypriss	Nobby Peters	Sewer Zombie/ Zombie d'égouts
Lazarus Mumble/ Lazarus Murmure	Nurse Gulag/ Infirmière Goulag	Sheriff Skullface/ Shérif Tête de Mort
Lenny Oldburn	Nurse Sputum/ Infirmière Crachat	The Shoal/ Le Poiskai
Leo Krupps/ Léo Krups	Nurse Tourniquet/ Infirmière Garrot	Sister Faith/ Sœur Lafoi
Leonid/ Léonide	Oleg	Snowman/ Bonhomme de neige
Lt. Black	Prison Officer/Gardien de prison	Stone Golem/Golem en pierre
Lt. Christine Malone	Private Hicks/Soldat Hicks	Stumpy/Courtaud
Mad Old Crow/ Ce bon vieux Crow	Private Jones/ Soldat Jones	Swinging Tipper/ Henriette les Bons Tuyaux
Maiden/ La Vierge	PROMETHEUS SD/7	Teeth Mummy/ Momie Dentue
The Master/ Le Maître	PROMETHEUS SK/8	Time Assassin/A ssassin du Temps
Med-Unit 6/ Robot-Médecin 6	Pulov Yuran	Time Assassin Cortez/ Assassin du temps Cortez
Mischief/ Sottise	R One-Oh-Seven/ R-107	Tin-Legs Tommy/ Tommy la Patte Folle
Mister Giggles/M. Rictus	R-110	Tommy Jenkins
Monkey/Le Singe	Renzo	Undead Priest/Prêtre Zombie
Mordecai Jones	Riot Officer/Policier d'assaut	Venus/Vénus
Mr. Fleshcage/ M. Peautendue	Robofish/ Robot-Poisson	Victorian Crow/ Crow Victorien
Mr. Socky/M. Shoset	Robot Louis Stevenson	Viola/Violette
Mr. Underwood/ M. Soubois	Sapper Johnson/ Soldat Jonhson	Vlad the Installer/ Vlad le réparateur
Neophyte Constance/ Constance Néophyte	Schmidt	Warrant Officer Cain/ Adjudant Cain
Neophyte Lucian/ Lucien Néophyte	SecuriDroid XP/ Sécuridroïde XP	Warrant Officer Keely/ Adjudant Keely

4: Arcade League/Ligue.

AMATEUR LEAGUE/LIGUE AMATEUR		
1 - ONE GUN FUN/JEU DE TIR		
Rockets 101/ Roquettes 101	Big Game Hunt/ Qui va à la chasse...	Divine Immolation/ Immolation divine
2 - NIGHTSTICK/MATRAQUE		
Commuting Will Kill You/ Accidents de trajet	Toy Soliders/ Petits Soldats	Dam Cold Out Here!/ Ça caille par ici
3 - ON THE TAKE/PILLAGE		
Vamping in Venice/ Balade à Venise	Pirate Gold/ Trésor de pirate	Virtual Brutality/ Brutalité virtuelle

HONORARY LEAGUE/LIGUE CLASSIQUE		
1 - DEADWEIGHT/POIDS MORT		
A Pox of Mox/ Maudit soit Mox	Rumble In The Jungle/ Bagarre dans la jungle	Freak Unique/ Monstre étrange
2 - FEVER PITCH/ATTENTION DANGER		
Outbreak Hotel/ Hôtel du partage	Missile Bunker/ Bunker à missiles	Bag Slag/ La main dans le sac
3 - MODE MADNESS/MODE FOLIE		
I Like Dead People/ Passion macabre	Zany Zeppelin/ Zeppelin sur le retour	Lip Up Fatty/ Silence le gros

ELITE LEAGUE/LIGUE ÉLITE		
1 - SLASH 'N GRAB/CAMBRIOLAGE		
Screw Loose/ Banque route	Oh Shoal-O-Mio/ O sole moi	Astro Jocks/ Fini la plaisanterie
2 - GROUP THERAPY/THÉRAPIE DE GROUPE		
Zone Control/ Garder le contrôle	Front Loaded/ Chargement frontal	Old Blaggers/ Petits malins
3 - RETRO CHIQUÉ/RÉTRO-CHIC		
The Dead, The Bad and The Silly/ Le mort, la brute et le crétin	Ninja Garden/ Ninja de jardin	Sock it to Them/ Donne le maximum

5: Challenges/Défis.

BEHEAD THE UNDEAD/DÉCAPITER LE MORT-VIVANT		
Brain Drain/ Singes-coques	Rare or Well Done?/ Vaches folles	Boxing Clever/ Boite mortelle
CUT-OUT SHOOT-OUT/TIR SUR CARTONS		
Hart Attack/ L'attaque des cibles tueuses	Come Hell Or High Water/ Morts à Venise	Balls of Steel/ Balles en acier

CAT DRIVING/COURSE DE CHAT		
The Cat's out of the Bag/ Chat déménagement	Lap It Up/ Fais le tour	The Cat's Pajamas/ Chat glisse
SUPER SMASHING GREAT/LE ROI DE LA CASSE		
Avec Le Brique/ Avec la brique	Absolutely Potty/ Ash-tèque	Don't Lose Your Bottle/ Quand le chaton n'est pas là...
TIMESPLITTERS 'STORY' CLASSIC/CLASSIQUE « HISTOIRE » DE TIMESPLITTERS		
Queen of Harts/ Hart, le retour	Sammy Hammy Namby Pamby/ Les sandwichs à Sammy	Glimpse of Stocking/ Littérature pour adultes
MONKEYING AROUND/SINGERIES		
Electro Chimp Discomatic/ Cyborg chimpanzé groovy	Melon Heist/ Chapardage de melons	Brass Monkeys/ Sport extrême
MISCELLANEOUS CHALLENGES/DÉFIS DIVERS		
Cortez Can't Jump!/ Cortez ne sait pas sauter !	TSUG: TimeSplitters Underground/ TUTS : Transports Urbains TimeSplitters	Plainly Off His Rocker/ Le bon vieux temps...

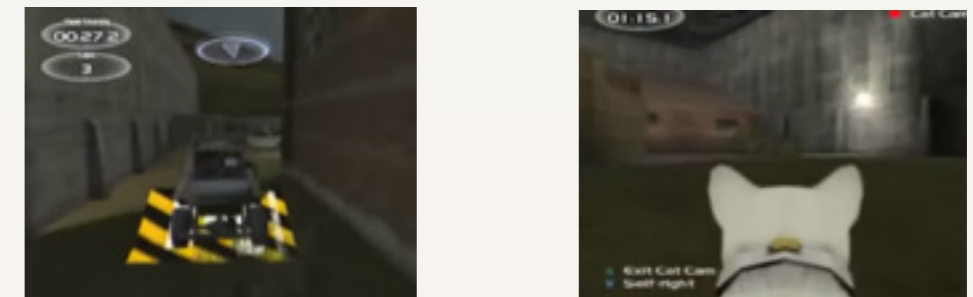
The cardboards challenges have new illustrations:

Les défis de tir sur cible possèdent de nouvelles illustrations :



Finally, footage of challenges deleted in the final game, that could be seen in one of the trailers.

Enfin, des images de défis retirés du jeu final, qui ont pu être vus dans un des trailers.



(There was challenges taking place in the Story mode level "1969 - The Russian Connection". / Il y avait des défis se déroulant dans le niveau du mode Histoire « 1969 - La Russian Connection ».)

6: Awards/Récompenses.

#	AWARD/RÉCOMPENSE	CONDITION
1	AC -10 Award/ Distinction AC-10	Take armor while you don't need it./ Prendre une armure sans en avoir besoin.
2	Backpeddler/ Prudent	Walks forward, wath everywhere around you and move slowly./ Marcher à l'envers, regarder partout autour de vous et avancer lentement.
3	Bag Man/Homme sac	Carry the bag often./Porter souvent le sac.
4	Beheader Award/ Distinction du Bourreau	Cut two hundred heads./ Décapiter deux-cents têtes.
5	Best Equipped/ Meilleur équipement	Have the best weapons or equipment./ Avoir le meilleur armement.
6	Brain Surgeon/Neurochirurgien	Shoot in the head./Tirer dans la tête.
7	Bully/ Gros dur	Always kill the same player./ Tuer toujours le même joueur.
8	Cartographer/Cartographe ?	Explore a map alone./Explorer un niveau seul.
9	Decapitator	Behead a lot of enemies./ Décapiter beaucoup d'ennemis.
10	Dodger/Esquive	Avoid opponents bullets./Esquiver les balles.
11	Fists Of Fury/ Poings de furie	Hit everyone with guns or fists./ Taper tout le monde avec l'arme ou les poings.
12	Fists Of Steel/ Poings d'acier	Behead zombies with fists, as a robot./ Décapiter des zombis à mains nues avec un robot.
13	Glass Jaw/ Mâchoire de verre	Killed by someone only using fists./ Se faire taper tout le temps par quelqu'un utilisant les poings.
14	Golden Oldie Award/ Distinction du Vieux Succès	Play on a map or with a charac- ter from <i>TimeSplitters 2</i> ./ Jouer sur une carte multijoueur ou un personnage de <i>TimeSplitters 2</i> .
15	Hypochondriac/ Hypochondriaque	Take health while you don't need it./ Prendre une santé sans en avoir besoin.
16	Hoarder/ Prévoyant	Take all weapons, armors and bonus before joining the battle, without having to use them./ Prendre toutes les armes, armures et bonus croisés avant d'aller au combat, sans pour autant les utiliser.
17	I Hit Dead People/ Je tire sur les morts	Still shooting enemies after they're dead./ Continuer de tirer sur les persos même une fois qu'ils sont morts.
18	Insomniac Award/ Distinction de l'Insomniaque	Play two hours during the night(after midnight)./ Jouer deux heures de nuit (après minuit).
19	Ledgehopper/ Sauteur de rebords	Die or take damages from falling from a high place./ Mourir ou prendre des dégâts en tombant de très haut.

#	AWARD/RÉCOMPENSE	CONDITION
20	Lemming Award/ Distinction du Lemming	Take explosives weapons (mines, grenade-laun- cher, rocket-launcher and/or flare Gun) and run on enemies to kill yourself with your own weapons explosions./Prendre les armes explosives (mines, grenades, lances-roquettes et/ou pistolets à fusées) et foncez en se suicidant contre les ennemis, avec les explosions de vos armes.
21	Longest Innings/ Plus longue existence	Live the longest time in a game./ Avoir la plus longue durée de vie dans la partie.
22	Longest Spree/ Plus longue série	Kill the most enemies without dying./ Tuer le plus de personnes sans mourir.
23	Marksmanship/Tireur d'élite	50% of precision./50% de précision.
24	Most Cowardly/Plus lâche	Hide from battles./Se cacher loin des combats.
25	Most Damaging/ Plus nuisible	Shoot and kill many enemies./ Tirer et tuer beaucoup de personnes.
26	Most Dishonorable/ Plus déshonorable	Always kill in the back et join the battle with a full armor./ Tuer tout le temps par derrière et aller à la batailles avec une armure complète.
27	Most Effective/ Plus efficace	Use few bullets to kill the most enemies./ Utiliser le moins de balles pour tuer le plus d'ennemis.
28	Most Flammable/ Plus inflammable	Burn for the longer time in a game./ Brûler le plus longtemps dans une partie.
29	Most Frantic/ Plus frénétique	Join the battle without turning back, and shooting everywhere./ Allez dans la bataille sans se retourner, tirer dans tous les sens.
30	Most Lethal/Plus mortel	Kill the most enemies./Tuer le plus d'ennemis.
31	Most Losses/Plus de décès	Die the most./Être mort le plus de fois.
32	Most Manic (Maniac?)/ Plus maniaque	Shoot everywhere and run./ Tirer partout et courir dans tous les sens.
33	Most Outgunned/ Perdants de duels	Use the weakest weapons or fists, to lose many duels./Utiliser les armes les plus faibles ou les poings, afin de perdre beaucoup lors de face à face.
34	Most Peaceful/ Plus paisible	Don't shoot and don't kill./ Ne pas tirer et ne pas tuer.
35	Most Professional/ Plus professionnel	Use the least bullets to kill the most enemies./ Utiliser le moins de balles pour tuer le plus d'ennemis.
36	Most Sneaky/Plus fourbe	Kill bots in the back./Tuer les bots de dos.
37	Most Useless/ Plus inutile	Be useless in a team mode game./ Ne servir à rien pendant une partie en équipe.
38	Multi Kill/ Victimes multiples	Kill many oppenent at the same time./ Faire plein de victimes simultanément.
39	Pathetic Shot/ Tir minable	Always miss when you shoot./ Tirer tout le temps à côté.

#	AWARD/RÉCOMPENSE	CONDITION
40	Persistence Award/ Distinction de l'Obstination	Play two days and two hours./ Jouer deux jours et deux heures.
41	Porter/ Porteur	Protect the bag in Capture the Bag./ Protéger le sac en mode Capture du sac.
42	Ricochet King/ Roi du ricochet	Take the SciFi Handgun and shoot everywhere with the secondary mode (green lasers)./ Prendre l'Arme de poing SF et tirer partout avec le mode secondaire (lasers verts).
43	Shortest Innings/ Plus courte existence	Have the shortest timelife in a game./ Avoir la plus petite durée de vie dans la partie.
44	Sidestepper/Pas de coté	Walk only sideways./Ne marcher qu'en pas chassés.
45	Sloth/Paresse	Don't move at all./Ne pas bouger.
46	Smasher Award/ Distinction du Casseur	Break two hundred and fifty destructible objects (jars, barrels, panes, etc.)./ Casser deux-cents cinquante objets destructibles (pots, bidons, vitres, etc.).
47	Sniper/ Tireur d'élite	Use only weapons with a sight./ Utiliser des armes possédant une lunette de visée.
48	Survivor/ Survivant	Never kill yourself and live for the longest time./ Ne jamais se suicider et tenir longtemps.
49	Traitor/Traître	Shoot your allies./Tirer sur ses alliés.
50	Traveler award/ Distinction du Voyageur	Walk around five hundred miles./ Parcourir environ cinq-cents km.
51	Trigger Happy/ Distinction de la Gâchette Facile	Shoot five hundred thousand bullets./ Tirer cinq-cents milles balles.
52	Underequipped/ Sous équipement	Bots should have a weapon and you only your fists./ Les bots doivent prendre une arme et vous les poings.
53	Unlucky To Lose/ Malheureux perdant	End 2 nd in Deathmatch./ Finir 2 ^{ème} en Match à mort.
54	Vandal/ Vandale	Break a lot of panes in the multiplayer Chinese (between fifteen and twenty-five)./ Casser beaucoup de vitres dans la carte multijoueur Chinois (entre quinze et vingt-cinq).
55	Victim/ Victime	Be killed a lot by the same player./ Se faire tuer plusieurs fois par le même joueur.
56	Weapons Expert/ Expert en arme	Take and use all available weapons in a game./ Prendre et utiliser toutes les armes disponibles dans une partie.
57	Where's The Armour?/ Où est l'armure ?	Turn around the armor without taking it./ Tourner autour de l'armure sans la prendre.
58	Where's The Health?/ Où est la santé ?	Turn around health without taking it./ Tourner autour de la santé sans la prendre.

7: Vehicules/Véhicules.



(Zeep.)



(Turbo Buggy/Buggy futuriste.)



(Pickup Truck./Pick-up à tourelle.)



(Tank.)



(Strudel.)

The Pickup and the tank are only available in the Story mode, respectively in the "Scotland The Brave" level and the "Machine Wars" one. The three others are also playable in the Story mode: the Zeep in "The Russian Connection", Strudel (the Khallos' robotic remote cat inspired by the white cat of Blofeld, the SPECTRE's chief and sworn enemy of James Bond) in "The Khallos Express" and the Turbo Buggy in "Machine Wars". But they're also available in some challenges and in the MapMaker. The Zeep is also available in the Arcade map "Siberia". In the MapMaker, this last one is specific to some tilesets: Military, Egyptian and Horror. While the Turbo Buggy is specific to the Lab and VR ones. Beside, the VR's Buggy has a different skin from the Lab's one, it's blue with red and bright neon lights.

Le pick-up et le tank sont disponibles uniquement dans le mode Histoire, respectivement dans les niveaux « Bravoure à l'Écossaise » et « Guerres des Machines ». Les trois autres sont aussi jouables dans le mode Histoire : la Zeep dans « La Russian Connection », Strudel (le chat robotique télécommandé de Khallos inspiré du chat blanc de Blofeld, chef du SPECTRE et ennemi juré de James Bond) dans « Le Khallos Express » et le Buggy futuriste dans « Guerre des Machines ». Mais ils sont également disponibles dans certains défis et dans l'Éditeur de niveaux. La Zeep est également disponible dans le niveau d'Arcade « Sibérie ». Dans l'Éditeur de niveaux, elle est spécifique à certains thèmes : Militaire, Égyptien et Horreur. Tandis que le Buggy futuriste est spécifique aux thèmes Labo et Virtuel. D'ailleurs, le Buggy du thème Virtuel possède une apparence différente de celle du thème Labo, elle est bleue avec des néons lumineux et rouges.



8: MapMaker/Éditeur de niveaux.



(View of the Editor./Vue de l'éditeur.)

There are five tilesets to create maps with various ambiances: Lab, Military, Egyptian, Horror and Virtual. And now, the level's ceiling can be opened and you can see the sky, and even choose the weather (snow, rain, day/night, etc.). About the available tiles, three important changes:

- The Big Tile has been removed.
- The stackable tiles are introduced, to allow the player create rooms opened on several floors.
- The tile "Death Room" is introduced. When the player walks in it, he dies instantly. Their aspect changes depending the Tileset you choose: mines for the Military one, spikes of different aspect for the Horror, Lab and Egyptian ones, or even "force-field" for the VR one.

It's possible to add decorations in tiles (trash, ramps, barricades, etc.) and vehicles (up to four Zeeps or Turbo Buggies). The Strudel can be added to the maps, up to four too.

For every map, you can choose ten different enemies in a customizing list and create until fifty bots, and of course choose their skin, their weapon and their pattern. In Story mode, only twenty of them can be generated simultaneously. And in Arcade mode, this characters' customized list can be used as a bot set (ten for the Xbox version and only seven for the PlayStation 2 and GameCube versions.).

The eighth floor glitch from *TimeSplitters* and *TimeSplitters 2* still works, although the floor number was reduced in *TimeSplitters Future Perfect*, from seven to five. So you can add a sixth floor, and even more (there's a lot of glitches in this MapMaker). For example, if you fall from more than three floors, you dies instantly. But if a vehicle is on the lower floor and if you fall and press the action button near that vehicle just before you touch the ground, you get into it and don't get any damage. Another glitch: in Story mode, if you have for objective to not be spotted, it's possible to kill an enemy from behind only with your fists, but you must hit him without taking a break, until he dies.

Finally, about the lights, it is now possible to choose the one you really want, thanks to a color wheel menu, and four bars to modify the RGB colors and vary the luminosity of the light. All of this in addition to the preset colors (the same you can find in *TimeSplitters 2*).

Il y a cinq thèmes pour créer des cartes aux ambiances variées : Labo, Militaire, Égyptien, Horreur et VR. Et désormais, le plafond des niveaux peut être ouvert et donner sur le ciel, dont on peut choisir la météo (neige, pluie, jour/nuit, etc.). Concernant les pièces disponibles, trois changements notables :

- La grande pièce des deux premiers jeux a disparu.
- Les pièces empilables font leur apparition, permettant de créer des pièces ouvertes sur plusieurs étages.
- Des pièces mortelles font leur apparition. Quand le joueur y passe, il meurt instantanément. Leur aspect change selon le thème choisi : des mines pour le thème Militaire, des piques pour les thèmes Horreur, Labo et Égyptien ou encore des ondes mortelles pour le thème VR.

Il est possible d'ajouter des décorations dans les pièces (poubelles, rampes, sacs de sable, etc.) et des véhicules (jusqu'à quatre Zeeps ou Buggies futuristes). Le Strudel peut être intégré aux cartes, on peut en placer jusqu'à quatre également.

Pour chaque carte, on peut choisir dix ennemis dans une liste personnalisable et créer une cinquantaine de bots, et bien sûr choisir leur aspect, leur arme et leur logique de jeu. En mode Histoire, un maximum de vingt peuvent apparaître simultanément. Et en Arcade, cette liste de personnages personnalisable peut être utilisée comme set de bots (dix pour la version Xbox et seulement sept pour les versions PlayStation 2 et GameCube).

L'astuce de huitième étage de *TimeSplitters* et *TimeSplitters 2* fonctionne encore, bien que le nombre d'étages ait été réduit dans *TimeSplitters Future Perfect*, passant de sept à cinq. Il est donc possible d'ajouter un sixième étage, voire plus (il existe d'innombrables glitches dans cet Éditeur de niveaux). Par exemple, si vous vous faites une chute de plus de trois étages, vous mourrez sur le coup. Mais si un véhicule se trouve au dernier étage et que vous tombez et appuyez sur la touche d'action près du véhicule juste avant de toucher le sol, vous montez dedans et ne subissez aucun dégât de chute. Autre astuce : en mode Histoire, si vous avez comme objectif de ne pas vous faire repérer, il est possible d'éliminer un ennemi par derrière avec les poings, à condition d'enchaîner les coups pour l'empêcher de se retourner, sinon vous êtes repérés.

Enfin, concernant les lumières, il est maintenant possible de choisir celle que l'on veut vraiment, grâce à un menu comportant une roue chromatique, ainsi que quatre barres permettant de modifier les couleurs RVB et de varier la luminosité de la couleur. Ceci en plus des couleurs prédéfinies (les mêmes que dans *TimeSplitters 2*).



(The color wheel./La roue chromatique.)

9: Cheats/Triches.

NAME/NOM	HOW TO UNLOCK/COMMENT DÉBLOQUER
Big Heads/Grosses Têtes	Outbreak Hotel with Bronze/Bronze dans Hôtel du partage
Small Heads/Petites Têtes	A Pox of Mox with Bronze/Bronze dans Maudit soit Mox
Human Gun Sounds/ Bruit humain d'arme	The Cat's out of the Bag with Bronze/ Bronze dans Chat déménagement
Big Hands Hat/Grandes mains	Cortez Can't Jump! with Bronze/Bronze dans Cortez ne sait pas sauter !
Paintball	Absolutely Potty with Bronze/Bronze dans Ash-tèque
Fat Characters/Personnages gras	Commuting Will Kill You with Bronze/Bronze dans Accidents de trajet
All Characters Cloaked/ Personnages invisibles	Queen of Harts with Bronze/ Bronze dans Hart, le retour
Slow Motion Deaths/ Mort au ralenti	Rockets 101 with Bronze/ Bronze dans Roquettes 101
Cardboard Characters/ Personnages en carton	Hart Attack with Bronze/ Bronze dans L'attaque des cibles tueuses
Rotating Heads/Têtes tournantes	Brain Drain with Bronze/Bronze dans Singes-coques
Cascade	Zone Control with Bronze/Bronze dans Garder le contrôle
8-bit Color	Screw Loose with Bronze/Bronze dans Banque route
Old Film	I Like Dead People with Bronze/Bronze dans Passion macabre

10: Music/Musique.

Christian Marcussen joined Graeme Norgate for this third game, accentuating the global change of tone of this episode, with more orchestral musics, mainly for the Story mode (whose he composed the majority of the tracks). Norgate was more on the Arcade music, with some contributors, like Ross Tregenza (lead and singer of the band *Goteki*), for the tracks "Who's the Mummy?", "Like a Monkey", "Like a Robot" and the instrumental version of this last one. Jeremy Taylor has composed the music "Venice" (which is a techno remix of Henry Purcell's "Funeral March for Queen Mary", known among others for its use in *A Clockwork Orange*), that Norgate preferred to his own remix. He mixed and added it to the game. Croker has composed the track "Zeppelin", that Graeme Norgate has mixed and added into the game then. And finally, "Spaceport" is inspired by a remix that Norgate did for the band *Illumina*.

Seventeen musics of the first two games are available in the *PlayStation 2* and *Xbox* versions of the game and only three for the *GameCube* one. Furthermore, in this last one, the song "Goteki Remix" from *TimeSplitters 2* doesn't work. When you select it, it's the music "Scotland The Brave" that is played.

Christian Marcussen a rejoint Graeme Norgate pour ce troisième jeu, accentuant le changement de ton global de cet épisode, avec des musiques plus orchestrales, principalement pour le mode Histoire (dont il a composé la majorité des pistes). Norgate s'est davantage occupé des musiques du mode Arcade, avec quelques collaborateurs, comme Ross Tregenza (leader et chanteur du groupe *Goteki*), pour les pistes « Who's the Mummy? », « Like a Monkey », « Like a Robot » et la version instrumentale de cette dernière. Jeremy Taylor a composé la musique « Venice » (qui est un remix techno de « Musique pour les funérailles de la Reine Mary » d'Henry Purcell, connue entre autres pour son utilisation dans *Orange Mécanique*),

que Norgate a préférée à son propre remix. Il l'a mixée et intégrée au jeu. Croker a composé la musique « Zeppelin », que Graeme Norgate a ensuite mixée et intégrée au jeu. Et enfin, « Spaceport » est inspirée d'un remix qu'a fait Norgate pour le groupe *Illumina*.

Dix-sept musiques des deux premiers jeux sont disponibles dans les versions *PlayStation 2* et *Xbox* du jeu et trois seulement pour la version *GameCube*. De plus, dans cette dernière, la musique « Goteki Remix » de *TimeSplitters 2* ne fonctionne pas. Quand vous la sélectionnez, c'est la musique « Bravoure à l'Écossaise » qui est jouée.

11: Online/Réseau.

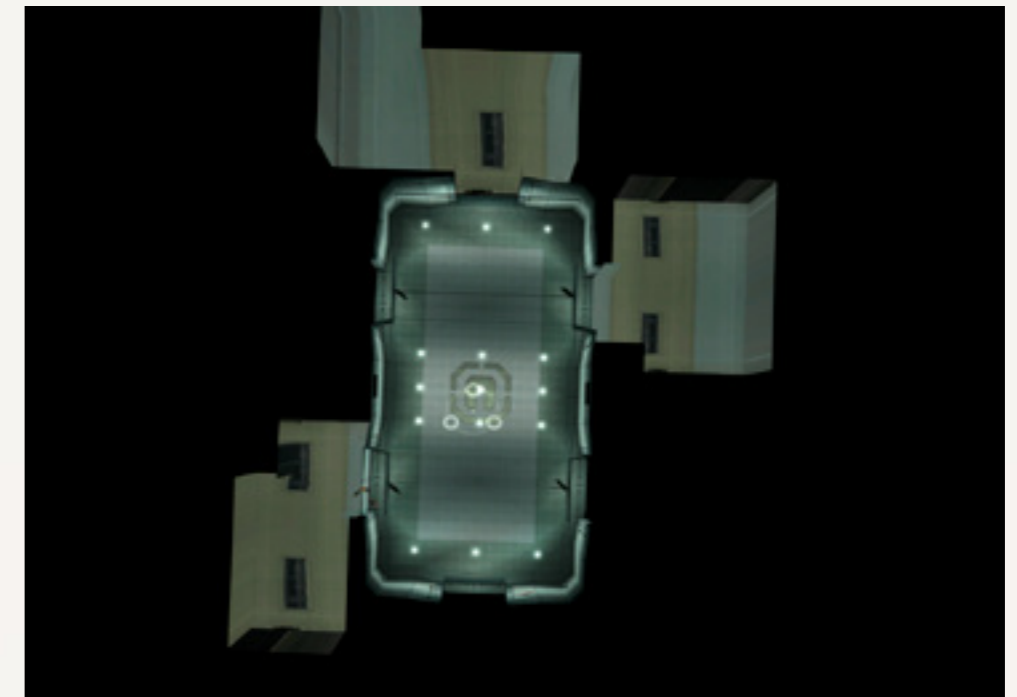
TimeSplitters Future Perfect is the only game of the franchise to get an online mode (in the *PlayStation 2* and *Xbox* versions only, allowing to play until 8 on *PlayStation 2* and sixteen on *Xbox*).

TimeSplitters Future Perfect est le seul jeu de la série à posséder un mode en ligne (sur les versions *PlayStation 2* et *Xbox* uniquement, permettant de jouer jusqu'à huit sur *PlayStation 2* et seize sur *Xbox*).

12: Various/Divers.

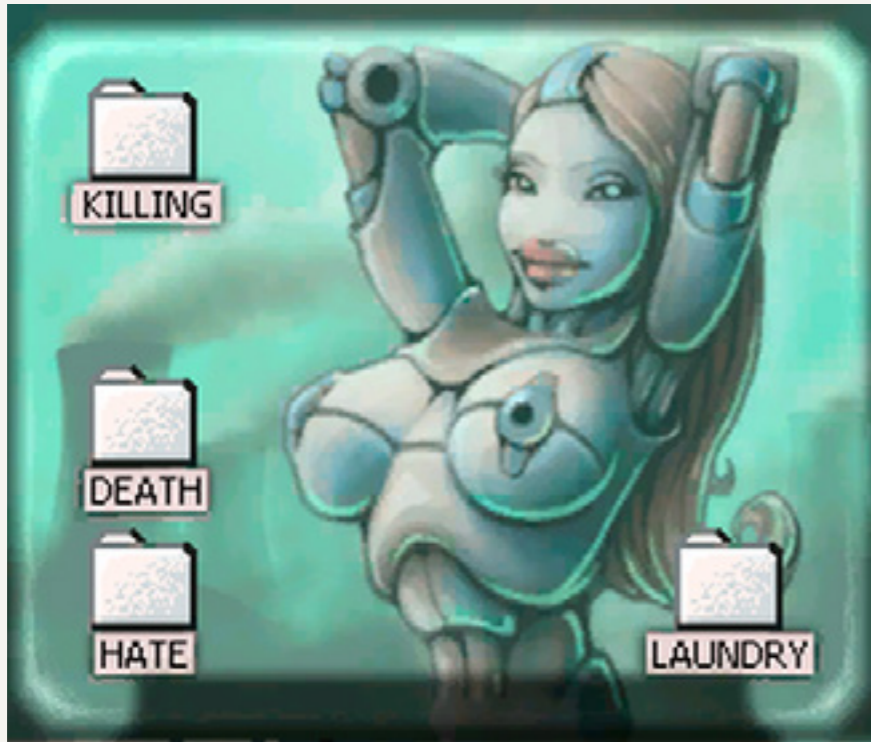
In the big room where takes place the final battle of the level "You Genius, U-Genix", they should have been three additional rooms, which can be seen in this official 3D view:

Dans la grance salle où se déroule le combat final du niveau « Le labo U-Genix », il aurait du y avoir trois pièces supplémentaires, qui sont visibles dans cette vue 3D officielle :



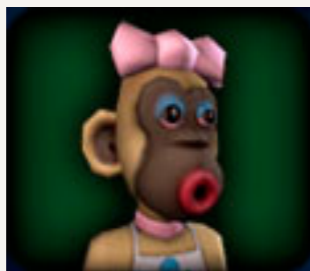
When Cortez hacks R-110 in the introductive cutscene of the "Machine Wars" level, this picture can be seen on the screen Cortez uses, which is inside the robot's head.

Quand Cortez hacke R-110 dans la démo d'introduction de la mission "Guerres des Machines", cette image peut être vue sur l'écran qu'utilise Cortez, qui se trouve dans la tête du robot.



Several characters were removed from the final game, like the Monkey Girlfriend (surely because of the "black face" effect).

Plusieurs personnages ont été retirés du jeu final, comme la Petite amie Guenon (sûrement à cause de l'effet « black face »).



The other deleted characters were in the previous games. The Impersonator and Lumberjack from *TimeSplitters 1*, and Nikolai, Sergeant Shock, Captain Night and Trooper Black from *TimeSplitters 2*.

Les autres personnages retirés appartenaient aux anciens jeux. Le King et Jack Le Bûcheron de *TimeSplitters 1*, et Nikolai, le Sergent Secousse, le Capitaine Typhon et le Soldat Charpie de *TimeSplitters 2*.



(Trooper Black, Captain Night and Sergeant Shock in the character selection's screen./
 Le Soldat Charpie, le Capitaine Typhon et le Sergent Secousse, dans l'écran de sélection des personnages.)

The place you go in the levels "1924: You Take The High Road" and "1924: Future Perfect" is a city named Kronia, that Crow built in several years.

L'endroit que vous traversez dans les niveaux « 1924 : Ruée sur les Cristaux » et « 1924 : Futur Antérieur » est une ville appelée Kronia, que Crow a mis plusieurs années à construire.

COVER ARTS/ILLUSTRATIONS



(UK and EU cover Art./Jaquette britannique et européenne.)



(NA Cover Art./Jaquette américaine.)



(UK back and front of the manual./Arrière et avant du manuel britannique.)



(Belgian and Dutch back and front of the manual./Arrière et avant du manuel belge et néerlandais.)



(UK and EU PS2 DISC front./
CD PS2 britannique et européenne PS2.)



(NA PS2 DISC/
CD PS2 américain.)



(UK and EU Xbox DISC front./
CD Xbox britannique et européen.)



(NA Xbox DISC front./
CD Xbox américaine.)



(Worldwide GC DISC front./
CD GameCube international.)



(German and Swiss DISC front./
CD allemand et suisse GC.)

SOUNDTRACK/BANDE-SON



(Cover art for the soundtrack of the game ([available to purchase on Bandcamp](#))/
Illustration pour la bande-son du jeu ([disponible à l'achat sur Bandcamp](#).)

CHARACTERS/PERSONNAGES



(The Sergeant Cortez, with his first draft below, visible in the first trailers of the game./
Le Sergent Cortez, dans sa première version en-dessous, visible dans les premiers trailers du jeu.)



(Harry Tipper./Harry les Bons Tuyaux.)



(Jo-Beth Casey.)



(Captain Ash./Capitaine Ash.)



(Jo-Beth with "Princess", and the Jungle Queen./Jo-Beth avec « Princesse », et la Reine de la Jungle.)



(R-110.)



(Lieutenant Black, Time Assassin, Edwina and Deadwina./Lieutenant Black, Assassin du temps, Hortense et Mortense.)



(Hans and/et Gretel (Mark III).)



(Angel Forge, Warrant Officer Keely, Warrant Officer Cain, Monkey, Cyborg Chimp and Brains./
Angel Forge, Adjudant Keely, Adjudant Cain, Le Singe, Cyborg Chimpanzé et Cerveaux.)



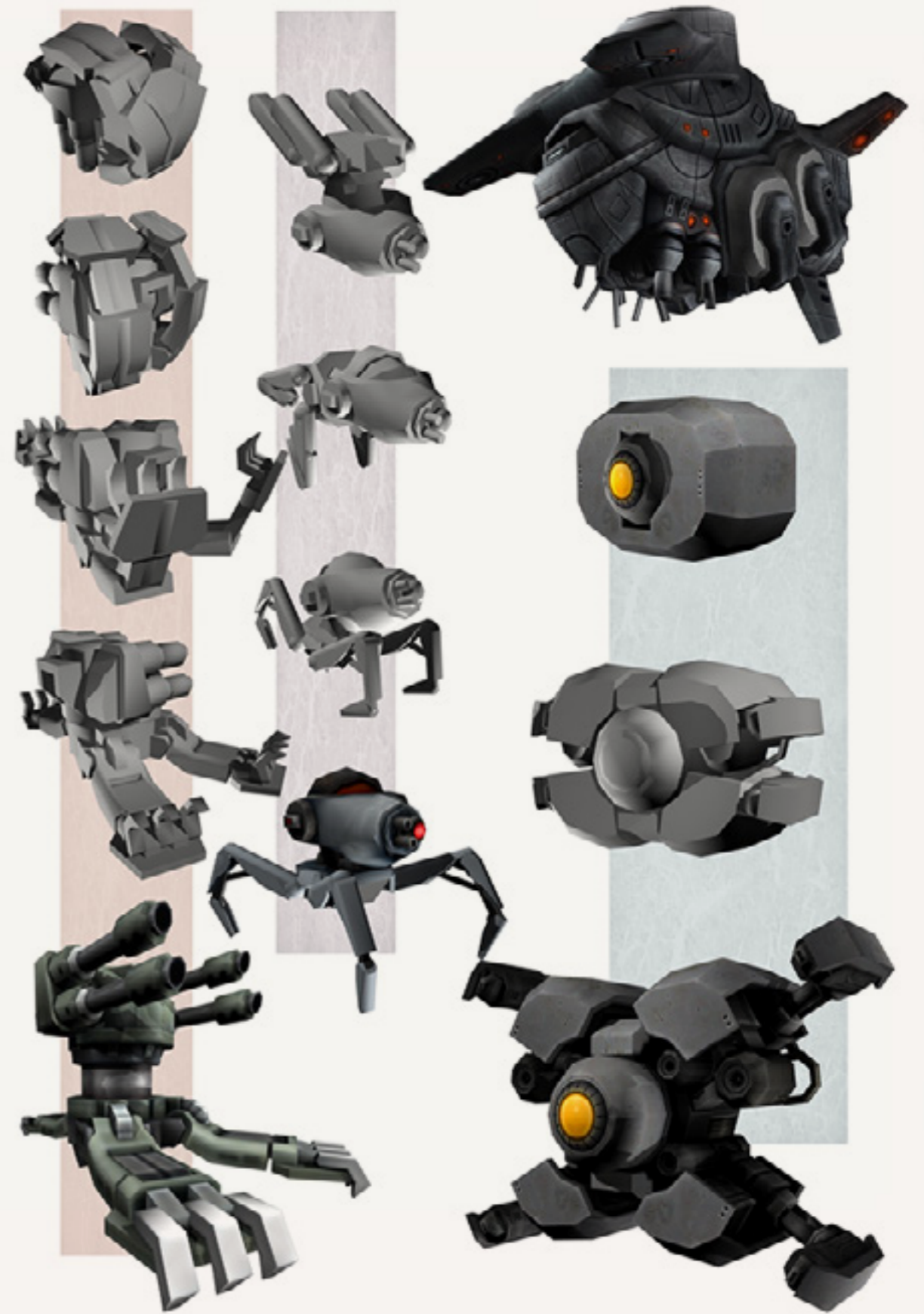
(Ariel DaVinci, Lazarus Mumble and Med-Unit 6./Ariel DaVinci, Lazarus Mummure et Robot-Médic 6.)



(Lt. Christine Malone and Splitter Crow.)



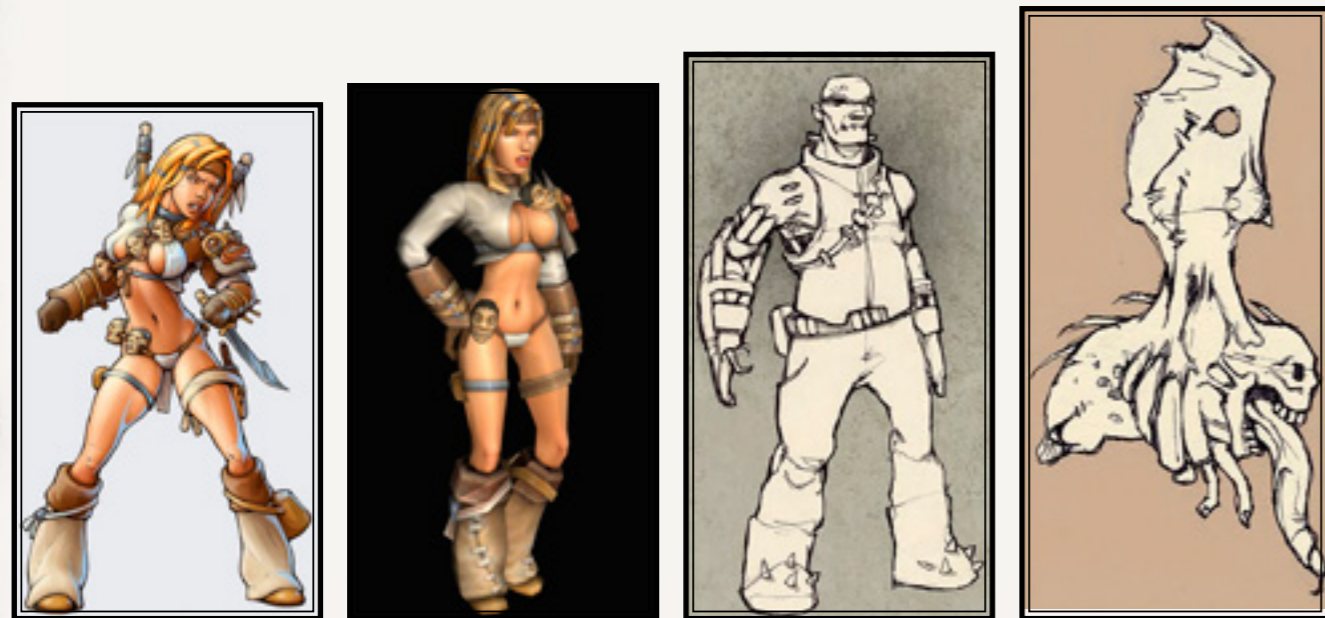
(Prison Officer, Insetick SD/12 and Sentry Robot./Gardien de prison, Insetick SD/12 et Robot Sentinelle.)



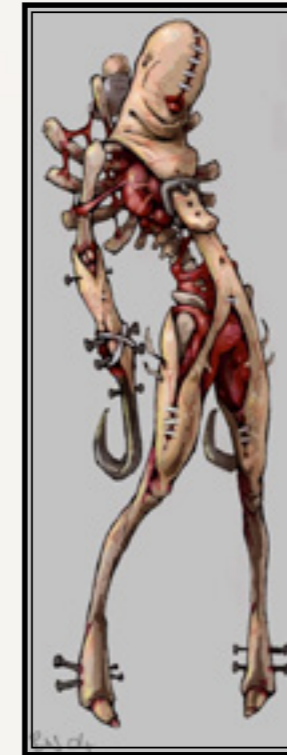
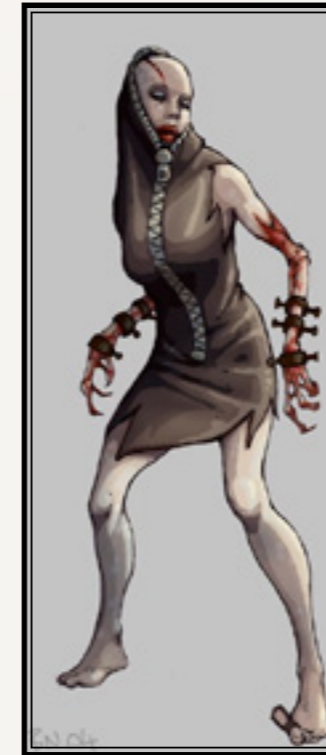
(Rolling Robot, Railbot, UltraNet Airship and UltraNet Fighter./
 Robot Roulant, RoboRail, Vaisseau de transport de troupes d'UltraNet et Chasseur d'Ultratnet.)



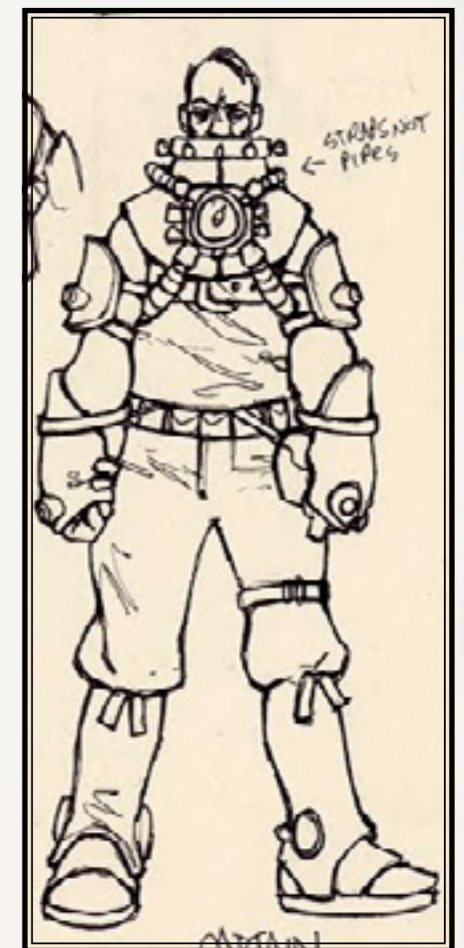
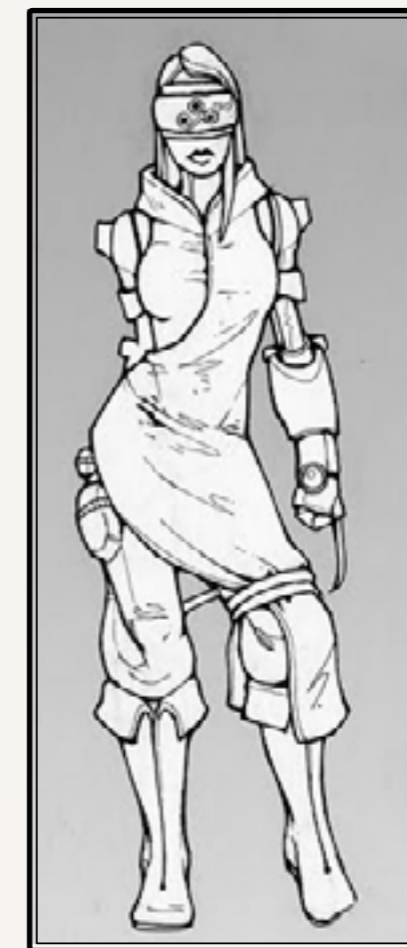
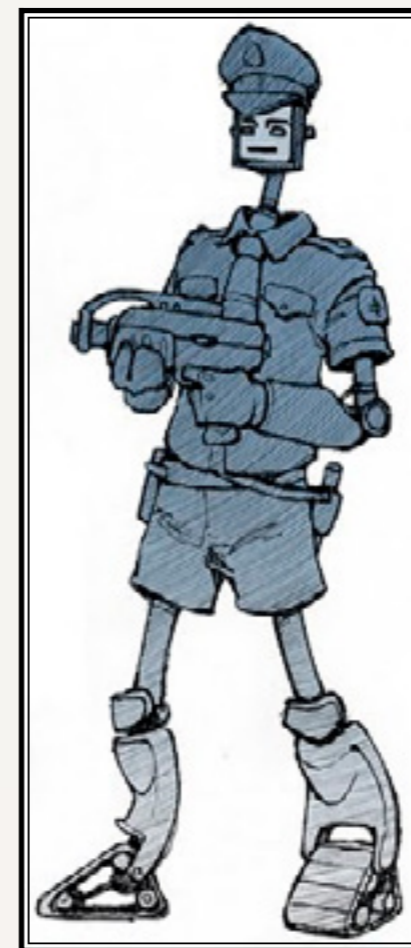
(Concept arts of Jo-Beth Casey, by/par Ben Newman.)



(Concept arts and 3D artwork of the *TimeSplitters Future Perfect* version of The Jungle Queen.
And concepts arts for Lazarus Mumble and the little flying enemies presents during the Princess Boss battle.
Concept arts et artwork en 3D de la version de La Reine de la Jungle de *TimeSplitters Future Perfect*.
Et concept arts de Lazarus Murbure et des petits ennemis volants présents durant le combat contre « Princesse ».)



(Three unused characters's artworks, by Ben Newman./Artworks de trois personnages inutilisés, par Ben Newman.)



(Concept art of SecuriDroid XP, one of Lieutenant Black and a last one of Warrant Officer Cain./
Concept art de Sécuroïde XP, un autre du Lieutenant Black et un dernier de l'Adjutant Cain.)



(Lenny Oldburn.)



(Monkey variants./Les variantes du Singe.)

MISCELLANEOUS/DIVERS



(Logo of the game./Logo du jeu.)



(U-Genix logo.)



(Minigun./Sulfateuse.)



(Story mode U-Genix level textures, by Craig Collins./
Textures du niveau U-Genix du mode Histoire, par Craig Collins.)



(Zeppelin multiplayer map textures, by Craig Collins./
Textures de la carte multijoueur Zeppelin, par Craig Collins.)

5th PART
5^{eme} PARTIE



TIMESPLITTERS 4
(2008)

TIMESPLITTERS

ABOUT THE GAME/À PROPOS DU JEU :

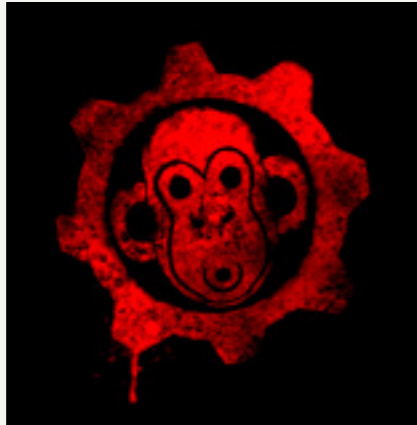
TimeSplitters 4 is a chimera. It was never released but, back in the time, *Free Radical Design* teased the game on their official website. But suddenly, in the end of 2008, *Free Radical* closed and *TimeSplitters 4* (simply named *TimeSplitters* by the developers), joined the pile of unfinished projects. However, after *Free Radical* closed its doors, some of the old developers and/or graphic designers shared concepts arts and artworks, from time to time. But that's not all: in April 2018, a *Reddit* user named "NCS_McCallihan" shared a collection of artworks and concept arts of the game. And later the same year (November, the 10th, to be precise), an Internet user named "CloneCommOmar" shared old textual documents from the *TimeSplitters 4* development era, in a Wikia called [The Vault - a Free Radical Archive](#). A pile of informations about what could have been one of the funniest FPS ever. Informations about the game itself, the content, the game mechanics and a playable demo. I've read all of them and I've collected all informations I could get about the game. In a first part, I'll recall the few informations we get at the development time, and in the second one, I'll make a summary of all the wealth of informations coming from the Wikia *The Vault*.

TimeSplitters 4 est une chimère. Il n'est jamais sorti mais, à l'époque, *Free Radical Design* a teasé le jeu sur leur site officiel. Mais soudainement, fin 2008, *Free Radical* a fermé et *TimeSplitters 4* (nommé simplement *TimeSplitters* par les développeurs, a rejoint la pile des projets non terminés. MAIS ! Après que *Free Radical* ait fermé ses portes, d'anciens développeurs et/ou designers ont partagé des concepts arts et des artworks, de temps en temps. Mais ce n'est pas tout : en avril 2018, un internaute de *Reddit* nommé « NCS_McCallihan » partagea une collection d'artworks et de concept arts du jeu. Et plus tard la même année (le 10 novembre pour être précis), un internaute nommé « CloneCommOmar » a partagé d'anciens documents textuels datant du développement de *TimeSplitters 4*, dans un Wikia appelé [The Vault - a Free Radical Archive](#). Une pile d'informations sur ce qui aurait pu être un des FPS les plus funs de tous les temps. Des informations sur le jeu, son contenu, les mécaniques de jeu et une démo jouable. Je les ai toutes lues et j'ai collecté toutes les informations que j'ai pu trouver sur le jeu. Dans une première partie, je vais évoquer le peu d'informations qui ont été dévoilées à l'époque du développement, puis dans la deuxième, je vais faire un résumé de la mine d'informations provenant de *The Vault*

1: THE DEVELOPMENT TIME/L'ÉPOQUE DU DÉVELOPPEMENT - (2007-2008).

In June 2007, *The Official PlayStation Magazine* announced the game. It would be a *PlayStation 3* exclusivity. With the announcement, a picture:

En juin 2007, *Le Magazine Officiel de PlayStation* a annoncé le jeu. Il serait une exclusivité *PlayStation 3*. Avec cette annonce, une image :



(A parody of the *Gears of War* logo./Une parodie du logo de *Gears of War*.)

This was the very first informations about the game. In September, Rob Yescombe (former script writer for *Free Radical*) declared in an interview that the video game would be a satirical experience of video games. Which was confirmed by another picture shared by *Free Radical*, in the *The Official PlayStation Magazine* again:

Ce furent les premières informations à propos du jeu. En septembre, Rob Yescombe (anciennement scénariste pour *Free Radical*) déclara dans une interview que le jeu serait une expérience satirique des jeux vidéos. Ce qui se confirma avec une autre image partagée par *Free Radical*, toujours dans *Le Magazine Officiel de PlayStation* :



(The true identity of Master Chief has been finally revealed.../La véritable identité de Master Chief a enfin été révélée...)

Just after, a small teaser has been revealed by *Free Radical*. In the beginning, you can hear the music *Prélude Op. 28 No. 15 (Raindrop)*, by Frédéric Chopin, that sounds dramatic. And after the reveal of the character, you can hear *The Entertainer*, by Scott Joplin, to end with a more happy tone.

Juste après, un petit teaser a été dévoilé par *Free Radical*. Au début, vous pouvez entendre la musique *Prélude Op. 28 No. 15 (Raindrop)*, par Frédéric Chopin, qui donne une ambiance dramatique. Et après avoir révélé le personnage, vous pouvez entendre *The Entertainer*, par Scott Joplin, pour finir sur un ton plus joyeux.



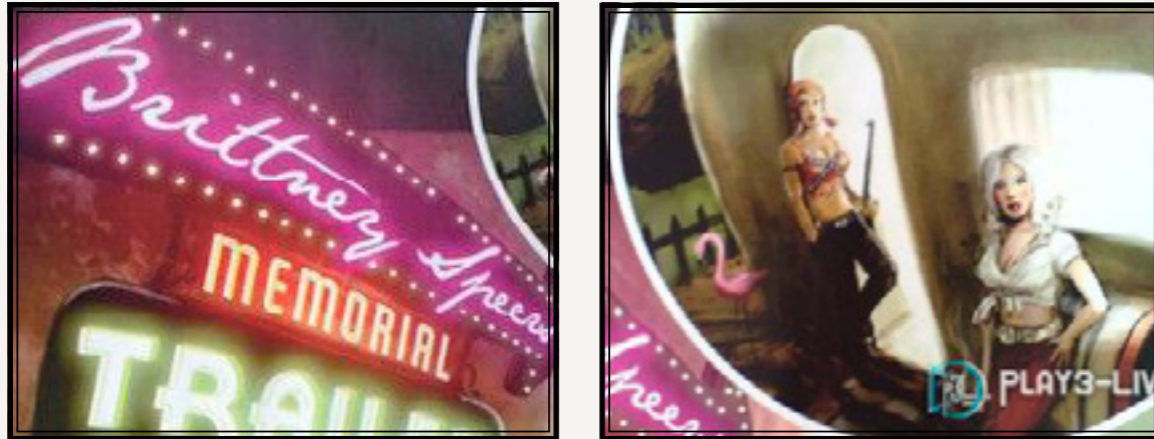
(Teaser's screenshot./Screenshot du Teaser.)



(A full version of the artwork from *The Official PlayStation Magazine*./ Une version complète de l'artwork du *Magazine Officiel de PlayStation*.)

Other artworks were shared by the studio in specialized magazines:

D'autres artworks ont été partagés par le studio dans des magazines spécialisés:



(Article about the concept of the game./Article sur le concept du jeu.)



(Another video game parody, you know which one./Une autre parodie de jeu vidéo, vous savez laquelle.)

In April, two other artworks were shown. The first one announced the come back of Jo-Beth Casey, with a new look (dressed like a nun) and facing zombies with a Chainsaw named "Saw of Babylon". The second one introduced a Gothic castle with a monkey on a table that looks like a Frankenstein's Monster.

En avril, deux autres artworks ont été montrés. Le premier annonçait le retour de Jo-Beth Casey, avec un nouveau look (habillée en nonne) et affrontant des zombies avec une tronçonneuse appelée « Saw of Babylone ». Le second présentait un chateau Gothique avec un singe sur une table ressemblant à un Monstre de Frankenstein.



Later, in the end of 2008, *Free Radical* launched a short teaser that made a parody of a movie this time: *Star Wars*. Along with the introduction of a new character: Sir Chimpalot. But the video was immediately removed, due to copyright issues.

Plus tard, à la fin de l'année 2008, *Free Radical* lança un court teaser qui faisait une parodie de film cette fois : *Star Wars*. Accompagnée de l'introduction d'un nouveau personnage : Sir Chimpalot. Mais la vidéo a été retirée aussitôt, à cause de problèmes de droits d'auteur.



(The logo of *Free Radical*, parodying the *LucasArts*' one./
Le logo de *Free Radical*, parodiant celui de *LucasArts*.)



(An official wallpaper with the new logo of the game./
Un fond d'écran officiel avec le nouveau logo du jeu.)



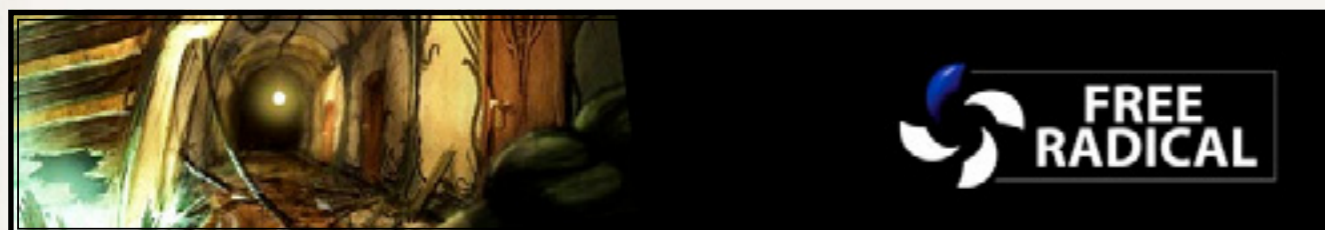
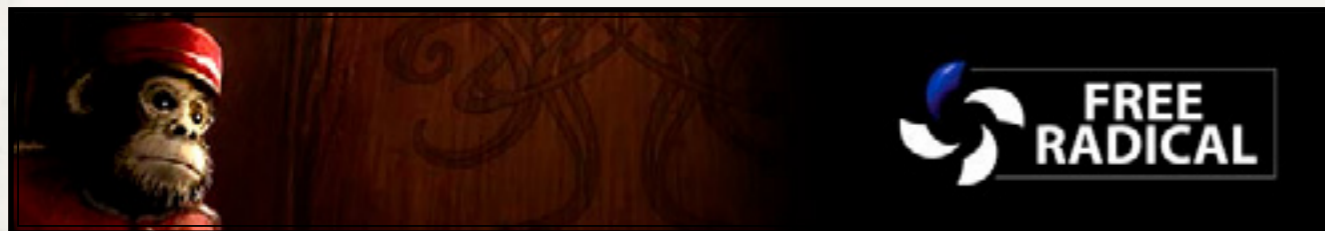
(Artwork of Sir Chimpalot, the mighty./Artwork de Sir Chimpalot, le magnifique.)



(3D views and textures of the character, by Nick Carver./Vues en 3D et textures du personnage, par Nick Carver.)

A few months after, *Free Radical* added several banners with *TimeSplitters 4* artworks on their website. They changed every time you loaded a new page. That was the last informations about *TimeSplitters 4*, before *Free Radical* close its doors.

Quelques mois plus tard, *Free Radical* a ajouté plusieurs bannières avec des artworks de *TimeSplitters 4* sur leur site Internet. Elles changeaient à chaque fois que vous chargiez une nouvelle page. Ce furent les dernières informations à propos du *TimeSplitters 4*, avant que *Free Radical* ne ferme ses portes.



The last official content about *TimeSplitters 4* was a video from Tom Clarke-Hill (the official voice of Cortez) named "Cortez *TimeSplitters 4* - CALL TO ARMS". It was uploaded in 2012, November the 30th. This year, a petition circulated on the Internet to ask *Crytek* to develop *TimeSplitters 4*. His video intended to help the fans in their approach.

Le dernier contenu officiel à propos de *TimeSplitters 4* était une vidéo de Tom Clarke-Hill (la voix officielle de Cortez) nommée « Cortez *TimeSplitters 4* - CALL TO ARMS ». Il l'a uploadé le 30 Novembre 2012. Cette année-là, une pétition circulait sur Internet pour demander à *Crytek* de développer le jeu. Sa vidéo avait pour but d'aider les fans dans leur démarche.

2: AFTER THE CLOSURE OF FREE RADICAL DESIGN/APRÈS LA FERMETURE DE FREE RADICAL DESIGN.

Nothing for a long time then. Until 2018. The 17th of April, someone posted on *Reddit* a long list of artworks and concept arts of the game. And six months later, someone else shared a lot of informations about the game and its mechanisms. Let's see all of them, in order.

Rien pendant une longue période ensuite. Jusqu'en 2018. Le 17 avril, quelqu'un a posté sur *Reddit* une longue liste d'artworks et de concept arts du jeu. Et six mois plus tard, quelqu'un d'autre partagea beaucoup d'informations à propos du jeu et de ses mécanismes. Voici tout cela, dans l'ordre.

A: A REBOOT?/UN REBOOT ?

In an interview³, Karl Hilton, one of the four founders of *Free Radical Design*, said that the Corporal Hart would have been brought back in *TimeSplitters 4*. That doesn't mean the game was necessarily a reboot, but with a new story, it would have been easier to bring this character back.

However, the fact that the game was supposed to be simply named "*TimeSplitters*" finally, like we saw in the Sir Chimpalot teaser, went into a reboot direction.

Finally, in *The Vault* datas, we can find a description of the *TimeSplitters*: "*TimeSplitters* are a ferocious insect-like society that have taken their hive brain to another dimension...ours. ". In the story of *TimeSplitters Future Perfect*, *TimeSplitters* were created by humans, here, they come from another dimension. Which could show a developers' will to come back to the basics.

Dans une interview³, Karl Hilton, un des quatre fondateurs de *Free Radical Design*, disait que le Caporal Hart aurait été ramené dans *TimeSplitters 4*. Ça ne signifie pas que le jeu était forcément un reboot, mais avec une nouvelle histoire, il aurait été plus simple de faire revenir ce personnage.

Cependant, le fait que le jeu devait simplement s'intituler « *TimeSplitters* » finalement, comme on a pu le voir avec le teaser de Sir Chimpalot, allait dans le sens d'un reboot.

Enfin, dans les données de *The Vault*, on peut trouver une description des *TimeSplitters* : « Les *TimeSplitters* sont une société d'insectoïdes féroces qui ont amené leur ruche dans une autre dimension... La nôtre. ». Dans l'histoire de *TimeSplitters Future Perfect*, les *TimeSplitters* ont été créés par les humains, ici, ils viennent d'une autre dimension. Ce qui pourrait indiquer une volonté d'un retour aux sources de la part des développeurs.

B: ADVERTISING/PUBLICITÉ.

Before the teasers we know, three steps have been prepared by the developers:

Avant les teasers que l'on connaît, trois étapes avaient été présentées par les développeurs :

³ This one/Celle-ci : <http://www.jeuxvideo.com/news/750759/timesplitters-les-coulisses-de-free-radical-design.htm>

Step 1: July/August 2008. Posters should have been published in magazines, without any explanations.
Étape 1 : Juillet/Août 2008. Des posters devaient être publiés dans des magazines, sans aucune explication.



(First version of the poster, a movie parody again./
 Première version du poster, encore une parodie de film.)



(Second version of the poster./
 Seconde version du poster.)

Step 2: Let people speculate about the game's content. A month later, show only one picture to lose them even more, with an unexpected feature or mode, like the zombie wheelchair racing one.

Étape 2 : Laissez les gens spéculer sur le contenu du jeu. Un mois après, montrer seulement une image pour encore plus les perdre, avec un contenu ou un mode inattendu, comme celui de la course de zombies en fauteuil roulant.

Step 3: Finally, a short trailer with a Trojan Horse that looks like a giant wooded monkey. End. Game title. Along with that, a series of concepts pictures and articles about the game content.

Étape 3 : Enfin, un court trailer avec un Cheval de Troie ressemblant à un singe en bois géant. Fin. Titre du jeu. Accompagné d'une série d'images du jeu et d'articles à propos de son contenu.



(Artwork of the trailer./Artwork du trailer.)

C: THE CONCEPT/LE CONCEPT.

So, *TimeSplitters 4*, what it should be like ? The game should have been released in 2009 and get next-gen graphics (with 60 fps, to be fast like *TimeSplitters 2*). It would have been rated 18+, and launched on *PlayStation 3*, *Xbox 360*, *PC* and possibly *Wii*.

The idea was: warriors from all times periods (Pirates, Vikings, Greeks soldiers, Nazis scientists, etc.) in addition to the *TimeSplitters* universe characters (Monkeys, TimeSplitters, Cortez, Jo-Beth, Captain Ash, etc.). With the cartoony graphic style of the franchise, mixed with ultra-realistic graphics.

There should be a story mode. In an interview for *PlayStation World Magazine*, Rob Yescombe said about it: "Solid story experience in there.". It was supposed to be rich of content and not linear, with both story levels and challenges. It would have been possible to play it alone, with another player in Co-op or with a stranger, online.

The multiplayer would have been improved and updated, because of the COD-like FPS new standard, but with new modes and features added, to offer a modern but different "TimeSplitterish" experience.

For the online features, they should have been new modes, customizable games and online rankings. Games could have been played up to sixteen players.

But the biggest novelty of the game was the interaction with the environments. Some objects and an elemental system should have allow the player to set on fire, froze, electrify, dissolve, gas or explode environments, bots and/or other players. There should also have been a specific new feature for the zombies characters. They could lose an arm and reattach it, or replace it with the one of another zombie. Same thing for the legs and the head. A similar feature would have been available for the robots characters.

No detail about it, but a map and character editors should have been integrated into the game. But let's see all of this more in detail.

Alors, *TimeSplitters 4*, à quoi ça devait ressembler ? Le jeu devait sortir en 2009 et avoir des graphismes next-gen (en 60 fps, pour être rapide comme *TimeSplitters 2*). Il devait être classé +18 et sortir sur *PlayStation 3*, *Xbox 360*, *PC* et peut-être *Wii*.

L'idée était : des guerriers de toutes les époques (Pirates, Vikings, Soldats Grecs, Scientifiques Nazis, etc.) en plus des personnages de l'univers de *TimeSplitters* (Singes, TimeSplitters, Jo-Beth, Capitaine Ash, etc.). Avec le style graphique cartoonesque de la série, mais également ultra-réaliste.

Il devait y avoir un mode histoire. Dans une interview pour *PlayStation World Magazine*, Rob Yescombe disait à ce propos : « Une expérience narrative solide ici. ». Il devait être riche en contenu mais non linéaire, avec des niveaux scénarisés et des défis. Il aurait été possible d'y jouer seul, à deux en Co-op ou avec un inconnu, en réseau.

Le multijoueur aurait été amélioré et mis à jour, à cause du nouveau standard COD-like pour les FPS, mais avec l'ajout de nouveaux modes et fonctionnalités, pour offrir une expérience « TimeSplitteresque » moderne mais différente.

Pour les fonctionnalités réseau, il devait y avoir de nouveaux modes, des parties personnalisables et des classements réseaux. Les parties auraient pu être jouées jusqu'à seize joueurs.

Mais la plus grosse nouveauté du jeu était l'interaction avec les environnements. Certains objets et un système d'éléments permettaient au joueur de mettre le feu, de congeler, d'électrifier, de dissoudre, de gazer ou d'exploser les environnements, les bots et/ou les autres joueurs. Il devait aussi y avoir une nouvelle fonctionnalité spécifique aux personnages de zombies. Ils pouvaient perdre un bras et le rattacher, ou le remplacer par celui d'un autre zombie. Pareil pour les jambes et la tête. Une fonctionnalité similaire aurait été disponible pour les personnages de robots.

Aucun détail à ce sujet, mais un Éditeur de niveaux et de personnages aurait dû être intégré au jeu. Mais voyons tout ça plus en détail.

D: THE 6 ELEMENTS/LES 6 ÉLÉMENTS.

In *TimeSplitters 4*, six elements should have been used to make characters, environments and objects interact with each other:

Dans *TimeSplitters 4*, six éléments auraient dû être utilisés pour faire interagir les personnages, les environnements et les objets entre eux :



(Fire./Feu.)



(Ice./Glace.)



(Electricity./Électricité.)



(Acid./Acide.)



(Gas./Gaz.)



(Explosive./Explosif.)

- Fire: burns characters, objects and props. Can destroy them after a certain time. Turned to steam by water and can turn acid into gas. It can propagate, too.
- Ice: freezes props and characters, increases explosion and melee attacks damages. Turned to water by fire and can slow down fire ignition.
- Electricity: electrifies characters and makes them strobe-dance uncontrollably whilst their skeletons flash in black from inside their flashy bodies. Explodes electrical props and speed up mechanical ones. Jumps between conductive materials. Can burn zombies or props after a long exposition. Causes hats and wigs to catch fire, makes also hair and fur stand on end. Finally, a sufficient charge can shock characters high up into the air.
- Acid: dissolves certain props, turned to gas by fire.
- Gas: only affects living characters and can disorientate them. Can do damage depending on dosage. Can be turned to acid by water.
- Explosive: damage props and/or propel them. If the explosion is too strong, the prop's state changes to a "smashed" one. If characters are killed by explosives, they leave an empty pair of sizzling, smoking boots.

- Feu : brûle les personnages, les objets et les accessoires. Peut les détruire après un certain temps. Changé en vapeur par l'eau et peut changer l'acide en gaz. Il peut également se propager.
- Glace : gèle les accessoires et les personnages, augmente les dommages des explosions et des attaques physiques. Changé en eau par le feu et peut ralentir l'embrasement.
- Électricité : électrifie les personnages et les fait convulser avec des flashes stroboscopiques, pendant que leur squelette clignote en noir à l'intérieur de leur corps lumineux. Explode les accessoires électriques et accélère les mécaniques. Saute entre les matériaux conducteurs. Peut brûler les zombies et les accessoires après une longue exposition. Peut brûler les chapeaux et les perruques, peut aussi faire tenir les cheveux et les poils droits sur la tête. Enfin, une charge suffisante peut propulser les personnages dans les airs.

- Acide : dissout certains accessoires, peut être changé en gaz par le feu.
- Gaz : affecte seulement les personnages en chair et en os et peut les désorienter. Peut infliger des dégâts selon le dosage. Est changé en acide par l'eau.
- Explosif : endommage les accessoires et/ou peut les projeter au loin. Si l'explosion est trop forte, l'état des accessoires passe à « détruit ». Si les personnages sont tués par des explosifs, ils laissent une paire de bottes grésillantes et fumantes.

There should also have been three sub-elements:

Il aurait aussi dû y avoir trois sous-éléments :



(Magnetism./Magnétisme.)



(Water./Eau.)

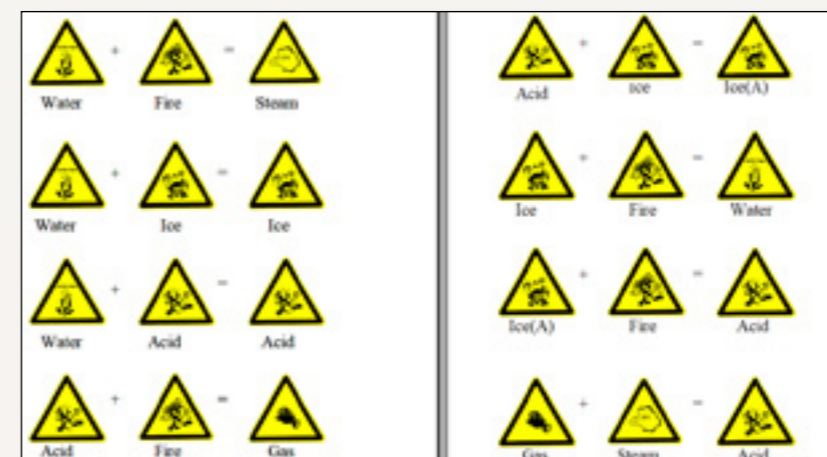


(Steam./Vapeur.)

- Magnetism: disorients robots and causes metal objects to stick to them. Can also cause rockets to return to sender.
- Water: extinguishes fire, reduces fire ignition and conducts electricity. It can be turned to steam by fire and to acid by gas.
- Steam: slows fire damage to certain props, moderate heat damage and becomes water on props.
- Magnétisme : désoriente les robots et attire et colle les objets métalliques sur eux. Peut aussi ramener les roquettes au tireur.
- Water : éteint le feu, réduit la combustion et conduit l'électricité. Elle peut aussi être changée en vapeur par le feu et en acide par le gaz.
- Vapeur : réduit les dégâts du feu, se matérialise en eau sur les accessoires et peut ralentir les dégâts du feu sur certains d'entre eux.

And they were combinations:

Et il y avait des combinaisons :



E: NEW MULTIPLAYER MODES/NOUVEAUX MODES MULTIJOUEUR.

– Add It Up: Deathmatch-like. All players wears a hat with a number on it. Each of them must kill the others in a specific order (it's not mentioned if this order is ascending, descending or random). The trick is that you must be close enough to the other players to see their numbers ("no camper" game mode). The first to kill the others in the right order wins.

– Addition : similaire au Match à mort. Tous les joueurs portent un chapeau avec un numéro dessus. Chacun d'entre eux doit tuer les autres dans un ordre spécifique (il n'est pas mentionné si l'ordre est croissant, décroissant ou aléatoire). L'astuce est qu'il faut être assez près des autres joueurs pour voir leurs numéros (mode de jeu « anti campeur »). Le premier à tuer les autres dans le bon ordre l'emporte.

– Assimilation: Virus-like. The player chosen in the beginning of the game morphs into a funny form and when he touches another player, he becomes like him.

– Assimilation : similaire à Virus. Le joueur choisi en début de partie prend une apparence amusante et quand il touche un autre joueur, ce dernier se transforme et devient comme lui.

– Cratemod: Deathmatch-like. All players are crates and the map is full of non-playable crates. If you don't move, you can blend among them. Only one skin for all playable and non-playable crates, and the locations of the non-playable crates should have been random and different for every game, to avoid players to memorize them. A team version of this mode called "Crates versus Barrels" would have get a team of destructible crates, and one of exploding barrels. The characters bodies would have been hidden in the crates and a feature/object/weapon called "Sonic Bomb" could have been used to scan the crates and see the players hidden bodies inside. Finally, a third type of character was based on the *TimeSplitters Future Perfect* character Carrion Carcass. Playable in the meat locker map, the player would have been able to hide by hanging himself up, on the meat hooks where hangs non-playable carcasses.

– Caisses : similaire au Match à mort. Tous les joueurs sont des caisses et la carte est remplie de caisses non jouables. Si vous ne bougez pas, vous pouvez vous fondre parmi elles. Une apparence unique pour toutes les caisses (jouables et non jouables) et les localisations des non jouables auraient dû être aléatoire s à chaque partie, pour empêcher les joueurs de les mémoriser. Une variante en équipe appelée « Caisses contre Barils » aurait opposé une équipe de caisses destructibles à une autre de barils explosifs. Les corps des personnages auraient été cachés dans les caisses et une fonctionnalité (ou un objet, ou une arme) appelé « Bombe Sonique » aurait pu être utilisé pour scanner les caisses et voir les corps des joueurs cachés à l'intérieur. Enfin, un troisième type de personnages était basé sur le personnage Robert Carcass de *TimeSplitters Future Perfect*. Jouable dans une carte se situant dans une chambre froide, le joueur aurait pu se cacher en se pendant en l'air, sur des crochets à viande au bout desquels pendent des carcasses non jouables.

– It's Alive: Capture the Bag-like. Two teams of zombies have to bring back body parts (two legs, two arms and one head) in their respective lab, to assemble an invincible Frankenstein's Monster-like. Once it's done, the Monster go to the other team's lab and destroys it (sending the Monster is the only way to destroy the other lab). Here is a list of all the other rules:

-suddenly, one member of a player from both teams starts to glow, this is the limb the other team must take from the player to build their monster

-a limb can be destroyed, only by throwing it into special areas only (like acid pools)
-players must press a button to take the limb, which replaces his weapon, then they can only hit with it or throw it away

-Elements can affects the limbs. If one of them burns for too long, it will be destroyed, same thing with acid. If it's frozen, player must thaw it before being able to use it (by using the fire element I guess, or waiting). The other elements does nothing to the limbs.

-HUD icons shows in real time the Monster's construction progress of both teams

-when the five parts are assembled, a lightning strikes the dead body and gives life to the Monster, which is controlled by A.I. and goes straight to the opponents' lab

-the Monster can't be disassembled by the other team

-the elements does nothing to the Monster when it's complete

-all obstacles and props placed in the Monster's path can slows it down, it needs to break them to advance again

-ice on the floor makes the Monster falls on its arse

-shooting the Monster in the head slows it briefly

-enemies in the Monster's path are instantly killed and their corpses flies across the room

-both team's Monsters can be achieved, but their paths never meets

-audio messages announces when a part appears, is picked up, is attached and/or, of course, when the Monster...is alive!

– Il est vivant : similaire à Capture du Sac. Deux équipes de zombies doivent ramener des membres (deux jambes, deux bras et une tête) dans leurs laboratoires respectifs, pour assembler une créature invincible ressemblant au Monstre de Frankenstein. Une fois ramené à la vie, le Monstre va dans le laboratoire de l'autre équipe et le détruit (envoyer le Monstre est le seul moyen de détruire l'autre laboratoire). Voici une liste des autres règles :

– soudainement, le membre d'un joueur de chaque équipe se met à briller, c'est celui que l'autre équipe doit prendre au joueur pour construire leur monstre

– un membre peut être détruit, uniquement en le jetant dans des zones spéciales (comme des flaques d'acide)

– Les joueurs doivent appuyer sur une touche pour prendre un membre, qui remplace leur arme. Ensuite, ils peuvent seulement frapper avec ou le lancer

– Les éléments peuvent affecter les membres. Si l'un d'eux brûle pendant trop longtemps, il sera détruit, même chose avec l'acide. S'il est gelé, le joueur doit le réchauffer avant de pouvoir s'en servir (en utilisant l'élément du feu je suppose, ou en attendant). Les autres éléments ne font rien aux membres.

– les icônes du HUD indiquent en temps réel la progression de la construction des Monstres des deux équipes

– quand les cinq parties sont assemblées, un éclair frappe le cadavre et donne vie au Monstre, qui est contrôlé par l'I.A. et se rend directement au laboratoire ennemi

– le Monstre ne peut pas être désassemblé par l'autre équipe

– les éléments ne font rien au Monstre une fois qu'il est achevé

– tous les obstacles et les accessoires placés sur le chemin du Monstre le ralentissent, il doit les briser pour avancer

– la glace sur le sol fait tomber le Monstre sur l'arrière-train

– tirer dans la tête du Monstre le ralentit brièvement

– les ennemis se trouvant sur la route du Monstre sont tués instantanément et leurs corps voltigent aux quatre coins de la pièce

– les Monstres des deux équipes peuvent être achevés, mais leurs chemins ne se croisent jamais

– des messages audios annoncent l'apparition d'une partie du corps, quand elle est ramassée, attachée et/ou, bien sûr, quand le Monstre...est vivant !

– Power Rangers: Team deathmatch-like. Three characters can combine into a bigger one. One leads and the two others turns into guns and shoots. Robots characters only.

– Power Rangers : similaire au Match à mort en équipes. Trois personnages peuvent combiner en un seul, plus gros. L'un d'entre eux le dirige, alors que les deux autres commandent les armes et tirent. Mode réservé aux personnages robotiques.

– Predator: Gladiator-like. The selected player is very powerful and can cloak/decloak anytime simply by pressing a button, or when he's stationary and doesn't fire. He also has a grapple and can stick to walls. It can (and must) be killed and the one who killed him becomes the Predator. The first to reach the limit of kills as the Predator wins. A sound effect could have been used by the Predator to scares other players.

– Predator : similaire à Gladiateur. Le joueur sélectionné est très puissant et peut se rendre visible et/ou invisible, en appuyant simplement sur un bouton, ou en restant stationnaire et sans tirer. Il a aussi un grappin et peut rester collé aux murs. Il peut (et doit) être tué et celui qui l'a tué devient le Predator. Le premier à atteindre la limite de victimes en tant que Predator l'emporte. Un effet sonore aurait pu être utilisé par le Predator pour effrayer les autres joueurs.

– Shootball: two or three players teams face off and must throw the ball into the opponent(s)'s goal(s) or hoop(s). You can hold and/or throw the ball. The player must touch it to grab it (which makes him slightly slower), but if he keeps it for too long, the ball explodes and the player with it (this encourages fast passing). The exploded player will respawn after the next goal. Players without ball can punch. If they hit the holder, he will lose the ball and won't be able to move for a short time. There are two variants of this mode:

– A: the ball holder can move and score by throwing the ball into the goal

– B: the ball holder can't move and the only way to score is into a hoop

– Shootball : des équipes de deux ou trois joueurs s'affrontent et doivent lancer la balle dans l'(les) autre(s) but(s) ou panier(s). Vous pouvez tenir et/ou lancer la balle. Le joueur doit la toucher pour la ramasser (ce qui le rend légèrement plus lent), mais s'il la garde trop longtemps, la balle explose et le joueur avec (cela encourage un jeu rapide). Le joueur explosé réapparaîtra après le but suivant. Les joueurs sans balle peuvent frapper. S'ils touchent celui qui tient la balle, il la perd et est incapable de bouger pendant un court instant. Il y a deux variantes de ce mode :

– A : le joueur qui tient la balle peut bouger et marquer en jetant la balle dans le but

– B : le joueur qui tient la balle ne peut pas bouger et le seul moyen de marquer est de mettre un panier

– Zombie wheelchairs racing: zombies in rocket-powered wheelchairs (powered by fire extinguishers) race around a multi-storey car park avoiding obstacles, making jumps and picking up weapons on the floor. Third-person viewpoint would have been used. There should have been a battle mode, like in Mario Kart, with a set number of laps and fighting. There should also have been a time trial mode with ghost and splits. The other rules:

– To brake or turn, the zombies grabs one or both wheels. If you brake too much, your arms can start to burn (and fall, if too burned).

– Melee attacks: If side-by-side, zombies can pull out a weapon and beat each other with it, causing erratic steering or a complete 720 spin of. But the arms of the attacker can be knocked off during his attack. His braking and turning abilities will be reduced then.

– Bumping: the opponent may drives only on two wheels and can't drive normally for a very short time

– Obstacles: both stationary and moving, they are made to hinder the player

– Ramps: some are paths to power-ups or shorter routes, but taking one of those while using a speed boost can scraped off your head on the ceiling

– Power-ups:

– speed boost: dangerous if used at the wrong time

– oil slick: the zombie vomits a slick, which can cause opponents to slide uncontrollably

– lob explosives: A comic book you can throw on other players. They can fall, or the object can ignite their extinguishers and starts an unwanted boost

– Shrink: a player can be miniaturized, it slows him down and other players can squash him

– Course de zombies en fauteuils roulants : des zombies en chaises roulantes (propulsés à l'aide d'extincteurs) font la course autour d'un parking à étages multiples en évitant des obstacles, sautant et ramassant des armes sur le sol. La vue à la troisième personne aurait été utilisée. Il y aurait eu un mode bataille, semblable à Mario Kart, avec un nombre de tours défini et des affrontements. Il aurait aussi dû y avoir un mode contre la montre avec des fantômes et les temps par tours. Les autres règles :

– Pour freiner ou tourner, les zombies attrapent une ou deux roues. S'ils freinent trop souvent, leurs bras peuvent prendre feu (et tomber, si ils sont trop brûlés).

– Attaques de mêlées : S'ils sont côte à côte, les zombies peuvent sortir une arme et frapper avec, provoquant des dérapages incontrôlables ou une rotation de 720 degrés. Mais les bras de l'attaquant peuvent être arrachés pendant son attaque. Ses capacités de freinage et de direction seront alors réduites.

– Collision : le joueur adverse peut conduire uniquement sur deux roues et n'est plus capable de rouler correctement pendant un temps très court

– Obstacles : stationnaires ou mobiles, ils sont faits pour gêner le joueur

– Rampes : certaines sont des passages vers des bonus ou des raccourcis, mais en prendre une en utilisant un boost de vitesse peut râper votre tête contre le plafond

– Bonus :

– Boost de vitesse : dangereux si utilisé au mauvais moment

– Nappe d'huile : le zombie vomit de l'huile, qui peut faire glisser les autres joueurs

– Explosifs Lob : Un comic que vous pouvez jeter sur les autres joueurs. Ils peuvent tomber ou l'objet peut activer leurs extincteurs et déclencher un boost indésirable

– Miniaturisation : le joueur peut être miniaturisé, cela le ralentit et les autres peuvent l'écraser

Other/Autre :

– Virus: No more green flames. This time, the first infected turns into a zombie and players he touches turn in zombies too./Plus de flammes vertes. Cette fois, le premier infecté se transforme en zombie et les joueurs qu'il touche se transforment également en zombie.

– Unnamed mode/Mode sans nom : this one is based on characters transitions/transformation. Everytime you die, you loose a clothe, or age (And/or maybe go back to a previous appearance, if you plays Cortez, be killed brings you back into a *TimeSplitters Future Perfect* skin, another time to a *TimeSplitters 2* one, etc. But it's just a personal thought.)/celui-ci est basé sur la transition/transformation des personnages. Chaque fois que vous mourrez, vous perdez un vêtement, ou vieillissez (Et/ou peut-être retourner à une apparence antérieure. Si vous jouez Cortez, être tué vous ramènera à son apparence de *TimeSplitters Future Perfect*, une seconde fois à celle de *TimeSplitters 2*, etc. Mais c'est juste une pensée personnelle.).

F: CHALLENGES/DÉFIS.

Unlike before, when it was a separate game mode, Challenges may have been integrated in the Story mode, to add variety in its content. The most described of them is the one called "Behead the Undead": the player is surrounded by zombies, that come by waves, always more numerous. The player has a shotgun and a chainsaw. Sometimes, he can also use the elements and can freeze a group of zombie, for example. Killing a zombie give points during a wave (headshots even more). At the end of the wave, your wave score is multiplied by a factor that considers headshots given and damages taken. Finally, make several headshots with one shot gives a big combo bonus.

Some of the other detailed Challenges looks like the ones from the old games of the franchise, but for the nes ones, they're also Zombie Head Bowling, Coffins burning in a crematorium (before the dead wakes up as zombies), factory's tourists killing (By playing the famous londonian barber (and murderer) Sweeney Todd, who wants to prepare pies...), Basketmelon, Zombie jousting on wheelchairs, Pyromaniac's fires extinguishment in London, another one is Co-op playable only (players are robots and can combine like the Power Rangers to become a big tank with more powerful weapons and a shield), a Challenge called "Evolution" (Where you starts as a monkey throwing bananas on a hill, near a 2001's looking Monolith, than can evolve by killing other players until becoming a caveman with a homing banana launcher and melee attacks. Be near the Monolith increases evolution meter faster.) and a last one called "The Hall of Medusa" (Which consists to walks in corridors from point A to B, but those corridors are full of Medusa's masks with closed eyes (in the beginning). They opens gradually, as the player progress. Those eyes shoot beams that petrifies the player and kills him instantly, if he looks at them.).

Dorénavant, les Défis n'auraient plus été un mode de jeu à part mais auraient été intégrés au mode Histoire, pour en diversifier le contenu. Le plus détaillé d'entre eux est celui nommé « Décapiter les morts-vivants » : le joueur est cerné de zombies, qui arrivent par vagues, de plus en plus nombreux. Le joueur a un fusil de chasse et une tronçonneuse. Parfois, il peut aussi utiliser les éléments et peut congeler un groupe de zombies. Tuer un zombie donne des points pendant une vague (les headshots encore plus). À la fin de la vague, votre score est multiplié par un facteur qui prend en compte vos headshots et les dégâts que vous avez reçus. Enfin, faire plusieurs headshots en un tir donne un gros bonus de combo.

Certains des autres Défis détaillés ressemblent à ceux des anciens jeux de la série, mais pour les nouveaux, il y a aussi du Bowling avec des têtes de zombies, de l'incinération de cercueils dans un crématorium (avant que les morts ne se réveillent transformés en zombies), du meurtre de touriste dans une usine (en jouant le célèbre barbier (et meurtrier) Sweeney Todd, qui veut préparer des tartes...), du Basketmelon, de la joute de zombies en fauteuils roulants, de l'extinction de feux de pyromanes à Londres, un autre jouable uniquement en Co-op (les joueurs sont des robots qui peuvent fusionner comme les Power Rangers pour devenir un tank géant avec des armes plus puissantes et un bouclier), un Défi appelé « Évolution » (Où vous commencez en tant que singe qui lance des bananes sur une colline, près d'un Monolith dans le style de 2001, qui peut évoluer jusqu'à devenir un homme des cavernes avec un lance bananes à tête chercheuse et des attaques de mêlée. Se trouver près du Monolithe augmente le compteur d'évolution plus rapidement.) et un dernier appelé « Le Hall de Méduse » (Qui consiste à marcher dans des couloirs d'un point A à un point B, mais ces couloirs sont remplis de masques de Méduse aux yeux fermés (au début). Ils s'ouvrent graduellement, au fil de la progression du joueur. Ces yeux tirent des rayons qui pétrifient le joueur et le tuent instantanément s'il les regarde.).

G: A.I. ENEMY TYPES/TYPES D'ENNEMIS DE L'I.A.

– Humans: The Weakest type, but they can carry powerful weapons. They can grab armour pickups that protects them from the different elements. They can also use the classic pickups of the *TimeSplitters* franchise again (Max. Damage, Speed, Shrink and Cloak.). They can grapple and reprogram robots to turn them into allies. No mention about limbs loss tho, but I suppose you die instantly when this happens.

– Humains : Le type le plus faible, mais ils peuvent porter des armes puissantes. Ils peuvent ramasser des bonus d'armure qui les protègent des différents éléments. Ils peuvent aussi de nouveau utiliser les bonus classiques de la série *TimeSplitters* (Dégâts Max., Rapidité, Miniaturisation et Invisibilité.). Ils peuvent aussi utiliser un grappin et reprogrammer les robots pour les transformer en alliés. La perte des membres n'est pas évoquée, mais je suppose qu'on meurt instantanément si cela arrive.

– TimeSplitters: they are fast and have strong melee attacks, like a leaping one (not a jump tho, more a charge). They can cloak when they don't move, or when moving but for a short time. They don't carry weapons, but have an innate electric attack, that reloads slowly and make them unaffected by electricity. They can lose limbs and can't replace them. They can hurt robots with melee attacks (killing a human this way replenishes their health). Finally, when they dies, they creates a little pool of acid, acid that doesn't affect them (I see a little *Alien* reference here...).

– TimeSplitters : ils sont forts et possèdent de puissantes attaques de mêlée, dont une bondissante (sans être un saut, plus une charge). Ils peuvent se rendre invisibles en ne bougeant pas, ou pendant qu'ils bougent mais sur une courte période. Ils ne portent pas d'armes, mais possèdent une attaque électrique innée, qui se recharge lentement et les rend insensibles à l'électricité. Ils peuvent perdre des membres mais ne peuvent pas les remplacer. Ils peuvent endommager les robots avec leurs attaques de mêlée (tuer un humain de cette manière recharge leur vie). Enfin, quand ils meurent, ils laissent une petite flaque d'acide au sol, acide qui ne les affecte pas (Je vois une petite référence à *Alien* ici...).

– Zombies: They can lose their limbs (arms, legs and head), but also reattach them, or pickup up a limb lost by another zombie to replace the one they lost. If a zombie loses his head, he has a short time to pick it up or find another one and replace it. They love brains and fear cats (they make zombies run away when they're alone, or regroup when there are many of them, even if there are brains to eat). Humans A.I. eaten by a zombie becomes a zombie. Zombies can vomits acid, a bar reloads slowly after use and eating a brain reloads it instantly. They can also interact with elements (most of them destroy their bodies in one way or another).

There are several types of zombies, some with close combat weapons (like a sword), others with guns. Some are fast and can jump to avoid bullets, some walks sideways. Another type has a *Resident Evil 4* Ganados' look (they have some parasite inside their body and attack with their mouth).

Finally, zombies have moods. It changes with what happens around them. The standard mood is longing (searching for brains to eat), but they can turn happy (when they find a brain), angry (if they lose a limb, for example), scared (if they meet a cat), despair (if they fall into a pool of acid) or even surprise (if they fall from high, for example).

– Zombies : Ils peuvent perdre leurs membres (bras, jambes et têtes), mais aussi les rattacher, ou en ramasser un perdu par un autre zombie pour remplacer celui qu'ils ont perdu. Si un zombie perd sa tête, il a un court instant pour la retrouver ou la remplacer par une autre. Ils aiment les cerveaux et craignent les chats (ils font fuir les zombies quand ils sont seuls et les regroupent quand il y en a beaucoup, même s'il y a des cerveaux à dévorer). Les I.A. humaines mordues par des zombies deviennent un zombie. Les zombies peuvent vomir de l'acide, une barre se recharge lentement après usage et manger un cerveau la recharge instantanément. Ils peuvent aussi interagir avec les éléments (la plupart détruisent leur corps d'une manière ou d'une autre).

Il y a plusieurs types de zombies, certains avec des armes de combat rapproché (comme une épée), d'autres avec des armes à feu. Certains sont rapides et peuvent sauter pour éviter les balles, certains marchent de côté. Un autre type ressemble aux Ganados de *Resident Evil 4* (ils ont un parasite à l'intérieur du corps et attaquent avec leur bouche).

Enfin, les zombies ont des humeurs, qui changent selon ce qui se passe autour d'eux. L'humeur standard est désireuse (ils cherchent des cerveaux à manger), mais ils peuvent être heureux (quand ils trouvent un cerveau), énervé (s'ils perdent un membre, par exemple), effrayé (s'ils rencontrent un chat), désespéré (s'ils tombent dans une flaque d'acide) ou même surpris (s'ils tombent de haut, par exemple).

– Robots: They have various looks, from vapor-machines to futuristic androids. They're big, slow and tough, or small, fast and weak. Like zombies, they can lose limbs and replace it, by picking the ones they lost or those from another robot. They can have built-in weapons, like saw blades, chainsaws or flamethrowers. They can activate a force field that protect them from some weapons, but it slow them down and use the energy of a battery (that reloads slowly when unused). They can interact with the sixth elements too. Most of them damage them, but the magnetism one effect is specific to the robots: it makes metallic objects sticks to their body (even the players' guns, if they're too closed of a magnetized robot). Bullets or rockets launched by the magnetized robot comes back to it.

The HUD of robots highlights threats (like in the movie *Terminator* (1984)) and they have three vision modes: normal (like humans), infrared (to see humans and robots through walls, within a certain range) and sonar imaging (to see cloaked enemies, like vampires (Vampires?)).

There are many types of robots: standard (humanoid, with a gun), elemental (robot with built-in elemental weapons, or melee weapons, like saw blades and chainsaws), fembots (sexy robots that shoots lasers from their nipples), self-repair (robots can replicate new limbs very quickly), flying (small flying melee robots, like the Manhacks from *Half-Life 2*), Clockwork (old skool robots), human-looking (Robots disguised as humans. Their robot body appears when they take damages.) and replicants (Very small robots with weak attacks that can navigate walls and ceilings. They can replicate exponentially, causing deadly swarms.).

They can have three moods: cold logic (the default one), angry (if something bad happens to them) or surprise (if they fall on ice, for example).

– Robots : Ils ont des apparences variées, des machines à vapeur aux androïdes futuristes. Ils sont gros, lents et costauds, ou petits, rapides et fragiles. Comme les zombies, ils peuvent perdre des membres et les remplacer, en ramassant ceux qu'ils ont perdus ou ceux d'autres robots. Ils peuvent avoir des armes intégrées, comme des lames de scie, des tronçonneuses ou des Lance-Flammes. Ils peuvent activer un champ de force qui les protège de certaines armes, mais il les ralentit et use une batterie (qui se recharge

lentement quand elle n'est pas utilisée). Ils peuvent également interagir avec les six éléments. La plupart les endommagent, mais l'effet du magnétisme est spécifique aux robots : il colle tous les objets métalliques à leurs corps (même les armes des joueurs, s'ils sont trop près d'un robot magnétisé). Les balles et les roquettes tirées par un robot magnétisé lui reviennent droit dessus.

Le HUD des robots indique les menaces (comme dans le film *Terminator* (1984)) et ils peuvent avoir trois modes de vision : normal (comme les humains), infrarouge (pour voir les humains et les robots à travers les murs, dans un rayon limité) et imagerie sonar (pour voir les ennemis invisibles, comme les vampires « Des vampires ? »).

Il y a beaucoup de types de robots : standard (humanoïdes, avec une arme à feu), élémentaire (robot avec des armes élémentaires intégrées), ou des armes de mêlée (comme des lames de scie ou des tronçonneuses), Gynoïde (robots sexy qui tirent des lasers depuis leurs mamelons), autoréparateur (robots qui remplacent leurs membres très rapidement), volant (petits robots de mêlée volants, comme les Manhacks de *Half-Life 2*), mécanique (robots d'autrefois), d'aspect humain (Robots déguisés en humains. Leur corps robotique apparaît quand ils prennent des dégâts.) et les répliquants (De très petits robots avec de faibles attaques qui peuvent se déplacer sur les murs et au plafond. Ils peuvent se reproduire de manière exponentielle, produisant des essaims mortels).

Ils peuvent avoir trois humeurs : logique froide (celle par défaut), énervé (si quelque chose de mal leur arrive) et surpris (s'ils tombent sur la glace, par exemple).

H: WEAPONS/ARMES.

Inspirations/Ideas:

– Tommy gun (x2), Homing rocket launcher, Rocket launcher, Electro tool, Laser gun (lame, but good shield), Silenced Pistol (x2), LX-18 (x2), Garret Revolver (x2), Crossbow, Vintage Rifle, Flamethrower (if done properly), Shotgun (x2), Tactical 12-Gauge/Assault shotgun, Soviet S47 (x2), SciFi Handgun, Plasma Autorifle (alternate fire of plasma grenades), SBP90 Machinegun (x2), Minigun, Grenade Launcher, Proximity Mine, Remote Mine, TNT, Fire Extinguisher (Blind enemies?), Brick, *HL2* (for *Half-Life 2*) Overwatch pulse rifle plus bouncing disintegrator sphere alternate fire, *HL2* Crossbow, *HL2* Magnum, M-16, Phasers, Futuristic pistol, Assault rifle with underslung grenade launcher e.g. *BF2* (for *Battlefield 2*), *BF2142* (For *Battlefield 2142*) Support weapon (becomes more accurate as you fire with it, very inaccurate when moving), Harpoon gun, Baseball bat, Chainsaw, Dart Gun (x2), Flare gun (x2), *HL1* (for *Half-Life 1*) small creatures that swarm and attack enemy, *HL1* Needle gun (semi-seeking, autoregenerates ammo), Cat, Boomerang and *Counter-Strike* Elephant Gun (Huge sniper rifle audible throughout the level – BOOM!).

Inspirations/Idées :

– Tommy gun (x2), Lance-Roquettes à tête chercheuse, Lance-Roquettes, Electro-outil, Pistolet laser (faible, mais bonne protection), Pistolet silencieux (x2), LX-18 (x2), Revolver Garrett (x2), Arbalète, Fusil d'époque, Lance-Flammes (si fait correctement), Fusil de chasse (x2), Calibre-12 Tactique/Fusil à pompe, Soviet S47 (x2), Pistolet SF, Autofusil à plasma (grenades à plasma en tir secondaire), SBP90 (x2), Sulfateuse, Lance-Grenades, Mines de proximité, Mines télécommandées, TNT, Extincteur (Aveugle les ennemis ?), la Brique, le fusil-mitrailleur à plasma de *HL2* (pour *Half-Life 2*) avec en tir secondaire des grenades HE rebondissantes, l'Arbalète de *HL2*, le Magnum de *HL2*, M-16, Armes à énergies dirigée, Pistolet futuriste, Fusil d'assaut avec lance-grenades de *BF2* (pour *Battlefield 2*), Arme de support de *BF2142* (pour *Battlefield 2142*) qui devient plus précise au fur et à mesure que vous tirez avec (très imprécise en mouvement), Harpon, Batte de Baseball, Tronçonneuse, Pistolet à fléchettes (x2), Pistolet à fusées (x2), les petites créatures qui se regroupent en essaim et attaquent les ennemis de *HL1* (pour *Half-Life 1*), le pistolet à clous de *HL1* (à tête semi-chercheuse et qui régénère automatiquement ses munitions), Chat, Boomerang et l'Elephant de *Counter-Strike* (Fusil de sniper de gros calibre audible dans toute la carte - BOOM !).

List for *TimeSplitters 4*:

– Ancient: Automatic crossbow, Ancient harpoon gun, Phosphorous bomb, Torch style flamer thrower (has bellows) and Boomerang.
 – Past: Cyberpunk chainsaw, Automatic Flintlock pirate pistol and Pirate handheld cannon (equivalent to rocket launcher, unguided).
 – Contemporary: Pistol, Assault shotgun, Sniper rifle, Chainsaw gun, Machine gun, Minigun, flamethrower, Brick and Universal Object Thrower (Universal TOSSER).
 – Retro Future: *Star Trek* phaser, Phaser blaster, Ice gun, Future, Homing Rocket Launcher, SciFi Sniper and Sticky plasma grenade.

Liste pour *TimeSplitters 4* :

– Antiquité : Arbalète automatique, Vieux harpon, Bombe au phosphore, Torches à soufflets de cracheur

de feu et Boomerang.

– Passé : Tronçonneuse steampunk, Pistolet à silex de pirate automatique et Canon de pirate portatif (équivalent à un lance-roquettes, sans tête chercheuse).
 – Contemporain : Pistolet, Fusil à pompe, Fusil sniper, Arme à tronçonneuse, Mitraillette, Sulfateuse, Lance-Flammes, Brique et Lanceur d'Objets Universel (Universal TOSSER).
 – Rétrofuturiste : Arme à énergie dirigée de *Star Trek*, Pistolet à énergie dirigée, Pistolet de glace, Futur, Lance-Roquettes à tête chercheuse, Sniper SF et Grenades à plasma collantes.

I: OBJECTS/OBJETS.

– Small ones: limbs, Baseball bats and Flasks could have been used or thrown. Throwing items would have been held in the left hand and the melee ones in the right one. Those objects would have replaced one of the player's gun, if he hold two handed guns. They should also have been objects that could only be hold instead of the primary weapon.

– The bag of Capture the Bag could have been thrown, but an animation would have bring it back after a short time if a player threw it out of the map.

– All doors would have slide either sideways or upward, regardless of the time periods. Swing doors would have been added only in a level called "The Hotel", which was not a multiplayer playable one.

– Cloaked characters: acid, water or gas could have reveal them.

– In the *TimeSplitters* franchise, when a player grabs a new weapon, he has several choices in the options. One of them, "If new and best", would have get a new feature: "best" is based on a preset ranking of all weapons by the developers, but in *TimeSplitters 4*, you could have rank the weapons like you want, in a customized list.

– They should have been a Compass in the HUD.

– Les petits : les membres, les Battes de baseball et les Flasques auraient pu être utilisé ou lancées. Les objets de lancer auraient été tenus dans la main gauche et ceux de mêlée dans la droite. Ces objets auraient remplacé une des armes du joueur, s'il tenait des armes doubles. Il y aurait aussi eu des objets qui n'auraient pu être tenus qu'à la place de l'arme principale.

– Le sac de Capture du Sac aurait pu être lancé, mais une animation l'aurait ramené après une courte période si un joueur le lançait hors de la carte.

– Toutes les portes auraient glissé horizontalement ou verticalement, sans tenir compte de l'époque. Des portes à battants n'auraient été intégrées qu'à un seul niveau appelé « L'Hôtel », qui n'aurait pas été jouable en multijoueur.

– Les personnages invisibles : l'acide, l'eau ou le gaz les auraient rendus visibles.

– Dans la série *TimeSplitters*, quand un joueur ramasse une nouvelle arme, il a plusieurs choix dans les options. L'une d'elles, « Si nouvelle et meilleure », aurait eu une nouvelle fonctionnalité : « meilleure » est basé sur un classement des armes prédéfini par les développeurs, mais dans *TimeSplitters 4*, vous auriez pu classer les armes comme vous vouliez, dans une liste personnalisée.

– Il aurait dû y avoir une Boussole dans le HUD.

J: THE PLAYABLE DEMO/LA DÉMO JOUABLE.



(The Castle./Le Château.)

The technical part first: next-gen graphics, 60 fps, Co-op, varied set of challenges, physical interaction with the environment and the possibility of losing and reattaching limbs.

The playable map was named "Frankenstein's Castle" and had a lot of graphic details (dynamic lightning from candles, rain and lightning effects, arcing electricity, etc.). It have been thought for the zombie bots, to optimize their interactivity with the environment. A lot of objects could be used, like flasks of different colors to throw on enemies (with various contents: acid, ice, fire, etc.), jars full of brains or heads that the player would have to shoot to release the feast (brains attracts zombies), hooks and chains with a pulley system (to hang zombies I suppose). Jo-Beth was the main character of this demo and three game modes were available: Behead the Undead, Smashing challenge (destroys a certain number of objects in a given time) and "It's alive".

La partie technique d'abord : des graphismes next-gen, 60 fps, Co-op, des défis variés, des interactions physiques avec l'environnement et la possibilité de perdre et de rattacher des membres.

La carte jouable était nommée « Château de Frankenstein » et comportait beaucoup de détails graphiques (lumières dynamiques provenant des bougies, effets de pluies et d'orage avec éclairs, arcs électriques, etc.). Elle aurait été pensée pour les bots zombies, pour optimiser leur interactivité avec l'environnement. Beaucoup d'objets pouvaient être utilisés, comme des flasques de différentes couleurs à lancer sur les ennemis (aux contenus variés : acide, glace, feu, etc.), des bocaux remplis de cerveaux ou de têtes sur lesquels le joueur aurait dû tirer pour libérer le festin (les cerveaux attirent les zombies), des crochets et des chaînes avec un système de poulie (pour pendre les zombies je suppose). Jo-Beth était le personnage principal de cette démo et trois modes de jeux étaient disponibles : Décapiter les morts-vivants, Défi de casse (détruire un certain nombre d'objets dans un temps imparti) et « C'est vivant ».

K: THE EIGHTEEN THEMES/LES DIX-HUIT THÈMES.

The developers had the idea to classify the content of the game into eighteen categories. Here is the list, with the content from *The Vault*:

Les développeurs ont eu l'idée de classer le contenu du jeu en dix-huit catégories. Voici la liste, avec le contenu de *The Vault* :

1: Adventure on the High Seas!

- Maps: Treasure Island Galleon Battle, Viking Longboat vs. Pirate Galleon and Haitian Voodoo Apothecary.
- Characters: Blackbeard, Captain Ash, Feisty female Pirates, Pirate Monkeys, Pirates, Sea Monster TimeSplitters, Voodoo Priests, Zombie Natives and Zombie Pirates.
- Weapons: Flintlock and Handheld Cannon.

1 : Aventures en Haute Mer !

- Cartes : Bataille de Galions et Île au trésor, Drakkars contre Galions de Pirates et Apothicaire Vaudou Haïtien.
- Personnages : Barbe Noire, Capitaine Ash, Femme Pirate courageuse, Singes Pirates, Pirates, Monstres marins TimeSplitters, Prêtres Vaudous, Indigènes Zombies et Pirates Zombies.
- Armes : Pistolet à silex et Canon portatif.

2: Americana.

50s SciFi America./États-Unis et SF des années 50.

3: Ancient History:

- Maps: Troy and Mount Olympus.
- Characters: Ancient Warriors, Greek Gods and Goddesses, and Mythological Monsters.
- Weapons: Lightning Staff, Magical Arrows and Ancient Greek mythological weaponry in general.

3 : Antiquité :

- Cartes : Troie, Mont Olympe.
- Personnages : Guerriers de l'Antiquité, Dieux et Déesses Grecques, et Monstres Mythologiques.
- Armes : Bâton de Foudre, Flèches Magiques et armement de la Grèce Antique en général.

4: Crates vs. Barrels.

Features dedicated to the Crates vs. Barrels multiplayer mode, with GENERICO Crate and Barrel Warehouse, and Crates and Barrels characters/weapons set.

4 : Caisses vs. Barils.

Fonctionnalités dédiées au mode multijoueur Caisses vs. Barils, avec l'Entrepôt de Caisses et de Barils GENERICO, ainsi que des personnages et des armes dans le thème Caisses et Barils.

5: Duck and Cover!⁴

Ground Zero, Mercury, Nevada, circa 1952. Small town America, white picket fences and all, lovingly re-created in the middle of the desert for the purposes of being atomised in the name of getting one over on the other guy. Complete with quaint wooden housing. Reinforced bunkers, balsa wood silhouettes of townsfolk and glowing craters. 50's "Populuxe" architecture mixed with utilitarian military structures in the middle of a desert.

- **Maps:** Suburban Nuclear Test Town and Suburbs vs. Saucermen.
- **Characters:** 50s mannequin family, Radioactive zombies, 50s world fair robots and Scientists in radiation suits.

5 : Duck and Cover !⁵

Ground Zero, Mercury, Nevada, vers 1952. Une petite maison américaine typique, avec palissade blanche, etc., reconstituée avec amour au milieu du désert pour être atomisée en plein conflit armé. Finalisée avec du bois d'habitation pittoresque. Des bunkers renforcés, des silhouettes d'habitants en balsa et des cratères rougeoyants. L'architecture « Populuxe » des années 50 mélangée à des structures militaires au milieu d'un désert.

- **Cartes :** Banlieue d'une ville d'essais Nucléaires et Banlieues vs. Soucoupes volantes.
- **Personnages :** Mannequins de familles des années 50, Zombies radioactifs, des robots d'Expositions Internationales des années 50 et des Scientifiques en combinaison antiradiation.

6: Fire in the Hovel!

Houses of Parliament, London Tropical Floodplain, circa 3000. Global warming has taken it's toll, and now the sun-bleached bricks of a deserted parliament jut out of the floodplain at an odd angle, with much of the structure in ruin. Tropical vegetation is energetically trying to devour the area, with some success; the wreck of Big Ben is wreathed in creepers and vines. Where once the hurly-burly of civilisation could be heard, now the only noises are weird animal cries and the buzzing of mosquitoes.

- **Maps:** Witch Burnings in Rural Village and Great Fire of London.
- **Characters:** Witches and Peasants.

6 : Feu dans le taudis !

Chambres du Parlement, Zone inondable tropicale de Londres, vers 3000. Le Réchauffement Climatique a eu des conséquences néfastes et maintenant, les briques d'un Parlement déserté, blanchies par le soleil, émergent de la Zone inondable sous un aspect étrange, avec la majorité de sa structure en ruines. La végétation tropicale tente énergiquement de dévorer la zone, avec un certain succès ; l'épave de Big Ben est recouverte de lianes et de lierre. Où l'on entendait autrefois le tumulte de la civilisation, on n'entend plus aujourd'hui que des cris d'animaux étranges et le bourdonnement des moustiques.

- Cartes :** Crémation de sorcières dans un village rural et Grand Incendie de Londres.
- Personnages :** Sorcières et paysans.

7: Hammer Horror./Monstres de la Hammer.

Monsters from the 30s' Hammer horror movies./Monstres des films d'horreur de la Hammer des années 30.

4 It's the name of a short film of the US Army from 1951, intended primarily for children to teach them a method of personal protection against the effects of a nuclear explosion.

5 C'est le nom d'un court-métrage de l'armée Américaine datant de 1951 et destiné aux enfants, pour leur enseigner une méthode de protection individuelle en cas d'explosion nucléaire.

8: One Million Years B.C./Un million d'années av. J.-C.

Meteor vs. Dinosaurs and Cavemen./Météores vs. Dinosaures et Hommes des cavernes.

9: Planet of the Apes.

Rosse Buurt - Amsterdam, Planet of the Apes, circa 1973. Rain swept canals and narrow streets bursting with lurid neon strip lighting, proffering the dubious pleasures of simian flesh. Lingerie-clad primates stir listlessly behind grime covered windows, set in walls bedecked with rotting posters of iniquity and sexual degradation. And round every corner, the orifice to yet another filth-encrusted peep show parlour waits.

- **Maps:** Monolith and Red Light District.
- **Characters:** Monkeys in various stages of evolution, Monkey Whores and Pimps.

9 : Planète des Singes.

Le Quartier Rouge - Amsterdam, Planète des Singes, vers 1973. La pluie balaye les canaux de rues étroites remplies de néons lumineux, où se monnaient les plaisirs douteux de la chair simienne. Des primates en lingerie se cachent derrière des fenêtres couvertes de crasse, encastrées dans des murs ornés d'affiches pourries aux visuels immoraux et sexuellement dégradants. Et à chaque coin de rue se trouve l'entrée d'un autre peep-show miteux.

- **Cartes :** Monolithe et Le Quartier Rouge.
- **Personnages :** Des singes à divers stades d'évolution, Prostituées Guenons et Proxénètes.

10: Retro SciFi.

Promenade Deck, Titanic II, decaying orbit, Saturn, circa 2912. HMS SS Titanic II has struck an asteroid from Saturn's belts and is tumbling slowly down to a fiery conclusion. Art Deco meets future-tech, complete with a robot orchestra dutifully playing gentle waltzes. As the bio-dome energy field surrounding the ship begins to crack and gravity drives slowly fail furniture spins into the air. Still the view couldn't be better, as long as you don't mind dodging the asteroids that are slamming into the deck.

- **Maps:** *Metropolis*(1927)-style cityscape, Titanic II, Human Zoo on Alien Planet and Retro Discotheque in Low Earth Orbit.
- **Characters:** 50s clunky robots, Sexy space ladies, Fembots, Silly B-movie alien TimeSplitters and Men in Gold Pants.

10 : SF Rétro.

Pont-promenade, Titanic II, orbite déclinante, Saturne, vers 2912. Le HMS SS Titanic II a heurté un astéroïde de la ceinture de Saturne et s'effondre lentement, vers une conclusion flamboyante. L'Art Déco rencontre la technologie futuriste, avec un orchestre de robots jouant consciencieusement des valses douces. Alors que le champ d'énergie du dôme biologique entourant le navire commence à se fissurer et que la gravitation commence à défaillir, les meubles tournoient lentement dans les airs. Néanmoins, la vue ne pourrait être meilleure, tant que cela ne vous dérange pas d'éviter les astéroïdes qui s'écrasent sur le pont.

- **Cartes :** Paysage urbain dans le style de *Metropolis* (1927), Titanic II, Zoo Humain sur une planète Alien et une Discothèque Rétro en orbite terrestre basse.
- **Personnages :** Robots maladroits des années 50, Femmes de l'Espace sexy, Fembots, TimeSplitters idiots de films de Série B et des Hommes en pantalon doré (ou caleçon/slip).

11: Saturday Night Special.

- **Maps:** "The Winchester" Public House, Indian Restaurant and Cat Racing Skate Park.

- Characters: Urban yoot, hip-hop honeyz and Modded Cats.

11 : Spécial Samedi Soir.

- Cartes : Pub "Le Winchester", Restaurant Indien et Skate Park de Course de Chats..
- Personnages : Streetwear, Danseuses hip-hop et Chats télécommandés.

12: Space Trash.

- Maps: Martian Wild West and Brittney Speers Memorial Trailer Park.
- Characters: Robo-hicks, Space Cowboys, Alien Banditos, Intergalactic White Trash and Old West Robo-whores.
- Weapons: Space guns!

12 : Décharge spatiale.

- Cartes : Ouest Sauvage Martien et Le Parc à roulottes Commémoratif de Brittney Speers.
- Personnages : Robots « Péquenauds », Cow-boys de l'Espace, Desperados Alien, Ploucs Intergalactiques et Robots « Prostituées » du Vieil Ouest.
- Armes : Fusils de l'Espace !

13: Swingin' 70s.

- Maps: Harry Tipper's California Shag Palace.
- Characters: Harry Tipper, 70s Swingers and Monkey Brides.
- Weapons: Shotguns and Machine Guns.

13 : Swingin' 70s.

- Cartes : Palace libertin californien d'Harry Les Bons Tuyaux.
- Personnages : Harry Les Bons Tuyaux, Échangistes des années 70 et Mariées Guenons.
- Armes : Fusils et Mitrailleuses.

14: The Hub./Point de Conjonction.

A map called "Hotel Paradoxo", with a Monkey Bellhop character./Une carte appelée « Hôtel Paradoxo », avec un personnage de Singe Groom.

15: Victorian Gothic.

- Maps: Bavarian Castle Laboratory, Funhouse/Carnival and Jules Vernian Submarine in the Grip of Giant Squid.
- Characters: Zombies, Freakish failed experimental monsters, Clockwork Manservants, Steampunk robots, Circus Freaks, Clowns, Performing Animals, Ringmaster and Deep Sea Divers.
- Weapons: Harpoon gun.

15 : Gothique Victorien.

- Cartes : Laboratoire de Château Bavaois, Palais du rire (Parc d'attractions/Fête foraine)/Carnaval et Sous-Marin de Jules Vernes attaqué par le Calamar Géant.
- Personnages : Zombies, Monstres d'expérimentations ratées, Servant Mécanique, Robots mécaniques, Monstres du Cirque, Clowns, Animaux de scène, Monsieur Loyal (Maître de la piste) et Scaphandrier.
- Armes : Harpon.

16: Vive la Revolution!

- Maps: Palace of Versailles and Storming of the Bastille.
- Characters: Hot chicks in giant wigs (With clocks and boats in 'em!), Angry Peasants, Napoleonic Soldier-Bots and Marie Antoinette.
- Weapons: Cake Launcher and Guillotine.

16 : Vive la Révolution !

- Cartes : Palais de Versailles et Prise de la Bastille.
- Personnages : Belles filles portant des perruques géantes (Pleins de pendules et de bateaux !), Paysans en colère, Bots « Soldats Napoléoniens » et Marie-Antoinette.
- Armes : Lanceurs de gâteaux et Guillotine.

17: When Giant Monsters Go Bad!

- Maps: London Under Attack! and In the Belly of the Beast.
- Characters: Giant monsters, Terrorised civilians and Soldiers.
- Weapons: Tanks picked up and used as a gun and Crazy monster powers.

17 : Quand les Monstres Géants attaquent !

- Cartes : Londres assiégée ! et Dans le Ventre de la Bête.
- Personnages : Monstres géants, Civils terrorisés et Soldats.
- Armes : Des chars ramassés et utilisés comme armes à feu et d'incroyables pouvoirs de Monstres.

18: Miscellaneous and Unknown./Divers et Inconnu.

All the other stuff./Tous les autres contenus.

In the next pages, you'll discover a collection of artworks and concept arts of the game.
I've ranked them by following the eighteen categories seen in the previous part.
But some of them didn't have artworks in the list that leaked, so I ranked the categories
that have artworks in chronological order, from the oldest to the more futuristic.

It's time to start your time travel, Space Marine!

Dans les pages suivantes, vous allez découvrir une collection d'artworks et de concept arts du jeu.
Je les ai classés en suivant les dix-huit catégories vues dans la partie précédente.
Mais certaines d'entre elles ne possédaient aucun artworks parmi la liste qui a fuité,
donc j'ai classé les catégories qui possédaient des artworks dans l'ordre
chronologique, de la plus ancienne à la plus futuriste.

Il est temps de commencer ton voyage dans le temps, Marine de l'Espace !

1 - ANCIENT GREECE/ GRÈCE ANTIQUE



TROJAN MINOTAUR

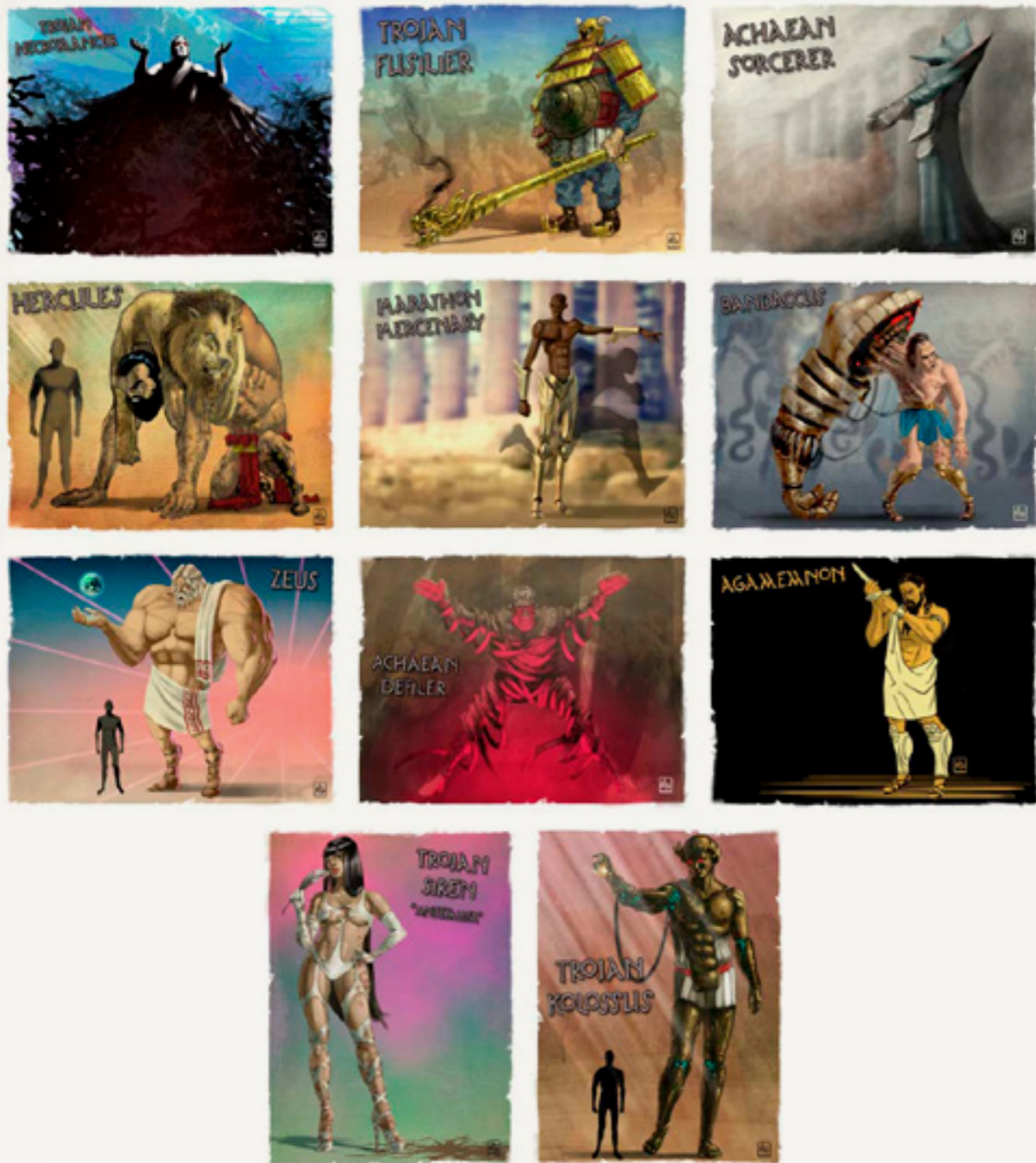


TROJAN HEADBANGER



(Artwork by/par Nick Carver.)





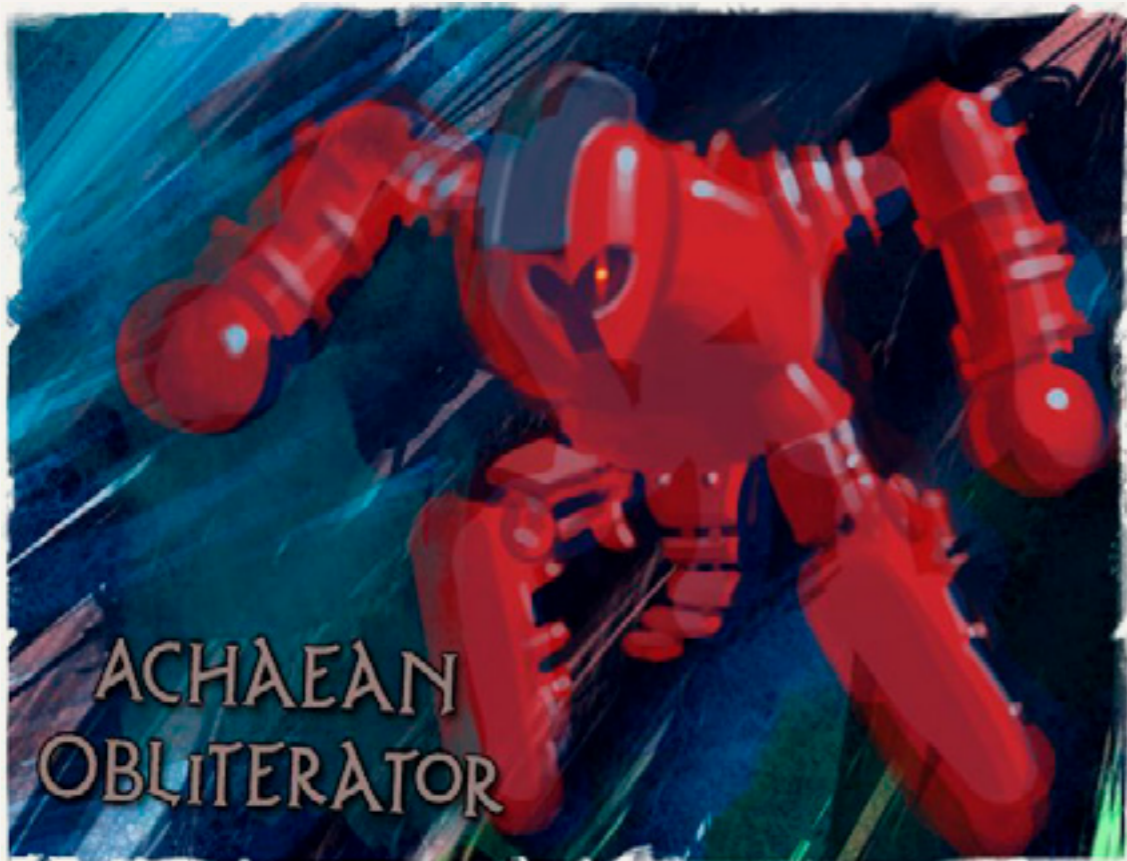
(By/Par Neil Roberts.)



(By/Par Neil Roberts.)



(By/Par Neil Roberts.)



(By/Par Neil Roberts.)

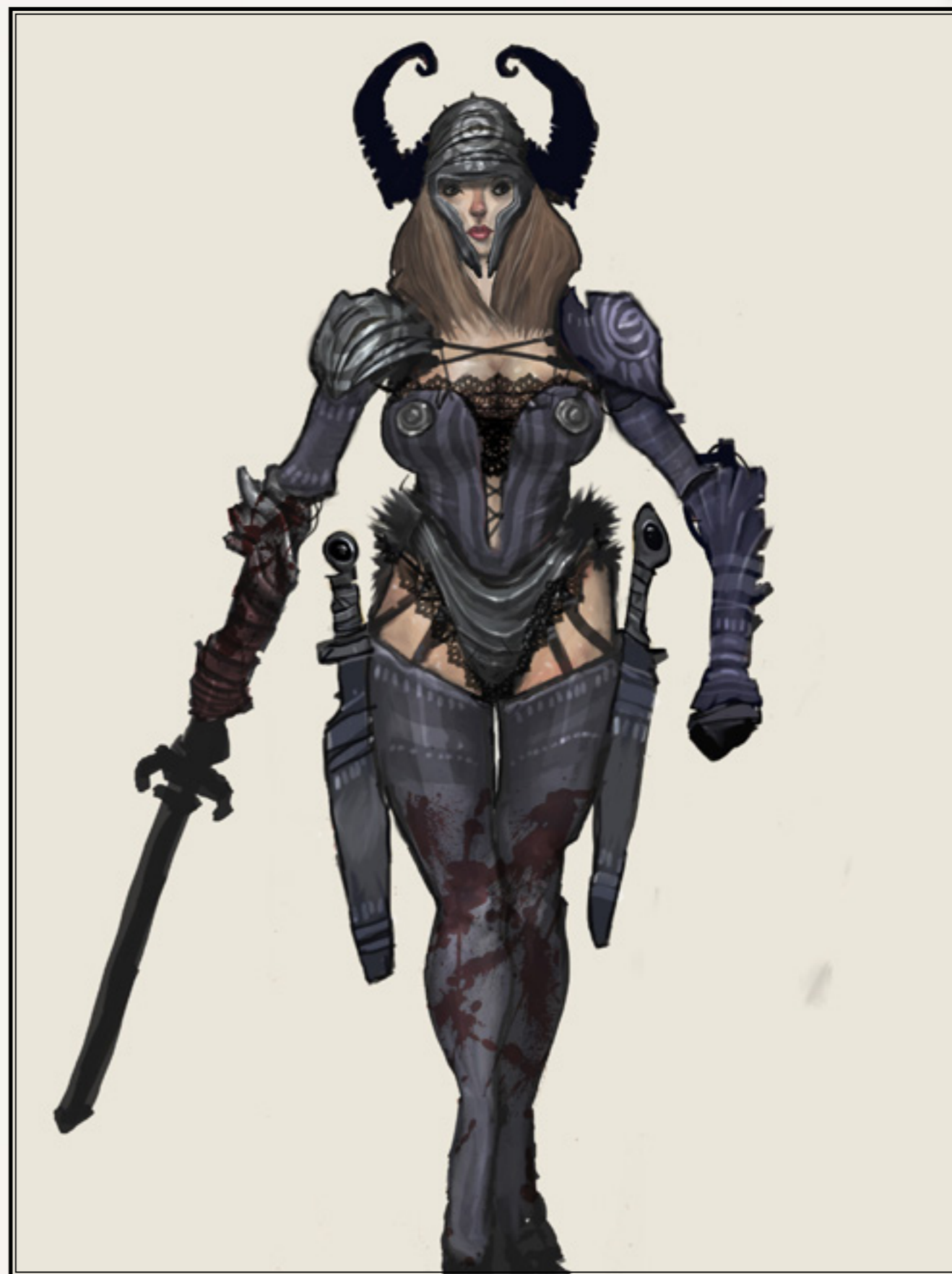


(By/Par Neil Roberts.)



(By/Par Neil Roberts.)

2 - VIKINGS



3 - PIRATES



ZOMBIE JONAH

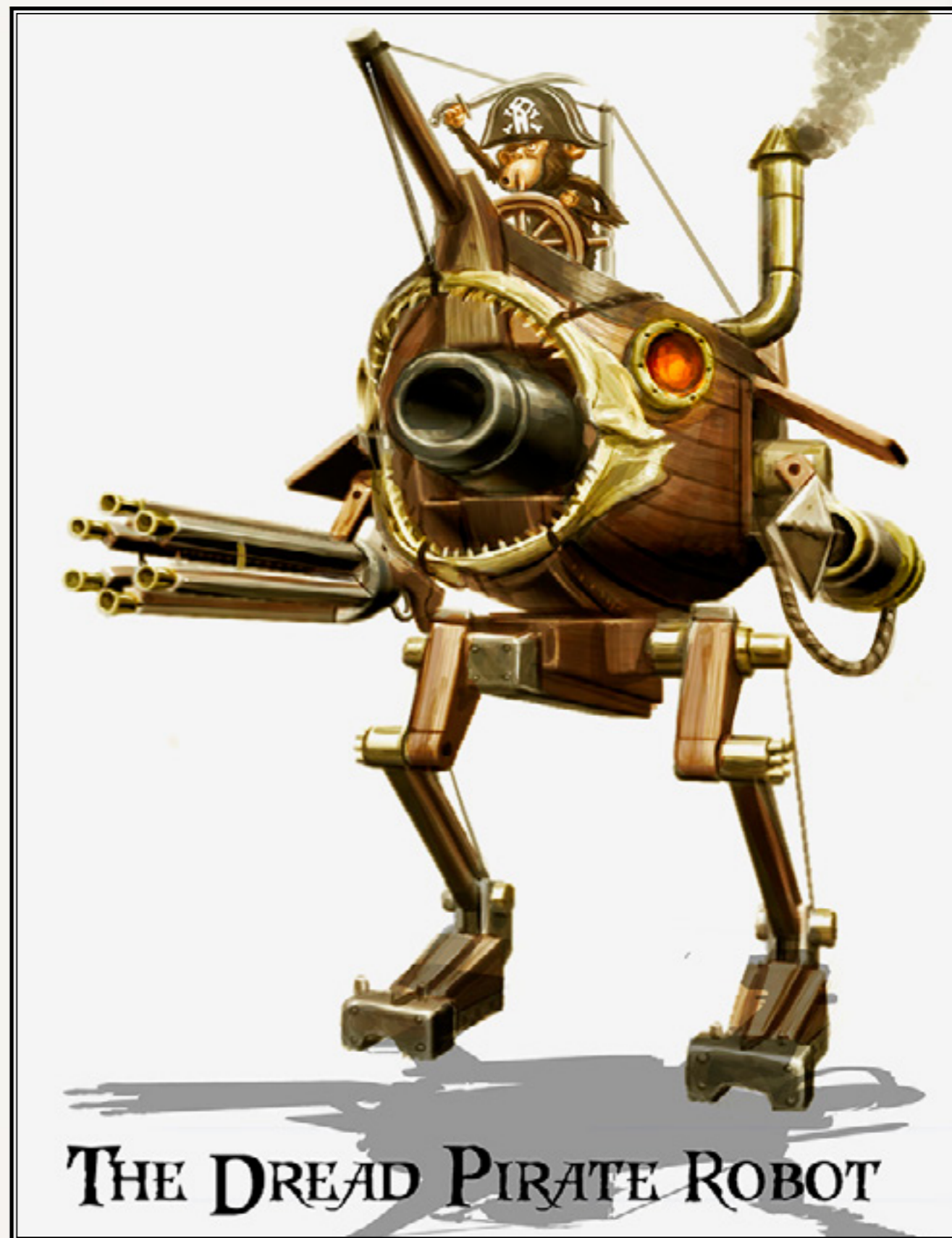
(Artwork by/par Nick Carver.)



BLACKBEARD



GENGHIS KANNON



THE DREAD PIRATE ROBOT

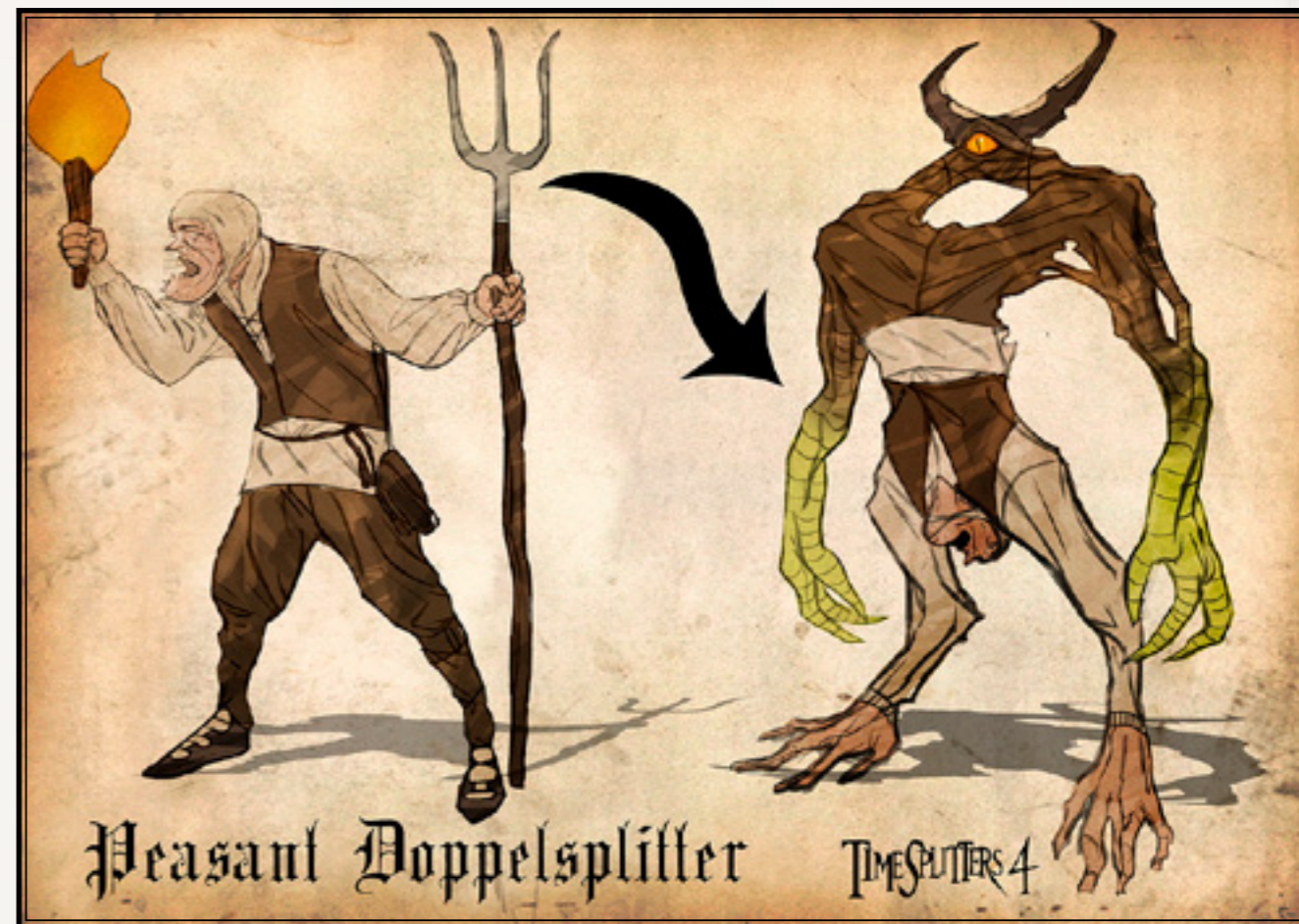
4 - FRENCH REVOLUTION/ RÉVOLUTION FRANÇAISE



(Artwork by/par Nick Carver.)



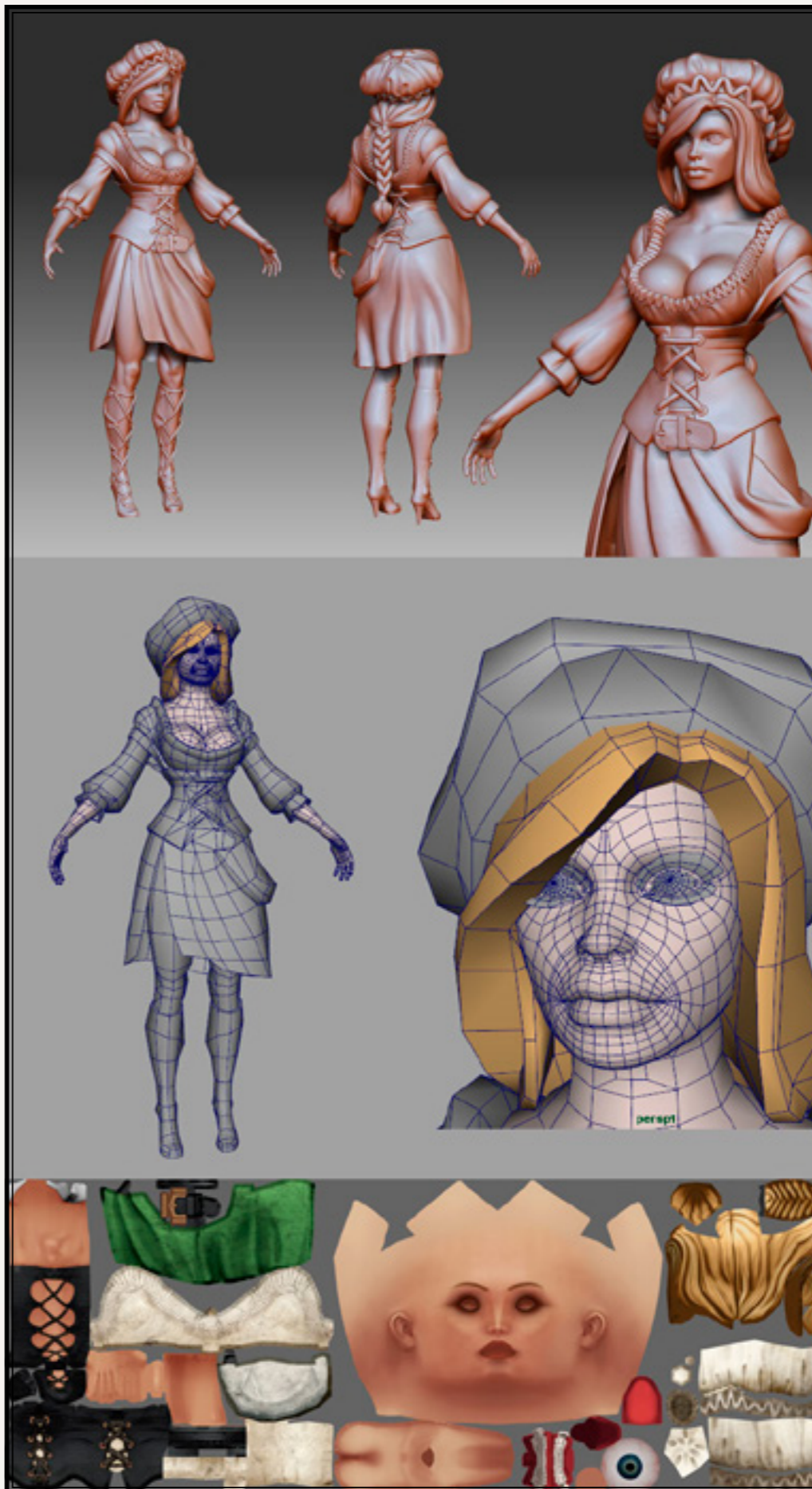
(Artwork by/par Nick Carver.)



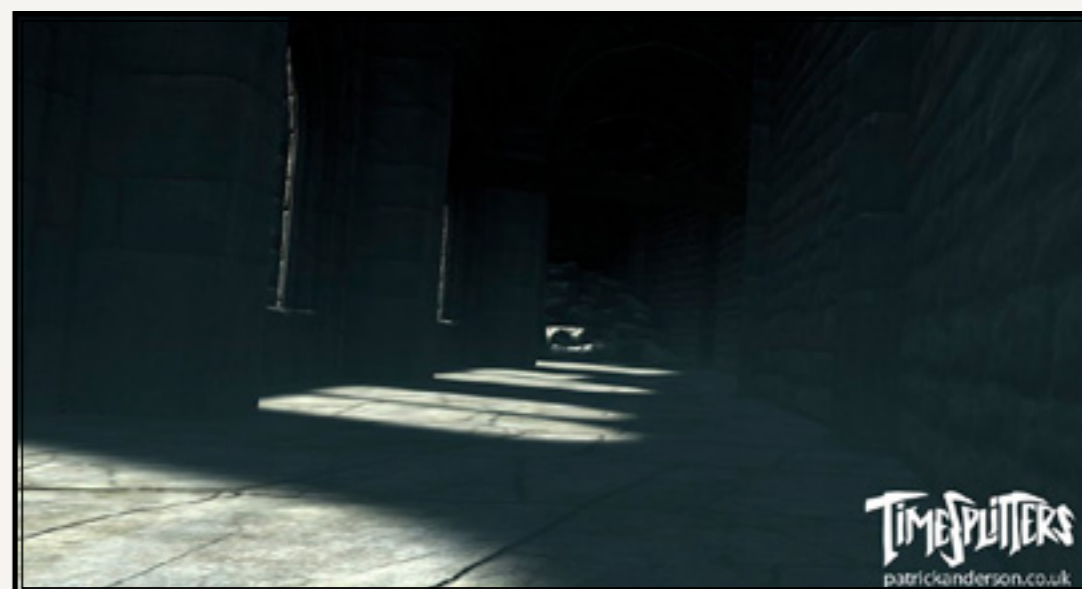
Peasant Doppelsplitter TIME SPLITTERS 4



Wench Doppelsplitter TIME SPLITTERS 4

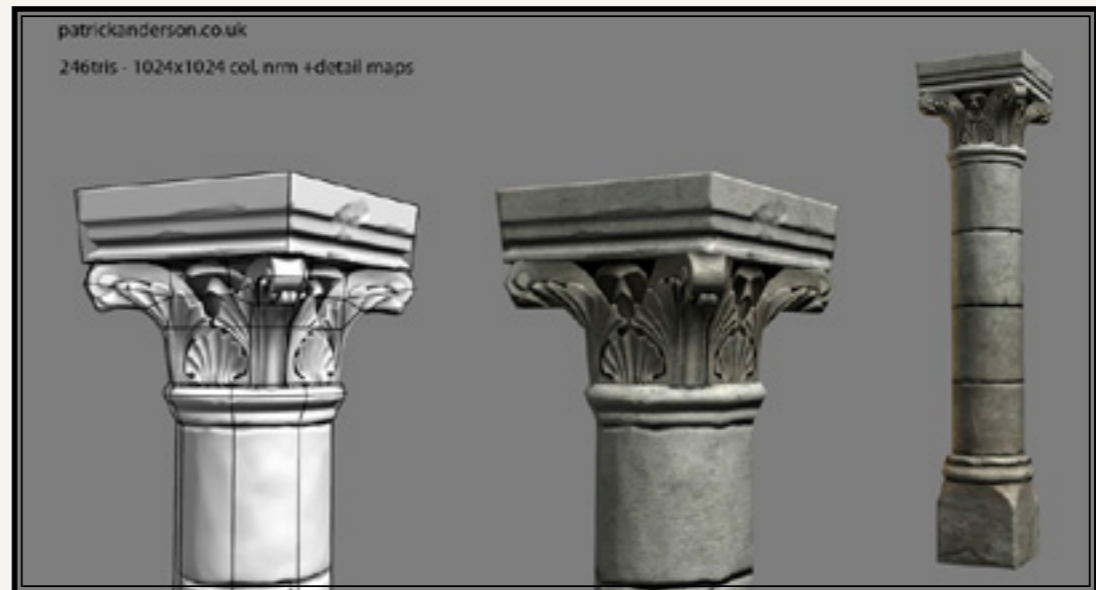
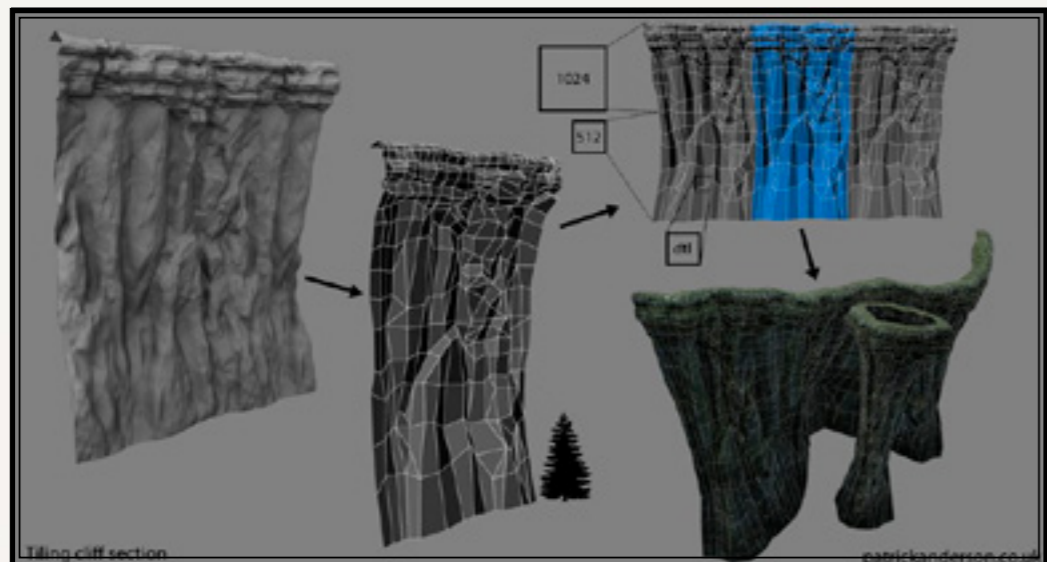


5 - GOTHIC CASTLE/ CHÂTEAU GOTHIQUE

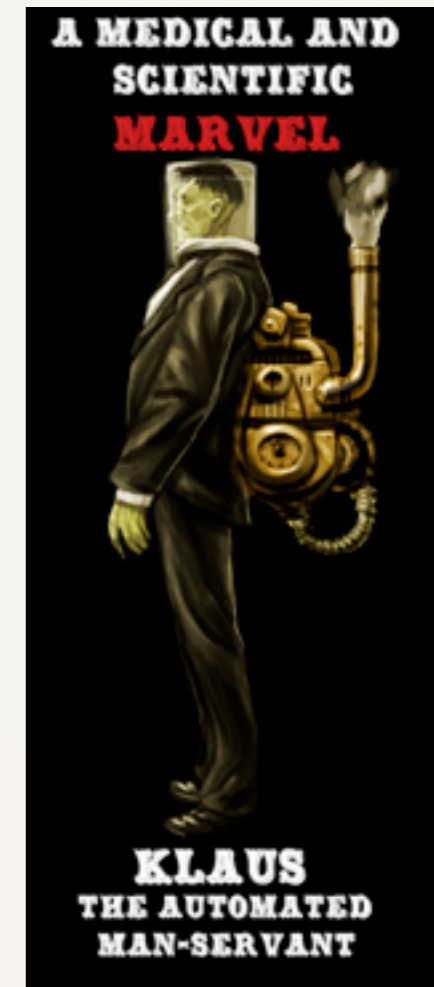
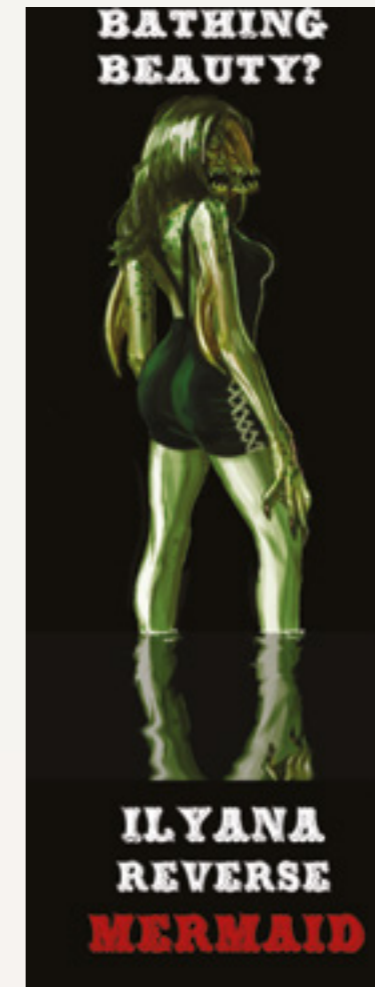
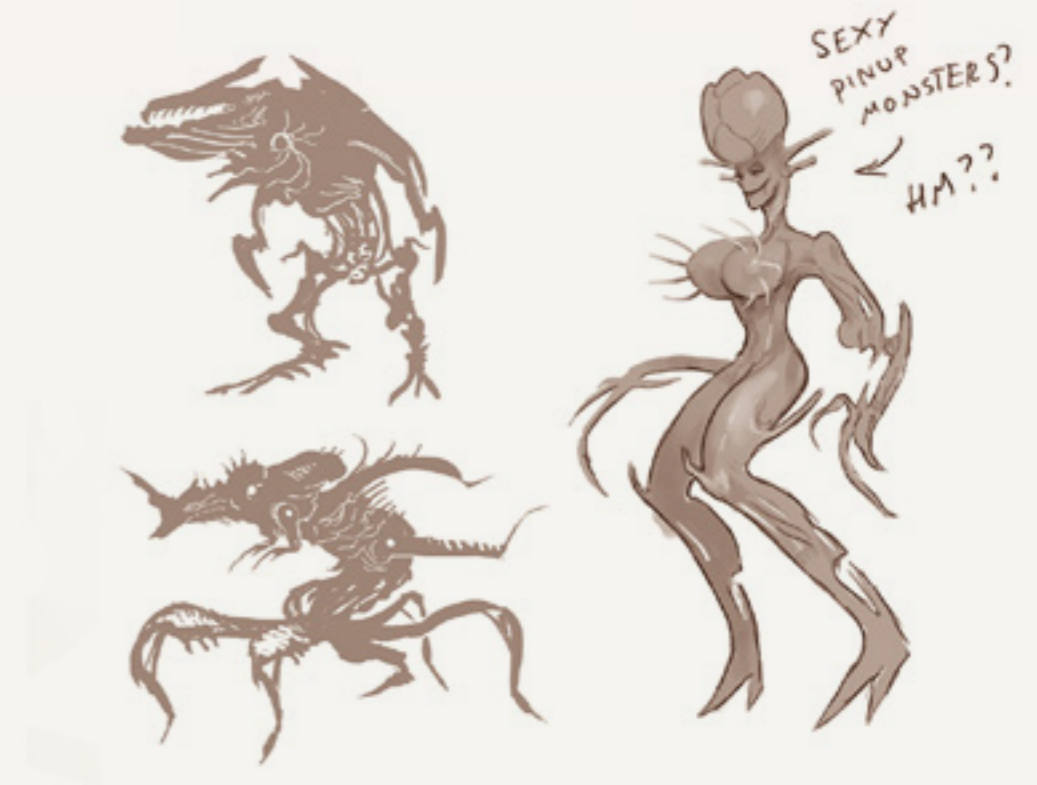




All except wall and floor textures

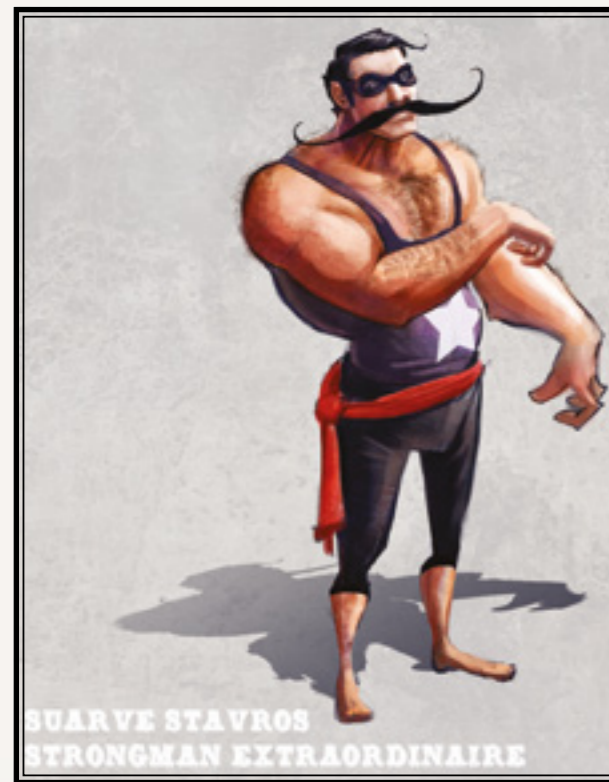


6 - JULES VERNE ERA/ ÉPOQUE DE JULES VERNE

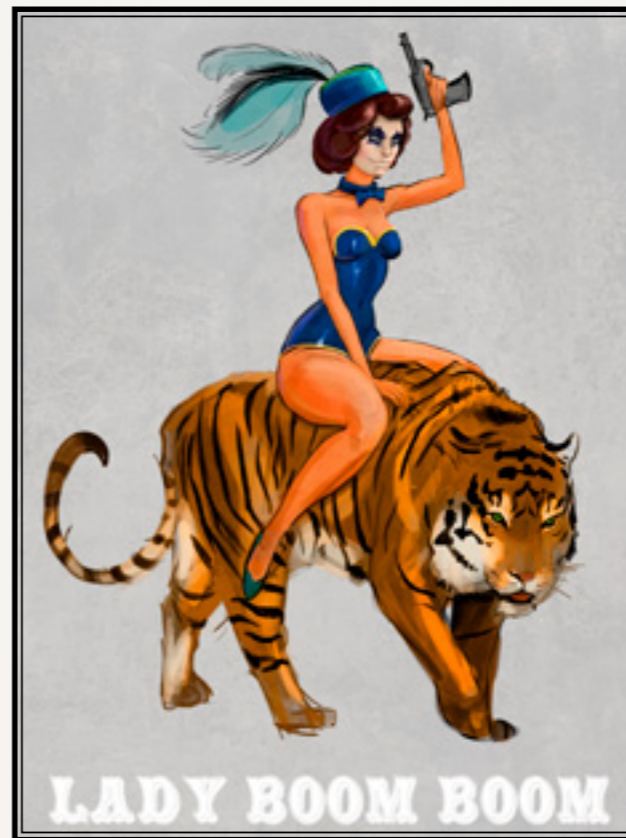
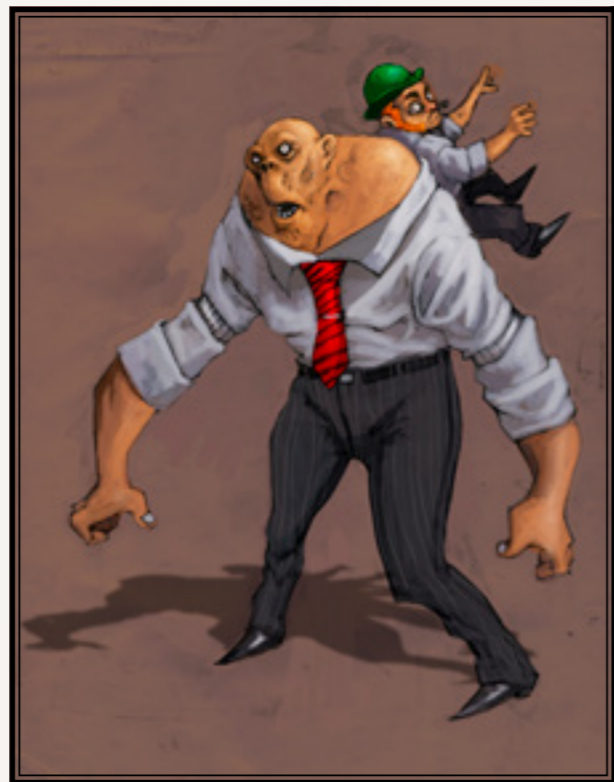


7 - CIRCUS-CARNIVAL/
CIRQUE-CARNAVAL





SUARVE STAVROS
STRONGMAN EXTRAORDINAIRE



LADY BOOM BOOM



THE BROTHERS KNOKYABLOKOV



**CHALLENGE
ALL COMERS**

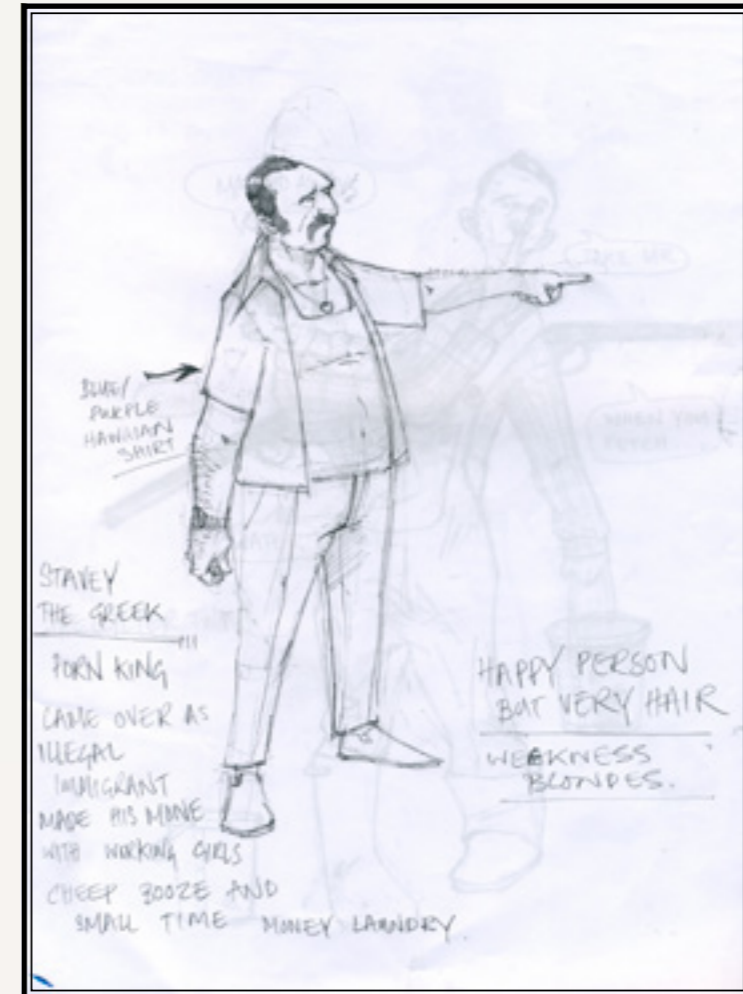
DELIGHT AT THE PRECOCIOUS PUG TWINS



**SO
HAPPY**



**SO
PLAYFUL**



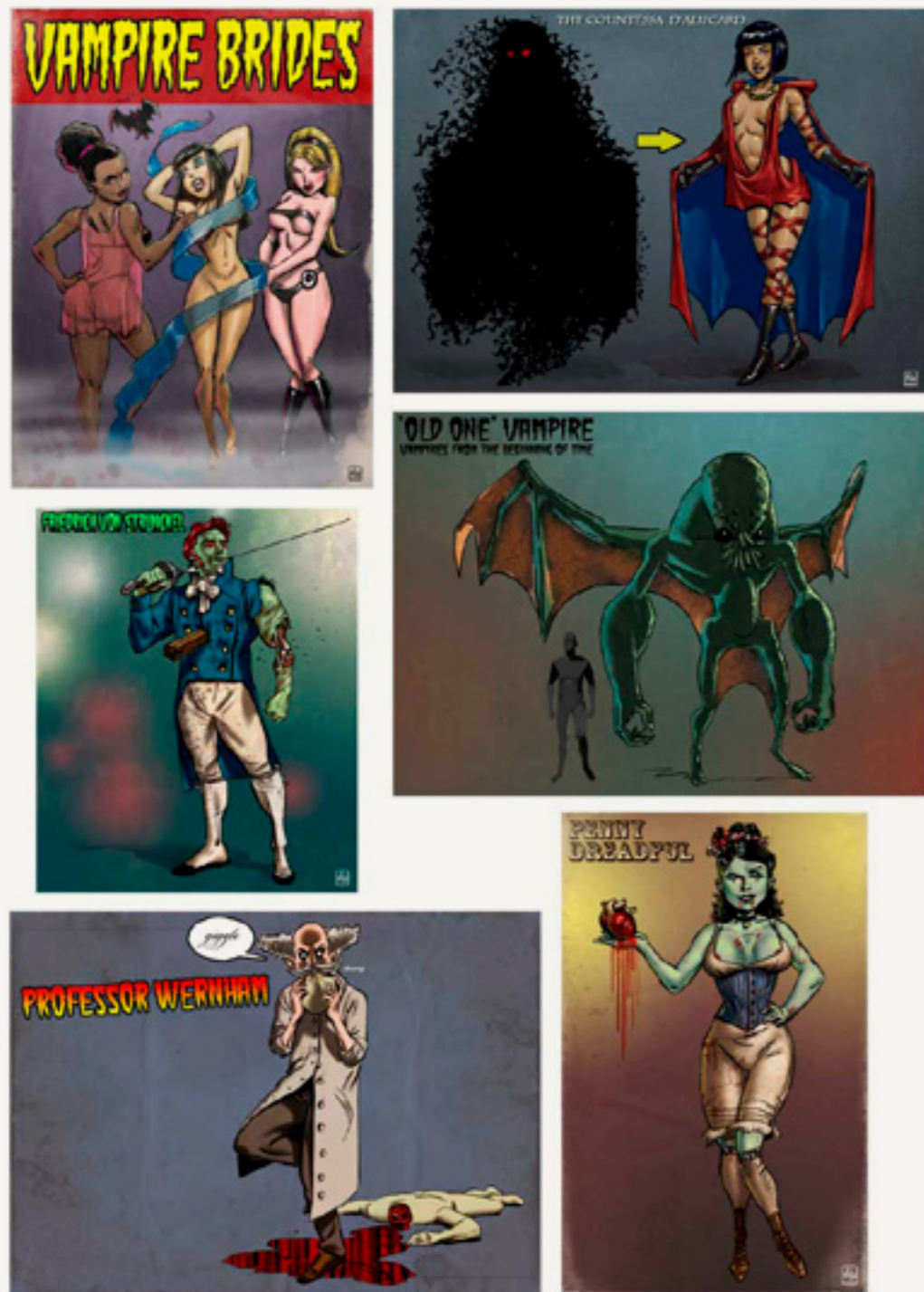
8 - TESLA ROBOTS/ ROBOTS DE TESLA



9 - CAPTAIN ASH/ CAPITAINE ASH



10 - HAMMER HORROR/ MONSTRES DE LA HAMMER



(By/Par Neil Roberts.)

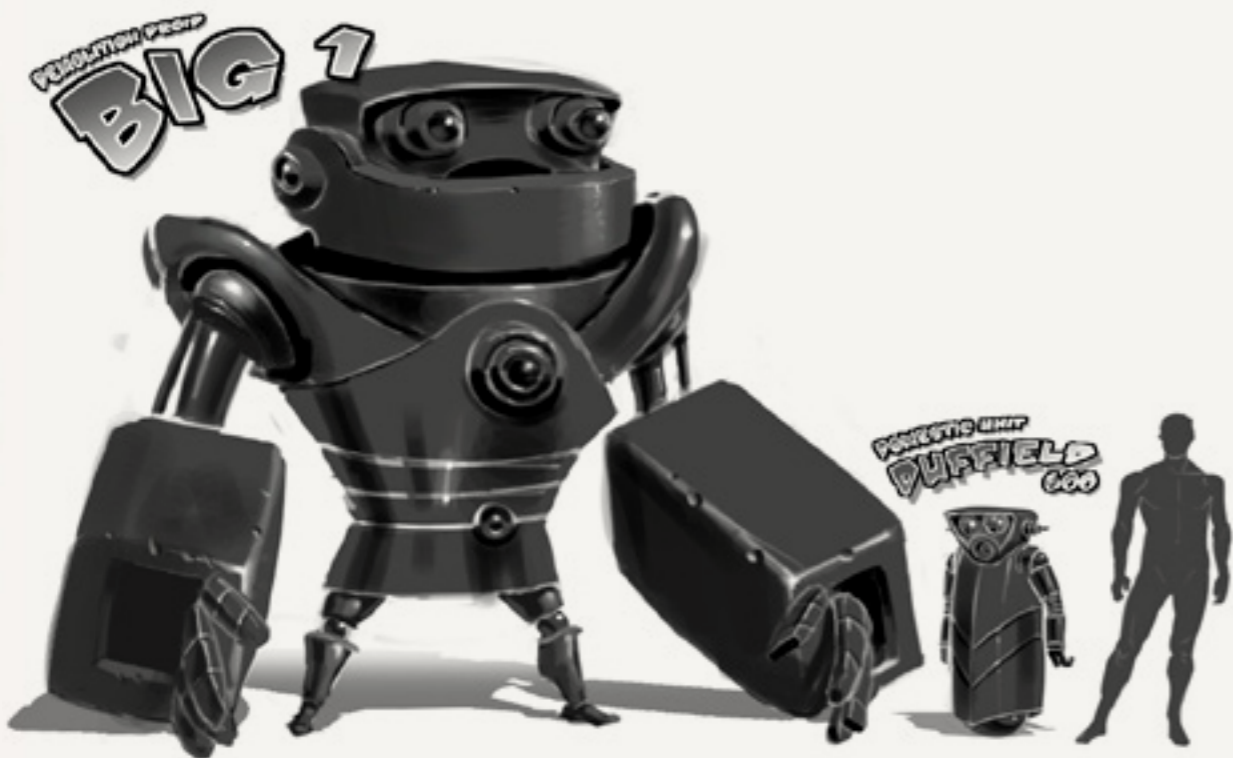


(An old Frankenstein./Un vieux Frankenstein.)

11 - BAVARIAN LABORATORY/ LABORATOIRE BAVAROIS



12 - RETRO SCIFI/SF RÉTRO



INTERLACTIC BEAUTY
GALAVERA



INTERLACTIC PUMP
SKURGE



THE BEACHING ANGEL
MRS EVERYTOWN



13 - AMERICANA



(Made by Neil Roberts.)



(Made by Neil Roberts.)



(Made by Neil Roberts.)



(Made by Neil Roberts.)



(Made by Neil Roberts.)



(Made by Neil Roberts.)

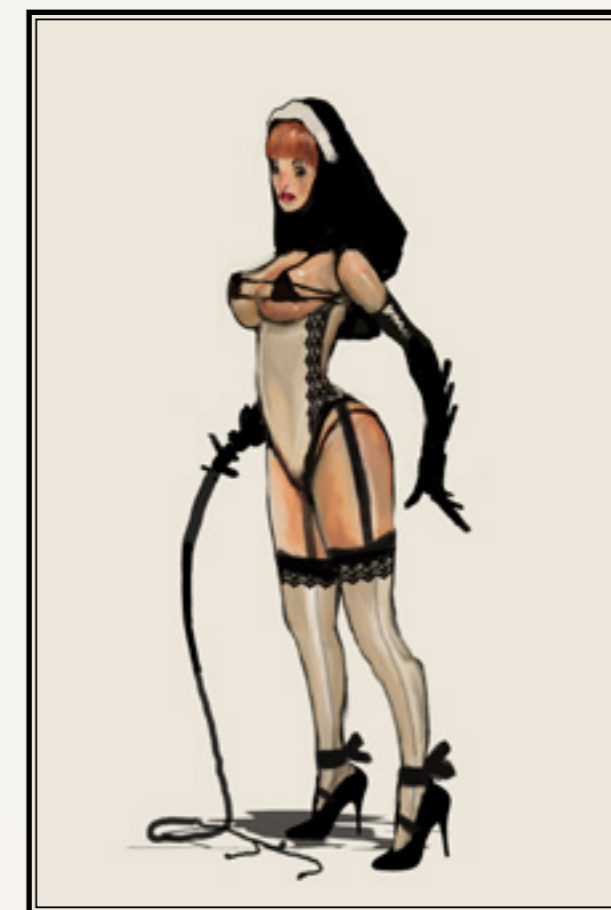
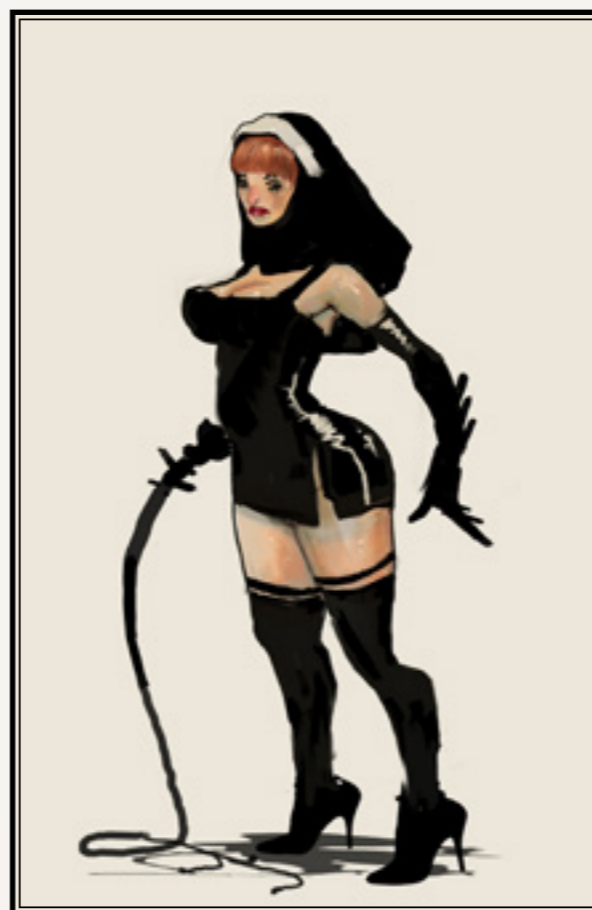
14 - ZOMBIE TOWN/ VILLE ZOMBIE



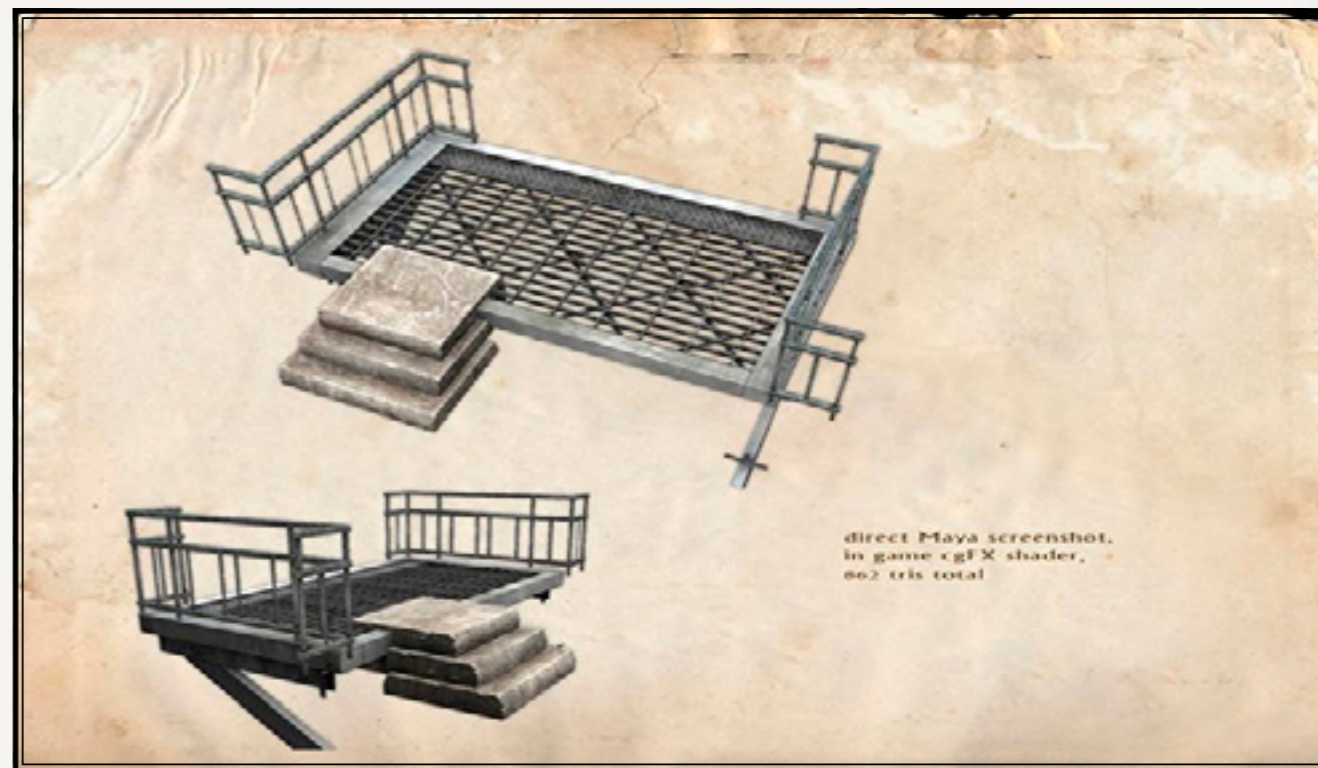
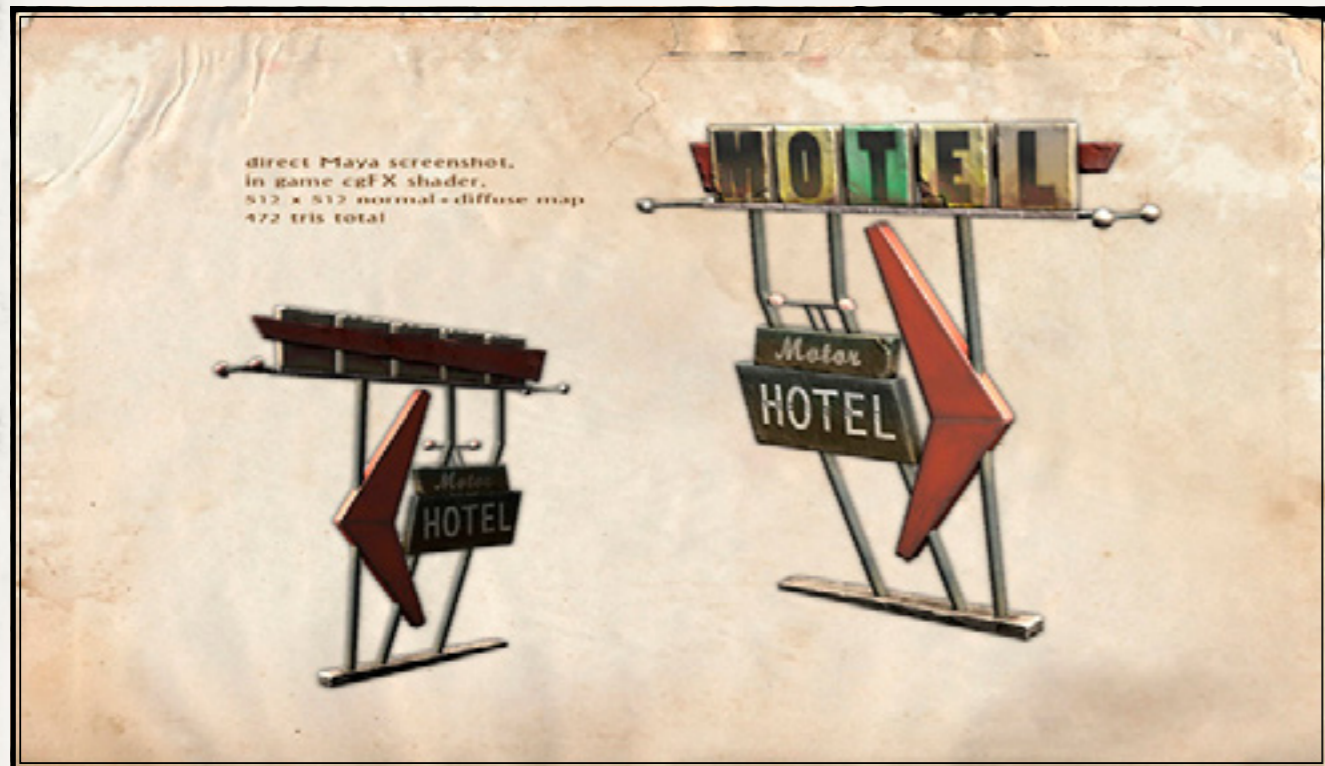
Sister Mag-nun TIME SPLITTERS 4



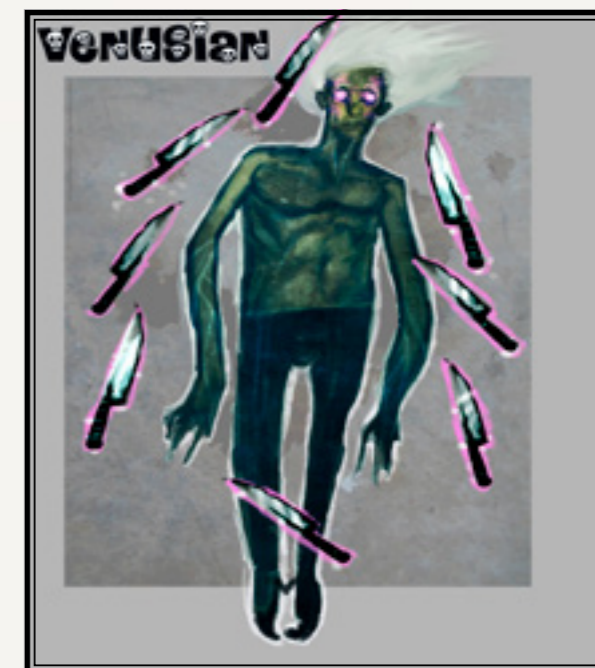
Sister-Matic TIME SPLITTERS 4



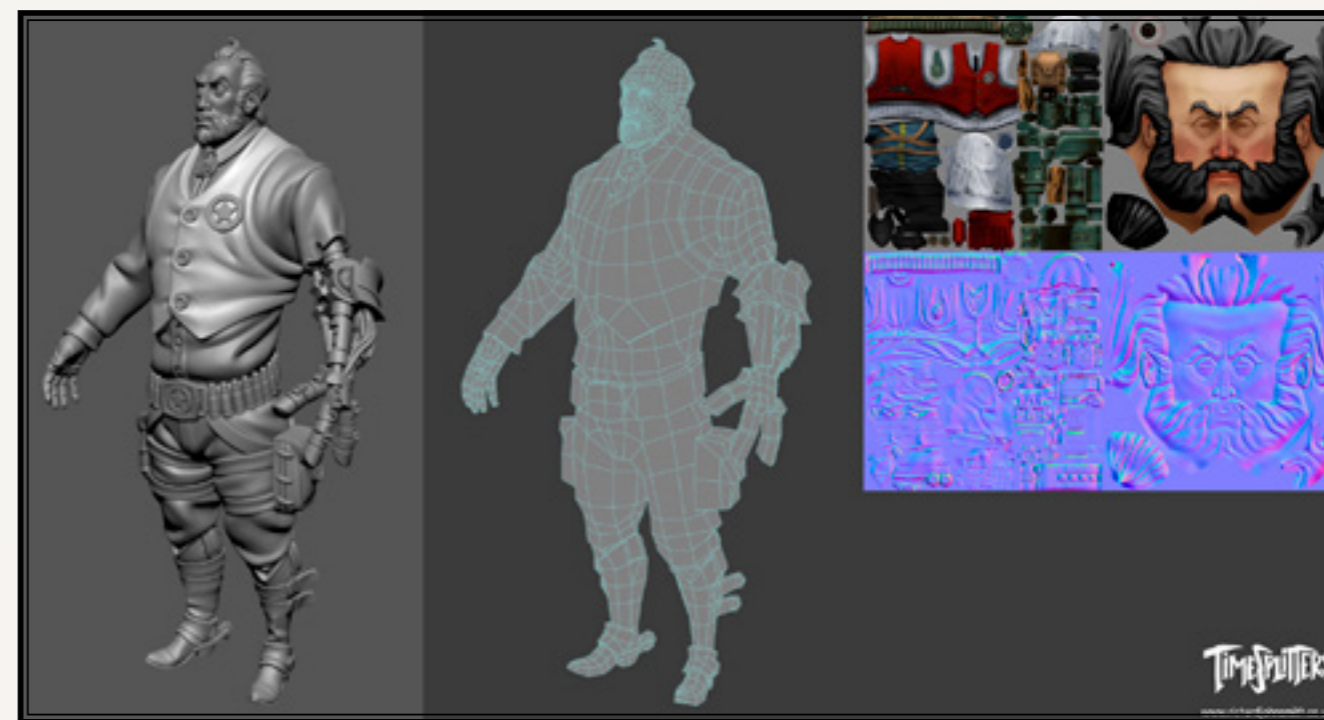
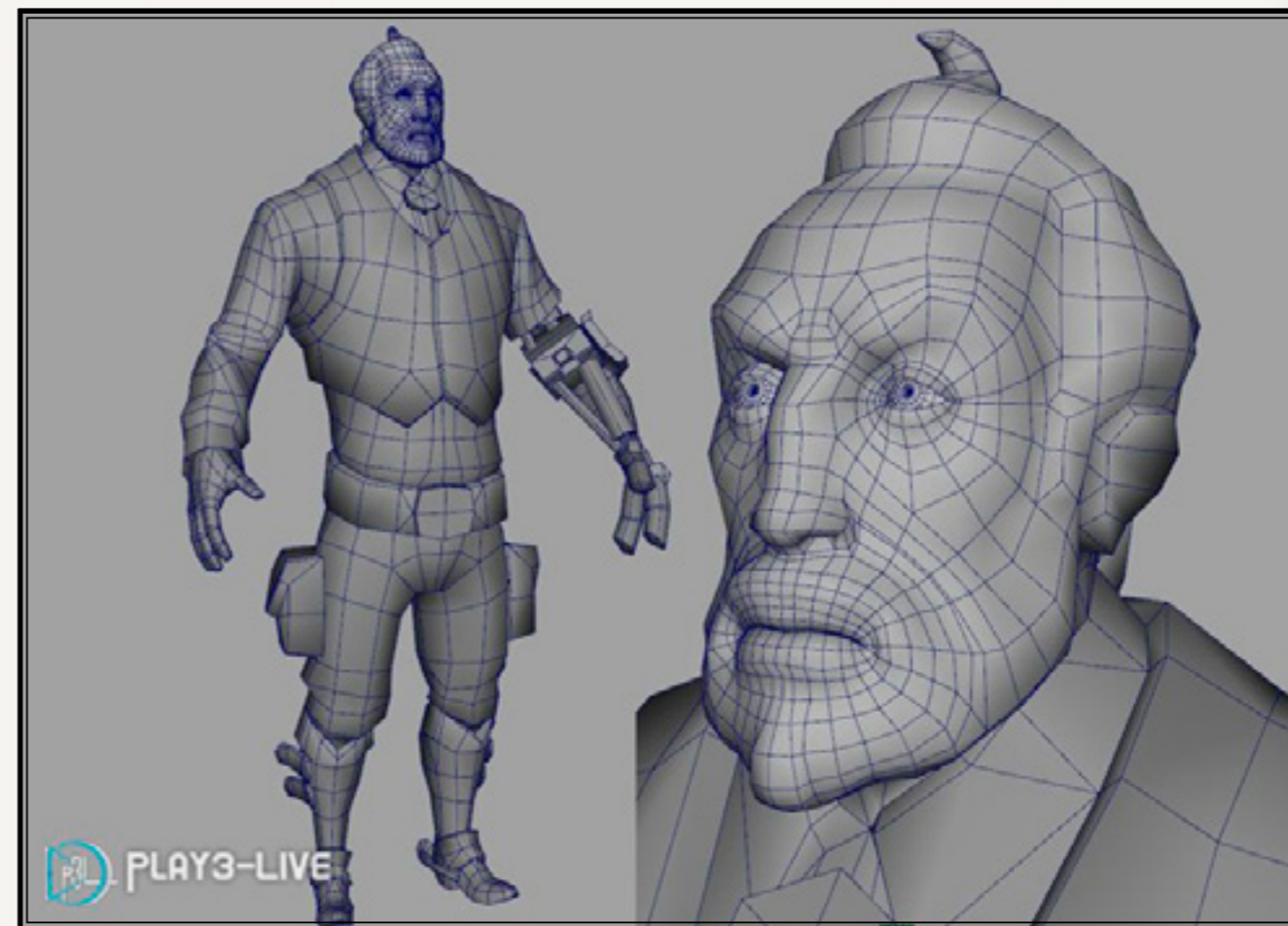
15 - SWINGIN' 70s



16 - CRYPTOZOOLOGY/ CRYPTOZOOLOGIE



17 - MARTIAN WILD WEST/ GRAND OUEST MARTIEN





(This character's face looks like the one of David Doak, one of the founders of *Free Radical Design*.
Le visage de ce personnage ressemble à celui de David Doak, un des fondateurs de *Free Radical Design*.)

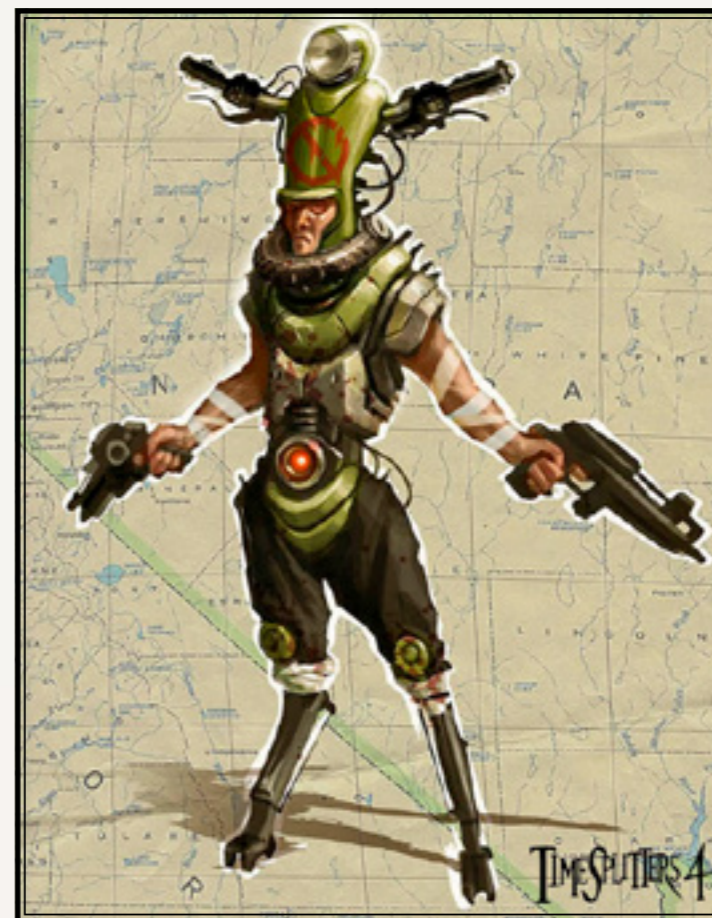


(Artwork by/par Nick Carver.)



(Artwork by/par Nick Carver.)





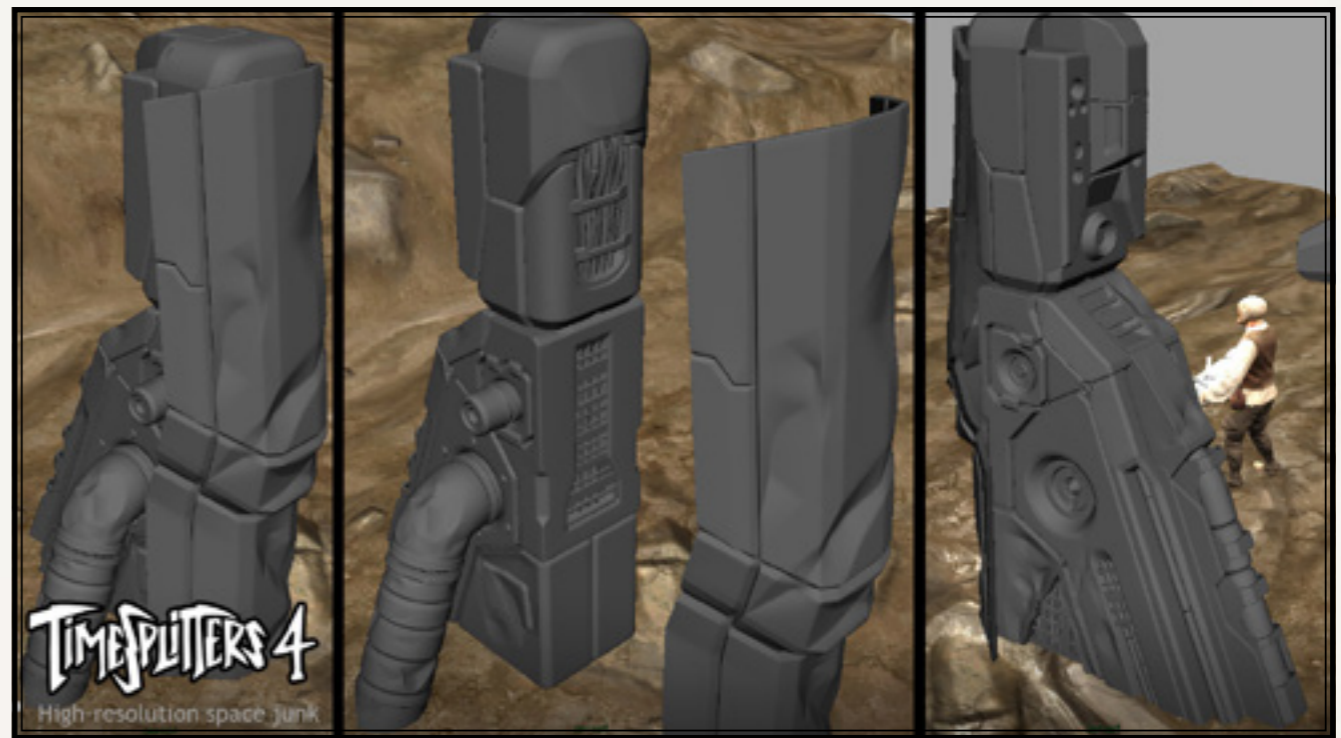


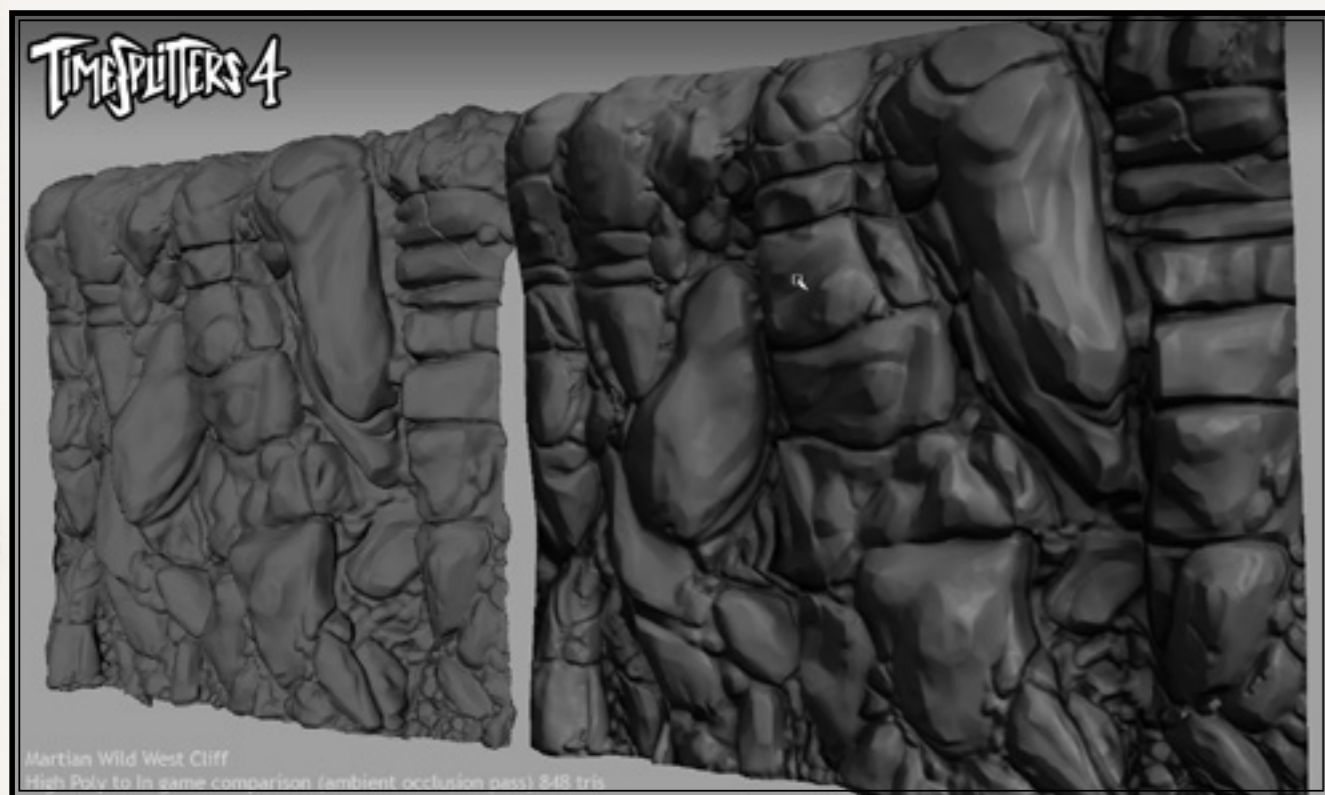
(Artwork by/par Nick Carver.)

WANTED DEAD OR ALIVE



THE WELL-ARMED BANDIT



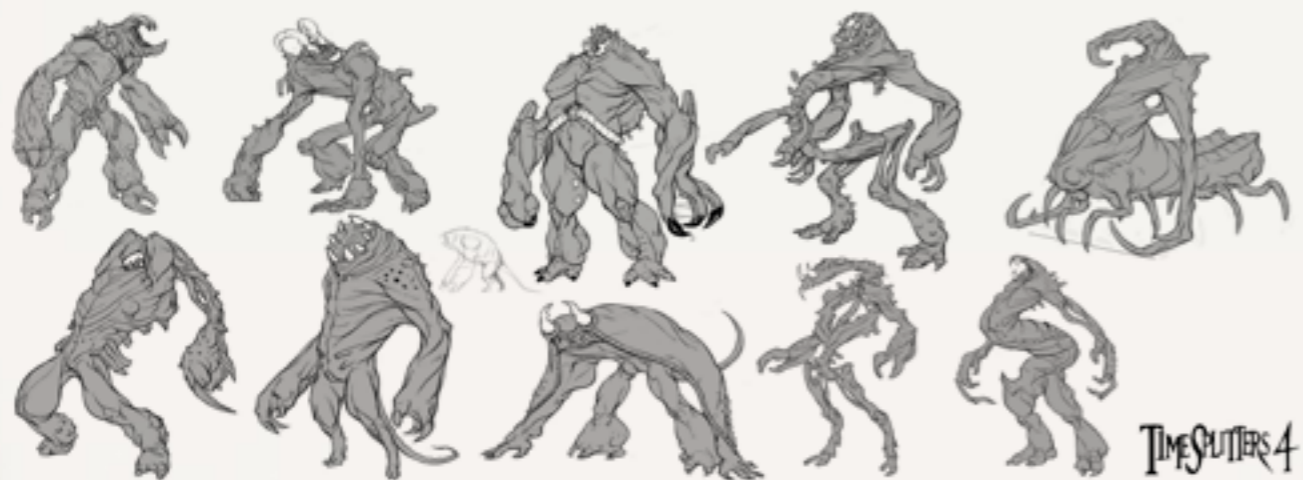


18 - SPACE TRAILER PARK/ PARC À ROULOTTES SPATIAL





19 - TIMESPLITTERS



Goop-Splitter



(Artwork by/par Nick Carver.)

Sucka-Splitter



(Artwork by/par Nick Carver.)



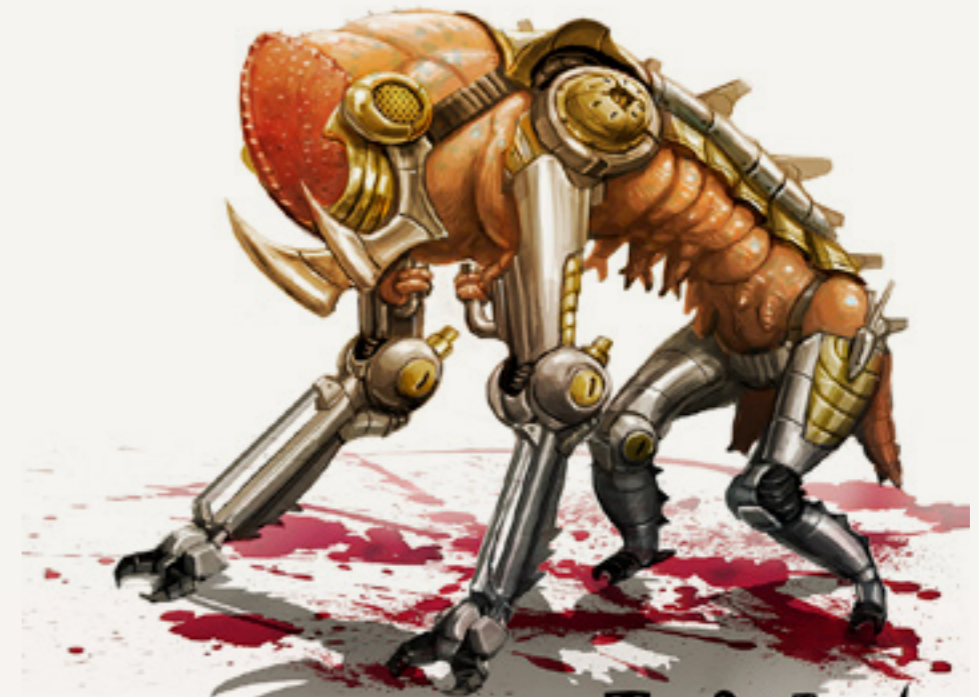
TIME SPLITTERS 4



TIME SPLITTERS 4



TIME SPLITTERS 4



TIME SPLITTERS 4



TIME SPLITTERS 4



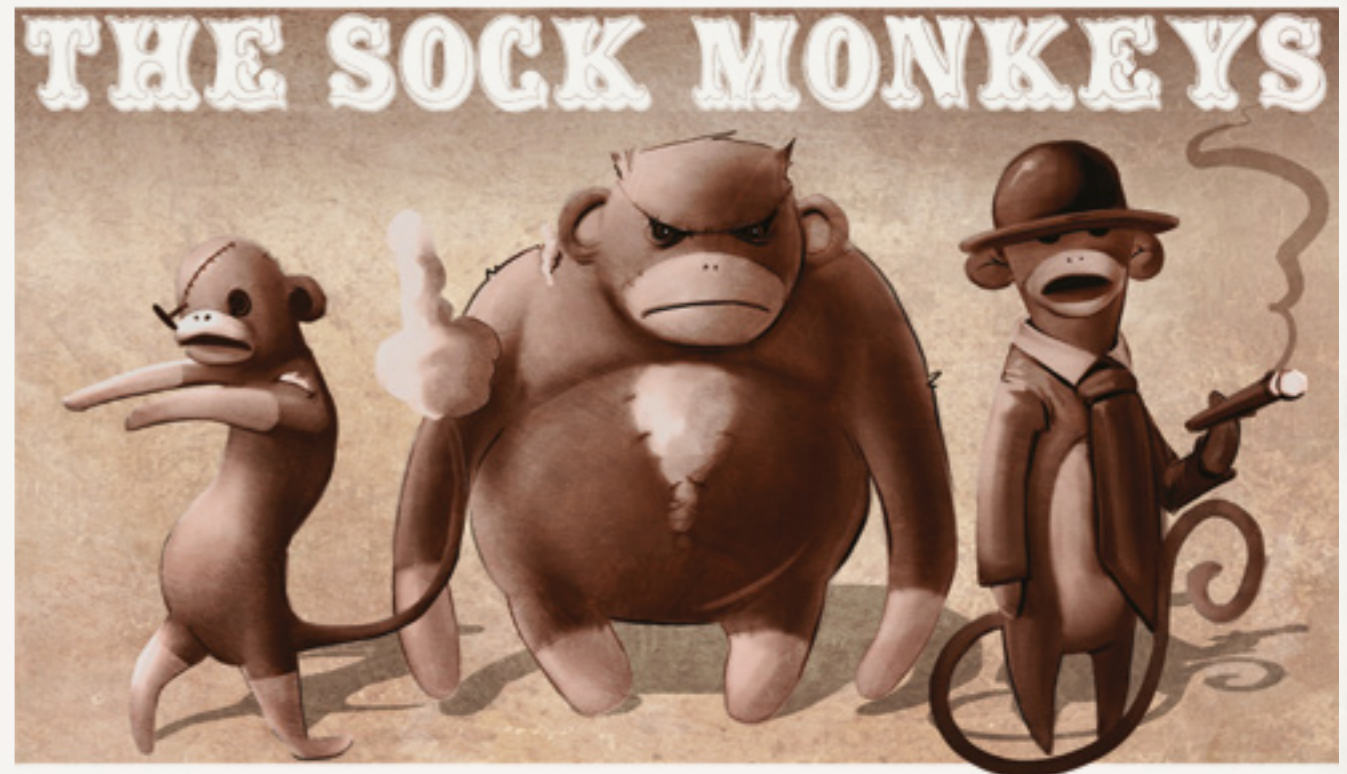
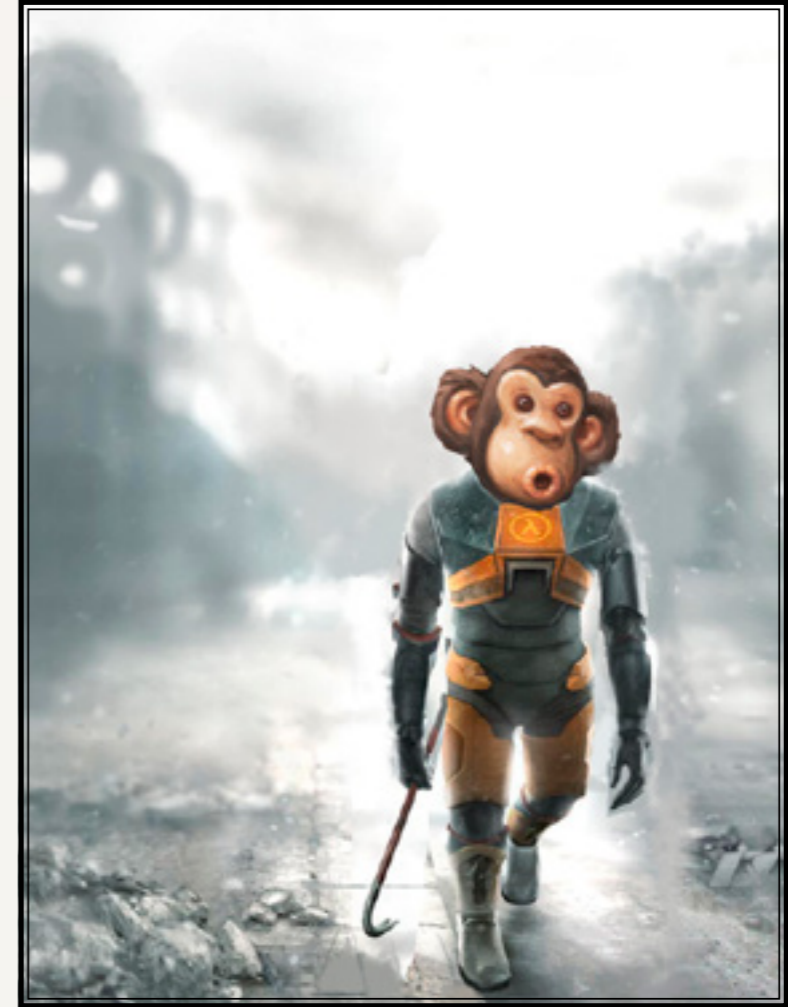
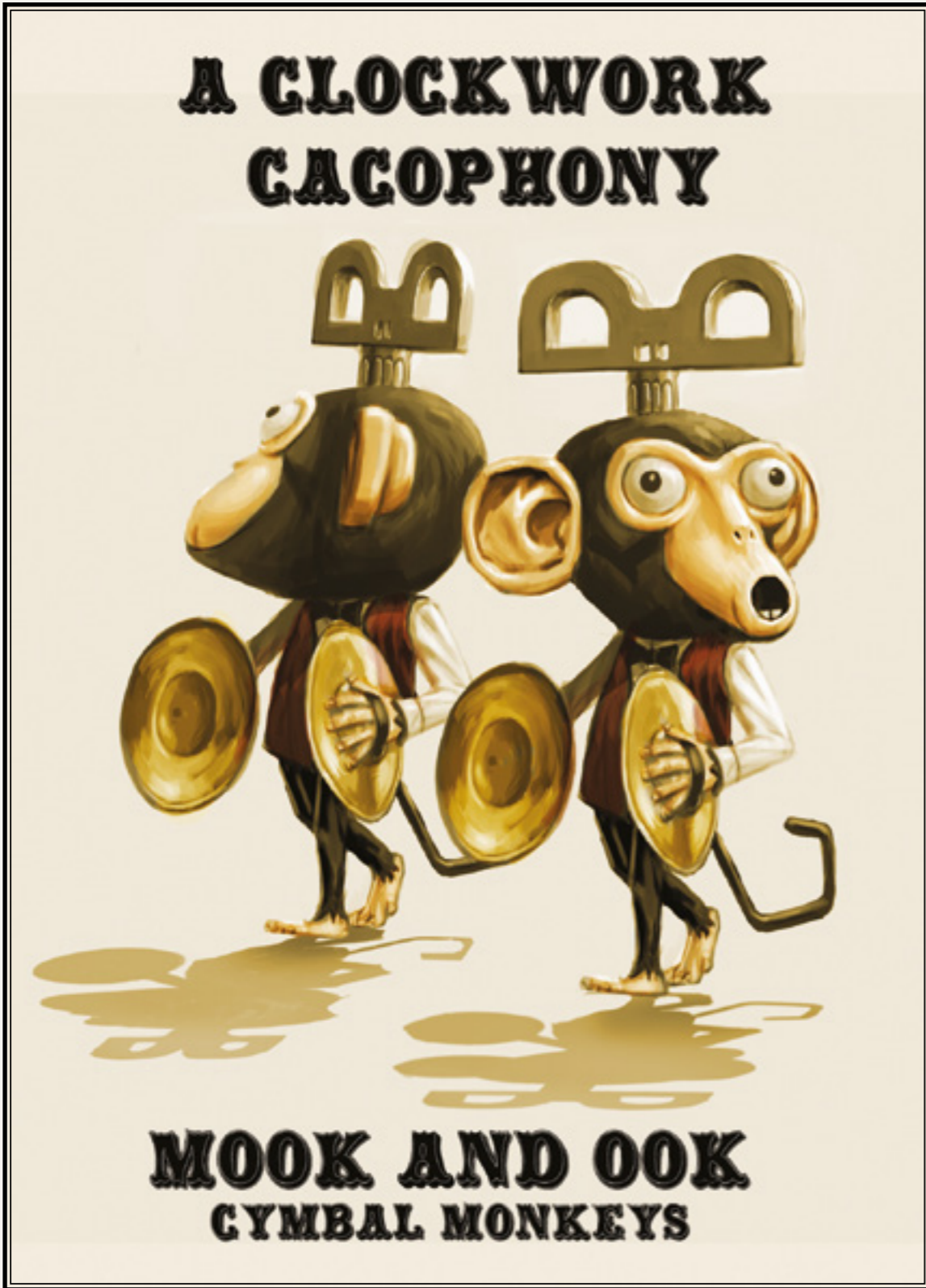
TIME SPLITTERS 4



TIME SPLITTERS 4



20 - MONKEYS/SINGES



21 - MISCELLANEOUS/DIVERS





(This character belongs to the "Saturday Night Special" theme./
Ce personnage appartient au thème « Spécial Samedi Soir ».)





DOPPELSPLITTER: WAITRESS TIME SPLITTERS 4



(Lovecraft, is that you?/C'est toi, Lovecraft ?)



(Artwork of a level called "Hotel Paradoxo", with a "Monkey Bellhop". Apparently, a reference to *The Shining* (1980).
And the HP letters, with the tentacles on the door, a Lovecraft's one./
Artwork d'un niveau appelé « Hôtel Paradoxo », avec un « Singe Groom ». Apparemment, une référence à *Shining* (1980).
Et les lettres HP, ainsi que les tentacles sur la porte, en sont une à Lovecraft.)

6th PART
6^{eme} PARTIE



VARIOUS/
DIVERS

*Illustration by/par Victor Reynart.

TimeSplitters Advance:

Back in the time, a *Game Boy Advance TimeSplitters'* game was in development. It should have been released along with *TimeSplitters 2*, but it didn't happen. Later, *Free Radical* wanted to add some levels of this game in *Future Perfect* (as mini-games like Anaconda in *TimeSplitters 2*, I guess), but they couldn't for an unknown reason (copyright issues probably).

Il y a longtemps, un jeu *TimeSplitters* était en développement pour la *Game Boy Advance*. Il aurait dû sortir en même temps que *TimeSplitters 2*, mais ça n'est pas arrivé. Plus tard, *Free Radical* voulait ajouter certains niveaux de ce jeu dans *Future Perfect* (en tant que mini-jeux comme Anaconda dans *TimeSplitters 2*, je suppose), mais ils n'ont pas pu pour une raison inconnue (problèmes de copyright sûrement).



(Screen Title of TimeSplitters Advance./écran-titre de TimeSplitters Advance.)

We Go Chrome (Vi Rez's Timesplitters remix):

2004, 4th of January, *Goteki* released a remix of their track "We Go Chrome" in collaboration with Graeme Norgate, which gave the track a "TimeSplitters-ish" vibe. It is available since on the band's *Bandcamp* page.

En 2004, le 4 janvier, *Goteki* a sorti un remix de leur morceau « We Go Chrome » en collaboration avec Graeme Norgate, donnant au remix une ambiance « TimeSplitters-ienne ». Depuis, il est disponible sur la page *Bandcamp* du groupe.

Free Radical Design - 11th Birthday exclusive track:

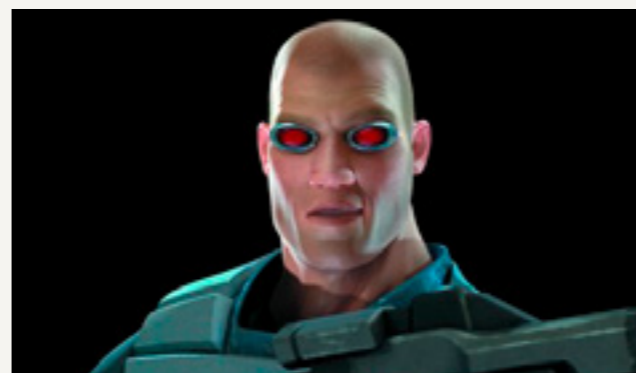
2010, April 1st : Graeme Norgate shared on this *Bandcamp* page an unreleased track from the *TimeSplitters Future Perfect* development time, to celebrate the 11th birthday of the creation of *Free Radical Design*, although it closed in the end of 2008.

Le 1^{er} avril 2010, Graeme Norgate a partagé sur sa page *Bandcamp* une piste inédite datant de l'époque de développement de *TimeSplitters Future Perfect*, pour célébrer le onzième anniversaire de la création de *Free Radical Design*, bien qu'il ait fermé fin 2008.

REFERENCES/RÉFÉRENCES

Before everything else, Riddick, the character portrayed by Vin Diesel in several SciFi movies, must be mentioned. Both him and Cortez have a similar look.

Avant toute chose, Riddick, le personnage interprété par Vin Diesel dans plusieurs films de SF, doit être mentionné. Lui et Cortez ont un style similaire.



(Cortez.)



(Riddick.)

TIMESPLITTERS.

– 1950 - Village: this Story mode level takes place in a small coastal village, from which residents are mutants and zombies. The atmosphere of the level reminds the novel written by Howard Phillips Lovecraft: *The Shadow over Innsmouth* (published post-mortem in 1936).

– 1950 - Village : ce niveau du mode Histoire se déroule dans un petit village côtier, dont les habitants sont des mutants et des zombies. L'ambiance générale rappelle énormément le roman d'Howard Phillips Lovecraft : *Le Cauchemar d'Innsmouth* (publié post-mortem en 1936).



(A view from the level of the game./
Une vue du niveau du jeu.)



([Concept Art](#) of the Lovecraft's novel, by MCrassus./
[Concept Art](#) de la nouvelle de Lovecraft, par MCrassus.)

TIMESPLITTERS 2.

– 1990 - Siberia: In this level, the fictional Oblask Dam reminds the beginning of the movie *GoldenEye* (1995), along with the *Nintendo 64's Goldeneye 007* video game first level, made by *Rare* when the *Free Radical's* founders still work for them.

– 1990 - Sibérie : Dans ce niveau, le barrage fictif d'Oblask rappelle la scène d'introduction du film *GoldenEye* (1995), ainsi que le premier niveau du jeu vidéo de la *Nintendo 64 Goldeneye 007*, développé par *Rare* à l'époque où les fondateurs de *Free Radical* y travaillaient encore.



(The Oblask Dam./Le Barrage d'Oblask.)



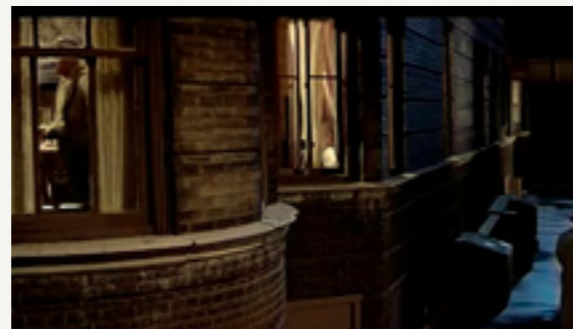
(The Contra Dam./Le Barrage de Contra.)

– 1932 - Chicago: The characters, the aesthetic and the music reminds the movie *The Untouchables* (1987). And the name of the gangsters' boss, Tony, seems to be a reference to the movie *Scarface* (1983), in which the famous main character's name is Tony Montana.

– 1932 - Chicago : les personnages, l'esthétique et la musique rappellent le film *Les Incorruptibles* (1987). Et le nom du chef des gangsters, Tony, semble être une référence au film *Scarface* (1983), dont le nom du célèbre personnage principal est Tony Montana.



(The Chicago streets in the game./
Les rues de Chicago dans le jeu)



(The Chicago streets in the movie./
Les rues de Chicago dans le film.)

– 1895 - Notre-Dame: The level's name, the Cathedral and the Hunchback evokes the book *Notre-Dame de Paris* (1831), by Victor Hugo. And the demoniac God called from another dimension by undead priests reminds the divine Lovecraft's monsters.

– 1895 - Notre-Dame : Le nom du niveau, la Cathédrale et le Bossu évoquent le livre *Notre-Dame de Paris* (1831), de Victor Hugo. Et le Dieu démoniaque invoqué d'une autre dimension par des prêtres morts-vivants rappelle les monstres divins de Lovecraft.

– 2280 - Return to Planet X: The 70s SciFi and the 60s TV show *Star Trek* seems to be the main sources of references for this level.

– 2280 - La planète X : La science-fiction des années 70 et la série TV des années 60 *Star Trek* semblent être les principale sources de références pour ce niveau.



(Artwork of Hank Nova and Candy Skylar/
Artwork de Hank Nova et Candy Boréalisis.)



(Picture from *Star Trek II - The Wrath of Khan* (1982)./
Image de *Star Trek II - La colère de Khan* (1982).)

– 2019 - Neo Tokyo: In this *TimeSplitters 2* level, the name refers to *Akira* (1988) and the city where the Japanese animation movie story takes place (but Neo Tokyo is also a generic name for a futuristic version of Tokyo in the Cyberpunk genre). And the level has some references to *Blade Runner* (1982), in the aesthetic but not only. Some parts of the level's musical theme reminds the soundtrack of the movie, composed by Vangelis.

– 2019 - Neo Tokyo : Dans ce niveau de *TimeSplitters 2*, le nom renvoie à *Akira* (1988) et la ville dans laquelle le film d'animation japonais a lieu (mais Neo Tokyo est aussi un nom générique de la version futuriste de Tokyo, dans le registre Cyberpunk). Le niveau fait aussi quelques références à *Blade Runner* (1982), dans l'esthétique mais pas seulement. Certains éléments du thème musical du niveau rappellent la bande-son du film, composée par Vangelis.



(Neo Tokyo.)



(Blade Runner.)

– 1853 - The Wild West: The level starts with an empty street and close-ups on a cow-boy's face, which reminds the movies of Sergio Leone. Even the music of this level reminds thoses that Ennio Morricone has composed for the director.

– 1853 - Le Grand Ouest : Le niveau commence dans une rue déserte et des gros plans sur le visage d'un cow-boy, ce qui rappelle les films de Sergio Leone. Même la musique rappelle celles qu'Ennio Morricone a composées pour le réalisateur.

- 1972 - Atom Smasher: A big *James Bond* parody. The introductive cutscene with Tipper stripped on a table and a laser pointed on him is very similar to the iconic scene of *Goldfinger* (1964), where Sean Connery lives a similar situation.

- 1972 - Centre Nucléaire : Une grande parodie de *James Bond*. La cinématique d'introduction avec Harry attaché à une table avec un laser pointé sur lui qui ressemble beaucoup à la scène iconique de *Goldfinger* (1964), où Sean Connery vit une situation similaire.



(Tipper on the table./Tipper sur la table.)



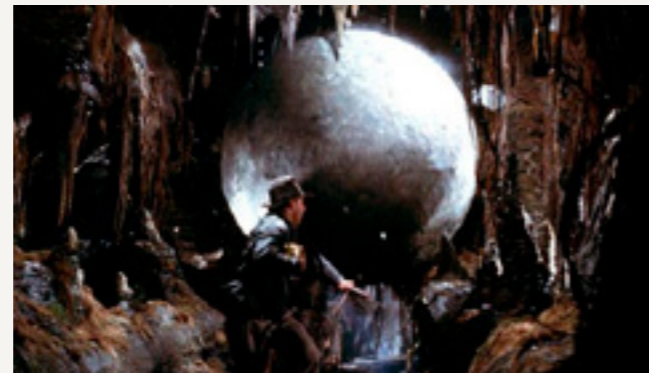
(Bond on the table./Bond sur la table.)

- 1920 - Aztec Ruins: When a Boulder chases you, it's a reference to a scene of *Indiana Jones - Raiders of the Lost Ark* (1981).

- 1920 - Ruines Aztèques : Quand le rocher vous poursuit, c'est une référence à une scène d'*Indiana Jones - Les aventuriers de l'Arche Perdue* (1981).



(In the Aztec Temple./Dans le Temple Aztèque.)



(In the movie./Dans le film.)

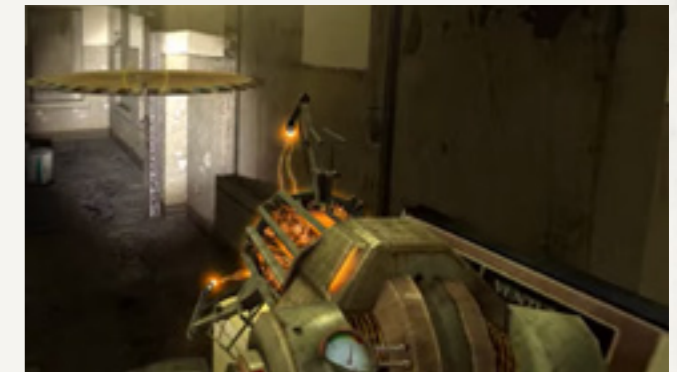
TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT.

- 2401 - Time To Split: After saving Cortez, a marine says "Come on Marine! You want to live forever?", it's a reference to *Starship Troopers* (1997). Just after, two other marines are talking and one of them asks "Hey, where's Corporal Hart?". The other answers "Corporal who?" and the first one ends with "Ahh never mind". It refers to the Corporal Hart's death in *TimeSplitters 2*. Later in this level, a marine shouts « They're coming outta the walls! They're coming outta the goddamn walls! », it's a line said of Hudson in the movie *Aliens* (1986). Last thing, the gravity prop's pliers that Cortez wears around his right glove looks like those around the canon of the gravity gun from *Half-Life 2*.

- 2401 - C'est l'heure de filer : Après avoir sauvé Cortez, un marine dit « Allez marines ! Vous voulez vivre éternellement ? », c'est une référence à *Starship Troopers* (1997). Juste après, deux autres marines parlent et l'un d'eux dit « Dites ! Où est le Caporal Hart ? ». L'autre répond « Le Caporal qui ? » et le premier termine par « Ohh peu importe. ». Cela se réfère à la mort du Caporal Hart dans *TimeSplitters 2*. Plus tard dans ce niveau, un marine crie « Ils sortent des murs ! Bon sang, ils sortent des murs ! », c'est une réplique d'Hudson dans le film *Aliens* (1986). Dernière chose, les pinces de l'accessoire gravitationnel que porte Cortez autour de son gant droit ressemblent à celles se trouvant autour du canon du pistolet anti gravité de *Half-Life 2*.



(Cortez's glove./Le gant de Cortez.)



(Gordon's gravity gun./Pistolet anti-gravité de Gordon.)

- 1969 - The Russian Connection: The name is a reference of the movie *The French Connection* (1971). In *TimeSplitters Future Perfect*, Tipper's version looks more than a Austin Powers one than a James Bond one, with the scene he dresses up as a henchwoman, the Khallos' feminine close guard and, of course, the "Spaceman!" scene and its 70s orange wallpapers in the end of the level "2052 - You-Genius, U-Genix".

- 1969 - La Russian Connection : Le nom est une référence au film *The French Connection* (1971). Dans *TimeSplitters Future Perfect*, la version d'Harry s'approche plus d'Austin Powers que de James Bond, avec la scène où il s'habille comme une femme de main, la garde rapprochée féminine de Khallos et, bien sûr, la scène « Spaceman ! » et ses papiers peints oranges des 70s, à la fin du niveau « 2052 - Le labo U-Genix ».

- 1969 - The Khallos Express: The title is a reference to Agatha Christie's novel *The Murder of the Orient Express* (1934). And in the beginning of the level, Tipper throw a henchman aboard and says: "No ticket!", it's a line that says Harrison Ford in *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989).

- 1969 - Le Khallos Express : Le titre est une référence au roman d'Agatha Christie *Le Crime de l'Orient Express* (1934). Et au début du niveau, Harry jette un homme de main par-dessus bord et dit : « Pas de ticket ! », c'est une réplique d' Harrison Ford dans *Indiana Jones et la Dernière Croisade* (1989).

SPECIAL PART: THE MANSION AND WHAT LIES BELOW./

PARTIE SPÉCIALE : LE MANOIR ET CE QU'IL CACHE.

1: THE MANSION OF MADNESS/LE MANOIR DE LA FOLIE.

– The name is a reference to the book of Howard Phillips Lovecraft *At the Mountains of Madness* (1936). It can also refer to John Carpenter's movie *In the Mouth of Madness* (1995), inspired by Stephen King and H.P. Lovecraft. The main theme of this last one is as good as unexpected.

– Le nom est une référence au livre d'Howard Phillips Lovecraft *Les Montagnes Hallucinées* (ou « de la Folie »), écrit en 1936. Il peut aussi se référer au nom du film de John Carpenter *L'antre de la folie* (1995), inspiré de Stephen King et H.P. Lovecraft. Le thème principal de ce film est aussi plaisant qu'inattendu.

– The level takes place in an old manor full of zombies with a hidden lab in the lower floors, which reminds the first *Resident Evil* (1996) game.

– Le niveau se déroule dans un vieux manoir rempli de zombies avec un laboratoire caché dans les étages inférieurs, ce qui rappelle le premier jeu *Resident Evil* (1996).

– In the very beginning of the level, a chandelier falls and kills a scientist, just after that, a music starts and you can hear a high pitched choir that looks like the one we can hear in the main theme of the movie *End of Days* (1999), but apparently Graeme Norgate just used a sample coming from the same sample pack the movie composer used too (but he surely used this one specially to make a reference to the movie).

– Au tout début du niveau, un chandelier tombe et tue un scientifique. Juste après ça, une musique démarre et vous pouvez entendre des chœurs aigus semblables à ceux que l'on peut entendre dans le thème principal du film *La Fin des temps* (1999), mais apparemment Graeme Norgate a juste utilisé un sample provenant du même pack de samples que le compositeur du film a utilisé (mais il a sûrement utilisé ce sample en référence au film).

– The giants sandworms in the garden looks like the ones in the movie *Tremors* (1990)./Les vers des sables géants du jardin ressemblent à ceux du film *Tremors* (1990).



(Sandworm./Ver des sables.)



(Tremors' Graboid./Graboid de Tremors.)

– When you get close to the "snow-screened" TVs, you can hear "demonic" voices, like in *The Ring* (2002). Those "snow-screened" TVs and the little ghost girl reminds also the movie *Poltergeist* (1982).

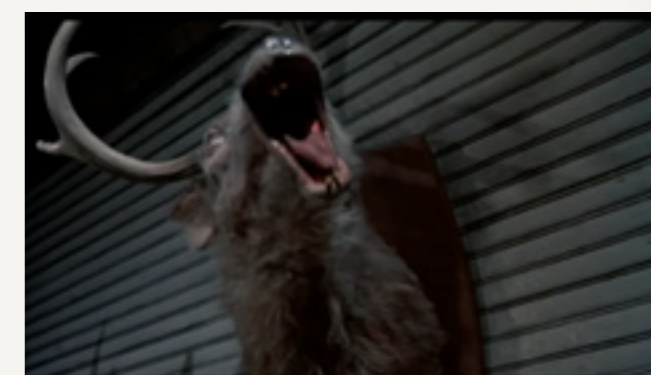
– Quand vous vous approchez des téléviseurs dont les écrans affichent de la neige, vous pouvez entendre des voix « démoniaques », comme dans *Le Cercle* (2002). Ces écrans diffusant de la neige et la petite fille fantôme rappellent également le film *Poltergeist* (1982).

– When the deer's head moves before coming out of the wall, it reminds a scene of *Evil Dead 2* (1987) where a deer head trophy on the wall move and laugh.

– Quand la tête de cerf bouge avant de sortir du mur, cela rappelle une scène d'*Evil Dead 2* (1987) dans laquelle un trophée de tête de cerf accroché au mur se met à bouger et rire.



(This one has a body./Celui-là a un corps.)



(The laughing demoniac deer./Le cerf rieur démoniaque.)

– After killing the zombies in the mansion's library, Jo-Beth says, by inspecting a scientist's dead corpse: "I'm guessing Professor Plum in the library...eaten by a zombie." It's a reference to the board game *Cluedo* (1949).

– Après avoir tué les zombies dans la bibliothèque du manoir, Jo-beth Casey dit en inspectant le cadavre d'un scientifique : « Je dirais le Colonel Moutarde, dans la bibliothèque, mangé par un zombie. ». C'est une référence au jeu de société *Cluedo* (1949).

THE EDWINA UNUSED PLOT:/ LA TRAME INUTILISÉE D'EDWINA :

SPECIAL

Edwina's ghost should have get a more important place in the storyline. In the first draft, she gave advices to the player and he had to find several objects and place them in a specific location to give the ghost peace. But this kind of gameplay may not have fitted the game, so the developers thought of adding a demon in Edwina's ghost that the player should have kill to free her. Finally, it was cut too.

Le fantôme d'Edwina aurait dû avoir une place plus importante dans l'histoire. Dans la première version, elle donnait des conseils au joueur, qui devait trouver plusieurs objets et les placer dans un endroit spécifique pour que le fantôme repose en paix. Mais ce type de gameplay n'aurait pas correspondu au jeu, alors les développeurs ont pensé ajouter un démon dans le fantôme d'Edwina, que le joueur aurait dû tuer pour la libérer. Cela a aussi été retiré au final.

2: WHAT LIES BELOW/DANS LES PROFONDEURS.

In the second part of this time period, in the level "1994 - What Lies Below?" », there are other movie references:

Dans la seconde partie de cette période, dans le niveau « 1994 - Dans les Profondeurs », il y a d'autres références :

- You starts with a Revolver, with 6 bullets loaded and 66 in stock. 666, the Devil's number...
- Vous démarrez avec un Revolver avec 6 balles chargées et 66 en réserve. 666, le chiffre du Diable.
- Before facing the ghosts, you meet one of your future selves. He wears ghost goggles and use a ghost gun, which reminds the team's equipment of the movie *Ghostbusters* (1984).
- Avant d'affronter les fantômes, vous rencontrez votre vous du futur. Il porte des lunettes à spectres et utilise un flingue à spectres, ce qui rappelle l'équipement de l'équipe du film *S.O.S. Fantômes* (1984).



(Cortez's ghost gun./Le flingue à spectres de Cortez.)



(The *Ghostbusters*' team./L'équipe d'*SOS Fantômes*.)

-The character that feeds the monster called "Princess" with cut legs, Lenny Oldburn, looks like the *Black Sabbath*'s singer Ozzy Osbourne.

- Le personnage qui nourrit le monstre « Princesse » avec des jambes coupées, Lenny Oldburn, ressemble à Ozzy Osbourne, le chanteur de *Black Sabbath*.



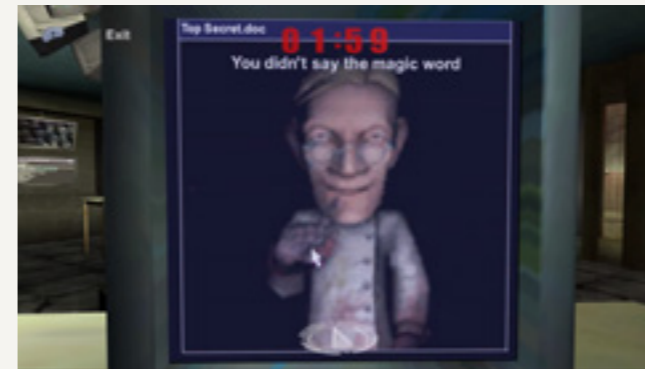
(Lenny Oldburn.)



(Ozzy Osbourne.)

- In the end of the level, after you find important informations in the young Crow's computer, something pops: an animation of the young Crow moving his forefinger, with a count and a message: "You didn't say the magic word!". It's a reference to *Jurassic Park* (1993), when the computer scientist Ray Arnold (portrayed by Samuel L. Jackson) tries to use the computer of his co-worker, Dennis Nedry. When he wants to access secured commands, a similar message and animation appears on a screen.

- À la fin du niveau, après avoir trouvé des informations importantes dans l'ordinateur du jeune Crow, quelque chose s'affiche : une animation du jeune Crow bougeant son index, avec un compteur et un message : « Vous n'avez pas dit le mot magique ! ». C'est une référence à *Jurassic Park* (1993), quand l'informaticien Ray Arnold (interprété par Samuel L. Jackson) essaye d'utiliser l'ordinateur de son collègue, Dennis Nedry. Quand il veut accéder aux commandes sécurisées, un message similaire apparaît sur l'écran.



(*Future Perfect*'s message./Le message de *Future Perfect*.)



(*Jurassic Park*'s message./Le message de *Jurassic Park*.)

- 2052 - You Genius, U-Genix: A soldier says: "Game over, man. Game over.", a line said by the character Hudson (once again) in the movie *Aliens* (1986). And a weapon in this level, the Dispersion gun, has the same sound, aspect and warping effect than the Sonic Gun that the character portrayed by Tom Cruise use in the movie *Minority Report* (2002).

- 2052 - Le labo U-Genix : Un soldat dit : « C'est fini, mec. C'est fini ! », une réplique du film *Aliens* (1986) (qui a été modifiée pour la version française du jeu, par rapport au doublage français du film). Et une arme de ce niveau, le Flingue du futur, a le même son, aspect et effet de distorsion que le Sonic Gun qu'utilise le personnage qu'interprète Tom Cruise dans le film *Minority Report* (2002).



(*Future Perfect*'s dispersion gun./
Le flingue du futur de *Future Perfect*.)



(Concept Art of the Sonic Gun, by Jeff Julian./
Concept Art du Sonic Gun, par Jeff Julian.)

– 2243 - Machine Wars: The environment, the story and the music of the level reminds the *Terminator* movie franchise.

– 2243 - Guerres des Machines : L'environnement, l'histoire et la musique du niveau rappellent la série cinématographique *Terminator*.

– 1924 - Future Perfect: When Splitter Crow (the final boss) dies, he says "Rosebud", which is a reference to the movie *Citizen Kane* (1941) and its famous and enigmatic word, the one the main character says just before dying.

– 1924 - Futur Antérieur : Quand Crow Splitter (le boss final) meurt, il dit « Rosebud », ce qui est une référence au film *Citizen Kane* (1941) et à son célèbre mot énigmatique, que le personnage principal prononce juste avant de mourir.

VARIOUS/DIVERS.

– In the *TimeSplitters Future Perfect's* Story mode level "2052 - You-Genius, U-Genix", Cortez has to disguise himself as a scientist. His fake identity is Dr. Gordon, which is a reference to the protagonist's name of the *Half-Life* franchise = Gordon Freeman.

– Dans le niveau du mode Histoire de *TimeSplitters Future Perfect* « 2052 - Le labo U-Genix », Cortez doit se faire passer pour un scientifique. Sa fausse identité se trouve être Dr. Gordon, ce qui est une référence au nom du protagoniste de la série de jeux *Half-Life* = Gordon Freeman.

– After being hacked by Cortez in the Story mode level "2243 - Machine Wars", the robot R-110 says "By your command.", a famous line of the SciFi TV show *Battlestar Galactica* (1978). Many other *TimeSplitters* robot characters says it too.

– Après avoir été piraté par Cortez dans le niveau du mode Histoire « 2243 - Guerres des Machines », le robot R-110 dit « À vos ordres ! », une célèbre réplique de la série TV de SF *Battlestar Galactica* (1978). D'autres personnages robotiques de *TimeSplitters* le disent également.

– In the beginning of the *TimeSplitters Future Perfect's* Story mode level "1924 - You Take The High Road", a voice says: "Opening Iris." just before a large and metallic circular door opens. The line, the voice and how the door opens are references to *Stargate SG-1* (1997).

– Au début du niveau du mode Histoire de *TimeSplitters Future Perfect* « 1924 - Ruée sur les Cristaux », une voix dit : « Ouvrez l'iris. », juste avant que ne s'ouvre une grande porte métallique (dont l'ouverture est semblable à celle du diaphragme d'un appareil photo). La réplique, la voix et la manière dont la porte s'ouvre sont des références à *Stargate SG-1* (1997).

– The *TimeSplitters Future Perfect* Edwina and Deadwina characters refers to the little possessed girl in the horror movie *The Exorcist* (1973)./Les personnages de *TimeSplitters Future Perfect* Hortense et Mortense font référence à la petite fille possédée dans le film d'horreur *L'Exorciste* (1973).

– In *TimeSplitters Future Perfect*, the character Cyborg Chimp is a reference to *RoboCop* (1987)./Dans *TimeSplitters Future Perfect*, le personnage Cyborg Chimpanzé est une référence à *Robocop* (1987).

– In the *TimeSplitters Future Perfect's* multiplayer map "Hotel", you can find an inscription on a wall, painted in blood: REDRUM. It's a reference to the movie *The Shining* (1980). The inscription is also present in one of the mansion's rooms, in the Story mode level "1969 - The Mansion of Madness". Otherwise, the artwork of *TimeSplitters 4* with a monkey dressed as a bellhop in front of a mysterious door seems to be straight out the movie. And from the informations we can find in *The Vault*, there should have been a non-Arcade level named "The Paradoxo Hotel" in the game.

– Dans la carte multijoueur de *TimeSplitters Future Perfect* « Hôtel », on peut trouver une inscription sur un mur, en lettres de sang : REDRUM. C'est une référence au film *Shining* (1980). L'inscription est également présente dans une des chambres du manoir de la mission du mode Histoire « 1969 - Le Manoir de la Folie. » Par ailleurs, l'artwork de *TimeSplitters 4* avec un singe habillé en groom devant une porte mystérieuse semble tout droit sorti du film. Et d'après les informations qu'on peut trouver dans *The Vault*, il aurait dû y avoir un niveau non multijoueur nommé « L'Hôtel » dans le jeu.

– The main theme of *TimeSplitters Future Perfect* (composed by Graeme Norgate) contains samples from a song called *Blockbuster*, by *Bass Mekanik* (2002). And Satoshio Hosoi has also sampled this last one, to create the track *Morino Ichigo A* (and the *B* one), for the anime *Onegai Twins* (2003).

– Le thème principal de *TimeSplitters Future Perfect* (composé par Graeme Norgate) contient des samples d'une musique appelée *Blockbuster*, de *Bass Mekanik* (2002). Et Satoshi Hosoi a également samplé cette dernière, pour créer la piste *Morino Ichigo A* (et la *B*), pour la série d'animation *Onegai Twins* (2003).

TIMESPLITTERS IS A REFERENCE ITSELF/ TIMESPLITTERS EST AUSSI UNE RÉFÉRENCE :

SPECIAL

In the beginning of the movie *Shaun of the Dead* (2004), Ed is playing *TimeSplitters 2* (in the map Streets, with a Soviet S47 and a SBP90 Machinegun if you want to know.). In return, *Free Radical* made several references to the movie in the level "1994 - The Mansion of Madness".



(Ed (Nick Frost) playing *TimeSplitters 2*./
Ed (Nick Frost) jouant à *TimeSplitters 2*.)

Au début du film *Shaun of the Dead* (2004), Ed est en train de jouer à *TimeSplitters 2* (dans la carte Streets, avec un Soviet S47 et une Mitrailieuse SBP90 si vous voulez tout savoir.). En retour, *Free Radical* a fait plusieurs références au film dans le niveau « 1994 - Le Manoir de la Folie ».

IN THE STYLE OF.../ DANS LE STYLE DE...

Sometimes, I find things that reminds me the *TimeSplitters* franchise. Here is a little selection

Parfois, je tombe sur des choses qui me rappellent la série *TimeSplitters*. En voici une petite sélection :

RANDOM ILLUSTRATION/ILLUSTRATION ALÉATOIRE.

This 70s SciFi illustration looks like an inspiration for the Ben Newman's works (former character designer at *Free Radical Design*). Extra-terrestrials, monsters, robots and girls.

Cette image de SF des années 70 ressemble à une inspiration des travaux de Ben Newman (ancien character designer chez *Free Radical Design*). Des extra-terrestres, des monstres, des robots et des filles.

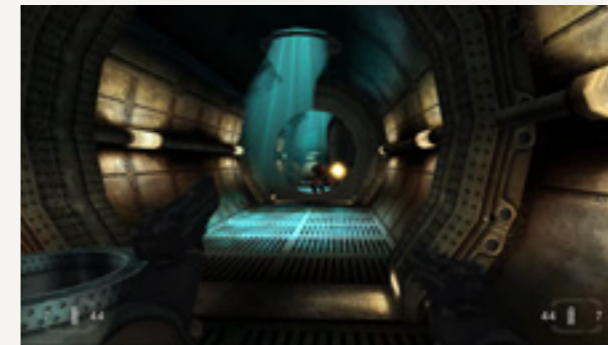


(Unknown title illustration, by Jack Gaughan (1978)./
Illustration au titre inconnu, de Jack Gaughan (1978).)

BIOSHOCK.

If you like *TimeSplitters*, go check this game franchise. Released in 2007 (after *TimeSplitters Future Perfect*), the first game introduce you to an utopian world called Rapture, a city under the water...A dream of a man who lost himself in his dream. And if I talk about this game, it's because the levels "1924 - You Take The High Road" and "1924 - Future Perfect", from the Story mode of *TimeSplitters Future Perfect* have a similar ambiance as *Bioshock 1* and 2: steampunk visuals, steam mechanic, walking robots... The levels of *TimeSplitters* takes place underwater too, and you can meet high sea divers, which are an inspiration for the Big Daddy characters in *Bioshock*. Finally, in *Bioshock*, you can use elemental powers called plasmids, that allow you to send a jolt of electric, for example...

Si vous aimez *TimeSplitters*, jetez donc un œil à cette série de jeux. Sorti en 2007 (après *TimeSplitters Future Perfect*), le premier jeu vous présente un monde utopique appelé Rapture, une ville sous la mer... Un rêve d'un homme qui s'est perdu dans son rêve...Et si je parle de ce jeu, c'est parce que les niveaux « 1924 - Ruée sur les Cristaux » et « 1924 - Futur Antérieur », du mode Histoire de *TimeSplitters Future Perfect* possèdent une ambiance similaire à *Bioshock 1* et 2 : visuels steampunk, machine à vapeur, robot qui marche...Les niveaux de *TimeSplitters* se déroulent également sous l'eau et vous pouvez rencontrer des scaphandriers, qui sont une inspiration pour les personnages des Big Daddy dans *Bioshock*. Enfin, dans *Bioshock*, vous pouvez utiliser des pouvoirs élémentaires appelés plasmides, qui vous permettent d'envoyer des arcs électriques, par exemple...



(One of the 1924's level of *TimeSplitters*./
Un des niveaux de *TimeSplitters*, en 1924.)



(*Bioshock*, when you find the first plasmid./
Bioshock, quand vous trouvez le premier plasmide.)



(A Big Daddy and a Little Sister, from *Bioshock*./Un Big Daddy et une Petite soeur, dans *Bioshock*.)

BEN NEWMAN (Blog).

He's been an important character designer on the three games of the franchise. Here is a little selection of his works (now you know where those *TimeSplitters*' curvy girls comes from):

Il a été un character designer important sur les trois jeux de la série. Voici une petite sélection de ses travaux (maintenant, vous savez d'où viennent ces filles aux courbes généreuses de *TimeSplitters*):



(Illustration of the Ben Newman's graphic novel./Illustration un roman graphique de Ben Newman.)



(Uncle Morris./Oncle Maurice.)



(Random Sketch #1./Croquis #1.)



(Random Sketch #2./Croquis #2.)



(El Matador.)

NICK CARVER (Arstation page).

He was a character designer on *TimeSplitters Future Perfect*, here some other work he's done:

Il était character designer sur *TimeSplitters Future Perfect*, voici un de ses autres travaux :



(The robot on the left looks like it's from *TimeSplitters*./Le robot de gauche semble tout droit sorti de *TimeSplitters*.)

JAKE GUMBLETON (Artstation page).

He also worked on *TimeSplitters Future Perfect*. Here is an artwork he made, looking like a character from the Martian Wild West of *TimeSplitters 4* (but it wasn't made for the game tho).

Il a également travaillé sur *TimeSplitters Future Perfect*. Voici un artwork qu'il a fait, ressemblant à un personnage de l'Ouest Sauvage Martien de *TimeSplitters 4* (cependant, il n'a pas été fait pour le jeu.).



(This character name is "Dad"./Le nom de ce personnage est « Papa »)

MUSIC/MUSIQUE.

Here is a little selection of songs in the spirit of Graeme Norgate's work for the franchise:/Voici une sélection de musiques dans l'esprit du travail de Graeme Norgate pour la série :

- [JD73 - Ascension](#): This one sounds like a *TimeSplitters* main menu theme./Celle-ci sonne comme un thème de menu principal de *TimeSplitters*.
- [VNV Nation - Lightwave](#): Especially from 1:30/En particulier à partir de 1:30.
- [Deadmau5 - Support](#): This one is reminiscent of the introductive cutscene of the level "2052 - Breaking and Entering"./Celle-ci rappelle la cinématique d'introduction du niveau « 2052 - Entrée par effraction ».
- [The Prodigy - Wild West](#): Would be a perfect match for the Martian Wild West of *TimeSplitters 4*./Aurait parfaitement correspondu au Far West Martien de *TimeSplitters 4*.
- [The Prodigy - Speedway \(Theme for Fastlane\)](#): There should have been robotic cats races in *TimeSplitters 4*, with *Need for Speed* vibes. This track should have perfectly fit those races./Il aurait du y avoir des courses de chats robotiques dans *TimeSplitters 4*, avec une ambiance à la *Need for Speed*. Cette musique aurait parfaitement correspondu à ces courses.
- [The Prodigy - Medusa's Path](#): Would have fitted the Medusa's challenge from *TimeSplitters 4*./Aurait convenu au défi de Méduse dans *TimeSplitters 4*.
- [Illumina - No Disintegrations](#): Norgate worked with the band on this one./Norgate a travaillé avec le groupe sur celle-ci.

FREAKS/LA MONSTRUEUSE PARADE.



(The movie poster./L'affiche du film.)

Freaks (1932), directed by Tod Browning (mainly known for his *Dracula* of 1931, with Bela Lugosi in the leading role), is about a circus and its "curiosities" (the actors are mostly real people with a special appearance: dwarf, limbless man, bearded lady...). The story is focused on a couple of dwarves and is about human relationships and how people (physically normal and different) interacts. But in the end, the physical appearance is secondary, the real point is the difference, in any form. This movie is a lesson of humanity.

And I talk about it because a lot of *TimeSplitters 4* artworks are about circus. And because some characters from the *TimeSplitters* franchise have the same names as characters of this movie: Hans (the dwarf), Viola (one of the Siamese Twins) and Venus (the bad actress).

Freaks (1932), réalisé par Tod Browning (principalement connu pour son *Dracula* de 1931, avec Bela Lugosi dans le rôle-titre), parle d'un cirque et de ses « curiosités » (la plupart des acteurs sont de vraies personnes avec des apparences particulières : nain, homme-tronc, femme à barbe...). L'histoire du film se concentre sur un couple de nains. Il est question de rapports humains et comment les gens (physiquement normaux et différents) interagissent. Mais au final, l'apparence physique est secondaire, le vrai sujet est la différence, sous toutes ses formes. Le film est une leçon d'humanité.

Et j'en parle parce que beaucoup d'artworks de *TimeSplitters 4* ont pour sujet le cirque. Et aussi parce que certains personnages de la série *TimeSplitters* ont les mêmes noms que les personnages du film : Hans (le nain), Violette (une des deux Sœurs Siamoises) et Vénus (l'actrice vénale).

TIMESPLITTERS REWIND



(Logo of the game./Le logo du jeu.)

For many years, a fan remake has been in development: *TimeSplitters Rewind*. It's always a work in progress as I write this lines, and, with the kind permission of the development team, I share with you a small selection of the artworks they've shared with the community (most of them were made by Alfred Turner, here is a link to [his Artstation page](#)):

Depuis plusieurs années, un remake de fans est en développement : *TimeSplitters Rewind*. Il est toujours en cours de création au moment où j'écris ces lignes et, avec l'aimable permission de l'équipe de développement, je vous partage une petite sélection des artworks qu'ils ont partagés avec la communauté (la plupart d'entre eux ont été faits par Alfred Turner, voici un lien vers [sa page Artstation](#)) :



(Viola, by Alfred Turner (2013)./Violette, par Alfred Turner (2013).)



(Cortez, by/par Alfred Turner (2014).)



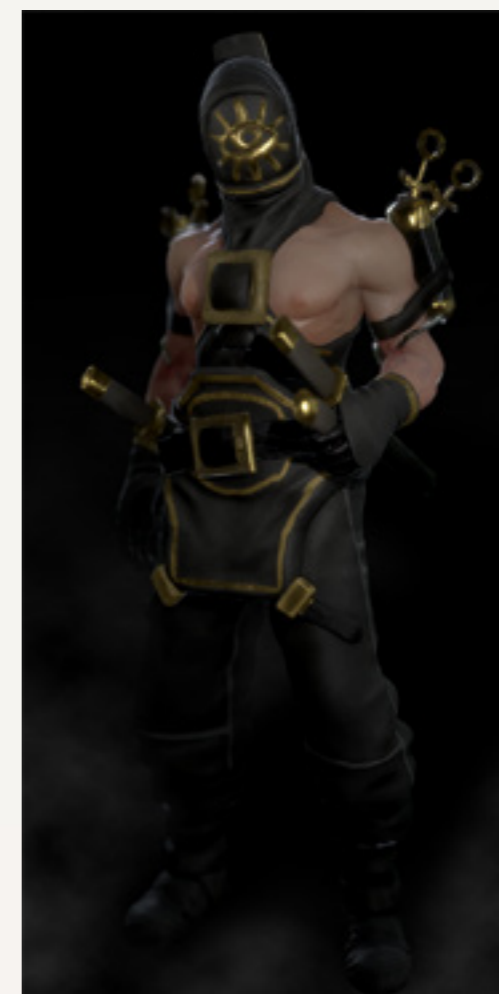
(Sgt. Shivers and Pvt. Poorly, by Alfred Turner (2014)./Sergent Frisson et Soldat Fantoche, par Alfred Turner (2014).)



(The level Siberia, from the *TimeSplitters 2*'s Story mode, by Damianaid and Faheem (2017)/
Le niveau Sibérie, du mode Histoire de *TimeSplitters 2*, par Damianaid et Faheem (2017).)



(The multiplayer map Castle from the first *TimeSplitters*, by Damianaid (2015)/
La carte multijoueur Château du premier *TimeSplitters*, par Damianaid (2015).)



(Time Assassin, by Alfred Turner (2017) /
Assassin du temps, par Alfred Turner (2017).)



(Jo-Beth Casey, by/par Alfred Turner (2018).)



(Another one./Une autre.)



(The Monkey/Le Singe, by/par Alfred Turner (2018).)



(Splitter Berserker, by/par Alfred Turner (2018).)



(Gretel II, by/par Samuel Freeman (2018).)



(Mr. Giggles, by/par Samuel Freeman (2018).)

To end this part, I'll mention José Pavli, a member of the project. He's also a musician and has composed an official theme for *Rewind*, along with remixes of the original trilogy tracks. And the one he made for *Siberia* (*TimeSplitters 2*) is a nice piece of work. The original track ambiance is here, with the addition of a more orchestral tone, which leads to the epic ending of this remix. If you didn't, just listen to it by clicking this link:

Pour terminer cette partie, je voudrais mentionner José Pavli, un membre du projet. Il est également musicien et a composé un thème officiel pour *Rewind*, ainsi que des remix de pistes de la trilogie originelle. Et celui qu'il a fait pour *Sibérie* (de *TimeSplitters 2*) est de très bonne facture. L'ambiance de la piste originale est là, avec l'ajout d'une tonalité plus orchestrale, menant au final épique de ce remix. Si vous ne l'avez pas déjà fait, allez l'écouter en cliquant sur ce lien :

[I am the link you must click on/Je suis le lien sur lequel vous devez cliquer](#)



(One for the road.../Un dernier pour la route...)

THE FINAL WORD/ LE MOT DE LA FIN

Here is a little thing I made years ago. It's an illustration in the style of the movie *A Clockwork Orange* (1971), but with a monkey. The *TimeSplitters Future Perfect*'s track "Venice" that gave me the idea.

Voici un petit quelque chose que j'ai fait il y a plusieurs années. C'est une illustration dans le style du film *Orange Mécanique* (1971), mais avec un singe. La piste « Venice » de *TimeSplitters Future Perfect* m'a donné l'idée.



BIBLIOGRAPHY/ BIBLIOGRAPHIE

SOURCES:

www.frd.co.uk (The former *Free Radical Design* website./L'ancien site de *Free Radical Design*.)
https://timesplitters.wikia.com/wiki/TimeSplitters_Wiki
<http://www.thetimesplitters.com/>
<http://www.jeuxvideo.com/news/750759/timesplitters-les-coulisses-de-free-radical-design.htm>
<https://www.eurogamer.net/articles/2012-05-04-free-radical-vs-the-monsters>
https://en.wikipedia.org/wiki/Free_Radical_Design
<http://www.jeuxactu.com/timesplitters-10839.htm>
<https://timesplitters-world.de/>
<https://www.mobygames.com/>
<https://graemenorgate.bandcamp.com/>
<https://imgur.com/gallery/AYRbt>
<https://www.jeuxactu.com/jeu/images-timesplitters-future-perfect-5020-6.htm#img>
<https://craigcollins.carbonmade.com/projects/2632785>
<http://thevaultproject.wikia.com/>
<https://polycount.com/discussion/58478/nick-carver-portfolio>
<https://www.facebook.com/Timesplitters4PLZ/>
<http://skinnyelbows.blogspot.com/2010/10/timesplitters-4-unused-concepts.html>
<http://www.graemenorgate.com/>
<http://bennewmanart.blogspot.com/>
<https://www.artstation.com/nickcarver>
<https://www.artstation.com/jakegumbleton>
<https://forum.facepunch.com/games/ugpu/TimeSplitters-Rewind-An-Unofficial-Crytek-endorsed-project/1/>
<https://www.tsrewind.com/>
<https://imgur.com/gallery/AIWv7ls>
<https://www.artstation.com/crazyb2000/albums/775539>
<https://ichidan.artstation.com/>
<https://www.artstation.com/momotaro>
<https://www.artstation.com/samuelfreeman>
