



# RATOU-WEB

LE CANARD DES MULOTS INTERACTIFS   
[www.ratouweb.fr.st](http://www.ratouweb.fr.st)

**N°13**  
**Décembre 2004**



*Numero special*  
*Noël - 9 pages*



PARTENAIRE DE  
**EGAMES**  
UN PARTENAIRE DES MEILLEURS PROGRAMMEURS  
<http://perso.wanadoo.fr/darkprograms/>

## EDITO

Chers lecteurs,

Quelle plus belle affiche pouvions-nous espérer pour ce numéro de Noël que celle d'Half-Life 2 ? Car oui, on ne rêve pas, le jeu est enfin là, prêt à tourner sur les PC du monde entier. Après Far Cry et Doom 3, Half-Life 2 finit de confirmer l'entrée du genre FPS dans une nouvelle ère. Nous vous livrons ainsi un test complet de ce soft, sans nul doute le plus attendu de l'histoire du jeu vidéo. Et en prévision des fêtes de fin d'année, il fallait bien ne pas s'arrêter en chemin. Aussi, ce treizième numéro fourmille-t-il de chroniques diverses et variées, comme à l'accoutumée. Certaines vous donneront peut-être même, qui sait, quelques idées de paquets à déposer au pieds des sapins ! Nous concernant, eh bien, on vous offre ce beau numéro en guise de cadeau. Quelle générosité ! Oui oui, on ne changera décidément pas ! Il nous reste à vous souhaiter de passer d'excellentes fêtes en compagnie de vos proches et de vos amis. Joyeux Noël à tous. Rendez-vous pour les bisnes et les vœux de la nouvelle année en janvier. Bonne lecture à tous !

Jeff.

# HALF-LIFE 2



## Le jeu évènement sur PC !

+ 2 autres tests de jeux vidéo PC : **FULL SPECTRUM WARRIOR** et **VAMPIRE BLOODLINES**

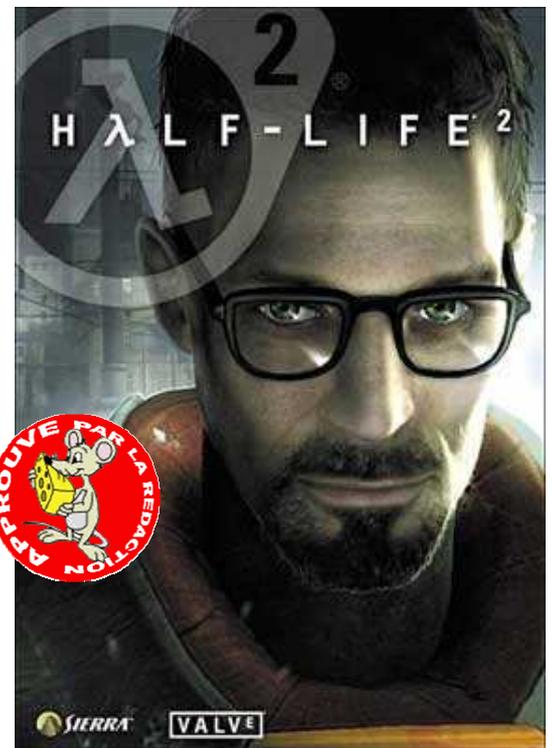
**CHRONIQUE DVD : Un film 100% made in Korea avec « Joint Security Area »**

# HALF-LIFE 2

**S'il y a une chose dont *Half-Life 2* peut se targuer, c'est bien d'avoir été le soft le plus attendu de l'histoire du jeu vidéo. Après avoir défrayé la chronique par des frasques plus rocambolesques les unes que les autres, le monstre de Valve s'offre enfin à nos yeux ébahis. Et toute cette attente n'aura pas été vaine. Les déboires du développement sont bel et bien réduits à l'état de mauvais souvenirs. Accrochez pour une expérience que vous n'êtes pas prêts d'oublier. *Half-Life 2* est grandiose !**

## Piqûre de rappel

Il aura donc fallu patienter 6 longues années avant de pouvoir incarner à nouveau le professeur Gordon Freeman, devenu en l'espace d'un jeu vidéo, une célébrité virtuelle mondiale. *Half-Life* s'était réellement démarqué par un tempérament novateur fondé sur une scénarisation et une mise en scène efficaces, doublées d'un aspect technique des plus soignés. Il n'en fallait pas moins pour renouveler le genre du FPS. Rappelons pour la petite histoire que dans *Half-Life* premier du nom, Gordon Freeman (c'est à dire vous !) débarquait dans le centre de recherche de Black Mesa afin de conduire une expérience scientifique. Tournée en eau de boudin, elle eut pour résultat de dévaster le complexe et de libérer des hordes de viles créatures extra-terrestres, Gordon devant lutter pour sa survie, avec l'aide ponctuelle de quelques camarades restés indemnes. Cela jusqu'à un dénouement musclé avec quelques aliens gigantesques sur une planète inconnue... A la fin demeurait toujours l'énigme de G-Man, celui qu'on a surnommé « l'homme à la mallette », qui avec son complet gris et son attaché-case semblait détenir les ficelles de cette situation cataclysmique...



## INSTALLER HALF-LIFE 2 SUR SON PC

### Ce que vous devez savoir...

Avant de profiter d'*Half-Life 2*, il faudra en passer par une installation assez fastidieuse qui comporte une partie totalement liée à internet, consistant à la création d'un compte utilisateur et à l'enregistrement en ligne obligatoire de votre produit afin de permettre le décryptage des fichiers installés sur votre disque (entre 20 et 40 minutes selon les machines). Eh oui, internet est donc indispensable pour pouvoir installer et jouer à *Half Life 2*, sinon, point de salut ! Toute l'opération est orchestrée via la plateforme en ligne de Valve : Steam.

Ce sera d'ailleurs la première chose qui sera installée sur votre PC, avant le jeu lui-même. Sachez que par la suite, en cochant l'option « retenir mon mot de passe » dans Steam, vous pourrez lancer le jeu en mode « off-line ».

## Bienvenue à Cité 17...

Et dès le lancement d'*Half-Life 2* (*HL2*), c'est à nouveau lui, le fameux « homme à la mallette », VRP de mauvais augure, qui se charge de vous tirer d'on ne sait quelle torpeur : « *Il est l'heure de se réveiller... Ne sentez-vous pas l'odeur des cendres ?* ». Il en profitera au passage pour vous rafraîchir la mémoire sur l'incident de Black Mesa, les petits désagréments survenus, sur votre comportement pour le moins héroïque et du rôle que vous avez encore à jouer en ce moment même... On ne peut pas dire qu'il a gagné en clarté avec les années notre « homme à la mallette »... Vous vous « éveillez » alors dans un wagon de train, en compagnie de deux hommes, dont l'accoutrement de type « bleu de travail » laisse subodorer une certaine normalisation. Entrée en gare, ouverture des portes : vous êtes à Cité 17. A peine sur le quai, un robot volant s'empresse de vous tirer le portrait. Premier contact avec l'aventure et premiers émois visuels : c'est dans une gare photoréaliste de style ancien que vous commencez à circuler. C'est impressionnant. Mais pas le temps de vous attarder pour autant, car un milicien à la silhouette peu commode vous engage à ne pas traîner. Un écran diffuse un message en boucle débité par un barbu à l'air faussement rassurant, le tout finissant de vous plonger dans une atmosphère très « 1984 » de George Orwell. Pas la peine « forcer le talent » ici, la police joue très rapidement de la matraque électrique. Vous pouvez toujours tester en balançant une valise ou un déchet quelconque sur un milicien ! Vous commencez à croiser des personnes tantôt apeurées, désabusées, voire dont le ciboulot n'est plus franchement intact... Des questions, notre Gordon à de quoi s'en poser. Pris en charge à un point de contrôle organisé par la milice, l'angoisse monte soudain. Un gardien plutôt désagréable vous demande de le suivre d'une voix autoritaire et cavernueuse, échappée de son masque de protection. Vous vous engagez dans un couloir obscur. En passant devant une cellule, un interrogatoire est en cours. Alors que vous vous arrêtez pour observer cette scène par une petite ouverture dans la porte, le milicien à l'œuvre vient l'obstruer. Votre gardien vous rappelle alors à l'ordre. Il vous fait entrer dans une salle totalement lugubre, où trône un fauteuil qui n'inspire guère confiance au vu des taches de sang qui le maculent. Le milicien retire alors son masque et vous découvrez... Barney, ancien garde de sécurité de Black Mesa ! Agent infiltré dans la milice, il vous explique que tout n'est pas rose à Cité 17 (tiens donc, pourtant, ça aurait presque fait l'effet du « club med »...) et qu'il va vous aider à sortir de là. Mais pas le temps de parler de la pluie et du beau temps. On frappe à la porte. Barney vous montre un échappatoire. A vous de faire le reste afin de rejoindre Alyx Vance et les résistants... Pour l'instant, vous êtes sans arme...

(Suite page 3)

## Le vif du sujet



*Face à face musclé avec la milice : si vos ennemis ne sont pas toujours très futés, en revanche, ils ne lâchent jamais le morceau...*

se frayer un chemin... La plupart des éléments peuvent être bougés, attrapés et détruits. Il est particulièrement plus rentable par exemple de laminer un échafaudage pour faire dégringoler d'un seul coup les indésirables qui y sont juchés, plutôt que de gâcher de précieuses munitions pour les éliminer individuellement. Cela nous amène à parler du fameux moteur physique Havok. Déjà massivement utilisé par les développeurs, il trouve dans *HL2* sa meilleure rentabilisation à ce jour. Tous les principes physiques de base sont gérés : poids, inertie, flottaison, résistance de la matière... Ici, vous pourrez empiler des parpaings afin de créer un contrepoids, et là, vous pourrez placer des bidons vides sous des planches immergées afin de leur faire sortir la tête de l'eau. On peut parler d'une réelle avancée sur ce plan, d'autant que vous disposerez plus tard d'une arme anti-gravité dont nous allons reparler et qui enrichit le gameplay de manière fort ludique !



*Le souci du détail ! Voyez le fignolage de la structure métallique de ce pont ! C'est à donner le vertige tant on s'y croit vraiment !*

Pardon pour ces quelques longueurs, mais on ne peut rester insensible à ce démarrage ultra immersif d'autant que l'on retrouve dans ces premières minutes un aperçu du bonheur ultime qu'*HL2* nous réserve tout du long : des modèles architecturaux de style victoriens travaillés dans les moindres détails, un environnement hyper réaliste (la qualité de la lumière ambiante participant énormément au rendu général), un monde vivant et très interactif... Sur ce dernier point, *HL2* prend une sérieuse longueur d'avance. On se rend très vite compte que l'on peut, et que l'on se doit d'utiliser les éléments du décor : tirer une table pour se cacher derrière, se servir d'un bidon comme bouclier, déplacer des caisses pour

Bref, « le Freeman », comme vous appellent certaines créatures aura fort à faire, mais s'il est imaginatif, il pourra s'en sortir à bon compte, sans toutefois économiser sa peine ! Très vite vous comprenez que vous incarnez le sauveur du monde aux yeux de tous les résistants, et que cette célébrité qui vous précède n'est pas sans raison : vous serez tour à tour traqué par des soldats armés jusqu'aux dents et des machines volantes, ou pris comme proie par des bestioles plus horribles les unes que les autres (dont les fourmis-lions que vous apprendrez même à dresser plus tard...). Tachez d'être précis, étant donné que le jeu gère la localisation des dommages, et tentez d'utiliser au mieux votre arsenal (un fusil à pompe s'avère souvent la meilleure option pour le combat rapproché).

Ayant retrouvé votre fameuse combinaison « intelligente », vous allez progresser tout au long du jeu en accumulant peu à peu des armes pour la plupart classiques (dont un rudimentaire pied de biche), avec toutefois certaines surprises comme un lance-roquettes à visée laser (qui permet un contrôle de trajectoire des projectiles) ou le fusil anti-gravité. Bien utilisé, ce dernier permet d'attraper à distance une multitude d'objets (bidons explosifs, lattes ou poutrelles...), de les maintenir en lévitation et ensuite de les projeter avec force en direction de vos assaillants. Il vous sera utile dans bien des cas pour vous protéger derrière une plaque métallique, ou simplement pour catapulter des lames de scie circulaire qui ne manqueront pas de découper vos ennemis. En clair, cela nous renvoie encore à l'excellence du moteur physique ! Pour d'autres applications possibles, on vous laisse la surprise et le bonheur de la découverte.

Le jeu est jalonné de petites énigmes d'une logique extrême qui consistent généralement à trouver le moyen de vous frayer un chemin, et il suffit généralement d'observer le décor pour s'en sortir. Ces passages sont davantage présents pour vous permettre de jouer avec l'environnement plus que pour vous faire gamberger, soyons clairs !

Et à propos des décors, ils sont tout simplement splendides, d'une grande diversité et d'une grande beauté. Les level-designers ont réalisé un environnement fourmillant de détails. Les éléments et modèles architecturaux sont de fait criants de réalisme, pour le plus pur bonheur des yeux. (Suite page 4)

## COUNTER STRIKE SOURCE : Du vieux neuf pour le online



Quel joueur fana de online ne connaît point *Counter Strike* ? Développé par Valve sur les bases du 1<sup>er</sup> *Half-Life*, le jeu s'est vite positionné comme le leader des FPS en ligne, même si ces derniers temps, un jeu comme *Battlefield* et ses déclinaisons ont apporté sur le marché un gameplay autrement plus abouti, ravissant du coup cette première place. Il faut dire que la dernière version de *Counter (Condition Zero)* avait de quoi inciter à aller voir ailleurs...

Et voici qu'en guise de bonus, le DVD d'*Half-Life 2* vous offre rien de moins que le tout nouveau *Counter Strike*, intitulé *Source*.

Soyons brefs, et clairs : on reprend tout à l'identique avec un graphisme amélioré. Ainsi, les cartes déjà connues bénéficient-elles d'une cure de jouvence justifiée, tandis que le gameplay ne bouge pas d'un iota : une équipe anti-terroriste affronte, ben, des terroristes, le but étant de délivrer des otages ou d'éviter l'amorçage de bombes. L'ambiance demeure frénétique, les séquences de jeu sont toujours aussi brèves et le défouloir assez brut. Signalons que les serveurs internet sont performants en terme de ping et qu'aucune saccade intempestive ne perturbe le jeu. Cela-dit, ça reste du *Counter Strike*. Si vous recherchez davantage de réalisme, préférez le plus ancien *Rainbow Six Raven Shield*, dont les serveurs sont toujours très fréquentés. Il offre de surcroît une campagne solo très prenante. Question de goût !

Tout au long des 15 chapitres qui composent l'aventure, vous enchaînez les séquences épiques à pieds ou aux commandes de véhicules comme un hydroglisseur ou un buggy. N'hésitez pas à tenter l'impossible comme prendre des tremplins à pleine vitesse ou passer au travers de l'énorme baie vitrée d'un entrepôt, en écrasant au passage les miliciens qui tentent de vous barrer la route. Oui, c'est ainsi et c'est fantastique. Entre nous, qui se plaindrait d'avoir réussi à descendre un vaisseau ennemi depuis le sommet d'un phare après un affrontement farouche avec des fantassins, ou d'avoir réchappé à une guérilla urbaine farouche contre des hordes de militaires et des araignées mécaniques géantes (les « Striders »)? Jubilatoire, jouissif... Quel que soit le terme employé, *HL2* c'est un bonheur indescriptible !

### De petits moins parmi les grands plus

*HL2* est une vraie réussite, mais il serait bien prétentieux de dire qu'il est exempt de tout défaut ! Le premier point encombrant concerne l'installation du jeu (entre 20 et 40 minutes selon la config de votre PC), qui requiert obligatoirement une connexion internet (voir notre encart). Les temps de chargement, assez longs, viennent parfois casser le rythme de l'action et sont assez fréquents. Cela dit, tout se déroule dans une continuité : comme dans le premier *HL*, pas d'écran intermédiaire ; les séquences s'enchaînent directement les unes aux autres. On pourra aussi regretter le déroulement un peu trop linéaire du jeu, en comparaison avec une autre référence du FPS : *Far Cry*. Ceci étant, des jeux récents ont adopté une linéarité toute aussi comparable (*Doom 3*, pour ne citer que lui). Mais *HL2* n'en n'est pas déprécié pour



Avec des décors pareils, difficile de ne pas être le nez dedans sans vouloir en sortir ! Admirez le rendu de la lumière du jour.

### HALF-LIFE 2 : Le jeu qui fait son cinéma !



Dans *Half-Life 2*, on a plus que jamais la sensation de camper le 1<sup>er</sup> rôle dans une superproduction de cinéma, mêlant suspense, angoisse et action débridée. Ce sentiment provient d'une savante maîtrise du rythme de l'aventure et à quelques éléments nous rapprochant de certains films pour le moins captivants. Par exemple, les zombies décharnés à l'agilité hors du commun et à la célérité diabolique qui grimpent aux gouttières et sautent de toits en toits, font assez clairement penser au terrifiant Alien tel qu'il apparaît dans le dernier film de la série réalisé par Jean-Pierre Jeunet. Fort heureusement, ils sont moins mortels ! Dans certains passages, vous trouverez aussi des mitrailleuses automatisées qui détectent les cibles par leurs mouvements. Rafraîchissement de mémoire : pensez aux « sentry guns » utilisés par les marines d'*Aliens*, le retour ! On citera enfin la silhouette des soldats ennemis qui pourraient être tout droit sortis d'un manga à la *Jin-Roh* ou encore la prison dévastée qui par son architecture, n'est pas sans évoquer Alcatraz ! Avec ça, si vous n'avez pas encore envie d'y jouer...

autant, Valve ayant pris le parti d'une scénarisation efficace qui maintient le joueur constamment en haleine, à un tel point qu'on a vraiment du mal à décrocher une fois la partie lancée !

Pour continuer les comparaisons, les ennemis paraissent également moins futés que ceux de *Far Cry*. Ainsi, vos opposants ont quelque peu du mal à s'organiser. Ils sont moins fourbes que dans le jeu de Crytek et adoptent parfois des attitudes suicidaires que les vidéos de démo ne laissaient pas présager.

Les effets et les lumières dynamiques, bien qu'à la hauteur, sont aussi moins tape-à-l'œil que ce que ceux de *Doom 3* par exemple. Par contre, Valve reste loin devant tout ce beau monde en ce qui concerne le détail apporté aux personnages : leurs expressions de visage, leurs mouvements, leur texturation, c'est pour le moment ce qui se fait de plus réaliste.

En bref, s'il existe de petits moins, ils permettent d'apprécier d'autant la grandeur de ce jeu, vraiment l'un des plus prenants qu'il ait été donné de connaître de mémoire de gamer.

Le point le plus décevant réside sûrement dans l'absence d'un mode multijoueurs, tout simplement déporté sur *Counter Strike Source* livré avec *HL2* (voir notre encart). Un dernier petit truc pour la route : la version *HL2* actuellement disponible dans les magasins en France (version « de base ») est très sobre : mise à part la boîte, le DVD et un ridicule rectangle de papier mentionnant les principales touches du jeu, ne vous attendez pas à avoir un petit livret sympathique... Ou un poster du Freeman ! Il semblerait que l'effort de packaging ait été misé sur une future version collector, comme aux Etats-Unis, qui coûtera aussi nettement plus cher !

### « Le Freeman excelle dans tout ce qu'il fait »

*HL2* a été attendu par des millions de joueurs dont la patience a été mise à rude épreuve ces derniers mois. Au final, le résultat du jeu est réellement à la mesure de cette attente : énorme ! Et ça justifie bien le long travail fourni par l'équipe de développeurs durant ces quelques années. *HL2* entre sans aucun doute dans la catégorie des meilleurs FPS auxquels il aura été donné de jouer dans une vie. Valve a su gérer de pair la qualité et l'efficacité afin de plonger le joueur au cœur d'une ambiance et d'une action envoûtantes et addictives. En clair, l'achat d'un jeu vidéo aura rarement été aussi justifié ! C'est grand, c'est beau, c'est *Half-Life 2*. (JB.)

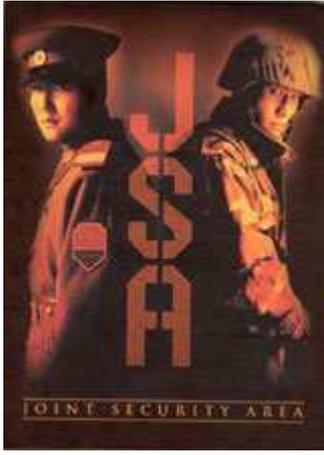
### Fiche technique

**Nom** : HALF-LIFE 2  
**Editeur** : Vivendi-Universal  
**Développeur** : Valve  
**Plateforme** : PC  
**Support** : DVD-Rom  
**Genre** : FPS  
**Multijoueurs** : Non  
**Prix indicatif** : 59,99€

Graphisme ●●●●●●●●  
Bande son ●●●●●●●●  
Jouabilité ●●●●●●●●  
Durée de vie ●●●●●●●●  
Intérêt global ●●●●●●●●

**NOTE GLOBALE** : 19/20

**HALF - LIFE 2 : site internet officiel**  
**www.half-life2.com**



### Joint Security Area : Le cinéma coréen dans toute sa splendeur

Lorsqu'il s'en donne les moyens, le prolifique cinéma coréen produit de vrais chefs-d'œuvre qui offrent de réelles alternatives au spectateur. *Joint Security Area (JSA)*, Grand Prix du festival du film asiatique de Deauville 2001, nous plonge au cœur d'un drame poignant, avec pour toile de fonds les antagonismes politico-idéologiques des deux Corées.

**Un sujet fort pour un film tout simplement superbe.**



La Joint Security Area (zone de sécurité commune) s'étend de part et d'autre de la Corée du Nord et de la Corée du Sud. Deux postes frontières se sont face à chaque extrémité d'un petit pont de pierre partagé par une ligne de démarcation tracée au sol. C'est dans cette zone perdue au milieu des bois qu'un soir éclate une fusillade entre les militaires des deux camps. A l'origine de l'incident : une alerte déclanchée alors que le sergent sud coréen Soo-Yeok Lee (Byung-Hun Lee) est retrouvé blessé sur le pont et que deux vigies nord coréennes viennent d'être abattues à leur poste. La Commission de Supervision des Nations Neutres, composée de la Suisse et de la Suède, décide immédiatement de diligenter une enquête afin d'éviter que l'incident ne prenne des proportions incontrôlables. C'est dans ce contexte tendu que le Major Sophie E. Lang (Yeong-Ae Lee), militaire suisse d'origine coréenne, est envoyée sur le terrain afin de conduire les investigations. Elle se heurte d'emblée aux versions contradictoires des deux principaux soldats restés en vie : le sergent Lee de l'armée du sud, et le sergent Ho (Khang-Ho Song) du nord communiste, qui se murent chacun dans un silence incompréhensible. Si la vérité se doit d'éclater, le chemin menant vers celle-ci promet d'être un réel parcours du combattant pour le Major Lang...

C'est au travers de divers flashbacks que la lumière va être faite sur cette histoire qui dès le départ comporte des zones d'ombre pour le moins intrigantes. Pour quelle raison deux parties dont les pays nourrissent des inimitiés de plusieurs dizaines d'années se refusent-elles à tout commentaire sur leurs déclarations respectives ? Et qui eût pu supposer que derrière cette affaire, véritable poudrière militaire et politique, se dissimule en fait la plus invraisemblable des histoires ?

Assez maladroitement, on pourrait en dire plus long sur ce film au bas mot magistral. Mais ce serait balayer trop subitement une grande part du plaisir et de l'intérêt que le spectateur pourra éprouver au fur et à mesure du déroulement du scénario.

Contrairement à ce que pourrait laisser penser la pochette du DVD, *JSA* est bien loin des films d'action stériles à l'hollywoodienne. Empruntant davantage au film d'auteur, il est centré sur une fantastique histoire humaine distillée avec émotion et humour. Et si *JSA* comporte certaines longueurs, elle sont vite pardonnées au vu du scénario à la fois bouleversant et émouvant qui finit à un moment où l'autre par vous prendre aux tripes. Des histoires de vies, des histoires d'hommes...



*Le sergent Lee (à gauche), interrogé par le major Sophie Lang.*

Le DVD, composé de deux disques, est de très bonne facture. Le premier contient le film lui-même, qui bénéficie d'une excellente qualité d'image et de versions originale sous-titrée et française en Dolby Digital 5.1. Evidemment, *JSA* ne débordant pas d'action car le sujet n'est point là, il ne faut pas s'attendre à un déluge de son tournoyant dans les enceintes.

Le second disque renferme quant à lui des bonus intelligemment pensés, dont un documentaire de 55mn sur l'histoire des deux Corées. Une belle ouverture pour un long-métrage tout simplement magnifique. Achetez-le, louez-le, mais voyez-le. (Jeff.)

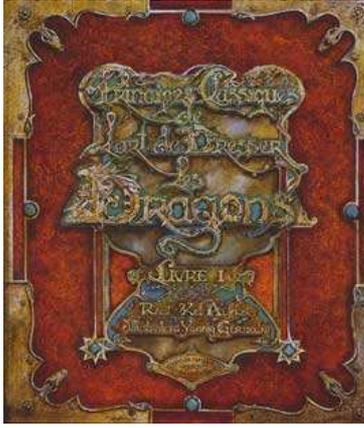
## BOUQUINS

### Ce dragon qui nous fascine tant...

**Amateurs d'ouvrages originaux, cette rubrique vous est dédiée. Et si vous avez toujours rêvé d'en savoir plus sur les dragons, voici deux livres qui feront de vous de parfaits « dragonologues ». De plus, ils constituent de bonnes idées cadeaux pour Noël.**

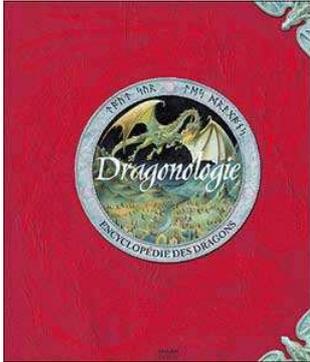
Créature à la fois énigmatique, gigantesque, terrifiante, fascinante, le dragon est présent dans de nombreuses mythologies, de l'Europe au continent asiatique. Et dans tous les cas, on lui prête bien des manies : il élit domicile dans des grottes obscures, au fin fond desquelles il dissimule des trésors immenses sur lesquels il veille comme la prunelle de ses yeux, courroucé, il est capable de cracher le feu... Parfois, on lui attribue même certains pouvoirs magiques.

Afin d'en finir avec ces spéculations et de rationaliser les légendes, nous vous proposons deux livres qui permettent de pousser plus avant une connaissance scientifique de la créature. (*Suite page 6*)



**Principes Classiques de l'Art de Dresser les Dragons** : Très original tant dans son format (28 x 33cm) que dans sa présentation, l'ouvrage est superbe. Il adopte la forme d'un manuscrit ancien avec enluminures et écriture médiévale sur fond de papier parcheminé. Fort bien conçu, il propose entre autre des rubriques concernant les caractéristiques de l'animal, les principes de son dressage, les éléments de sellerie nécessaires au « cornac », ainsi qu'une partie dédiée à la pharmacopée : quelles maladies peuvent affecter le dragon et quels remèdes employer pour en venir à bout. Les illustrations réalisées par Yannig Germain (qui a entre autre assuré celles du *Petit Précis de Cuisine Elfique*) collent parfaitement à l'ambiance de ce livre qui, pour peu que vous le laissez prendre la poussière dans les tréfonds d'un grenier, aura vraiment l'allure d'un grimoire originaire de temps immémoriaux. Un vrai must fort plaisant tant à lire qu'à feuilletter, qui fera bonne figure dans n'importe quelle bibliothèque.

« *Principes classiques de l'Art de Dresser les Dragons* » par Auffret – Ed. Au Bord des Continents – 150 p. Prix indicatif : 37,00 €



**Dragonologie** : Destiné à la fois au jeune public aussi bien qu'aux collectionneurs d'ouvrages « ésotériques », *Dragonologie* bénéficie lui aussi d'une belle réalisation. Moins exhaustif que *Principes Classiques de l'Art de Dresser les Dragons*, il balaye l'univers de la créature d'une manière plus ludique : les diverses espèces, leur localisation sur carte etc... De petits plus originaux aèrent la lecture, comme des mini-courriers à décacheter, ou des système de cartonnets à relever afin par exemple, de découvrir le cycle d'évolution du petit dragon dans son œuf, ou l'anatomie du bestiau (de l'enveloppe extérieure jusqu'au squelette). Si certains éléments tels que les pages cartonnées épaisses ou les échantillons de peaux de dragon démontrent que le livre cible en priorité les plus jeunes, *Dragonologie* trouvera néanmoins une place légitime dans la collection des fêrus de littérature dédiée aux sciences fantastiques. (Jeff.)

« *Dragonologie* » par Emmanuelle Pingault – Ed. Milan Jeunesse – 32 p. – Prix indicatif : 23,00 €

## RUBRIQUE MUSIQUE



### RAMMSTEIN – *Reise Reise* : Album incontournable



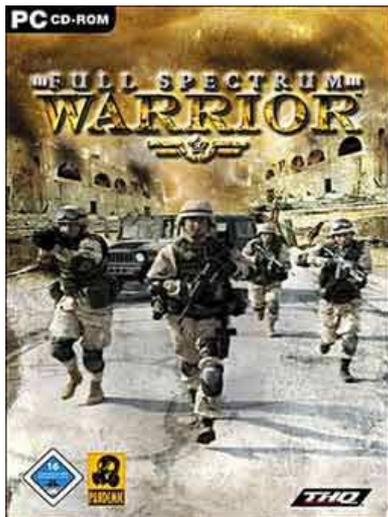
**Une carrière entamée en 1995, quatre albums studios et un enregistrement live, le groupe de métal industriel allemand possède une vitesse de croisière plutôt normale. Cure de vitamines, breuvage divin, qui sait ? En tous cas, *Reise Reise*, 6<sup>ème</sup> opus du combo, est un album réellement enthousiasmant. Une belle réussite !**

Voici bel et bien un album qui n'a rien à envier aux groupes de métal « indus » (pour « industriel » !) les plus médiatiques. Demeuré quelque part assez discret, notamment en France, certainement en partie à cause de paroles entonnées en allemand s'il vous plaît, le groupe est depuis la sortie de *Reise Reise* placé sous la regard attentif des médias. Comme il n'y a pas de fumée sans feu, c'est pour une bonne raison.

*Reise Reise*, le title-track qui ouvre l'album, vous emporte littéralement pour ne plus

vous lâcher, jusqu'au dernier titre. Avec une intro efficace le morceau finit de vous happer en quelques secondes. Nappes de claviers, guitares à la distorsion tranchante et basse puissante conjuguent leurs efforts pour délivrer une musique physique et malgré tout fort bien calibrée du côté mélodique. Un très bon point en somme. L'ensemble de l'album, à ne point s'y tromper, porte bien la marque de fabrique du métal nordique qui conserve toujours ce rien d'ambiance façon « grandes épopées » (*Morgenstern*). Si le ton général demeure sévère et toujours puissant (*Mein Teil*, *Dalai Lama*), Rammstein s'autorise aussi des envolées aériennes tirant vers la power-ballad comme avec l'exemplaire *Stein Um Stein*, subtil mixage de mélodie et de fougue à l'état brut ou encore avec le sublime *Onhe Dich. Amerika*, dernier single extrait de *Reise Reise* remplit également fort bien son office. Rammstein sait aussi surprendre avec un titre tel que *Los* : les parties de six cordes sont exclusivement exécutées à la guitare folk et croyez-le, jamais un instrument acoustique n'aura eu autant de puissance que dans ce morceau, bâti sur une rythmique de basse absolument bétonnée ! Enfin, Rammstein s'en va même flirter avec un côté franchement plus « pop » sur le titre *Moskau*. Au final, le groupe délivre une musique plus atmosphérique que par le passé et un brin plus centrée sur le côté mélodique. Les habitués de Rammstein pourront être surpris voire un tantinet déconcertés, mais le disque ne manque pas d'attrait pour autant. Un son aiguisé tel la lame d'un scalpel avant une opération, des rythmiques imparables écrasant tout sur leur passage tel un vrai rouleau compresseur, un relief puissant conféré par des nappes de claviers fort à propos, Rammstein offre là un vrai festival pour les fanas du genre, tout en ambiance et en sobriété. Un album à ne laisser filer sous aucun prétexte ! (Jeff.)

## FULL SPECTRUM WARRIOR : A LA GUERRE... COMME À LA GUERRE !



**Tout d'abord débarqué pour une offensive très remarquée sur X-Box, Full Spectrum Warrior (FSW) est désormais disponible sur PC. Le portage est-il réussi ? Voici notre analyse de la situation.**

Le Zekistan pourrait être une contrée sympathique, si ce n'est qu'un dictateur chevronné en a pris le contrôle, gouvernant par la terreur et l'épuration ethnique. On l'aura saisi, il faut que cela cesse. Et pour ce faire, rien de mieux que quelques GI's bien entraînés au MOUT... Le Zekistan ne vous parle guère ? Normal, il s'agit d'un pays fictif qui sert de décor à FSW, même s'il est vrai, le contexte n'est pas sans rappeler l'actualité. Mais laissons de côté ces considérations pour nous concentrer sur ce qui nous intéresse : le jeu lui-même.

**Le MOUT, kézako ?** : « Military Operations in Urban Terrain ».

Il s'agit d'un ensemble de tactiques de combat mises sur pieds par l'armée US afin de combattre efficacement en zone urbaine, sur lequel est basé le principe du jeu. En clair, dans FSW, vous n'êtes pas vous-même sur le terrain, mais vous commandez 2 groupes de 4 soldats en leur assignant une batterie d'ordres de mouvement et de tir. Chaque escouade est constituée à l'identique d'un chef, d'un mitrailleur, d'un grenadier et d'un fusilier avec un armement comprenant 3 fusils M4 (dont un équipé d'un lance-grenade M203) et 1 mitrailleuse M249 SAW. La panoplie est complétée d'un GPS et de grenades (fragmentation et fumigènes), tandis que la molette de souris fait office de paire de jumelles. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à accomplir votre devoir avec un souci principal : atteindre les objectifs sans aucune perte humaine.



*Modélisation exemplaire pour les soldats. Il vous arrivera de contrôler parfois une 3<sup>ème</sup> équipe, ici des US Rangers (2<sup>nd</sup> plan). Equipés de fusils à lunette à pointeur laser, ce sont les seuls qui parviendront à moucher à distance les cibles les mieux à couvert.*

**L'art de la guerre** : Inutile de penser jouer les cow-boys en pleine rue. FSW se veut réaliste et à ce titre, l'erreur ne pardonne pas. Avant de jeter vos hommes à corps perdu dans les combats, un petit détour par l'entraînement sera bien utile. Ensuite, vous serez paré à en découdre avec les Zekistanais dans les rues sablonneuses de leur capitale. Ambiance *La Chûte du Faucon Noir* garantie !

Dès les premiers instants de jeu, FSW est ultra-immersif. La cinématique d'ouverture, digne des meilleurs films de guerre contemporains, vous place immédiatement dans le feu de l'action. Passées les premières secondes de torpeur (on ne s'improvise pas militaire du jour au lendemain), on peut enfin se mettre à l'œuvre.

Tout d'abord, l'environnement du jeu est très crédible : les soldats sont modélisés au millimètre près, leurs postures transpirent le professionnalisme, la chaleur ambiante crée des déformations visuelles et les sons (voix, véhicules, cliquetis du bardas des soldats etc.) sont d'excellente facture et sont compatibles avec la norme EAX de Creative.

Ensuite, le gameplay s'avère très souple et on se familiarise assez rapidement avec la panoplie des ordres et des actions que l'on peut assigner à nos combattants, le système étant assez ergonomique. Lors d'un ordre de mouvement, des cercles lumineux apparaissent au sol. Il vous suffit de les positionner où bon vous semble (de préférence à couvert !), une icône vous signalant quelle formation votre équipe adoptera à cet emplacement. Reste ensuite à choisir entre un déplacement rapide ou prudent (2 qui bougent et 2 qui couvrent). Seuls points curieux dans le domaine : le déhanchement des GI's qui tortillent exagérément du bassin, ou encore les hommes coupant allègrement la ligne de tir de leurs équipiers afin de rejoindre une destination (en leur passant parfois au travers tels des entités éthérées !).

Les ordres de tirs obéissent au même souci de simplicité : un cercle affiché à l'écran vous permet de définir précisément la zone à couvrir. Ensuite, une pression courte sur le bouton de la souris et vous ordonnez un tir précis, un appui long et vous ordonnez un tir de suppression. Ce dernier est bien pratique pour couvrir des déplacements sous le feu ennemi ou permettre à une équipe de récupérer l'un de ses éléments qui s'est fait étendre au beau milieu de la rue. Ajoutons que vous pouvez donner des consignes de tir individuelles à vos hommes, un effet de blur permettant de contrôler le champ de vision de chacun. (Suite page 8)

### Zoom DVD : LA CHUTE DU FAUCON NOIR



Au début des années 90, la Somalie est en proie à une violente guerre civile. Le chef de guerre Mohamed Aidid impose son dictat au pays et tient la capitale de Mogadiscio sous sa coupe. Ses hommes font main basse sur l'aide humanitaire et organisent le massacre de populations civiles. L'ONU demande alors à l'armée américaine de mettre sur pieds une opération destinée à capturer Aidid et ses lieutenants. Ce sont les US Rangers qui sont en 1<sup>ère</sup> ligne. D'un plan rondement ficelé, la manœuvre va tourner à la catastrophe...

Ce film, réalisé par Ridley Scott, est basé sur des faits réels. Au total, 18 soldats américains trouveront la mort au cours des ces affrontements.

Le film aborde les événements relatés dans le livre-enquête écrit par le journaliste Mark Bowden sous l'angle de l'action. La réalisation sans faille (à la hauteur de la réputation de Ridley Scott), la mise en scène efficace, le rythme du film et le travail d'esthétique le placent aujourd'hui comme l'un des meilleurs films de guerre de tous les temps.

Le DVD, disponible en diverses éditions est tout bonnement remarquable. C'est certainement l'un des meilleurs encodages 5.1 à ce jour. Un must à ne point louper. (Jeff.)



Les cinématiques sont vraiment réussies. Les scènes intermédiaires qui utilisent le moteur du jeu en cours de partie sont elles aussi très correctes.

Après, à vous de jouer la carte de la prudence en choisissant vos abris avec soin : le moteur Havok (qui a déjà fait ses preuves par exemple avec *Max Payne 2*) gère à merveille la dégradation des protections ; ainsi, une automobile ou un mur de sacs de sables seront plus résistants que des caisses en bois.

Au final, c'est bien vrai, il faut avouer que l'on prend un certain pied à se sortir de situations tendues en réalisant un enchaînement d'actions parfaites tout en se jouant des tirs adverses. Et les affrontements sont parfois très chauds !

**Pour le meilleur et pour le pire :** *FSW* serait-il donc le jeu d'action tactique parfait ? Malheureusement non. Pour commencer, sous une impression de liberté totale se cache une forme de linéarité subtile qui bride légèrement la spontanéité du joueur. Ainsi, certaines parties des cartes ne sont accessibles qu'après avoir rempli des objectifs précis et plus d'une fois, il n'existe pas trente six façons d'avancer. Cela est en partie dû à la pluie d'actions scriptées qui gouvernent les réactions des vos opposants Zekistanais ; ces derniers ont beau être des combattants farouches, ils ne réagiront

jamais en fonction de votre approche mais plutôt sur une base pré-calculée. Cela peut devenir irritant, dans la mesure ou parfois, boucler une mission peut se résumer à comprendre le déroulement des scripts afin de les anticiper. Enfin, l'action s'avère au final assez répétitive même si résoudre certaines situations mettra vos nerfs à rude épreuve. On regrettera également de ne pouvoir utiliser l'intérieur des bâtiments ce qui aurait conféré une toute autre dimension à l'action en incrémentant la tension.

**Règles d'engagement :** Entre belle réalisation technique, ambiance réussie et gameplay par certains côtés trop rigide (les scripts !), *FSW* offre deux visages. Le soft présente un intérêt certain du fait de ses qualités incontestables, mais le défaut de liberté tactique se fait cruellement sentir dans trop de situations. Les férus de jeux d'action stratégique y trouveront néanmoins leur compte, sans pour autant atteindre la jubilation qu'ils auront pu connaître avec *Ghost Recon*, véritable modèle en la matière. Même si *FSW* aurait largement pu exploiter davantage son énorme potentiel de départ, c'est néanmoins un jeu qui mérite le détour. Exigeant, il conviendra davantage aux amateurs du genre qui ont déjà éprouvé leur patience sur des softs similaires. (Jeff)

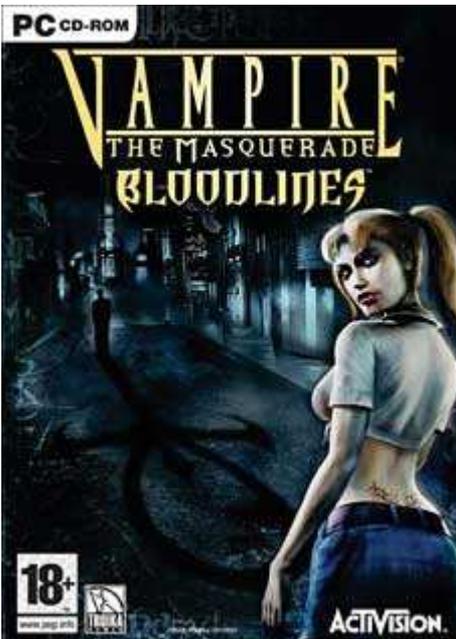
#### Fiche technique

**Nom :** Full Spectrum Warrior  
**Editeur :** THQ  
**Développeur :** Pandemic  
**Plateforme :** PC  
(Aussi disponible sur X-Box)  
**Support :** CD-Rom  
**Genre :** Action / Stratégie  
**Multijoueurs :** Oui (LAN et internet)  
**Prix indicatif :** 50,00 €

Graphisme ●●●●●●●●  
Bande son ●●●●●●●●  
Jouabilité ●●●●●●●●  
Durée de vie ●●●●●●●●  
Intérêt global ●●●●●●●●

**NOTE GLOBALE : 15/20**

## VAMPIRE THE MASQUERADE - BLOODLINES : A chacun son rhésus...



**Développé par Whitewolf, le jeu de rôles Vampire - The Masquerade connaît toujours de fervents adeptes et c'est en toute logique qu'une transfusion s'est produite vers le monde du jeu vidéo. Bloodlines est la deuxième résurrection du jeu sur PC. Une expérience qui pourrait vous valoir quelques bons « tours de sang ».**

### LE VAMPIRE MORDS TOUJOURS DEUX FOIS...

Pressenti un temps pour le début de l'année 2005, *Vampire The Masquerade Bloodlines (VTMB)* est finalement disponible depuis le 19 novembre.

*VTMB* n'est pas la suite de *Rédemption*, son petit frère sorti en 2000 et développé par Nihilistic Software et si les amoureux de hack'n slash seront déçus, ceux de *DEUX EX* se retrouveront avec plaisir dans cet univers de ténèbres, plus conforme à la licence Whitewolf. Concernant les règles, elles sont dans l'esprit du jeu de rôles papier, tout du moins suffisamment pour ne pas rebuter le néophyte et satisfaire un temps soi peu le puriste.

### MAUVAIS SANG...

Si *VTMB* utilise le Source Engine d'*Half-Life 2* ne vous attendez pas à retrouver la même qualité graphique et l'incroyable rendu émotionnel des PNJ (Personnages Non Joueurs – ndlr).

*VTMB* est certes joli mais décevant comparé au hit de Valve. Il se contente juste de remplir son rôle : dépeindre une ambiance bien crade et pesante. En ce sens le choix des textures est judicieux et l'éclairage assez bien travaillé. La bande son colle parfaitement au style et reste dans le ton tout du long.

Gros handicap à mettre l'actif de Troïka (le développeur) : le jeu est bourré de bugs allant de l'acceptable à l'inadmissible !!! Vous serez contraint d'utiliser la console si vous voulez finir une mission primordiale. (Suite page 9)

## DANS LA VEINE DE DEUS EX

Le jeu propose d'incarner 7 sortes de vampires (les Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue), les principaux clans du jeu de rôles papier, qui possèdent chacun leurs caractéristiques et leurs disciplines. Le personnage sélectionné influe directement sur la façon d'appréhender le jeu.

Mais c'est toujours dans la peau d'un « bleu-bite » que vous débutez l'aventure, après que votre « père », celui qui vous a donné l'étreinte qui a fait de vous une créature de la nuit, ait été condamné à la mort ultime. Voilà ce qu'il en coûte de ne pas respecter les règles de la Camarilla, organisation mondiale secrète de la société vampirique.

Votre salut, sale rejeton, vous ne le devez qu'au bon vouloir du prince de Los Angeles, pourtant bourreau de votre « sire ». Sursaut d'âme ? Ne vous faites pas trop d'illusions ! L'illusion est faite pour les humains. Les dettes de sang, elles, se payent cash ! Et ce n'est qu'en accomplissant certaines missions que vous pourrez vous affranchir.

Votre terrain de jeu, c'est la ville de Los Angeles, « la cité de anges » ( !!! ), découpée en quatre zones : Santa Monica, Downtown, Hollywood et Chinatown.

A ces lieux s'ajoutent ponctuellement des scènes pour le besoin de certaines quêtes. Bon autant vous prévenir de suite, on ne se sent pas happé par cette ville rikiki dont l'animation citadine est inexistante, mais cela reste néanmoins suffisant pour apprécier le jeu. L'une des forces du titre de Troïka réside par contre dans la possibilité de choisir la méthode qui vous convient pour parvenir à vos fins : la furtivité, le combat ou le dialogue (séduction, intimidation, domination). C'est du moins là un principe absolu car certaines confrontations ne peuvent se résoudre que par la force.

## BON SANG NE SAURAIT MENTIR

Jusque là il vrai, le tableau est loin d'être idyllique. Pour autant on ne parvient pas à regretter l'acquisition du jeu. En effet VTMB est truffé de références cinématographiques, littéraires et de légendes urbaines qui agrémentent certaines idées bien exploitées pouvant créer un sentiment jubilatoire.

De plus, nombres de missions sont exceptionnelles. Je ne vous les citerai pas pour ne pas vous gâcher le plaisir mais, à elles seules, on peut dire qu'elles justifient l'achat du soft.

Alors dans ces conditions on ne peut que prendre VTMB en sympathie. Avec un peu plus d'ambition, il aurait pu être un grand hit. A défaut de rajouter un mode multi tant demandé par les joueurs, Troïka nous en livre le SDK (kit de développement). Sans nul doute que fleuriront sur le net quelques perles de mods qui rallongeront la durée de vie déjà fort honorable du jeu. (J.N « Yukin » Frigière.)

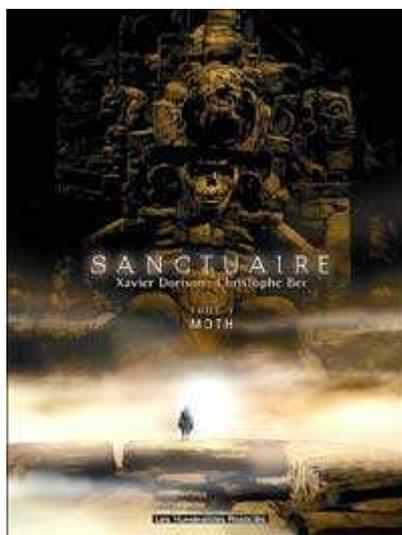
### Fiche technique

**Nom** : Vampire The Masquerade - Bloodlines  
**Editeur** : Activision  
**Développeur** : Troïka Games  
**Plateforme** : PC  
**Support** : CD-Rom  
**Genre** : Action / Stratégie  
**Multijoueurs** : Oui (LAN et internet)  
**Prix indicatif** : 59,99 €

Graphisme ●●●●●●●●  
Bande son ●●●●●●●●  
Jouabilité ●●●●●●●●  
Durée de vie ●●●●●●●●  
Intérêt global ●●●●●●●●

**NOTE GLOBALE : 16/20**

## BANDE DESSINEE



### SANCTUAIRE TOME 3 – MOTH : Suite et fin...

**Créée par Christophe Bec et Xavier Dorison, la B.D Sanctuaire nous aspire dans les profondeurs les plus extrêmes du monde du silence. Avec Mòth, les auteurs mettent un terme à cette série de 3 volumes qui conjugue aventure sous-marine et fiction fantastique. Dernière plongée...**

**Rappel** : 24 juin 2029 – mer Méditerranée : le sous-marin nucléaire américain USS Nebraska capte un écho émis par une balise de détresse à 1200m de profondeur. Ce dernier dirige le bâtiment vers les entrailles d'une grotte immergée où gît la carcasse d'un sous-marin soviétique de la 2<sup>ème</sup> guerre mondiale. Plus inquiétante encore, cette immense façade de temple gravée sur tout un pan de roche de la cavité. Alors qu'une équipe part en exploration, épaulée par des bathyscaphes, d'étranges évènements surviennent à bord du Nebraska, mettant en péril la vie de tout l'équipage. Les éléments finalement remontés par les plongeurs révèlent un rapport entre la présence du vieux rafiote soviétique et l'entrée de ce sanctuaire. Quelques hommes partent alors à la découverte du mystérieux site. Mais aussitôt entrés, il se retrouvent pris au piège, sans possibilité de rebrousser chemin. Le commandant Amish, décide alors de leur porter secours avec une seconde équipe, pendant que ceux déjà à l'intérieur sont aux prises avec un mal antédiluvien...

**Immersion** : Le dénouement ! Enfin ! Il faut bien dire que les auteurs de cette excellente B.D, cocktail d'aventure, d'horreur et de fantastique, ont su captiver les lecteur dès le tout 1<sup>er</sup> volume (*USS Nebraska*). On ne peut que féliciter l'entreprise dans son ensemble, d'autant qu'esthétiquement parlant, *Mòth* est une réussite, à l'image des 2 tomes précédents. Le trait s'est d'ailleurs affiné et la colorisation d'Homer Reyes, connu pour son travail sur de nombreux comic-books américains, fait merveille. L'ambiance confinée et obscure du sous-marin ou du sanctuaire sont toujours gage d'un suspense à toute épreuve. En bref, si vous en dire plus serait une bourde mémorable, sachez en revanche que vous pourrez faire des heureux à Noël parmi les amateurs de bonnes bandes-dessinées. (Jeff.)

**Sanctuaire – Tome 3 “Mòth” par C. Bec et X. Dorison – Ed Les Humanoïdes Associés – Prix indicatif : 13,00 €**

**Dans la série, par les mêmes auteurs, chez le même éditeur : Tome 1 « USS Nebraska » et Tome 2 « Le puits des abîmes »**

**Site internet** : <http://www.humano.com/sanctuaire/>

**A voir également** : [article Ratouweb n°3 « Zoom B.D : Sanctuaire – plongée en eaux troubles »](#)

Staff Ratou-Web : Mr. Jingle Ratou – mascotte en chef / Jeff - Rédac' chef et articles / Jérôme Bruneau – articles, maintenance informatique, webmaster.

Mr. Chuck Ratou - mascotte d'honneur

Remerciements à notre Correspondant pour ce numéro : J.N « Yukin » Frigière (Test jeu vidéo : Vampire The Masquerade – Bloodlines)

Merci à Polux et Yukin de B-GAMES - Merci à Nath, my love, qui supporte mes longues heures devant l'ordi pour la réalisation de ce 'zine.