



RATOU-WEB

LE CANARD DES MULOTS INTERACTIFS
www.ratouweb.com



Partenaire de



www.bgames.org

A LA UNE : Jeu vidéo P.C

STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

■ C.D Musique :

Black Label Society

Joan Jett

Lordi

Butchering the Beatles

■ Bouquins :

**"Pourquoi la tartine tombe toujours
du côté du beurre"**

et

**"Sur la piste
des dragons oubliés"**

Tome 2

**+ autres infos
et chroniques !**

**TEST COMPLET DU JEU EVENEMENT
+ DOSSIER SUR LA CATASTROPHE**

couverture : fan-art STALKER par Игорь Товстопят - téléchargeable au www.stalker-game.com



Jeu vidéo PS2

GUITAR HERO II

**DEVENEZ UN GUITARISTE
DE LEGENDE VIRTUEL !**

**Prochain n°
le 07/06/2007**

N°30

Mars-Avril-Mai 2007



NUM30 GRATUIT

Edito :

Chers amis lecteurs,

Afin de faire preuve de la plus élémentaire des courtoisies, nous entamerons ce numéro par nos vœux pour la nouvelle année. L'usage veut que l'on puisse faire la démarche jusqu'à la fin janvier. C'est bien beau, mais Ratouweb est trimestriel ! Donc nous nous autorisons une petite digression pour que les choses soient faites : tous nos vœux de culture, de loisirs, de rigolade et d'amusement pour 2007. C'est dit !

Comme vous l'avez remarqué, notre 30^{ème} édition arrive avec un petit mois de retard.

La raison : la sortie du jeu vidéo P.C

S.T.A.L.K.E.R – Shadow of Chernobyl fin mars. Ce jeu depuis longtemps attendu promettant une belle originalité méritait d'être testé en temps et en heure, plutôt que d'attendre le prochain numéro de juin ! Décidément, que ne ferions-nous pas pour choyer nos lecteurs ! Et le test du jeu nous a démontré que nous avions eu raison de différer le mag'. Si vous aimez les ambiances prenantes, vous serez servis ! Nous avons accompagné la chronique jeu d'un mini-dossier revenant sur l'effroyable drame provoqué par l'explosion de la centrale nucléaire de Tchernobyl, écrits et documentaires à l'appui (vous en trouverez toutes les références).

Sur ce, nous vous laissons en compagnie de votre *webzine* favori dont le programme est aussi placé pour le coup sous le signe du rock n'roll : jeu de guitare électrique sur PS2 et assortiment d'albums au gros son sont en chronique ! Bien entendu, nous n'avons pas limité nos efforts à cela. On vous laisse découvrir tranquillement le reste, bien installés dans un bon fauteuil moelleux.

Bonne lecture. Rendez-vous pour Ratouweb n°31 aux alentours du 7 avril 2007.

"Milliones de carinos" comme le dirait Hélène, notre correspondante au Costa Rica !

La Rédac'.

A LA UNE : Jeu vidéo P.C

S.T.A.L.K.E.R

Shadow of Chernobyl



SOMMAIRE :

A LA UNE : Jeu vidéo P.C – S.T.A.L.K.E.R – Shadow of Chernobyl

- Test du jeu..... p.3

DOSSIER :

- Tchernobyl, le jour où la réalité dépassa la fiction p.6

JEU VIDEO PS2 :

- Guitar Hero II p.10
- Curiosité : l'Air Guitar p.12
- Comment marche une vraie guitare ? P.12

C.D / MUSIQUE :

- Black Label Society..... p.13
- Joan Jett & the blackhearts..... p.13
- Butchering the Beatles..... p.14
- Lordi p.14

LOGICIEL FREWARE :

- Mp3Gain..... p.15

BOUQUINS :

- Pourquoi a tartine tombe toujours du côté du beurre p.16
- Sur la piste des dragons oubliés – T.2..... p.16

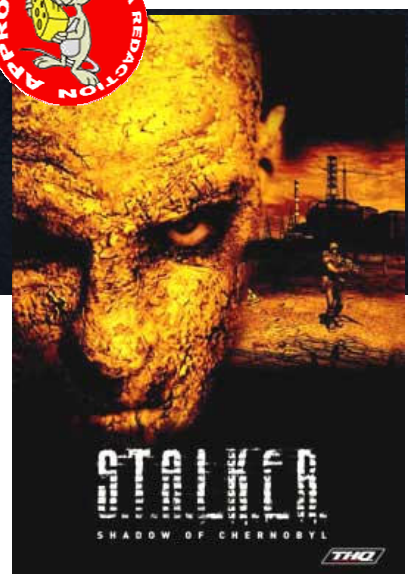
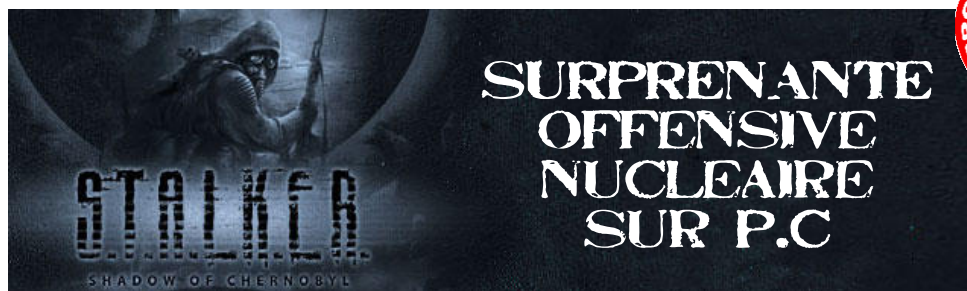
RUBIQUES DIVERSES :

- News de la Rédac'..... p.15
- Rubrik'en Vrak..... p.15



RAPPEL RATOUWEB :

PROCHAIN NUMERO LE 7 JUIN 2007 !



Voici 5 ans qu'on l'attendait ! S.T.A.L.K.E.R – Shadows of Chernobyl arrive enfin sur nos machines après moult péripéties de développement qui ont failli lui coûter l'existence. Les ambitions démesurées du cahier des charges initial ont certes été révisées à la baisse, mais le jeu tient bien ses promesses. Avec son ambiance peu commune et son gameplay ouvert, S.T.A.L.K.E.R s'affirme comme l'un des F.P.S les plus originaux de ces dernières années. Préparez-vous à tous les dangers. Bienvenue à Tchernobyl, au cœur de la Zone.

Tchernobyl entre réalité et fiction
1986 : l'un des réacteurs de la centrale nucléaire de Tchernobyl explose, provoquant un effroyable drame. La Zone, un périmètre d'interdiction, est dressée par les autorités autour de l'installation. 2006 : un nouvel incident se produit. Des halos lumineux s'élèvent aux abords de la centrale désaffectée. Certains parlent d'une nouvelle explosion. La présence militaire est renforcée afin d'empêcher quiconque de pénétrer dans la Zone dont le périmètre est élargi. Mais ce nouvel événement n'a fait qu'amplifier les rumeurs selon lesquelles le territoire recèlerait de mystérieux butins. C'est en tous cas ce qui pousse des aventuriers mi-chasseurs de trésors mi-chasseurs de primes - les *Stalkers* - à réinvestir ce lieu inhospitalier dans l'espoir de faire fortune. Et vous ? Rien ne vous revient en mémoire. Un *Stalker* vous a trouvé inconscient près d'un "corbillard" détruit, l'un de ces véhicules qui évacuent des cadavres. Il vous a laissé

à un marchand clandestin qui va vous aider à retrouver la mémoire et à décrypter ce message inscrit sur votre P.D.A : "*Tuer Strelock*" (qui serait selon toute vraisemblance un *Stalker*). Comme ici tout se monnaie, vous allez devoir rendre quelques services en échange... Etant amnésique, on vous surnomme d'office "Le tatoué", du fait de l'inscription qui pigmente votre avant-bras droit : "*S.T.A.L.K.E.R*"...

S.T.A.L.K.E.R offre l'une des expériences F.P.S les plus originales et efficaces depuis *Far Cry*.

Un jeu hybride

L'intrigue de base est à teneur assez classique. Mais on s'aperçoit vite qu'elle fait office de prétexte pour vous immerger dans une aventure plus riche en situations et en émotions qu'il n'y paraît ! On peut même affirmer sans crainte que *S.T.A.L.K.E.R* est un jeu

tout bonnement inhabituel et qu'il vient renouveler le champ d'expériences des *gamers*.

Pour ce faire, G.S.C Gameworld (studio russe qui a accouché du projet) a mixé l'identité F.P.S du *soft* avec des principes empruntés au jeu de rôles vidéo (à la manière du titanesque *The Elder Scrolls*) et au *survival-horror*. En résumé, l'idée est de proposer de l'interactivité entre personnages, un monde vaste où on est libre de faire ce que l'on veut quand on le veut et un minimum de gestion personnelle histoire de conforter une certaine forme de "réalisme". Autant le dire : le mélange est une réussite et *S.T.A.L.K.E.R* offre l'une des expériences F.P.S les plus originales et efficaces depuis *Far Cry*.

Evidemment le principe possède ses limites, du fait notamment du gigantisme de départ qui a dû être revu pour permettre au développement d'avancer. (Suite page 4)

S.T.A.L.K.E.R : DES DECORS SAISSANTS



La petite ferme charmante et sympathique, forcément peuplée de gens à l'hospitalité sans pareil...



... La casse de véhicules abandonnés par les sauveteurs intervenus sur la catastrophe nucléaire. Reposant...



... Et l'usine en délabrement avec ses structures d'acier rouillées et tordues... Oui, on s'y croirait.

La Zone bouge grâce à un système de simulation de vie assez surprenant.

Petit exemple : la Zone est effectivement assez étendue (vous devrez au passage la parcourir à la force des mollets, puisque la conduite de véhicule a totalement été abandonnée). Elle a été découpée en plusieurs cartes mais on ne peut passer de l'une à l'autre que par des accès précis. De plus, toutes les cartes ne sont pas d'emblée accessibles. Elles s'ouvrent à mesure de l'avancée dans l'histoire principale.

Autre exemple : la gestion de votre inventaire. Dans S.T.A.L.K.E.R, ne comptez pas trimballer des roquettes au quintal. Votre sac à dos intègre une notion d'encombrement et de poids qui influe sur votre endurance. Comme quantité innommable d'objets se trouvent sur votre chemin et qu'au départ, on tend à jouer les gloutons de peur de manquer de tout, bonjour la surcharge ! Seul moyen de se délester : abandonner des *items* ou les marchander auprès d'autres *Stalkers*. Mais en guise de "marchandage", les prix sont déterminés automatiquement sans négociation possible. Et on a tant

de choses à revendre que faire du pognon devient un jeu d'enfant. Si on démarre la partie presque à poil, on ne sait vite plus comment dépenser les roubles puisqu'on trouve de tout sur les ennemis abattus. L'aspect survie du *soft* ne tient donc pas à la gestion de l'équipement car : "no-pénurie = no-stress". Dommage car cela aurait renforcé la pression ambiante.

Mais ces quelques points sont réduits à l'anecdote par toutes les autres qualités de ce jeu à la noirceur sépulcrale envoutante. Le moteur a beau ne pas être de première jeunesse (pensez, depuis 5 ans...), on s'extasie du décor : postes de contrôles en délabrement, casses de véhicules abandonnés par les pompiers et militaires après le sinistre, bâtiments en ruines (de la simple maison de campagne à la ville entière), trains figés sur les voies ferrées, tout cela impressionne. Jusqu'à la fameuse centrale Lénine à l'origine du désastre. Et ô joie, tout est explorable, les intérieurs très réussis des bâtisses assurant une immersion puissante. De plus, G.S.C n'a pas menti sur la manière dont la Zone bouge grâce à un système de simulation de vie assez surprenant. Les animaux victimes d'aberrations génétiques évoluent librement dans les friches, se livrent à la chasse, dépècent les cadavres ou

attaquent les humains. De plus, leurs réactions à votre endroit sont imprévisibles et dépendent pour partie du fait qu'ils sont seuls ou en meute. On est de fait constamment sur les dents. Ajoutez à ça un cycle jour-nuit réussi et une gestion météo qui alterne soleil, pluie, orages et bourrasques qui font ployer les herbes et s'envoler les feuilles mortes, on tient un environnement ultra-crédible. Malgré quelques aspects resserrés, il en ressort un sentiment de liberté étonnant, renforcé par le système de progression par quêtes non linéarisé. Les missions principales nourrissent le déroulé de l'histoire : qui est Strelock et pourquoi devez-vous le liquider ? A côté de ça, au fil de vos promenades, des personnages sont susceptibles de vous appeler à l'aide ou de vous proposer des mini-quêtes (d'intérêt inégal) généralement rétribuées. A vous de faire vos choix, sachant qu'en parallèle, vous pouvez vous adonner à l'exploration libre du terrain sans aucune contrainte de temps... Ca change énormément d'un F.P.S traditionnel ! Mais afin de rester "free" sans être frit, soyez sur vos gardes car vous n'êtes pas seul à faire des galipettes dans les environs.
(Suite page 5)



De l'électricité dans l'air...

Les orages sont bien rendus. Les éclairs zèbrent les cieux chargés. Parfois, de nuit et dans ces conditions, on préfère rester à l'abri...



...Des éclairs superbes qu'on peut retrouver suite à la dégradation des installations. Là, n'ayant pas trouvé d'ingénieur EDF dans les parages afin de régler le problème, j'ai emprunté une autre issue.

Un microcosme qui s'agite les molécules

La Zone a beau être ce qu'il y a de plus hostile, elle grouille de monde : marchands, *Stalkers* solitaires ou ralliés en factions idéologistes, militaires, vulgaires bandits de grands chemins... A la base, chaque groupe a une attitude : "neutre" (vous l'êtes vous-même), "ami" (souvent après un service rendu) ou "hostile" (les militaires et les bandits ne vous feront pas de cadeau). Ces attitudes peuvent évoluer. Si vous zigouillez un neutre, ses camarades vous auront dans le collimateur. Réfléchissez donc avant d'occire le premier venu pour le dépouiller !

Par contre, d'autres protagonistes posent moins de problème d'identification : la Zone est peuplée de mutants féroces, des créatures anciennement humaines victimes des particules radioactives. Leur aspect et leur caractère en ont pris un coup et certains possèdent même d'étranges facultés... A vous le plaisir de la découverte !

Tout cela nous amène à évoquer le versant purement F.P.S de *S.T.A.L.K.E.R* et donc, les combats. Pour commencer, l'arsenal est classique : grenades, fusils AK, Dragunov, lances-roquettes... Bref, on est en Ukraine *kam'rad* ! Niveau accessoires, on trouve pansements, kits de soins, nourriture (car il faut s'alimenter), protections, boisson énergisantes pour les coups de pompe etc... Si on commence avec un simple revolver, on trouve rapidement de quoi distribuer de meilleurs pruneaux (les armes disponibles étant plus puissantes et précises au fil de la progression). Comme à l'accoutumée se pose la question du challenge posé par les fusillades. Là encore, bonne surprise dans l'ensemble : les ennemis sont capable de se mettre à couvert efficacement, de bouger et de vous prendre à revers ou de concentrer leurs efforts au combat. De plus, ils ont une excellente vue et tirent plutôt bien. Certes les attitudes curieuses ne sont pas totalement absentes, mais G.S.C s'en est bien sorti, déployant l'une meilleure I.A depuis *F.E.A.R*. Hors de question donc, de foncer dans le tas comme un gros bourrin, vous le payeriez très cher.

Artefact = artifice ?

Les *Stalkers*, les bandits, les mutants, les animaux et autres "petit peuple" de la Zone sont tous là du fait d'un phénomène : la radioactivité libérée par

l'explosion de la centrale quelques années auparavant. Les uns en ont été les victimes, les autres sont attirés par elle. Pourquoi ? Du fait des artefacts pardi, ces trésors dont on parle tant ! Un artefact est un caillou plus ou moins biscornu, créé par les anomalies radioactives qui inondent la Zone. Au plus le bidule est rare, au plus il a de valeur sur le marché. En plus de ça, les artefacts confèrent des aptitudes spéciales à leurs porteurs. Ils sont donc un élément essentiel du *gameplay* du moins en théorie, car en pratique, la convoitise de ces machins est quasiment inutile : rares sont les artefacts vraiment fonctionnels. En majorité, ils octroient un bonus ridicule comme jamais et en plus, vous diffusent des radiations dans le corps à vitesse grand V. On finit donc par ne plus se soucier de la collection de ces minéraux infâmes, encombrants et inutiles à 90%. Seuls quelques-uns ont une vraie raison d'être (les plus rares) et c'est un peu dommage.

Reste que la radioactivité n'est pas un phantasme de grand-mère : il y en a des traces partout ! Ecoutez les palpitation du compteur Geiger et si vous voyez l'écran scintiller voire virer jusqu'au blanc total, tournez les talons, injectez-vous de l'anti-radiation ou buvez de la vodka (si, si !) pour éviter la correctionnelle (à moins d'avoir mis la main sur un bon artefact qui diminue l'irradiation). Attention : les anomalies radioactives sont bien repérables de jour, mais il en va tout autrement de nuit. Balancer un boulon devant soi peut être une sage décision, la masse métallique réagissant au contact des phénomènes radioactifs. Parfois, vous aller devoir être brave, car les meilleurs artefacts sont souvent produits au cœur des zones les plus contaminées.

Conclusion : mon P.C est irradié !

J'ai passé des heures dans la Zone. Quelle ambiance ! C'est d'ailleurs là le point d'attraction majeur du jeu. On a le sentiment d'être en exercice permanent de survie (mis à part le fait qu'on manque rarement de quoi que ce soit). C'est sur le qui-vive qu'on entre dans un bâtiment, les boyaux un peu tordus qu'on pénètre dans un souterrain à la lueur d'une lampe-torche... Tout ce délabrement évoque l'horreur du passé et inspire le danger et la méfiance du présent, dans un monde qui intègre un système de gestion crédible (faune sauvage, événement aléatoires...). Il y a bien quelques scripts pour dynamiser certains passages, mais ils sont judicieusement placés. Et malgré une progression plus "serrée" que ce qui était envisagé, on évolue avec une liberté rare dans un F.P.S : vous pouvez foncer et remplir les missions principales, épurer toutes les quêtes annexes ou déambuler à votre guise (on appelle ça le radio-tourisme !)... On prend vraiment son pied à découvrir chaque nouvelle portion de la Zone et à en investir les bâtiments. Dommage que l'aspect "gestion" importé des jeux de rôles ait été insuffisamment exploité. On trouve de tout et on peut tout s'offrir. C'est aussi simple. De leur côté, les combats sont dynamiques et forcent à être prudent. Même si les ennemis ne sont pas toujours très fût fûts, ils sont "*aware*" et visent bien. Par dessus tout, c'est la sensation de découverte et de danger permanent qui accroche. G.S.C Gameworld signe donc un beau travail. Les défauts existent certes (bugs de collision, textures inégales, chargements longs...), mais au côté d'excellentes qualités et surtout, une capacité immersive à toute épreuve. Au bout du compte, *S.T.A.L.K.E.R* fournit la preuve qu'un bon *gameplay* est davantage essentiel pour créer un jeu accrocheur, que des pirouettes visuelles et effets dernier cri. Au final, le *soft* réussit à s'inscrire au rang des F.P.S incontournables aux côtés des *Far Cry*, *Half-Life*, *F.E.A.R* et autre *S.W.A.T 4*. Aucun doute, *S.T.A.L.K.E.R* vaut l'achat, à moins d'être phobique de l'atome. (Jeff.)

La note
de la Rédac'
18,5/20

TCHERNOBYL - Чорнобиль

Le jour où la réalité dépassa la fiction.

C'était il y a un peu plus de 20 ans. L'Ukraine allait être le théâtre de la plus grande catastrophe nucléaire civile de l'Histoire. Au cœur du désastre : le réacteur n°4 de la centrale de Tchernobyl.

Heure H.

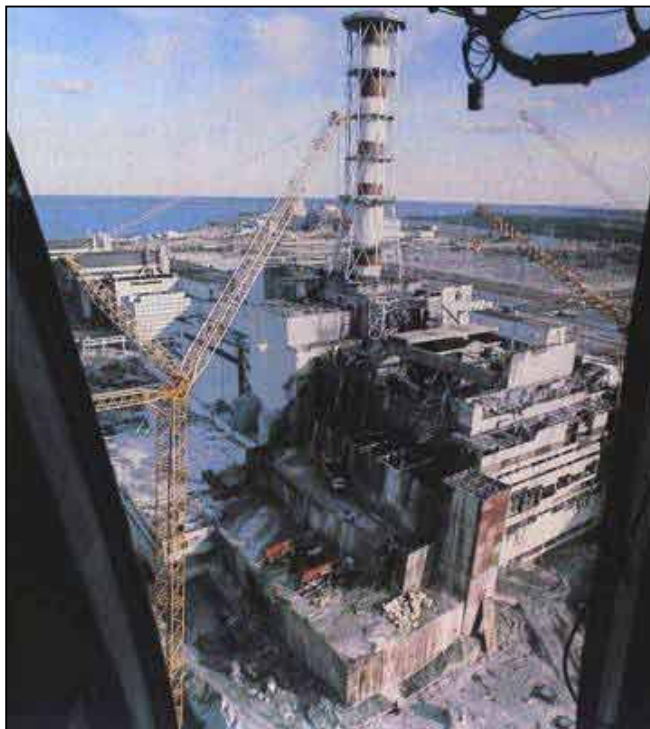
Tchernobyl, commune d'Ukraine. Située à un peu plus de 100km au nord de Kiev (capitale), la ville héberge la centrale nucléaire Lénine située à une vingtaine de kilomètres à l'extérieur de l'agglomération, sur les bords du fleuve Dniepr.

La centrale dont la mise en service a débuté en 1977 abrite au total 6 réacteurs de conception soviétique de type RBMK (ou "réacteurs grande puissance à tubes de force"). L'histoire va brutalement interrompre son cours le 26 avril 1986, aux alentours de 1h30 du matin.

Un destin funeste couve dans les entrailles du réacteur n°4. Négligences et erreurs humaines sont sur le point de conduire à une situation apocalyptique.

Une expérimentation est alors en cours sur le fameux réacteur afin de déterminer si le refroidissement de son cœur serait susceptible d'être maintenu en cas de coupure d'alimentation électrique, pour poursuivre la production d'énergie. Un protocole "à haut risque" comme le souligna le Professeur Nesterenko⁽¹⁾, membre du Conseil Interministériel à l'Energie Atomique d'ex-URSS, lorsqu'il revint par écrit sur l'analyse du désastre. Les constats qui seront formulés par la suite laisseront apparaître que l'essai n'aura pas été suffisamment coordonné et que certaines mesures prises sciemment auront privé le dispositif de sécurité de sa pleine opérationnalité. C'est au bout d'une chaîne de six erreurs humaines graves (auxquelles s'ajoute celle de ne pas stopper l'essai alors qu'il était encore temps) que le pire survient. Le réacteur n°4 s'emballe et la situation échappe totalement aux techniciens.

"En 3 ou 5 secondes la puissance du réacteur se vit centuplée" note Nesterenko⁽¹⁾. 1h32 du matin. C'est l'explosion. Les 1200 tonnes de la dalle de béton supérieure du réacteur sont pulvérisées et aux dommages physiques se surajoutent des



conséquences chimiques liées à l'engouffrement de l'air dans l'installation éventrée qui abrite 192 tonnes d'uranium. Les barres de graphite s'embrasent, brûlant à près de 4000°C. Le combustible rendu liquide commence à se déverser sur le socle de béton du réacteur sous lequel de l'eau s'est infiltrée suite à des opérations de pompage. La structure béante va libérer cent fois plus de matière radioactive que la bombe larguée sur Hiroshima. A cette menace fatale inoculée dans l'atmosphère s'ajoute désormais un risque majeur en sous-sol : si le socle du réacteur cède, l'entrée en contact des matières en fusion et de l'eau risque d'entraîner une explosion atomique. On l'apprendra bien plus tard, cela aurait été fatal à près de la moitié de l'Europe.

Maîtriser l'incendie

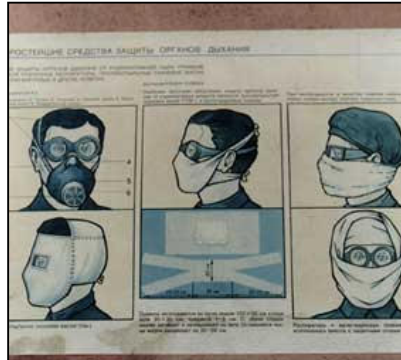
Malgré les évidences, les responsables de la centrale sont loin d'être alarmistes. Le Président de l'époque, M. Gorbatchev témoigne : "J'ai reçu un coup de fil vers 5 heures du matin pour me dire qu'il y avait eu une explosion à la centrale"⁽²⁾. Il s'agirait juste d'un "banal" incendie sur lequel les pompiers de Pripyat, ville voisine, vont intervenir sans précaution particulière. Ils seront mortellement irradiés. Vladimir Starovoitov, maçon domicilié à Bourakova (bourgade proche de Pripyat) raconte⁽³⁾ : "La nuit était chaude, c'était la veille des vacances et quelques-uns d'entre nous voulaient aller pêcher dans le bassin de refroidissement de la centrale. Nous pêchions toujours là, car l'eau y était chaude toute l'année et la pêche toujours abondante. J'étais près du bloc 4, à environ 500 mètres, quand j'ai soudain entendu un fort claquement. [...] Puis en quelques secondes un éclair bleu fut suivi d'une énorme explosion. [...] Une ou deux minutes plus tard, il a commencé à pleuvoir. J'ai d'abord pensé qu'il s'agissait d'une pluie normale, mais après avoir pénétré dans un bâtiment proche, j'ai remarqué dans une glace que mon visage était recouvert de suie. C'est alors que j'ai réalisé que j'avais été sous une pluie radioactive. Les sirènes d'alarme n'étaient pas actionnées. [...] Environ vingt minutes plus tard, je me suis senti très mal. A ce moment-là, les pompes à incendie étaient déjà sur place et je voyais les pompiers sur les toits". Evacué par la suite sur Moscou, Starovoitov sera traité en même temps que certains des premiers pompiers qui furent sur place et qui seront aussi parmi les premières victimes de la radioactivité... La radioactivité que les russes surnommeront "l'ennemi invisible" par oppositions aux engagements militaires connus jusqu'alors par le pays. (Suite page 7)

Étouffer la bête

L'intervention des pompiers a été vaine et pour cause. Le nuage qui continue de s'élever au-dessus de la centrale est produit par la combustion du graphite et de la matière nucléaire en fusion. Saturé de plutonium, de césium et autres particules radioactives, il a déjà entamé son sinistre labeur. Il faut tenter d'étouffer le foyer coûte que coûte. La décision est alors prise d'attaquer le sinistre par la voie des airs. Ce sont des hélicoptères qui vont être utilisés pour larguer des sacs de plomb, de sable et d'argile dans le cœur du réacteur dans l'espoir d'enrayer la réaction nucléaire. Les voilures tournantes vont réaliser près de 1800 rotations au-dessus du bâtiment meurtri. Au tout début, les engins effectuent des vols stationnaires pour permettre aux équipages de larguer leur chargement à la force des bras, portières ouvertes, toujours sans protection... Ce n'est qu'ensuite que la consigne sera donnée d'abréger le survol du réacteur, les pilotes recevant des doses de radiation trop importantes. L'opération est délicate puisqu'elle consiste à jeter les cargaisons à 200m. d'altitude dans un orifice d'une douzaine de mètres de diamètre en quelques secondes. Un rapport sur l'évaluation des incidences de l'accident établi par l'OECD Nuclear Energy Agency a pointé que *"Cette façon de procéder a aggravé la destruction des structures verticales et dispersé la contamination"*⁽⁴⁾. Au millier de pilotes qui va être mobilisé et aux premiers pompiers intervenus va venir s'ajouter une armada de "combattants" au sol. Des fantassins improvisés, missionnés pour aller au contact de l'atome et tout faire pour le faire taire... Tous, pilotes, mineurs, ouvriers, militaires qui interviendront au cœur du drame seront surnommés

les "liquidateurs"... Une appellation digne d'un film-catastrophe hollywoodien pour un *reality-show* sinistre au pays des soviets...

Pendant ce temps...



Le 26 avril, jour de la catastrophe, la population reste plongée dans l'ignorance. La vie poursuit son cours ordinaire comme en témoignent des images réalisées à Pripjat (documentaire *La bataille de Tchernobyl*⁽²⁾). Tout au plus l'arrivée progressive de militaires, portant pour certains des masques à gaz, intrigue-t-elle les civils. A ce moment, le rendez-vous avec la mort est déjà bien en marche : sur ces mêmes images⁽²⁾, des flashes blancs, effets directs de la radioactivité, impriment la pellicule. Ce n'est que le lendemain que l'évacuation va débuter par les 45000 habitants de Pripjat qui sont informés de la manœuvre par les militaires et par la radio locale. Ils reçoivent simplement comme consigne de se munir du strict nécessaire pour une très courte période d'exil. Aleksandr Sirota, enfant à cette époque, se souvient : *"L'évacuation avait l'apparence d'un jeu excitant, avec de vrais hélicoptères camouflés volant au ras des toits, avec de vrais blindés, avec des militaires en combinaison portant des masques à*

gaz qui se tenaient tout le long de la route, avec une file de bus interminable nous emmenant, nous et toute la population de la ville "pour trois jours" vers une destination inconnue"⁽⁵⁾. Nulle information n'est délivrée sur la vraie nature du problème et sur les risques majeurs encourus... Le traditionnel "secret soviétique" va dominer la gestion de la catastrophe de bout en bout et bien au-delà même. Ainsi, le Président Mikhaïl Gorbatchev reçoit un premier rapport officiel le lendemain du sinistre (27 mars 1986), qui lui signale une explosion au bloc 4 de la centrale, deux décès et l'arrêt des autres unités de l'installation. Autant dire bien peu de choses au regard de la réalité.

A fortiori donc, aucune communication n'est passée vers l'extérieur. A l'Est, rien de nouveau... C'est un relevé de la centrale nucléaire suédoise de Forsmark qui va tirer le signal d'alarme. Le 28 avril, soit 2 jours après l'explosion de Tchernobyl, l'installation enregistre un taux de radioactivité nettement anormal. Le site est évacué d'urgence mais les études complémentaires révèlent que le problème a une origine extérieure. Cependant, la source du phénomène reste mystérieuse. Toutefois, à partir de ce moment, les médias occidentaux s'emparent de l'affaire, bien qu'étant à ce stade seulement à même de formuler des hypothèses. Cela jusqu'à ce qu'un satellite américain révèle la tragédie en effectuant un cliché de la centrale de Tchernobyl dont une partie gît désormais sous les décombres. Malgré cela, l'agence de presse nationale soviétique ITAR-TASS communique sur le fait qu'un incident moyennement grave est survenu sur le site...

Le "balais" des liquidateurs...



Photo : Igor Kostin

Ils seront au total entre 500 000 et 800 000, militaires et civils, réquisitionnés ou ayant agi dans le cadre professionnel, qui iront lutter contre "l'ennemi invisible". Quant à ceux qui se portèrent volontaires dans la bataille pour la décontamination, ils furent généralement encouragés par les promesses de nombreux avantages pour eux et leurs familles... Ils déchanteront plus tard. Laissés pour compte avec leurs souffrances...

Soldats et ouvriers d'industries alentours vont se succéder au chevet de la centrale pour un grand ménage et surtout, pour tenter de stopper la combustion du graphite dans le cœur du réacteur. Ils s'affubleront eux-mêmes du sobriquet de *"robots biologiques"*, par opposition aux robots électroniques qui furent essayés dans des opérations de déblaiement, mais dont les circuits grillaient à cause des radiations...

(Suite page 8)

Ce sont donc les hommes qui vont assurer le travail : conduire des engins de chantier, acheminer les camions-toupies chargés de béton ou encore "assainir" le site, à savoir éliminer les morceaux de graphite éparpillés par l'explosion. L'un de ces manœuvres improvisés témoigne⁽⁶⁾ : *"Le premier jour, j'entallais le bord d'une dalle pour l'écoulement de l'eau, le deuxième jour je jetais une dalle de ciment. Ça a duré 5 minutes. Le troisième jour, nous avons démonté un tuyau de ventilation et le quatrième jour, j'ai jeté un morceau de graphite. J'ai dû le prendre avec les mains et le jeter"*.

Les militaires qui assurèrent le nettoyage du toit de la centrale sont devenus le triste symbole de ce sacrifice. Ils avaient pour tâche d'évacuer la partie supérieure de ses déchets radioactifs avant la construction d'un sarcophage géant destiné à recouvrir le réacteur. Protégés par de simples masques destinés à limiter l'inhalation de particules et revêtus de combinaisons de fortunes recouvertes de plaques de plomb et de tabliers, les soldats sont envoyés par petits groupes sur le toit, avec la consigne de n'y demeurer pas plus de 90 secondes, ce décompte devant être réalisé dans leurs têtes. L'un d'eux se souvient⁽⁶⁾ : *"Nous sortions travailler avec de simples uniformes de soldat, [...] avec des plaques de plomb que nous coupions nous-mêmes à la hache pour nous recouvrir parce que le plomb ne laisse pas passer les radiations"*. Lorsqu'ils redescendaient "à l'abri", des officiers leurs remettaient des diplômes en signe de reconnaissance patriotique. Quelle ironie, bien macabre après coup, dans les propos de ce gradé qui tend la distinction à un soldat⁽⁶⁾ : *"Je vous souhaite santé, bien-être et de continuer avec entrain !"*. Sans commentaire.

La lutte qui s'organise en surface ne doit pas faire oublier les inquiétudes liées au risque de détérioration de la dalle du réacteur qui menace de céder à cause de la matière en fusion qu'elle supporte. Il est urgent de trouver un moyen d'abaisser la température du socle avant qu'il ne se fissure. Ce sont des cohortes de mineurs qui vont s'employer à creuser un tunnel sous le réacteur pour installer un système de refroidissement. Les conditions sont ardues en raison des températures extrêmement élevées. Sans compter le niveau de radiation qui à cet endroit,

cœur même du sinistre, atteint des seuils démesurés...

Mensonge et décrépitude

Les "liquidateurs", qu'ils soient civils ou militaires, seront logés à la même enseigne. Ils furent tous fatalement exposés à des niveaux de radiation hors-normes, sans aucune protection ni autre précaution. Cela va même plus loin. L'un des soldats qui a œuvré sur le toit de la centrale raconte⁽⁶⁾ : *"Le premier jour, le dosimètre a noté 34 röntgen* mais ils ont noté 9. Le deuxième jour c'était 30 mais ils ont noté seulement 5. J'ai dit au colonel : "Qu'est-ce que vous faites ? Ecrivez ce que j'ai pris !" . "Allez vous-en, que je ne vous revoie plus" s'est-il vu répondre (*röntgen = ancienne unité d'exposition aux rayonnements ionisants - ndlr).*

D'autres, chargés de contrôler les taux de radioactivité dans les villages environnants se verront intimer l'ordre de racler une couche de terre afin de diminuer les niveaux de contamination enregistrés. Des couches de terre seront ainsi évacuées par des camions chargés à la pelle... Voire à la main. Effrayant, sachant que le même témoin dévoile⁽⁶⁾ : *"On m'a donné un compteur pour mesurer la radioactivité (dans les villages - ndlr). Mais il se bloquait, il indiquait une radioactivité trop élevée"*.

Tous ces hommes et leurs familles seront sans exception les héritiers maudits de l'histoire. Cancers, maladies diverses, malformations, infirmités, défaillances du système immunitaire...

On ne compte plus les conséquences sanitaires désastreuses. L'épouse d'un "liquidateur" décédé dans d'horribles souffrances se souvient : *"Ils promettaient des appartements, des crèches pour placer les enfants. Et ensuite, tout cela a disparu dans le néant"*⁽⁶⁾.

L'incendie du bloc 4 de la centrale Lénine sera finalement jugulé en mai 1986. De gigantesques travaux débutent alors afin d'ériger un sarcophage de béton et de ferraille autour de l'édifice pour le préserver des intempéries et contenir autant que possible la diffusion de particules radioactives. L'ouvrage sera achevé au mois de novembre de la même année, suite au travail acharné de militaires et autres civils qui vont grossir les rangs des "liquidateurs". Tchernobyl sera un argument supplémentaire que Gorbatchev fera valoir dans la mise en

œuvre de réformes qu'il a souhaitées profondes, notamment pour sa politique de *glasnost* (transparence).

L'histoire toujours en marche

20 ans ont passé. On pourrait parler de Tchernobyl en évoquant les cicatrices laissées par le drame. Si ces dernières sont on ne peut plus réelles et visibles, on a toujours du mal à les évaluer avec précision tant sur le plan sanitaire qu'écologique. Mais il faut aussi considérer que la plaie n'est pas totalement fermée. Le sarcophage de protection du réacteur RBMK n°4 de la centrale abandonnée a accusé la rudesse du climat. Rouille et déformation ont sérieusement entamé ses capacités de confinement. Le problème a été suivi de très près par la communauté internationale et il est vite apparu que des travaux de consolidation ne seraient pas suffisants. L'idée de parachever la couverture des lieux grâce à une structure saine et solide s'est ainsi imposée, le premier habillage ayant été bâti à la hâte sur des fondations existantes et ébranlées par les événements. C'est un projet baptisé "Arche de Tchernobyl" qui a été retenu afin d'englober le sarcophage existant tout en intégrant des unités de traitement pour poursuivre la décontamination du site. Avec plus de 100m. de haut et plus de 250m. de long, cette nouvelle "chape sanitaire" est d'un coût estimé à plus de 800 millions d'euros. Sa construction devrait être achevée en 2010. (Suite page 9)





Ci-dessus : Médaille remise aux liquidateurs : une goutte de sang est traversée par les radiations (source : fr.wikipedia.org).

Quant aux alentours de la centrale, il demeure encore aujourd'hui le périmètre d'exclusion dressé à l'époque par les autorités et qu'on surnomme la *dead zone* (zone interdite). Un territoire de 30km de rayon, un vaste *no man's land* au centre duquel trône la carcasse l'ancienne centrale. Le *ground zero* de l'Est... Un décor digne du pire des scénarios post-apocalyptique jamais imaginé. Sauf qu'ici, c'est bien de la réalité qu'il s'agit. Des villes entières ont été abandonnées (dont Pripyat, la plus célèbre de ces *ghost towns*), livrées aux caprices de la météo. Seul le temps a désormais un regard et une emprise sur ces lieux devenus des vestiges d'un passé marqué par une tragédie dont l'épilogue se déroule encore au présent. Seul le temps... ou presque, car malgré les risques, certains sont revenus vivre dans la zone d'exclusion, en totale autarcie. On aurait évalué le nombre de ces "revenants" à un millier (ce nombre étant à prendre avec toutes les réserves qui s'imposent), qui se sont ajoutés aux quelques récalcitrants qui ont refusé l'exil à l'époque de l'accident. Depuis quelques temps maintenant, si la zone demeure inhospitalière (et le restera pour bien des années encore), aussi incongru que ça puisse paraître, on y organise quelques visites touristiques avec au programme la contemplation des villes-fantômes en délabrement et la possibilité de se faire photographier avec le sarcophage du réacteur 4 en toile de fonds⁽⁷⁾.

Elena Filatova, une jeune motocycliste russe, a fait des escapades solitaires dans la *dead zone*, compteur Geiger en poche, grâce à un laissez-passer de rigueur. Elle a rapporté de cet "enfer digne de Dante" (ce sont ses propres mots) un témoignage poignant, agrémenté de photographies authentiques⁽⁸⁾. Au départ uniquement en anglais, son récit est désormais disponible en 6 langues (dont le français). Elle ironise : "Les bonnes filles vont au Paradis. Les mauvaises en Enfer. Et les filles sur des motos rapides vont là où elles veulent". C'est avec émotion qu'on découvre au fil des pages ces vastes étendues en friche, ces villes fantômes dont il ne reste plus que des squelettes de béton mourants ou encore ces vestiges des postes de contrôle et de décontamination déployés à l'époque du cataclysme nucléaire.

Aujourd'hui, l'histoire est toujours en marche. (Jeff.)

Annotations :

Principaux éléments de biographie / filmographie :

- 1- Lettre du Professeur Nesterenko à Wladimir Tchertkoff, Solange Fernex et Bella Belbeoch - Janvier 2005 (http://www.dissident-media.org/infonucleaire/hypothese_nesterenko.html).
- 2- Film "La bataille de Tchernobyl" documentaire de Thomas Johnson - disponible en *video streaming* ou téléchargement (payant) chez France Télévision à la demande - TVOD (<http://programmes.france3.fr/la-bataille-de-tchernobyl/videos/>) ou chez Vodeo (www.vodeo.tv).
- 3- Témoignage de Vladimir Starovoitov sur Tchernobyl - http://www.hns-info.net/article.php?id_article=7059
- 4- "Tchernobyl: Évaluation des incidences radiologiques et sanitaires - Mise à jour 2002 de Tchernobyl : Dix ans déjà" – OECD Nuclear Energy Agency (<http://www.nea.fr/html/rp/chernobyl/fr/c01.html>).
- 5- "I want them to remember" – La lettre d'un enfant de Tchernobyl - par Aleksandr Sirota (source <http://chernobyl.undp.org/french/>) - en anglais (tit. orig. "A letter from a child of Chernobyl")
- 6- Film "Le sacrifice" documentaire de Emanuela Andreoli & Wladimir Tchertkoff – disponible en *video streaming* (gratuit) sur le site de la Cité des Sciences : http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/science_actualites/sitesactu/question_actu.php?langue=fr&id_article=6003&id_theme=4&prov=index
- 7- Pour plus d'informations, voir <http://fr.rian.ru/analysis/20060426/46930900.html>
- 8- Site internet d'Helena Filatova : www.elenafilatova.com (nouveau site) ou www.kiddofspeed.com (ancien site toujours accessible).

Autres éléments biographiques :

<http://fr.wikipedia.org> - rubriques :

- Tchernobyl – ville : http://fr.wikipedia.org/wiki/Tchernobyl_%28ville%29
- Catastrophe nucléaire de Tchernobyl : http://fr.wikipedia.org/wiki/Catastrophe_de_Tchernobyl

Note : S.T.A.L.K.E.R et la réalité

G.S.C Gameworld, studio russe qui s'est chargé du développement du jeu pour THQ (éditeur), avait annoncé dans les *news* de son site que S.T.A.L.K.E.R est un jeu vidéo qui ne doit aucunement faire oublier la dramatique réalité à laquelle il se réfère ainsi que les souffrances qui en ont découlé. Si cela paraît une évidence, il était tout de même bon de rappeler ce point d'éthique.

(photo ci-contre à droite : la dev-team S.T.A.L.K.E.R de G.S.C Gameworld)

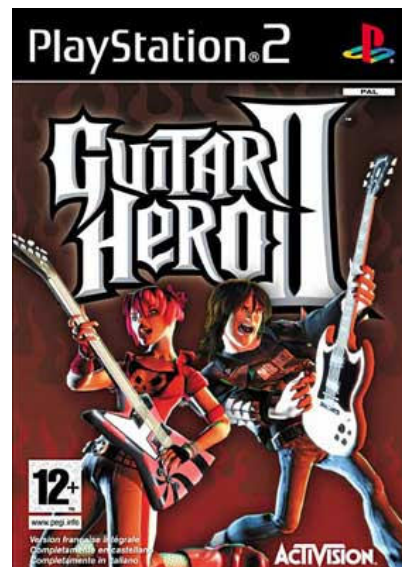




Vous avez toujours rêvé de jouer de la guitare comme un démon, d'être capable de "repiquer" les parties solo de vos morceaux favoris tel un virtuose alors que la musique et vous ça fait deux ? Ou peut-être êtes vous déjà musicos et cherchez-vous un jeu à la mesure de votre passion ? Ben voilà, dans un cas comme dans l'autre, Guitar Hero 2 est fait pour vous !

Il y a à peu près un an, Redoctane mettait *Guitar Hero* sur le marché, un jeu vidéo PS2 complètement dédié à... La guitare comme son nom l'indique ! Dans la droite lignée d'un *Taiko no tatsujin* (jeu de tambour japonais – cf. *Ratouweb* n°10 pour la chronique-test) ou d'un *Singstar* (jeu de chant), le contrôleur accompagnant le *soft* se voulait adapté au genre. Exit le *paddle* de grand-mère, place à une manette-guitare qu'on se passe en bandoulière comme les vraies !

Evidemment *Guitar Hero 2* (GH2) reprend exactement le même *packaging*. Le *starter-pack* comprend donc le jeu, un *pad-guitare* sous licence Gibson (modèle S.G – la guitare d'Angus Young d'AC/DC - ndlr) plus un jeu de *stickers* destinés à personnaliser l'instrument. Connectez la bête à votre console Sony et envoyez la purée ! A noter : pour ceux qui possèdent déjà la fameuse manette GH suite à l'achat de la 1^{ère} version, le jeu est aussi vendu seul. Ajoutons aussi qu'à l'heure où nous écrivons ces lignes, le *soft* est aussi annoncé sur la X360 de Microsoft (avec une manette guitare reprenant les lignes du modèle Explorer de la firme Gibson).



Voyons donc comment marche tout ça. Vous avez le choix entre 2 modes principaux ("partie rapide" qui consiste à jouer un morceau parmi ceux que vous avez débloqué et "mode carrière") exécutables en 4 niveaux de difficulté. Les maniaques qui ont balayé le premier GH pourront attaquer d'entrée le niveau Moyen. Pour les autres, soyez donc plus sages en vous familiarisant en douceur avec le principe, similaire à l'ensemble des jeux musicaux : des "notes" matérialisées par des ronds de couleur arrivent au bas de l'écran au fur et à mesure du déroulement morceau. Il s'agit de parvenir à les jouer avec un bon *timing*. Dans le cas présent, cela signifie presser la touche de couleur correspondante sur le manche de votre S.G (comme si vous pinciez les cordes d'une vraie guitare) et dans le même temps, gratter la "touche-médiator" de l'instrument (comme si vous grattiez les cordes pour de vrai). En somme, vous êtes quasiment dans la situation d'un guitariste au boulot !

Sachez que le niveau de difficulté choisi va influencer sur divers paramètres : le nombre de touches utilisées sur le manche (qui en comporte 5 au total), la présence de notes "seules" ou d'accords (pression de plusieurs touches du manche en même temps) et leur fréquence. En fait, l'affaire se complexifie rudement dès le 3^{ème} niveau (Difficile). Heureusement que les titres sont classés par ordre croissant de complexité et qu'on attaque pas par des envolées brutales ! Et on ne vous parle pas du mode Expert qui constitue pour sa part plus qu'un *challenge* ! Heureusement un mode Répétition a été pensé pour vous permettre de travailler les chansons en ralentissant le tempo et en offrant la possibilité de bosser indépendamment les intro, couplets, refrains... ! (Suite page 11)



Ci-dessus : Le pack complet de Guitar-Hero 2. Si vous avez déjà le premier (avec la guitare), le jeu est aussi vendu seul.



Ci-dessus : Le guitar-paddle de Guitar-Hero 2 sur la X-360. Pour l'heure seulement disponible sur la PS2, le *soft* doit sortir prochainement sur la console de salon de Microsoft. On note au passage que la guitare sera différente : exit la Gibson S.G. Place à l'Explorer du même manufacturier.



Commencez par choisir votre avatar scénique parmi les persos disponibles. Tous ne sont pas accessibles dès le départ. Il vous faudra les débloquer.



En piste ! Au fur et à mesure du jeu, vous allez passer des petits clubs intimistes aux mega-scènes style Monsters of Rock.



Dans le feu de l'action (ici un screenshot d'une partie à 2 joueurs) : déliez vos doigts et soyez dans rythme pour jouer les notes au bon moment ! Sinon : "Ploing, ploing !".



Vous voici équipé d'un prestigieux modèle du Custom-Shop Gibson : la Les Paul Zakk Wylde Signature. A gauche : le compteur indiquant les points et le multiplicateur bonus. A droite : la barre lumineuse indique que le Star-Power est fin prêt. Le vu-mètre précise pour sa part la qualité de votre interprétation. Attention à la zone rouge : c'est la huée puis le game-over !

Graphiquement parlant, le jeu ne fait pas étalage de prouesses hors-normes vu sa nature, mais il est agréablement coloré, sachant qu'un groupe en 3D joue derrière la grille de défilement des notes. En mode carrière, vous pouvez même choisir votre guitariste (homme ou femme) et l'équiper de modèles de guitares (essentiellement sous licence Gibson et Epiphone) achetables grâce aux crédits débloqués par vos bonnes prestations. Fun mais pas crucial. Il vaut mieux claquer le pognon dans l'achat de nouveaux morceaux.

Voyons de ce pas la *tracklist* qui dans un jeu de gratte est un élément quand même important. De ce côté-ci, le rock des 70's jusqu'aux années 90 est la grande dominante : les peintures comme Stray Cats, Guns n'Roses, Eddie Van Halen, Primus, Black Sabbath, Mötley Crüe, Police, Nirvana, Alice in Chains ou encore Rage Against The Machine se partagent la vedette. Au total, ce sont quelques 55 morceaux qui sont disponibles. Si les chansons ont été réinterprétées pour l'occasion, on peut dire que le résultat est convainquant. On regrette seulement que certains titres soient peu représentatifs des artistes présents. Ainsi, c'est sa reprise du vieux classique *You really got me* qui a été choisie pour Van Halen... Etrange. Par ailleurs, on note que sulfureux *Killing in the name* de Rage Against... a été soulagé de ses gros mots histoire que toute la famille puisse profiter du spectacle ! Soyons rockers O.K, mais de bonne famille quand même ! Du coup, on ne s'étonnera point que ce soit *Heart Shaped Box* qui ait été choisi pour Nirvana plutôt que *Rape me* !

Il nous reste maintenant à "zieuter" le *gameplay*. Les développeurs ne se sont pas bornés à vous faire réaliser une succession de notes ou d'accords. Premièrement, signalons que les fausses notes s'entendent (par un gros "ploing !") et que si vous ne jouez plus... Ca s'entend aussi ! Ensuite, il faut être attentif aux notes/accords courts (ronds colorés "simples") ou longs (ronds colorés suivi d'un trait) sur lesquels il faudra "tenir la note" (c-à-d tenir appuyé sur les touches du manche correspondantes). Au plus votre jeu est bon, au plus vous gagnez de points. Idem lorsque vous titillez féroce (toute mesure gardée) la barre de *tremolo* de la guitare (qui en comporte une, si, si !) : vous faites tourner le compteur. En outre, certains accords ou notes prennent parfois la forme d'étoiles. Ce sont des bonus. Si vous exécutez correctement l'enchaînement marqué, vous gagnez un multiplicateur de points. L'intérêt est de remplir une jauge de *boost* : le *Star-power*. Lorsque ce dernier est disponible, il vous faut lever votre guitare (pourvue d'un indicateur d'inclinaison) à la verticale pour déclencher l'effet multiplicateur de points (dont la durée est limitée). A vous de faire en sorte d'avoir le meilleur score possible pour apparaître en tête d'affiche au classement général du jeu. En mode carrière, cela vous servira aussi à empocher un maximum d'argent pour vous payer nouveaux persos, nouvelles grattes, nouvelles tenues de scène etc...

La nouveauté de ce GH2, c'est de proposer en sus un mode coopératif à 2. Pour cela, il vous faudra évidemment une seconde manette-guitare. La manœuvre consiste pour l'un des joueurs à interpréter la partie guitare et pour l'autre, la partie basse ou la seconde pistes guitare disponible (rythme ou *lead*). Amusant non ? Cependant, l'interactivité demeure un tantinet limitée car au-delà de chercher à "claquer" un score, elle se borne à devoir se synchroniser entre joueurs pour déclencher le *Star-power*.

Alors total ? *Guitar Hero 2* est une vraie source d'amusement. Il se range même dans la catégorie des jeux encore plus marrants à plusieurs. On prend plaisir à découvrir les morceaux d'abord, puis à les passer ensuite à une difficulté plus élevée. Et si à un moment donné vous coincez en raison de la rudesse de l'exercice, vous aurez toujours du plaisir à brancher la guitare quand quelques amis vous rendent visite. Ceci étant, il faut reconnaître que les modes Difficile et Expert auront de quoi décourager nombre de joueurs !
(Suite page 12)

Les luthiers de Guitar-Hero 2 !



Si on vous parle de *Guitar Hero*-mania, vous allez dire qu'on exagère. Pourtant c'est un fait, le jeu s'attire de nombreux adeptes dont certains sont fanatisés pour de bon. Parmi ces eux, des fondus se sont mis ni plus ni moins à customiser leurs manette-guitare ! On ne vous parle pas de trois coups de pinceaux "histoire de" ou de simples ajouts d'autocollants, non. On vous parle carrément de modifications électroniques ! Si vous pigez un peu l'anglais, allez faire un tour au www.guitarcontroller.com et vous vous rendrez compte par vous-même : bouton supplémentaire pour activer plus facilement le *Star-power*, montage d'un dispositif *wireless*... C'est démentiel. Si vous traînez un peu sur le web, vous verrez que certains ont même construit des guitares persos afin de jouer sur le modèle de leurs rêves ! Jusqu'où un jeu vidéo peut-il vous entraîner ?!

Dernière réponse à une interrogation légitime : "Les profanes sont-ils désavantagés par rapport aux guitaristes ou autres musiciens ?". Réponse : pas nécessairement ! Pratique la guitare pour ma part, je me suis aperçu que j'avais tendance à emmancher un coup de médiator sur toutes les notes ou accords au lieu de me plier au rythme du jeu ! *Ploing, ploing* ! Reste que comme dans tous ces *softs*, il vous faudra posséder un sens minimum du rythme et dans tous les cas croyez-le, vous allez travailler votre psychomotricité ! On prend en tous cas une sacrée dose de *fun* dans les naseaux et franchement, à certains moments, on se croirait vraiment en train de jouer pour de bon ! On a même parfois envie de sauter ou de *headbanger* comme un fou furieux. D'ailleurs, chez Redoctane, ils sont tout prévu : si par un excès d'entrain vous débranchez le *guitar-pad* (ça nous est arrivé !), un message s'affiche : "Ne sois pas trop hystérique !". Ils ont tout prévu, même pour les rockers débridés ! Comme le chantait l'ami Bon Jovi : "*Keep on rockin' in a free world*" ! (Jeff.)

La note
de la Rédac'
16 / 20



Site internet officiel : www.guitarherogame.com

Curiosité : L'air-guitar

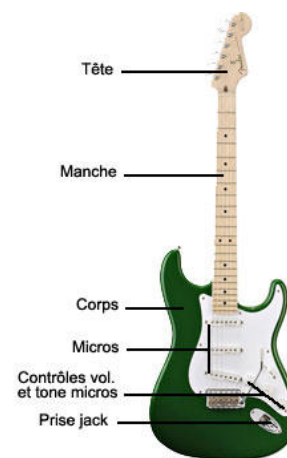
L'*air-guitar* ne vous dit rien ? Rassurez-vous, vous n'êtes sûrement pas le seul. Et pourtant, la chose est loin d'être anecdotique... Afin de dissiper les malentendus, l'*air-guitar* ne consiste pas à jouer un morceau de gratte en sautant en parachute. Non, l'*air-guitar*, c'est tout simplement une discipline (et c'est le mot !) consistant à mimer les gestes d'un guitariste de manière exagérée ou tournée en dérision sur un *playback*. Un peu comme quant on était gamins et qu'on singeait nos groupes fétiches devant un miroir (ne nous faites pas croire que vous n'avez jamais fait ça !). Il faut le voir pour le croire... Si tout ça passe facilement pour un truc de débile, certains y ont pris goût au point d'en faire un phénomène à dimension internationale avec des fédérations nationales, des compétitions et tout le bazar. Ce beau monde rivalise donc de chorégraphies, d'accoutrements scéniques délirants, de mimiques et autres, devant des foules en délire s'il vous plaît. Assez étonnant... Vous souhaitez voir ce que ça donne ? Filez sur Youtube et tapez *air guitar* dans la barre de recherche. Il y a fort à parier que vous restiez scotché, crampé de rire ou dubitatif à voir les pseudo-guitaristes en pleine action (ce qui passe sans mal pour une crise de *delirium tremens*...). La pandémie n'est pas prête de stopper puisqu'un organisme de recherche scientifique très sérieux étudie la mise au point d'un vêtement qui en détectant les mouvements main droite et main gauche du mime-gratteux, retranscrirait ça en notes ! Imaginez un peu la révolution qu'un jouet pareil viendrait mettre dans l'*air-guitar*, pour peu qu'on puisse ensuite coupler le "pull interactif" à un rack d'effets, comme le font les vrais guitaristes avec leur instrument !

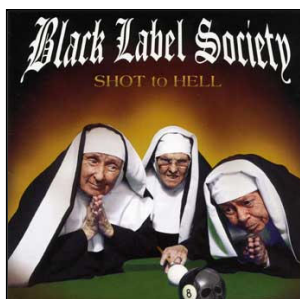


Comment marche une guitare électrique ?

Guitar-Hero est un jeu vidéo qui vous fera passer du bon temps. Soit. Mais peut-être sans être musicien êtes-vous aussi curieux de savoir comment fonctionne une vraie guitare électrique. Voici en résumé et en langage simple un petit exposé sur le "Comment ça marche ?".

Pour commencer ce petit essai, on signalera que le son de guitare final, celui que l'on entend, dépend à la base de 2 éléments essentiels et indissociables : la guitare et l'amplificateur. Le son d'une guitare est produit par la vibration de l'ensemble de ses composantes : cordes, manche, corps etc... Autant dire que les essences de bois utilisées, l'assemblage et la finition d'un instrument jouent énormément sur ses propriétés acoustiques. C'est pour cela que lorsqu'on acquiert une guitare électrique, il est bon de la jouer à la fois "à vide" pour en apprécier les propriétés naturelles puis connectée dans un ampli, afin de tester le rendu via les micros de l'instrument ! Car oui, une électrique possède des micros (ces formes rectangulaires ou ovales fixées dans le corps de l'instrument et placées sous les cordes). Pour bien comprendre : les micros captent les vibrations des cordes et les transforment en un signal électrique de même impédance que la note jouée. Tous les micros ne traitant pas le signal de la même façon. Leur choix est aussi déterminant car ils vont personifier le son en lui donnant tantôt de la dynamique, tantôt de la rondeur etc... Le signal capté est ensuite véhiculé vers l'ampli par un cordon *jack*, l'ampli étant lui-même alimenté par le secteur. L'amplificateur possède donc aussi un rôle crucial puisque c'est lui qui va redécoder les signaux électriques en "son". Comme les guitares et leurs micros, les amplis ont des "personnalités" différentes. Outre les réglages dont ils disposent, l'architecture de leurs circuits, le fait que l'amplification soit à transistors ou à lampes, le type de haut-parleur qu'ils intègrent, tout cela va impacter le rendu en bout de course. En fait, c'est à chaque musicien de trouver le couple idéal guitare-ampli qui lui permettra d'obtenir le son qu'il recherche car en la matière, place à la subjectivité ! Il n'y a aucune recette déterminée ! Enfin, pour enrichir leur palette sonore, les guitaristes du monde entier utilisent des effets, des électronismes qui viennent s'intercaler entre la guitare et l'ampli et qui vont faire subir des modifications au signal électrique envoyé par les micros de l'instrument. Effet de distorsion, de réverbération, d'écho, de chorus, de wah-wah... Chaque guitariste peut ainsi sculpter sa signature sonore à l'envi ! Cela dit, c'est toujours l'homme qui fait que tout cela "sonne bien" au bout de la chaîne.





Black Label Society "Shot to Hell"

Zakk Wylde, ex-guitariste d'Ozzy Osbourne, a rameuté sa troupe de Black Label Society pour un nouvel opus studio qui fait sacrément mal, dans le bon sens du terme. Monstrueux et mélodique, tel est Shot to Hell.



Zakk Wylde a beau ne pas être un musicien du *star-system* façon *show* et paillettes, il n'en est pas moins devenu une icône du milieu du métal dont la côte ne cesse d'enfler. *Shot to Hell*, le tout dernier album de son groupe, Black Label Society (BLS pour les intimes), en apporte une preuve (dé)flagrante. Et si le disque reste dans la lignée de ses aînés, pour être honnête, c'est déjà bien assez ! Le père Zakk le résume ainsi : "It's a real cool mix of heavy shit and mellow shit". Comprenez un truc du genre : "Un mélange cool de putain de heavy et de putain de douceur". En clair, on trouve d'abord des compos qui

avancent toutes griffes dehors comme *Concrete Jungle*, *Blackmass Reverend* ou le très bon *Blacked Out World*. Dans celles-ci, le guitariste use de son jeu caractéristique (dont on ne cesse de constater à quel point il a véritablement contribué jadis à personnifier la musique d'Ozzy alias le "mad-man") : simplicité, sobriété mais efficacité tranchante grâce à des rythmiques puissantes, des riffs cataclysmiques et des harmoniques artificielles hurleuses tirées à la moindre occasion. Bref, du vrai *heavy-rock* aux relents de bière et d'échappement de Harley, avec un son métal énorme qui colle parfaitement à l'image du barbu-chevelu au look mi-biker mi-bûcheron. Avec une particularité : l'omniprésence des mélodies, quoiqu'il se passe. Ce côté "chantant" exagéré en l'espèce diront certains, est même exacerbé jusqu'à aller flirter sans états d'âme avec les intonations les plus pop dans le deuxième style de compositions : des *power-ballads* aux mélodies bien senties dans lesquelles le piano / synthé apporte de belles colorations (*Sick of it all* en est particulièrement représentatif). On a beau passer d'un extrême à l'autre, l'unité de style demeure préservée. Quant au chant, toujours assuré par Zakk *himself*, il reste agréable, que l'homme soit en train de martyriser les cordes de sa guitare à renfort de *bends* furieux ou qu'il soit assis derrière un clavier. Une belle performance, un album hybride tout autant susceptible de servir de musique de fonds à une course de moto-cross qu'à un moment de calme au coin de la cheminée. Tout est dans ces extrêmes, de l'indomptable soulevant la poussière au plus posé et pourtant, ça tient sacrément la route. Nous décernons à *Shot to Hell* la palme de la "Wylde thing" ! (Jeff.)



Joan Jett & the Heartbreakers "Sinner"

Pour beaucoup d'entre-nous, Joan Jett, c'est avant tout une gonzesse fringuée cuir et clous, mi-rockeuse mi-punkette, qui un beau jour de 1982 fit exploser les *charts* en balançant un titre fulgurant, véritable hymne intemporel : *I love rock n'roll* (qui était d'ailleurs une reprise). De notre côté, sur le "vieux continent", l'histoire se résume peu ou prou à cela. Pourtant, si la carrière de la chanteuse-guitariste a connu des fluctuations, elle ne s'est jamais interrompue, entre albums personnels ou production de groupes de filles de la mouvance riot grrrls (auxquelles elle a



largement défriché le terrain) comme les Bikini Kill. Elle a également collaboré avec d'autres artistes comme Alice Cooper ou Lita Ford. Bref, nous, on a lâché l'affaire assez tôt. Eh bien n'en déplaise à quiconque, Mrs. Jett se cure toujours au décibel et *Sinner*, son tout dernier disque sorti en juin dernier, en administre la preuve. Premier constat : les chichis et les froufrous ne font définitivement pas partie de l'univers de la miss qui avoine au rock, rien qu'au du rock et toujours au rock dans sa plus pure expression. En somme, fidèles à ses racines, elle est aussi inébranlable qu'un Lemmy (Mötörhead) mais avec le côté *glam-rock* en plus ! Ce disque envoie du punch sur une belle assise mélodique. Et franchement, tout cela n'a rien à envier aux teigneuses de Hole et autres L7 (à ne pas confondre avec les L5, c'est pas la même marmite) ! Le single *AC/DC* (dont vous pouvez visionner le clip sur le site officiel www.joanjett.com) y va sur une rythmique rock d'un classicisme déroulant auquel on succombe instantanément du fait justement de sa simplicité. L'album enchaîne tour à tour les titres du même acabit, des ballades correctes et s'en va parfois flirter avec un côté punk-rock mélodique évoquant le *songwriting* dépouillé et percutant des Ramones. La force du disque est de présenter des mélodies mémorables dès la première écoute, avec finalement juste ce qu'il faut de patate. Ça remet les pendules à l'heure pour tout le monde : Joan Jett assure toujours et peut-être encore même mieux, sans aller chercher midi à quatorze heures. Attention, disque en import uniquement... Mais si vous le trouvez, alors là !



BLACK BOMB A : La reprise qui défrise

Black Bomb A, groupe de *metal-core* français assez déjanté, en est à son 3^{ème} album studio. *One sound bite to react* (c'est le titre de l'opus) n'est au regard du style, pas à la portée de toutes les oreilles. Mais il comporte entre autre une reprise du célèbre *Beds are burning* de Midnight Oil qui est écoutable... par le plus grand nombre on va dire. Bien sûr, le morceau a été transposé dans le style musical de la formation qui y a ajouté sa touche personnelle (chant à deux voix – l'une post-bronchiolite chronique, l'autre post-ingurgitation d'hélium). Vous pouvez visionner le clip de la manière suivante : allez chez Youtube et tapez *black bomb a beds are burning* dans la barre de recherche. La vidéo est pour l'instant indisponible sur le site officiel www.blackbomba.com qui a bénéficié d'un récent *relooking*.

Butchering The Beatles : La jam-session qui décortique les Fab-Four



Ne serait-ce que par sa pochette, ce disque ne peut laisser indifférent. Oui ce sont bien les Beatles, les "quatre garçons dans le vent", dépecés et écorchés, qui trônent au beau milieu d'un tas de bidoche crue, avec quelques fragments de squelettes de-ci de-là. Une image moins *glamour* que celle de groupe pop à minettes que les "Fab Four" ont autrefois trimballé comme une seconde peau. Mais quoi de plus normal lorsqu'on sait que cet album est en fait un *tribute* au quartette britannique orchestré par une tripotée gigoteuse de métal de tous bords, sous la baguette de Bob Kulick (frère du Bruce Kulick de Kiss et ex-Meat Loaf / WASP). Le principe est donc simple : on reprend de bons vieux morceaux (c'est la cas de le dire) des Beatles et on les taille à coups de *riffs* nerveux au lieu d'user de la traditionnelle feuille de boucher ! Cela-dit, on est loin du carnage (si ça peut en rassurer certains). En effet, lesdites reprises font

forcément gagner de l'ardeur aux originaux mais sans les dénaturer non plus. En résumé, on reconnaît les titres sans peine, mélodies comprises. Voyons donc plus précisément ce qu'on trouve entre épaule désossée, tendre de tranche, langue de veau et cervelle d'agneau...

Côté casting, il faut reconnaître que l'ami Kulick a réussi son coup. Voyez plutôt : c'est une cinquantaine d'artistes qui ont réorchestré un répertoire de 12 chansons. On citera pour mémoire *Hey Bulldog* avec des vocalises d'Alice Cooper, des lignes de basse de Duff McKagan (Guns n'Roses) et la guitare de Steve Vai, Billy Idol et son guitariste fétiche Steve Stevens qui s'attaquent à *Tomorrow never knows*, Billy Gibbons (ZZ-Top) aux commandes du célèbre *Revolution* ou encore Lemmy Kilmister (Mötörhead) dont la voix éraillée vient passer le non moins fameux *Back in the USSR* à la toile émeri. Pour la route : *Drive my car*, servi par l'organe vocal de Kip Winger avec Bruce Kulick (Kiss) à la six-cordes. En ce qui concerne les "nananana" en chœur, vous irez lorgner du côté du *Hey Jude* proposé par Tim Owens (Judas Priest), accompagné de Georges Lynch à la gratte et de Chris Sadle (AC/DC) aux baguettes. Puis on arrête là le catalogue. Il y en aurait encore un paquet à énumérer.

Donc, ça nous donne quoi tout ça ? Bah un ensemble ficelé comme un bien beau rôti et une assez bonne surprise d'autant cet hommage en forme de vaste *jam-session* livre au final de vraies bonnes reprises. Ensuite, c'est vrai qu'il est préférable d'apprécier un tant soit peu les Beatles à la base. Aux éventuels réfractaires (car il en existe, oh oui), qu'ils sachent que l'insupportable et urticant *Yellow Submarine* ne fait pas partie de la *tracklist* ! Ouf ! Ça les aidera peut-être à franchir le pas de l'écoute. Nous on aurait quand même bien vu un titre sombre comme *I want you* sur une compil pareille. Coroner en avait fait une bonne retouche glauque à souhait il y a de ça quelques années (album *Mental Vortex* - 1991). Mais bon, à part ça, les gonzes se sont fait plaisir et ma foi, c'est plutôt réussi comme surprise-partie. Par contre, aucune pochette alternative n'a été prévue pour les végétariens, on tenait à le préciser. (Jeff.)

Lordi – The Arockalypse : Métal chauffé à blanc venu du froid

L'Eurovision étant d'actualité (les Fatal Picards ont récemment été élus pour représenter notre pays à l'édition 2007), nous avons décidé de faire un zoom sur le dernier album de Lordi, groupe de hard-rock finlandais qui a défrayé la chronique en remportant à la surprise générale la compétition en 2006.



Lordi – site internet officiel : www.lordi.org

Je ne vais pas vous mentir : je ne regarde jamais, mais alors jamais l'Eurovision. Je fus donc un peu surpris quand on m'annonça qu'un groupe de hard-rock avait raflé la récompense en 2006, sachant que l'auditeur *lambda* à tendance à qualifier de hard-rock la moindre montée saturée en *power-chords*. Eh pourtant ! Voix râpeuse à souhait, gros son, déguisements de monstres façon Gwar ou Slipknot, les finlandais sont loin du rock à mémère, même si leur style est à tendance métal mélodique. On retrouve donc dans *The Arockalypse* des titres basés essentiellement sur un travail de rythmique, sans acrobaties soloïstiques outrancières, avec du clavier bien placé. Musicalement, le tout fait un peu penser à un mélange de Kiss, d'Alice Cooper (dans sa période *heavy-rock*) et de bon gros *new-métal* actuel (pour le grain sonore assez lourd). Quant à l'image véhiculée, le groupe emprunte à du Manowar ou du bon vieux Moly Hatchet pour les pochettes et cultive dans ses clips une "zombi-mania" dont les victimes sont souvent des adolescents (approche assez américaine dans un style *Vendredi 13*, *Freddy Krüger* ou carrément *Evil Dead* pour la vidéo de *Blood Red Sandman* du précédent album). Pour résumer, c'est finalement *fun* et musicalement, ça tient bien la route avec un bon composé de puissance et de mélodie. Au passage, l'album contient l'excellent *Hard Rock Hallelujah* qui a permis à Lordi d'accéder à la plus haute marche du podium de l'Eurovision l'an dernier. Quant on y pense ! Le chanteur aurait même déclaré : "Quant on m'a téléphoné pour me proposer ça, j'ai cru que c'était une erreur de numéro" ! Au sujet des êtres qui se cachent derrière les déguisements, impossible de vous en dire plus : tous ont fait vœu d'anonymat pour préserver le concept intact. En tous cas, ce disque vaut le détour ! Et vous le trouverez sans mal. (Jeff.)

The Beatles : Le saviez-vous ?



Les Beatles passent encore aujourd'hui auprès de pas mal de monde pour des garçons très sages alignant les tubes au sucre d'orge. Pourtant, à y regarder de plus près les quatre gars de Liverpool ont parfois su faire sensation dans un tout autre registre, comme en 1966 avec la pochette de l'album *Yesterday and Today*. Les Fab-Four y étaient déguisés en garçons-bouchers avec quelques pièces de viande sur les genoux et des poupons en plastique décapités sur les épaules (cf. image ci-dessus). Inutile de préciser que cette couverture, qui a inspirée celle de la compil *Butchering the Beatles*, a fait grand bruit, choquant particulièrement le public américain qui globalement l'a jugée d'un mauvais goût, voire pire, comme une apologie du morbide. Résultat : la pochette a été remplacée les jours suivants par une photo bien plus *soft* (cf. image ci-dessous), faisant des premiers pressages des vinyles *collectors*.



RUBRIK 'EN VRAK

Le show après le chaud

Clara Morgane, tout le monde connaît non ? Vous pouvez dire "oui", ce n'est pas pour autant que vous passerez pour un(e) dépravé(e) (du moins à nos yeux...). Après avoir débuté sur le terrain de l'action anatomique frivole (c'est bien dit ça!) puis avoir été embauchée comme présentatrice d'une émission tardive sur une chaîne cryptée, la star française du X se lance dans la chansonnette. *J'aime*, titre du 1^{er} single extrait du *forthcoming album* est un mix de rap et Rn'B saupoudré à la sauce orientale incluant une prestation du rappeur Lord Kossity. Notre avis? Il tient à cela : "...". On aura jamais été aussi explicite !

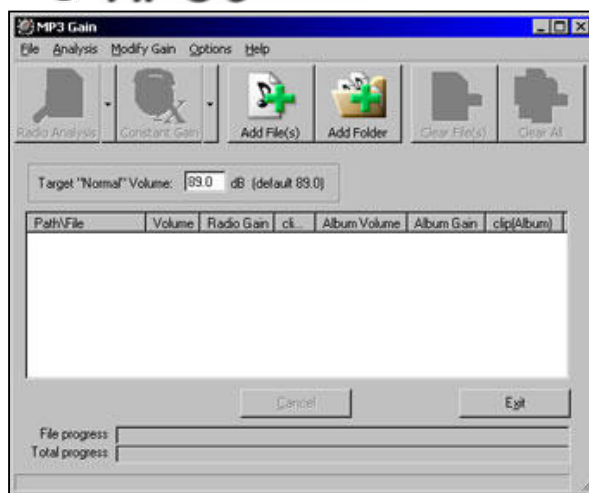
Point d'XP

Contrairement à ce que l'intitulé de cette brève pourrait laisser supposer, il ne s'agit pas d'un article sur les jeux de rôles, mais bien d'informatique. En clair, ça y est, fini *Windows XP*. Microsoft a mis sur le marché son nouvel O.S. Son nom pour ceux qui vivent dans une grotte: *Vista*. Une appellation nettement moins ridicule que celle de *Longhorn* envisagée au départ qui signifie littéralement "longue corne". Quel prétentieux ce Bill Gates. Moins cinq, on se retrouvait avec le *single* de Clara Morgane vendu en *bundle* avec *Vista* !

FREEWARE



MP3GAIN : Calibrez gratuitement le volume de vos .mp3



Comme on peut le constater ci-dessus, l'interface de MP3 Gain est des plus simples. L'utilisation est tout aussi facile.

réencoder le fichier, d'où l'absence de perte de qualité par rapport au *rip* original. Evidemment, si votre fichier de départ est de piètre qualité, n'espérez rien de plus... *MP3Gain* n'est pas un logiciel de traitement audio ! Quant à l'utilisation de ce gratuiciel, elle est extrêmement simple : vous sélectionnez un répertoire complet de chansons ou des morceaux .mp3 dans des dossiers séparés. Après avoir lancé la courte opération d'analyse des propriétés sonores des titres, vous pouvez passer à la mise à niveau de l'ensemble de la sélection. *MP3Gain* propose un calibrage par défaut (89db) que vous pouvez modifier manuellement. A ce stade, il est possible de travailler sur la totalité de la liste .mp3 ou d'effectuer l'opération morceau par morceau. Après mise à l'épreuve du *soft* sur des titres volontairement encodés dans des qualités diverses, *MP3Gain* s'est avéré concluant dans l'ensemble afin d'aboutir à des *playlists* homogènes, même s'il a quelquefois fallu reprendre certains titres individuellement (ceux aux niveaux les plus ténus) en augmentant manuellement la valeur "gain" pour les niveler avec le reste du groupe. Sachez enfin que la version stable Windows de ce *freeware* est la 1.2.5 (que nous avons testée) et qu'une bêta 1.3.4 est aussi de la partie pour ceux qui souhaiteraient en faire l'expérience. L'utilitaire est aussi disponible pour Mac. L'indispensable adresse : <http://mp3gain.sourceforge.net>. La petite bête est en anglais mais des *patches* linguistiques sont disponibles sur le site à la rubrique "Translations". Il suffit de télécharger la langue voulue au format .zip et de décompresser l'archive dans le répertoire *MP3Gain*. Pour les fainéants, une version multilingues incluant le français est dispo chez Clubic : <http://www.clubic.com/telecharger-fiche10867-mp3gain.html>. Voilà, tout est dit ! (Jeff.)

NEWS DE LA REDAC'

Etant donné que nous avons testé *Guitar-Hero II* dans ce mag', voici quelques-unes de nos facéties musicales...

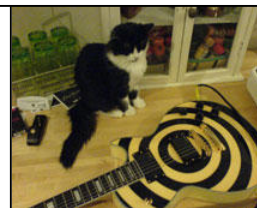


Photo : Christophe Ebersweiler

← *Ci-contre* : Anonym'. C'est le nom du groupe au sein duquel officient deux membres de la Rédac' : notre Jérôme au milieu en "six-cordiste-vocaliste" et Adun (au centre derrière) comme "baguetteur". Sinon, vous avez aussi Rémy (guitare) à gauche et Riana (clavier) à droite. Ici, un gig au Dan Racing à Marseille. Avec ces pitreries, comment voulez-vous que le mag' sorte dans les temps!



← *Ci-contre* : Pendant ce temps, chez lui, le temps d'une pause dans la mise en page de Ratouweb (il en faut qui bossent !), le Rédac'Chef a trouvé le moyen de rentabiliser encore davantage *Guitar-Hero II* : se servir des parties d'accompagnement avec vraie guitare et ampli. Quelle classe!



← *Ci-contre* : Et enfin, plutôt qu'elle reste sans rien faire, Keiko le "Chatmourai" est chargée d'assumer la fonction de roadie du Rédac'Chef : ici, un changement de cordes après une série de bende furibards...



Pourquoi la tartine tombe toujours du côté du beurre

Cet ouvrage ne se borne pas à apporter une réponse à la question (incongrue, futile ?) qui compose son titre, question qui par ailleurs possède une explication physique élémentaire... Elle est le prétexte à ouvrir un décorticage de la Loi de Murphy, mieux identifiée chez nous comme Loi de l'Emmerdement Maximum. C'est bien connu, quand quelque chose tourne mal, tout se met à mal tourner et surtout, toujours au moment où c'est le plus embarrassant.

Soyons clairs, la Loi de Murphy n'a rien d'une grande loi de la physique physicienne telle celle d'Archimède ou de Newton. En fait, cette loi devenue universelle repose en grande partie sur la plaisanterie. En quoi consiste-t-elle ? Quelques exemples permettent de l'illustrer : la tartine du titre bien sûr qui s'écrase toujours côté beurré sur votre parquet, il suffit que vous vous prépariez très en avance pour être en retard, le nez va vous gratter atrocement alors que vous portez une charge lourde, votre équipe de foot favorite marque le seul but du match alors que vous avez les yeux ailleurs, vous renversez votre verre sur votre chemise blanche alors qu'au départ, vous étiez parti

pour enfiler la noire que vous avez ôtée au dernier moment etc, etc... Bref, on a tous connu de pareils moments. Le coupable ? C'est Murphy ! Il nous guette, paré à profiter de toute situation pour vous jouer un mauvais tour.

Cette "Loi" a trouvé ses origines dans les années 40. A sa base, Edward Murphy, un ingénieur de l'U.S Air Force, qui aurait prononcé cette phrase suite à une expérimentation ratée : *"Si quelque chose doit mal tourner, ça arrivera"*. Par extrapolation s'est forgée la populaire Loi de Murphy sur les ennuis ou autres emmerdements, située entre farce nous l'avons vu, et réalité : s'il n'y a qu'un unique et infime moyen de se tromper, certains trouveront toujours la possibilité de le mettre en oeuvre ! Allez comprendre. Eh bien tout cela, c'est à cause de Murphy. Alors finalement qui est ce Murphy (qui à ce point n'a plus rien à voir avec l'ingénieur de l'U.S Air Force) ? Le sort ? On pourrait le penser. Mais c'est aussi et surtout un peu de nous-mêmes au travers de nos cinq sens, de notre façon de percevoir notre environnement et de nos interactions avec ce dernier. Dans ce livre, Richard Robinson décrypte avec humour les raisons pour lesquelles nous sommes victimes de Murphy et analyse de manière simple, conviviale et rationnelle les mécanismes que nous développons et qui nous laissent parfois à penser que les "choses" (ou Murphy ?) n'attendent qu'une opportunité : celle de mettre en branle une vaste machine de déstabilisation et d'embarras... Drôle, sympathique, agrémenté d'exemples visuels et de croquis humoristiques, ce livre nous promène dans les ornières de notre vie quotidienne, nous faisant réaliser à quel point nos perceptions peuvent nous prendre à défaut. D'ailleurs, certains pourront peut-être trouver dans l'ouvrage le moyen de relativiser certains tracas du quotidien. En résumé : une lecture divertissante et instructrice qui nous renvoie ludiquement et très concrètement à notre manière d'appréhender les événements ou les situations... Ensuite, ce sera à chacun de débusquer son Murphy ! (Jeff.)

"Pourquoi la tartine tombe toujours du côté du beurre" par Richard Robinson – Ed. Dunod – Prix public constaté : 20,00 € env.



SUR LA PISTE DES DRAGONS OUBLIÉS – Tome 2 – Second carnet

Nous vous avons déjà parlé du premier tome de *Sur la piste des dragons oubliés* dans notre numéro 24 (décembre 2005 – dispo en téléchargement au www.ratouweb.com). Eh bien c'est chose faite, le carnet de voyage numéro 2 est paru chez le même éditeur (Au bord des continents). A la manière de son aîné, ce livre adopte un format allongé original paré d'une couverture très "class". L'intérieur suit la donne : les illustrations sont de toute beauté. S'il s'agit en quelque sorte d'une suite, il faut convenir que ce tome 2 est même plus immersif que le précédent, revêtant encore davantage l'apparence d'un carnet annoté et parsemé de croquis réalisés sur le vif.

Un bien joli livre donc. Cette suite ravira sans mal les détenteurs du premier volet qui se devront immanquablement de passer à la caisse ! Petits et grands que le rêve et l'imaginaire n'a point lâché d'une semelle, vous serez conquis. (Jérôme.)

"Sur la piste des dragons oubliés – Tome 2 – second carnet" par Black'Mor, Carine M. & Jezequel – Ed. Au bord des continents – Prix public constaté : 22,00 € env.

B-GAMES

La passion des jeux vidéo old-school

www.bgames.org

B-GAMES

TEAM

Téléchargement de jeux vidéos
freewares développés par les
studios B-GAMES
Forums
Demomaking
Infos dev. Pure Basic

Staff Ratou-Web : Rédac'Chef : Jeff / Rédaction : Jérôme "J.B" Bruneau (webmaster – maintenicien informatique) - Cyril "Shiriru" Ebersweiler - Adun
 Mascottes d'honneur : Mr. Chuck Ratou & Mr. Jingle Ratou
 Merci à B-GAMES (tout spécialement Polux & Yukin). Jeff remercie Nath, sa compagne, pour son soutien et sa patience !