

**Jeux Vidéo : Fallout NV Lonesome Road, Cold Case**

**Dossier**

Posté par : JerryG

Publié le : 3/10/2011 12:00:00

Voilà, c'est fini, **Bethesda** met fin à une saga mémorable, **Fallout New-Vegas, avec Lonesome Road**, la boucle du jeu se termine en beauté, bien sûr on attend de l'éditeur une éventuelle nouvelle histoire, un Fallout IV ou un Fallout Rédemption, mais pour l'instant ce qui nous occupe, c'est Lonesome Road, qui nous entraîne sur l'histoire du courrier 6.



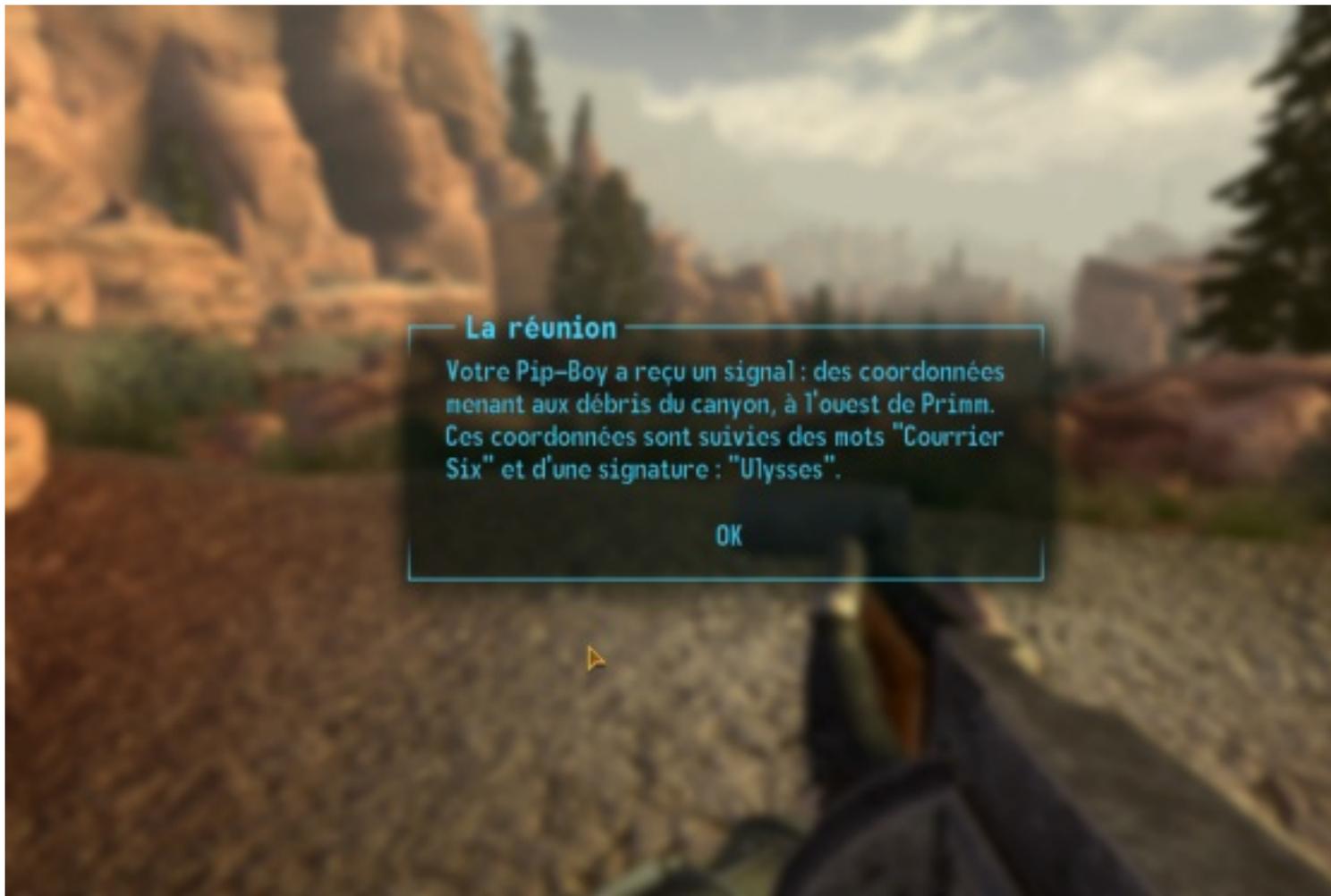
Évidemment Bethesda aura su nous faire rêver, même si certains DLC, nous ont laissés sur notre faim, mais quelle saga, sans nul doute Fallout New-Vegas marquera en lettres de feu l'immersion des joueurs dans un monde post-apocalyptique où l'exploration n'a pas son pareil et Lonesome Road ne dépasse pas, même si la trame se veut dirigiste, les Courriers du Mojave auront la liberté de jouer les Christophe Colomb.

**Fallout New Vegas : Lonesome Road** se veut donc le 4ème et dernier DLC pour le jeu de rôle Fallout New-Vegas, si certains d'entre-nous se posaient des questions sur l'histoire du 1er Courier et bien Bethesda répond à la question demeurée sans réponse depuis la fin de New-Vegas.

**Bethesda™**

Ce sera donc le véritable Courier Six qui va prendre contact avec vous, rappelez-vous, la légende prétend que le Courier Six que l'on nomme Ulysse n'avait pas rempli une mission, la fameuse livraison du Jeton de Platine, cela se passait au tout début de New-Vegas.

La vérité sur la véritable histoire de Six ne vous sera révélée qu'à l'extrême condition que vous effectuiez une ultime mission pour Ulysse qui vous conduira dans les profonds canyons de la Ligne de partage, si vous acceptez cette mission, alors vous saurez le fin mot de l'histoire et dans les terres du Mojave, vous reprendrez alors la vérité.



Pour terminer cette Saga, Bethesda nous fait un joli cadeau, Lonesome Road va nous confronter à la dure réalité des choses, car s'il est facile de choisir entre deux maux, Lonesome Road va encore plus loin, cette fois-ci, vous allez devoir vraiment faire un choix et crucial le choix.

Les explorateurs en herbe seront aux anges, les amateurs de beaux flingues aussi, même si l'on regrette que les sales Griffesmorts soient toujours aussi dévastateurs, un arsenal d'armes sympathiques et d'armures seront aussi de la fête, mais attention, cela ne tombe pas tout cuit dans la bouche, il vous faudra chiner.

Si les autres DLC consacrés à Fallout New-Vegas se voulaient de charmantes promenades au clair de lune, Lonesome Road ne fait pas dans la dentelle, comme les ennemis sont aussi nombreux et variés, à chacun son arme de destruction, il vous faudra faire de très fréquents changements d'armes avec des allers/retours dans le Pip-Boy.

Bien que je sois un habitué de Fallout depuis que je suis en culotte courte, je me suis toujours demandé, pourquoi une barre des sorts n'avait pas été incorporée en natif, ainsi par la simple sélection d'une touche de raccourci, on sortait le Beretta 93 R (si on en trouve un) ou le fusil à Plasma en cas de besoin, au lieu de ce fastidieux va et vient dans l'inventaire, car entre nous, si Fallout se veut avant tout un RPG, Lonesome Road flirte outrageusement avec le FPS et ce n'est pas pour me déplaire.

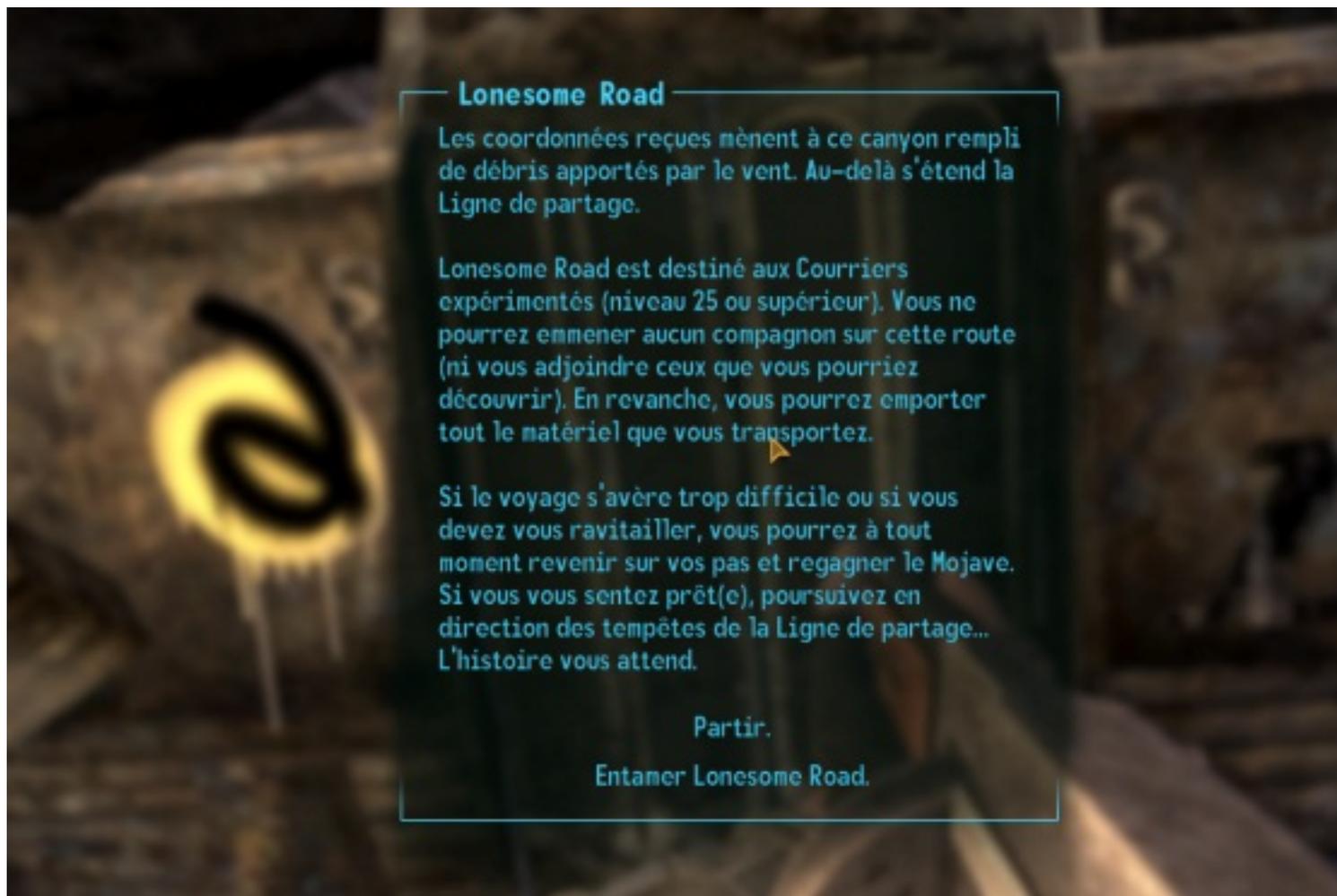


De nouveaux monstres font leur apparition comme les Tunneliers, véritables vermines qui vous sautent dessus comme des singes, ou comme les irradiés de la Ligne de partage et bien d'autres encore, plus anti-pathiques les uns que les autres.

Avant d'accepter cette mission, vous serez prévenu, la route vers la véritable sera longue et remplie de danger, mais en cas de besoin, vous pourrez franchir le passage pour retourner dans les Terres du Mojave et y faire des emplettes en armes, kit de survie, etc.

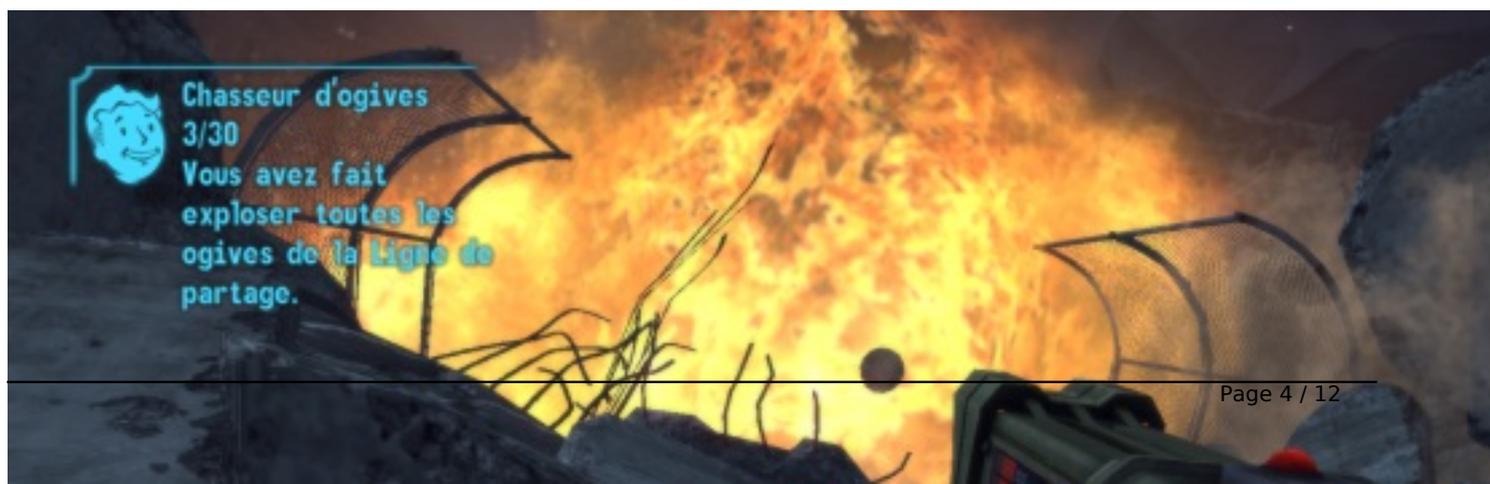
Pour ce 4<sup>ème</sup> volet, Bethesda termine sur une note qui aurait sûrement préténdue être

plus développée, qu'une simple trame.



L'un des gros avantages de ce 4<sup>ème</sup> DLC, réside dans le fait que vous pourrez garder votre matériel, donc, pour ceux qui avaient collectionner un véritable arsenal, seront aux anges, pour ma part, je n'avais que le fusil de Sniper de Catherine et un revolver en 44 Mag, le tout agrémenté de grenade à fragmentation.

Si Lonesome Road introduit de nouveaux monstres, de nouvelles armes voient aussi le jour, comme la Gatteling Laser à 3 faisceaux, un Lance roquette (qui pour ma part reste bien inefficace), et le Détonateur Laser, un petit bijou qui vous ouvre le chemin et un inattendu comme la pistolet à clous.



Et bien là , je dois reconnaître que quand j'ai trouvé cette arme, je n'ai pas pu m'empêcher de sourire, mais à défaut de choix multiple dans mon barda, j'avais pris sans trop de conviction ce pistolet à clous et bien quel ne fut pas ma surprise, ce pistolet s'avère un véritable destructeur et une arme de prédilection, surtout qu'il tire en mode automatique.

Lonesome Road sera donc votre chemin de croix ou de rédemption, non seulement vous découvrirez l'histoire du Courrier Six, mais vous apprendrez surtout la votre propre, pour vous accompagner dans ce No Man's Land de désolation nucléaire, Ed-E fera son apparition.

Si les compagnons rencontrés au fur et à mesure de vos périples dans le Mojave ajoutaient une force particulière et un bonus de combat, il en sera tout autre avec ce drone, mais peu importe, ce sera un compagnon de métal bien utile et franchement très attachant.



D'autant plus que ce drone possède une mémoire résiduelle et si vous vous attachez à lui parler, vous connaîtrez son histoire et en fonction du dialogue, vous fera gagner des points d'XP, à ne pas négliger car Lonesome Road requiert un bon niveau (mini 35 pour éviter les surprises), Ed-E s'avère aussi un précieux ouvre-boîte, puisque ses fonctions permettent d'ouvrir des caches de magasin où vous ferez du shopping et les réparations nécessaires à votre équipement.

Un point particulièrement innovant dans ce DLC, permet de voir l'apparition des Stimpacks auto-injectables, ainsi en plein combat, quasiment inutile de consulter son Pip-Boy pour y puiser un médicament, cette nouvelle fonctionnalité va vous soigner automatiquement en cas de besoin.



Le niveau de difficulté de Lonesome Road a été un peu multiplié, je suppose qu'en mode facile, le problème ne se posera pas trop, par contre en mode difficile ou Survie, je dois reconnaître que j'en ai un peu "baver" surtout avec les saletés de Griffesmorts.

Alors voici un petit conseil pour ceux qui n'auraient pas d'armements lourds dans leur paquetage, si vous n'avez pas l'âme d'un Rambo, sachez que le courage se mesure aussi par l'intelligence et cela tombe bien, les Griffesmorts possèdent un cerveau d'habitude desséché au soleil.

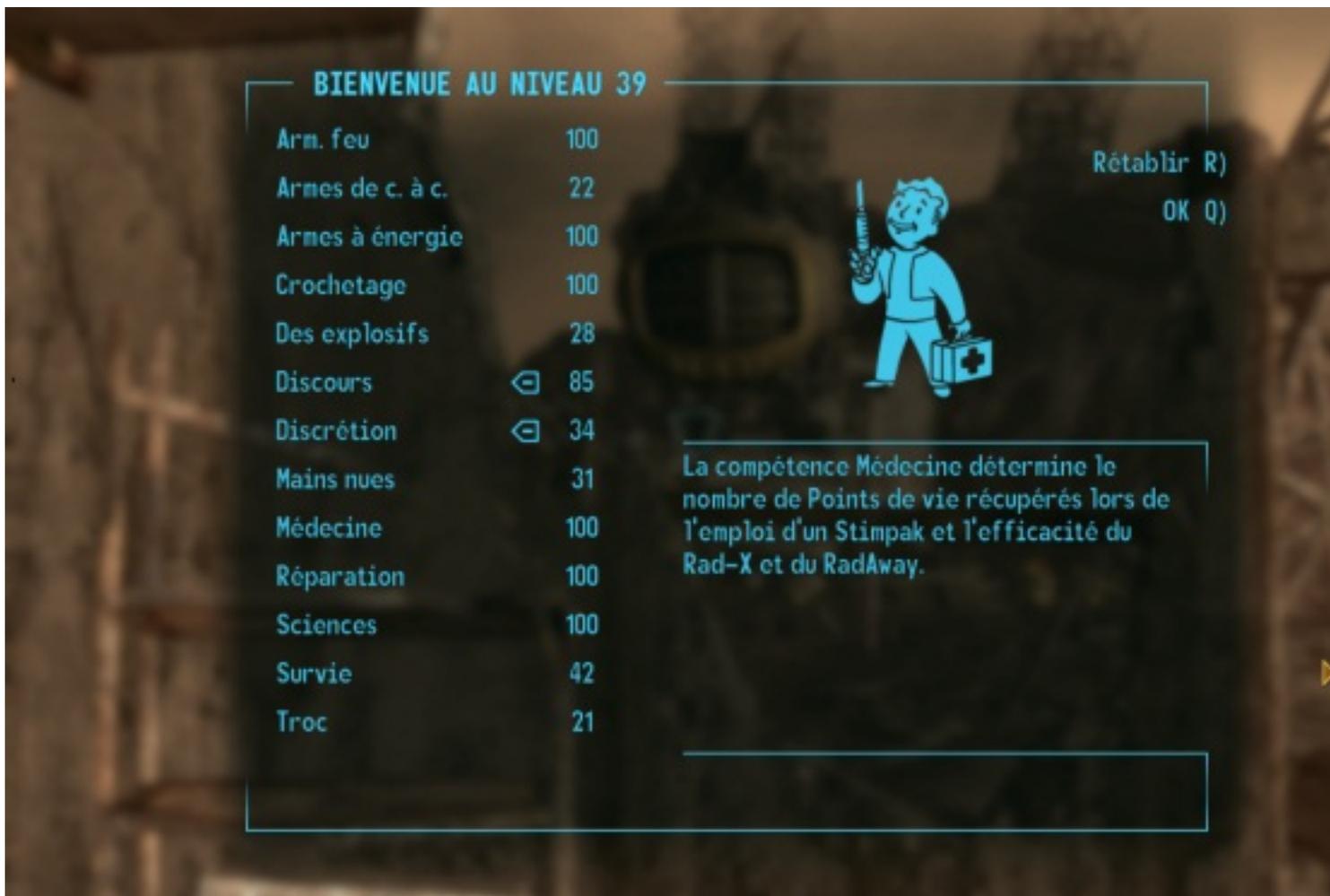
Alors il faut de Lance roquettes ou de toutes armes de destruction massive, privilégiez plutôt la discrétion, jouez les Sam Fisher et au besoin, si vous avez trouvé un pistolet à

fusées éclairantes, ce sera votre salut, car ces grosses bêtes s'enfuient comme des vierges effarouchées devant la terreur inspirée par cet éclair lumineux.

Mon maître, **Jules Renard**, disparu il y a bien longtemps me disait : "**Le véritable courage consiste à être courageux précisément quand on ne l'est pas.**" et cet adage me colle parfaitement à la peau.

## Conclusion :

Si la Saga Fallout reste un étalon dans le genre, pour se classer en tête des jeux vidéo les plus prisés, les successions de DLC (depuis l'origine) ne sont pas tous dans la pure lignée de ce que l'on attend, si Dead Money avait su retenir notre attention, Honest Hearts n'en sera qu'un "mauvais" souvenir, Old World Blue se targuant d'une pleine réussite et Lonesome Road en est l'apogée. On en attendait pourtant pas moins de Bethesda/Obsidian de nous concocter un chapitre final au fabuleux Fallout New-Vegas, les tenants et les aboutissants du principe du Courrier que vous êtes allaient enfin vous être révélés avec en prime l'histoire même de la genèse du Courrier Six, sans qui cette histoire n'aurait eu lieu d'être et à plus forte raison, votre devenir même..



Fallout New-Vegas avait été plutôt prolifique et abondant en trouvaille d'armes, de munition, de Stimpacks et autres objets indispensables à la quête du Courrier des Terres Dévastées et bien Lonesome Road suit son aîné, car qui dit niveau de difficulté augmenté, dit aussi abondance d'armes et des munitions, un signe qui ne trompe pas, quand il y a des monstres, il y a aussi matière à parade. Ce chapitre de Lonesome Road ne se veut donc pas radin dans les mécanismes du RPG, même si la trame principale est tracée en lettres de feu, vous ne vous perdrez pas, mais champagne dans les coupes, la partie exploration a été conservée, c'est ce qui fait entre autre le sel de Fallout.

Les "fossoyeurs" comme moi, adorent cette partie de découvertes de coins et de recoins pour y dénicher, armes et munitions ou stimpacks en tout genre, si l'on peut finir le jeu en une dizaine d'heures, il serait dommage de passer à côté de la richesse de cet opus, en négligeant les quêtes secondaires (exploration des lieux), Lonesome Road vous occupera pour une bonne quinzaine d'heures, un "must" autant dire dans le genre des DLC,

Bien sûr, on trouvera toujours à redire sur les DLC en règle générale, ces derniers sont faits pour ajouter une continuité ou un chapitre à part entière à l'histoire principale, mais Lonesome reproduit l'ambiance du jeu original, c'est ici toute la maestria du maître.



On en revient aux sources mêmes de Fallout où règnent le chaos, la désolation et la destruction, Lonesome Road puise sa source dans un ancien camp de la RNC où sont stockées, des ogives nucléaires, un lieu terrifiant où la moindre étincelle serait fatale.

Dans toute cette désolation, il y a quand même des facteurs attendrissants, à l'instar de ce tuyau éventré qui crache son sang pour donner la vie et le fabuleux ED-E, qui ne vous laissera pas indifférent, dans sa quête à perdre pour retrouver son créateur..

On aurait voulu en savoir plus sur ce dément d'Ulysse qui ne sait que prôner la menace et la destruction et pourquoi pas avoir aussi le fin mot de l'histoire même de Fallout, enfin comme dans tous les Fallout, vous aurez à faire un choix ou à prendre une orientation et ça, personne ne le fera à votre place.

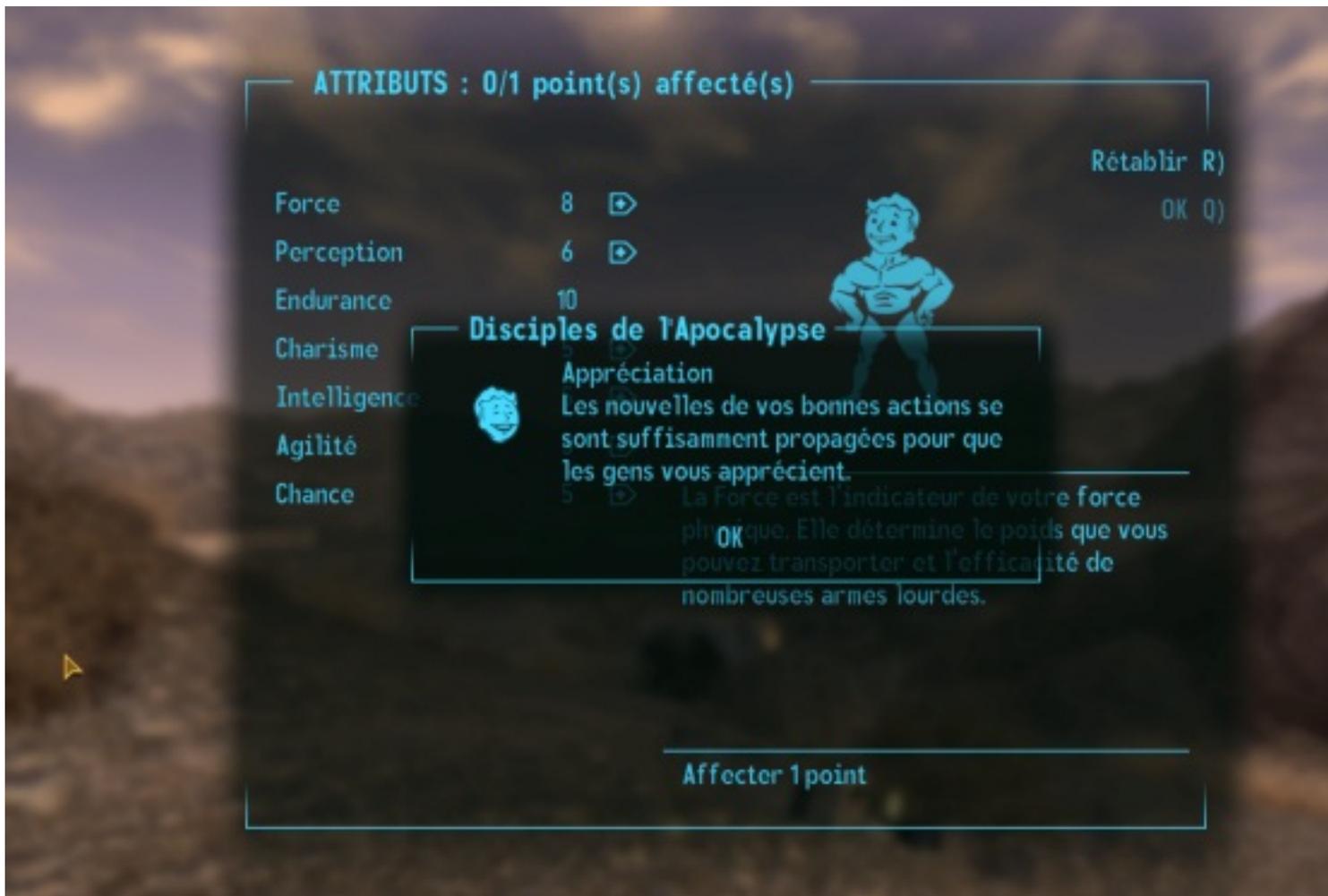
Au cours de mes articles sur Fallout et ses suites, je n'avais pas vraiment abordé la localisation, mais je dois le reconnaître que les voix françaises sonnent au plus juste, une parfaite réussite du doublage, comparé au Two World II, où le doublage français est une véritable honte et une terrible catastrophe, qui gâche tout le plaisir du jeu.



Comme mentionné en début d'article, Bethesda tamponne la Saga Fallout New-Vegas d'un "Cold Case" avec ce 4eme DLC, pourvu que l'éditeur et le concepteur s'attache les services de Lily Rush, on ne sait jamais, les fans comme moi de cette saga épique attendent encore de nouvelles aventures, pour pérenniser la magie de l'essence même de Fallout.

Si Fallout 1 et 2, sans oublier Tactics ont marqué les esprits dans les années 1990, il faut le reconnaître depuis que Bethesda a repris les rênes du jeu, il nous a offert une nouvelle vision de ce que doit être Fallout grâce aux innovations technologiques (la vue en 3D).

L'esprit même de Fallout a été respecté, même si le côté "trash" de la génération a été adouci, il fallait ménager la susceptibilité de Famille de France et des ligues de protection de nos chères têtes blondes, cela n'en a pas pour autant gâché le plaisir du jeu en lui-même et c'est à l'essentiel mes yeux, le plaisir de jouer, de découvrir des régions et d'avoir une interaction avec les PNJ.



Si nous avons chacun des idées sur quoi un Fallout doit être, l'éditeur a toujours tendu une oreille à l'écoute des fans, et l'on se souviendra que les goûts de chacun peuvent être différents de ceux des autres et comme mon maître me disait : "La critique est aisée, l'art difficile".

## Jeux Vidéo : Fallout NV Lonesome Road, Cold Case

<https://www.info-utiles.fr/modules/news/article.php?storyid=16113>

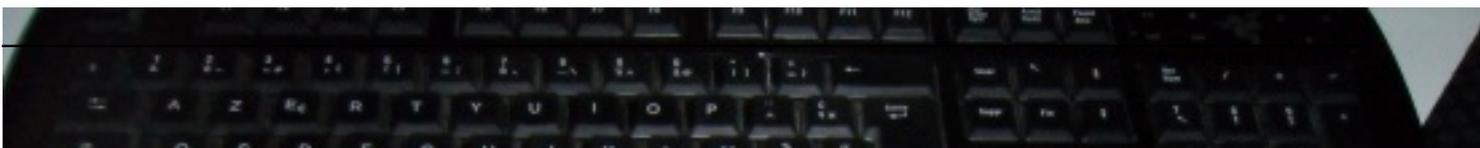
En parcourant les cartes de Fallout, je me suis toujours souvenu des paroles du **Dev Diary Josh Sawyer** d' Obsidian :

" Sâ€™il y a plusieurs outils de création "automatique des NavMesh", ce n'est pas comme ça qu'on crée de bons NavMesh. Il faut pour cela les placer à la main, comme tous les rochers, tous les arbres de Joshua et tous les buissons du désert du Mojave. Dans quelques semaines, quand vous commencerez à parcourir l'univers de Fallout: New Vegas, j'aimerais que vous vous souveniez que toutes les choses que vous rencontrez dans le monde à l'aplomb par lequel un de l'équipe de développement de New Vegas chez Obsidian.



La moindre boîte de conserve, le moindre gecko de feu, chacun des Vexillarius de la Légion, toutes les caisses de munitions. Tout. Le désert du Mojave n'était au départ qu'une image grise, transformée en carte des altitudes pour y apposer la base du terrain avant qu'au final, ce soit des centaines de personnes qui travaillent dessus pendant un an et demi. Si vous trouvez le temps nécessaire, appréciez les crédits du jeu. Avant que je termine le projet et que je regarde cette liste de filer, je n'avais pas bien pris conscience des efforts déployés par l'équipe."

De puis ce jour, je n'ai plus regarder Fallout du même oeil.



Pour plus de renseignements sur [Fallout : New Vegas](#) et [Dead Money](#) et [Honest Hearts](#)

**Machine de test :**

**[PC Terra-Computer Business/Gamer](#)**

Alimentation Xilence XQ 600 80+ Bronze - Processeur Intel : i7-920 - Carte-mère : P6TSE, mémoire vive : 2\*2 Go DDR3 Adata Gaming V2.0 - Carte-graphique : GeForce Gaimward GTX 570 - Lecteur/graveur DVD/BR - KeyPad Razer Nostromo + clavier Arctoza + souris Nova X600 - Tapis de souris SteelSeries.