

IGG

Magazine

Par des joueurs pour des joueurs.

no 05 / novembre 2010

Quelque chose à compenser ?
Réponse dans le test de
Serious Sam HD : SE



Test de Split/Second Velocity, un jeu de caisse indispensable.

Test de Blur le mythomane de la com'

Les autres tests : Alpha
Protocol, Mirror's Edge,
Resident Evil 5...

Rétro : pourquoi F.E.A.R.
est-il le best FPS ever ?





ZOMFG mais que ce passe-t-il dans ce webzine d'aigri qu'est GG ? Ce mois-ci la moyenne totale des jeux testés atteint le chiffre faramineux de 15 ! Et encore, simplement parce que cette daubasse de Blur récolte une belle tête, sinon on aurait touché le plafond. Au sommaire donc, cinq pages sur Split/second, la réhabilitation d'Alpha Protocol, une rubrique rétro sur F.E.A.R.... Côté vie réelle ('tain !), une petite page sur la merde qu'est le wayb 2.0, le manga Highschool of the Dead, et la BD Buck Danny. J'attends à présent vos offres d'emploi pour le Wall Street Journal ou bien vos lettres d'insultes. Bonne lecture.

Split/second Velocity

Développeur : Black Rock
Editeur : Disney



Si vous me demandez quel est mon dernier coup de coeur en date, je vous répondrais «Split/second!» en hurlant et sans aucune hésitation. Pourquoi ?

Je vais gâcher tout le suspens d'entrée, mais il le faut. Split/second (que je n'ose abrégé en «SS» de peur d'attirer tous les trolls de l'intarwebz), en dépit de ses nombreux défauts, est un véritable pied intégral pour le joueur blasé. Que je suis. que vous êtes peut-être. Une chose est sûr, il va vous secouer le slip, et on va voir pourquoi.

Des dev' sous crack.

En matière de jeux de course, on a à peu près tout vu. Bagnole, moto, vaisseau, rétro, futuriste, les deux... On s'est battu à peu près avec toutes les armes possibles sur des circuits. Bref, on se demande comment un jeu de caisse pourrait encore nous surprendre. Eh bien, il faut croire que chez Black Rock (les responsables du sympa mais pas inoubliable Pure), on s'est penché sur la question. Sérieusement. Du genre avec de la cocaïne dans un saladier façon Canal +. J'imagine que d'un coup, Mitch (parce que y'a forcément un mec qui s'appelle Mitch) s'est levé et a asséné au boss : «Patron, j'ai une putain d'idée. Et si les armes, c'était le décors. Mais attention, je parle pas de petits décors hein. Je veux dire que le joueur pourrait aussi faire écraser un boeing sur la gueule de ses adversaires, ou bien faire péter un putain de barrage gigantesque. Et puis tant qu'à faire, si ça pouvait modifier le tracé de la course, ça serait bien, nan ?»

Global meltdown.

Comme Black Rock n'avait que ça à faire, ben ils l'ont fait. Et putain, ça dépote. Pour faire simple, le joueur prend part à des courses de huit pilotes, pour des courses de deux à trois tours. L'objectif est bien entendu de terminer premier, non seulement grâce à vos skills de pilote mais aussi en écrabouillant les concurrents à l'aide des décors. Pour se faire, une jauge se remplit dans le HUD,

habilement situé sous la caisse pour pas encombrer l'écran, à chaque dérapage, aspiration ou esquive d'attaque. Une fois cette jauge remplie de bleu, vous pouvez déclencher un script à certains endroits de l'environnement. Cela va de la petite explosion de camion citerne à toute une rangée de taxis qui explose ou une cheminée d'usine qui tombe sur la piste. Enfin, quand la barre atteint le rouge, vous pouvez déclencher l'apocalypse. Qui fait mal.



Les dérapages sont simplissimes à effectuer, mais il est possible de se perfectionner.



Cela va de la tour de contrôle qui s'effondre sur la piste à l'explosion d'une centrale électrique en passant par l'atterrissage d'avion sur le circuit, l'effondrement de pont, l'accident ferroviaire voire même la route qui s'effondre sur elle-même ! Ces attaques ultimes sont souvent à double emploi d'ailleurs. Elles permettent à la fois de crasher les concurrents, mais aussi de modifier le tracé du circuit. Et si certaines modifications sont parfois mineures, d'autres iront jusqu'à modifier une bonne moitié du circuit. Rien de moins.

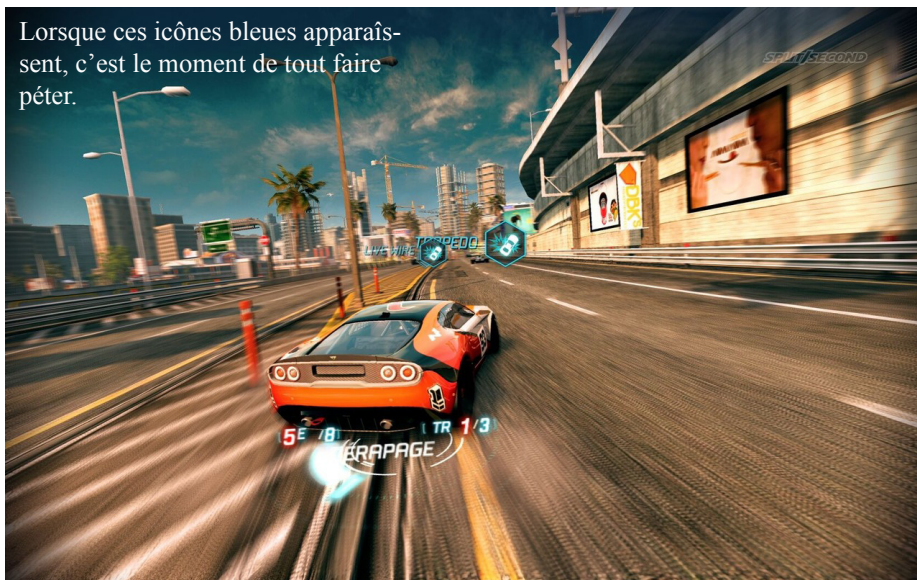
Eyes rape.

Vous avez dû le remarquer en regardant les screens qui illustrent cet article, mais Split/second est une tuerie graphique, comme on dit. Non seulement les caisses sont magnifiques, mais les décors sont ultra-détaillés et la distance d'affichage est absolument faramineuse. Les nombreux effets HD sont employés avec bon goût, et on distingue toujours tout, même quand ça pète dans tous les sens. Les voitures (fictives) sont détaillées au possible et plutôt variées. Black Rock a choisi d'utiliser des couleurs plutôt flashy, et franchement, le résultat est incontestablement magnifique. Chaque circuit se parcourt avec la bave aux lèvres et les yeux en feu tellement c'est beau. Bon, il est vrai qu'en écran splitté, quelques détails sautent et les clipping est présent, mais bon, le jeu a le bon goût de proposer ce mode sur PC, donc on ne va pas s'en plaindre. Notez que le jeu souffre d'une mauvaise optimisation, mais nous y reviendrons plus bas.



Non non, ceci n'est pas un screen de l'éditeur. DIZ IZ 4 REAL !

Lorsque ces icônes bleues apparaissent, c'est le moment de tout faire péter.



Arcade hardcore.

Bien entendu, le gameplay de Split/second est totalement arcade. D'ailleurs, l'un des aspects à maîtriser pour gagner consiste par exemple à bien taper du cul dans les barrières afin de repartir de plus belle. Les dérapages quant à eux, permettent parfois carrément de reprendre de la vitesse ! Mais il serait une erreur de croire que Split/second est un jeu facile. Au contraire, c'est un jeu difficile voire très difficile. L'IA est en effet très agressive. Elle n'hésite pas non seulement à vous faire péter le décor dans la tronche, mais aussi à vous rentrer dedans de toutes leurs forces pour vous mettre au tas.

De plus, chaque saison (le jeu comporte douze saisons de six épreuves chacune) se termine par une course dite «élite» dans laquelle les véhicules adverses sont d'un niveau bien supérieur au vôtre en termes de puissance. Il va donc falloir s'accrocher et ne pas avoir peur de recommencer quinze fois la même course pour décrocher la première place. On notera d'ailleurs que l'IA «triche» afin de maintenir les courses sous tension : si vous êtes à la traîne, elle ne vous attendra pas, par contre si vous êtes premier, il sera délicat de mettre plus de cinq secondes entre vous et les autres voitures. La victoire n'en n'est que plus savoureuse.

On s'est pas foutu de nous.

Arrive le moment délicat du contenu. Et c'est un résultat en demi-teinte pour Split/second. Du côté de la carrière et des modes de jeu, on est gâté. 72 épreuves, six types d'épreuve, entre quinze et vingt heures pour terminer le jeu à 100%. Le soucis vient plutôt du garage et des circuits. Le jeu ne propose en effet que 42 voitures et... 11 pistes ! Du côté des voitures, même si elles ont la classe, c'est quand même bien limité, d'autant qu'elles sont divisées en catégories de puissance, et une fois un palier franchi, il est inutile de revenir en arrière, ce qui limite encore plus le choix. Quant aux circuits, non seulement il n'y a en n'a que onze, mais en plus les environnements sont peu variés : le centre-ville, le port, le canyon et la centrale électrique. Heureusement, ce manque de variété est compensé là encore par le soin apporté aux décors et aux trajets alternatifs. Et au final, on s'amuse. A noter qu'un DLC gratuit comprenant de nouvelles caisses et un nouveau circuit devrait arriver d'ici peu, mais seulement sur console pour l'instant. Super...

Console is powerless.

Parlons maintenant des sujets qui fâchent. Et qui fâchent d'autant plus qu'ils sont liés à un portage de la console au PC clairement bâclé. Ce qui frappe au premier abord, c'est le mixage de la musique, complètement foiré. Celle-ci est bien trop faible par rapport au bruit des moteurs, quels



Le jeu propose un mode deux joueurs en split, au prix de quelques sacrifices graphiques.

Dans quelques secondes, cette cheminée va s'écraser sur la piste.



que soient vos réglages audios. Ensuite, et c'est bien plus grave, le framerate du jeu est bloqué à... 30 images par secondes ! Oui, vous avez bien lu, comme sur une vulgaire console ! C'est absolument honteux, THIS IS AN OUTRAGE ! D'autant que le jeu est relativement mal optimisé. En effet, en poussant les graphismes à fond (préparez le gros matériel), certes le jeu est magnifique et même dépourvu d'aliasing, m'enfin certains passages ramment atrocement et sans raison apparente. Comme ça, juste pour faire chier quoi.

minutes d'attente à chaque session, pour de courses de trois minutes... Chiant, oui, c'est le mot. Split/second est donc avant tout un excellent titre solo. Enfin, pour en revenir aux musiques, elles-ci rythment bien l'action, mais sont globalement passables, mise à part celle des courses «élites», qui me sert d'ailleurs de jingle pour mes vidéos tests. Néanmoins, tous les défauts cités ci-dessus ne freineront en rien le plaisir éprouvé à jouer à Split/second. Même s'ils sont outrageants pour un joueur PC.

Choose ya gamemode.

Pour terminer, tournons-nous vers les modes de jeu. Au nombre de six, ils sont loin de se valoir les uns les autres. En fait, seuls trois modes sont vraiment jouissifs : la course classique, l'élimination (le dernier concurrent est éliminé toutes les vingt secondes) et le détonateur (le joueur est seul en course, et le circuit se ligue contre lui), qui provoquera quelque poussées d'adrénalines aux plus sensibles d'entre vous. Les modes restants sont originaux mais hélas peu amusants à l'usage. La destruction consiste à éviter des barils explosifs largués par des camions sur de petits circuits fermés. Amusant au début, mais très vite lassant. Les deux modes restants consistent à éviter des missiles lâchés par un hélicoptère ou bien à détruire ce même hélico avec des missiles. Bof.

«Il serait une erreur de croire que Split/second est un jeu facile. Au contraire, l'IA est très agressive.»

Le problème étant que quand un jeu est bloqué à 30 FPS, une baisse de 10 FPS ça fait tout suite très mal, surtout si c'est pile au moment où «vas-y comment que j'veis te l'prendre tout à la glisse à 250 ce virage !» Enfin parlons du multijoueur. Sympa parce que l'on imagine le joueur à l'autre bout rager comme un porc parce qu'il vient de se prendre un pont sur la tronche, il est en revanche loin d'être user friendly. Il n'existe aucun moyen de discuter, utilise un matchmaking douteux, et les temps morts entre chaque course sont loooooongs ! Comptez entre deux et quatre





Faites péter la tour au loin pour changer la trajectoire du circuit.

Graphismes

Oui les environnements ne sont pas très variés, mais bourdayl le jeu est magnifique ! Les voitures sont belles, les décors sont hyper-détaillés, la distance d'affichage dépote. Black Rock a opté pour des couleurs voyantes et des filtres de bon goût. Split/second devrait être le nouveau maître-étalon des jeux de bagnoles. En écran splitté, quelques détails sautent, notamment sur les voitures, mais rien de bien grave. Dommage toutefois que le tableau soit entaché par le blocage des FPS sur PC et de gros ralentissements injustifiés sur certains circuits.

Durée de vie

Split/second est plutôt court pour un jeu de course, puisque pour peu que vous ne soyez pas un branque, vous pourrez terminer 1er dans toutes les épreuves en une quinzaine d'heures. Le mode multi en ligne est anecdotique vu son manque de convivialité. En revanche, on applaudit la présence d'un mode deux joueurs sur le même écran.

Bande son

Le jeu compte 19 pistes audios différentes, qui remplissent leur office de remplissage et de rythme durant les courses. Mais c'est tout, et c'est un peu dommage.

Scénario

Le jeu est censé vous faire participer à une émission du nom de Split/second, retransmise devant des zillions de téléspectateurs. Mais hélas ce prétexte n'est pas du tout exploité dans le jeu. Mais on s'en fout !

Malgré ses défauts, Split/second est tout simplement un jeu à posséder absolument. Le jeu est très, très fun, et, signe de la réussite, on est triste d'arriver au bout, parce qu'on en aurait bien repris.

Jouabilité

Split/second propose une maniabilité extrêmement arcade, mais possédant ses subtilités. Certains modèles sont plus difficiles à maîtriser car glissants comme des savonnettes, et il faudra faire preuve de maîtrise pour récupérer une caisse qui part en sucette après une explosion. Personnellement, j'ai bien apprécié le système de dérapage : il est presque impossible de déraiper en tournant comme une brute, il faut obligatoirement lâcher l'accélérateur et freiner pendant un dixième de seconde pour partir en dérapage. Ce que je trouve judicieux pour établir exactement la trajectoire désirée.

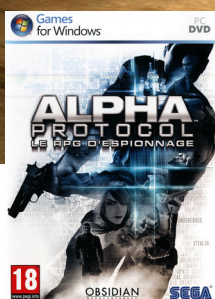
Verdict : **18/20**



Alpha Protocol

Développeur : Obsidian

Editeur : Sega



C'est un fait, Alpha Protocol a fait un four. La vraie question, c'est pourquoi. Parce que le jeu est moche, c'est tout. Parce que le reste, ça va.

Sorti en mai 2010, Alpha Protocol est un jeu d'action/infiltration/RPG qui s'est fait massacrer par une critique un peu trop habituée au plaisir immédiat et aux effets HD «tro bo tavu». Du coup, le bide commercial est total. Dommage, parce que si on prend le temps de voir plus loin que sa sale gueule, Alpha Protocol est un punaise de bon jeu.

On va se débarrasser de ça.

On va parler des graphismes d'entrée de jeu, pour s'en débarrasser. Oui, Alpha Protocol est moche. Non pas que les textures baves, que les éléments soient mal emboîtés ou que les bugs d'affichage soient légion. Non, le moteur utilisé par Obsidian est simplement daté. Il n'y a aucun effet HD, et les animations sont parfois risibles, notamment lorsque le héros avance courbé (ce que l'on fait pendant toute l'aventure) ou que les ennemis patrouillent. Oui mais. Aux dernières nouvelles, un jeu moche n'est pas forcément mauvais. Le problème d'AP, c'est que ses défauts vous sautent à la gueule, alors que ses qualités mettent du temps à ce révéler. Puisque la presse a enfoncé son doigt gras dans les défauts du jeu, on va vite passer dessus pour s'attarder sur les qualités du soft. Car il en a, et des pas communes en plus. Même certains défauts sont en fait des qualités.

Licence to kill : I haz it.

Malgré son fort penchant RPGiesque, AP propose au joueur d'incarner un personnage unique et non customisable en dehors de ses fringues : Michael Thorton. L'aventure commence alors que le futur héros se

réveille dans les locaux de l'agence top méga secrète Alpha Protocol, aux States. Le voilà embarqué dans un entraînement d'évasion grandeur nature. L'objectif de la manoeuvre : le recruter pour une mission ultra-sensible au moyen-orient, visant à



Michael Thorton est fauché par les mauvaises critiques un peu trop hâtives.

intercepter une cargaison d'armes et un chef terroriste. Cette première assignation fait office de mise en bouche. En effet, c'est à la fin de votre épopée au moyen-orient que Thorton se rend compte que sa propre agence l'a probablement doublé. Et c'est l'heure des premiers choix. Car les choix sont le coeur d'AP. Exécuter le terroriste, lui extorquer des fonds, des informations, ou bien le laisser partir en espérant une future collaboration. A vous de choisir, mais sachez que la plupart de vos actions auront des répercussions plus ou moins fortes sur la suite de l'aventure. Et attention, pas des répercussions de lo-pettes. Les répercussions induites par les dialogues de Mass Effect 2 par exemple, c'est de la gno-gnotte à côté. Oui, carrément. Dans AP, vous avez la possibilité de tuer presque tous les personnages principaux (ou de les laisser mourir), ce qui est en soi jouissif, mais il faudra prendre en compte les répercussions : pénurie de matos par la suite, ou au contraire accès à un lieu facilité ? Tel groupe de mercenaire va-t-il se mettre sur votre route si vous vous mettez leur chef dans le nez, ou au contraire va-t-il vous respecter ? Il est parfois difficile de savoir comment les choses vont tourner, d'autant que les dialogues à choix multiples ne proposent pas de choisir des répliques mais des attitudes : arrogant, conciliant, hautain, réconfortant... A vous de cerner la personnalité de votre interlocuteur pour savoir quelle attitude lui plaira ou l'énervera. Pour renforcer le stress de se planter au cours d'un dialogue, le temps de réponse est très limité ! Il faut en effet, contrairement à Mass Effect, que les dialogues soient continus, comme dans un film. Pas question de stopper la conversation pendant deux minutes pour que le joueur choisisse sa réponse : on a en général entre deux et sept secondes pour répondre. Autant dire qu'il faut être attentif, car un dialogue qui tourne mal peut se révéler très pénalisant pour le joueur, et il est souvent inenvisageable de recharger une sauvegarde, car les checkpoints sont assez espacés (oui, un putain de système de checkpoints...).

Metal Gear Protocol.

Le jeu propose grosso modo trois orientations de gameplay : l'infiltration, le bourinage, ou l'infiltration musclée, mélange des deux. C'est là que l'on note le premier gros problème d'AP : son côté action est raté. L'IA n'est pas futée, le système de couverture est foireux, les armes sont très imprécises dans le feu de l'action. En gros, on est obligé de prendre le côté infiltration musclée pour s'amuser : se faufiler derrière un garde et le pulvériser silencieusement



d'un bon gros kick en pleine tronche. Car si l'IA est en effet périmée, elle est tout à fait adaptée à un jeu d'infiltration old-school : les gardes sont sourds dès lors que vous vous baissez et le champ de vision des caméras est indiqué à l'écran, façon

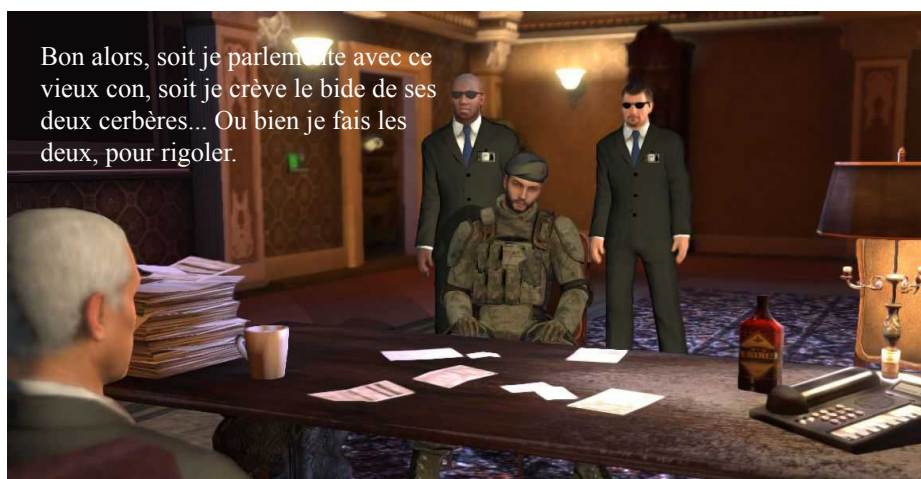
De toute façon, il est juste une autre brique dans le mur.

Si le système de dialogue d'AP est génial, son scénario est carrément une putain de tuerie. Je le place en deuxième position derrière celui de MGS en fait.

«Dans Alpha Protocol, vous avez la possibilité de tuer presque tous les personnages principaux.»

Metal Gear. Avis donc aux amateurs de trip rétro, ne passez pas à côté d'Alpha Protocol. Car son gameplay d'infiltration est vraiment sympa. Bon, c'est un jeu d'espionnage, on pourrait peut-être parler du scénario non ?

Et encore, c'est surtout parce que j'accorde une valeur sentimentale à MGS, sinon j'aurais classé AP premier. Le scénario du jeu est tout simplement un truc de taré, et les scénaristes ont dû prendre une bonne dose de crack pour ne pas perdre



le fil de leur propre histoire. Il est question d'une méga conspiration de folie, impliquant des tonnes d'agences, de groupuscules, de mercenaires et d'états, qui vous fera voyager au moyen-orient, à Rome, à Taïwan et à Moscou (dans l'ordre que vous souhaitez). Les ramifications sont énormes, et l'impact que le joueur a dessus l'est tout autant. Le travail accompli par Obsidian sur le scénario (et les milliers de dialogues) est tout simplement dantesque et inspire le respect. Alpha Protocol mérite d'être joué, ne serait-ce que pour son histoire de fou.

Vous avez dit RPG ?

Loin d'être anecdotique, la composante RPG du jeu est indispensable. Chaque action (meurtre, objet trouvé, piratage réussi...) rapporte de l'XP, qui vous permet de booster vos capacités (furtivité, visée...) et vos pouvoirs (invisibilité, invincibilité...). La difficulté étant au rendez-vous, il est conseillé de ne pas faire n'importe quoi, sinon vous risqueriez fort bien de vous retrouver coincé lors d'un passage plus dur que les autres. Me voilà obligé de conclure sur un point négatif pour nous autres PCistes : les piratages d'ordinateurs dans le jeu (qui surviennent toutes les cinq minutes) sont insupportables du fait de la mauvaise gestion de la souris. Merci pour cette adaptation faite à l'arrache.



Graphismes

Moche mais pas bâclé, Alpha Protocol ne mérite pas d'être moqué à cause de ses graphismes, d'autant qu'il s'agit du premier projet indépendant d'Obsidian. En revanche, difficile de pardonner les animations souvent risibles.

Jouabilité

C'est le point de la discorde. Certains diront que la jouabilité est périmée, d'autres, dont je fais partie, diront que ce côté rétro est très appréciable, non pas préjudiciable. Le seul point vraiment critiquable, c'est la ratage complet du côté action du soft, qui obligera le joueur à jouer en infiltration. Heureusement que ce côté-là est réussi !

Durée de vie

Si vous écoutez tous les dialogues (ce que je vous conseille, ou vous ne comprendrez plus rien très rapidement), que vous jouez en difficile et que vous retournez chaque niveau de fond en comble, comptez une trentaine d'heure la première fois. La replay-value du titre est excellente, vu les dizaines de possibilités offertes par le scénario.

Scénario

LE point fort du jeu. Un scénario de taré probablement rédigé par des types sous une quelconque drogue de synthèse. Jouez-y bon sang jouez-y !

Bande son

Les musiques sont seulement d'ambiance, façon film d'espionnage. On ne les écoute pas, mais on les entend, en gros. Les dialogues, eux, sont excellents (même si ceux du héros sont parfois un peu trop monocordes). Matures et très crédibles, c'est l'un des points forts du jeu. Merde, je me met à parler comme les organes de presse pro !

Alpha Protocol est un excellent jeu miné par de nombreux défauts sur lequel il est aisé de passer, pour peu que l'on s'immerge à fond dans l'histoire. Le scénario est incroyable, le système de dialogue est meilleur que celui de Mass Effect, et au final, on s'amuse, ce qui est essentiel non ? On fini même par s'attacher à certains personnages, comme cette tueuse à gage russe muette. Oui, c'est bien un jeu d'espionnage.

Verdict :

17/20

F.E.A.R. 2 : Project Origin

Développeur : Monolith

Editeur : Warner



Après un F.E.A.R. mémorable, je me demande encore comment Monolith a pu pondre un F.E.A.R. 2, qui sans être un mauvais FPS, est une insulte à son aîné.

Ce test va être vite expédié, puisqu'il a pour but de vous mettre en bouche pour la rubrique rétro de ce mois-ci, mais aussi de vous prévenir qu'il va falloir garer vos miches pour FEAR 3, qui se profile à l'horizon. Un horizon marron, couleur excrément.

Craignez la cupidité.

FEAR 2, c'est l'histoire d'un studio et d'un éditeur qui voulait racler les fonds de porte-feuille des joueurs en surfant sur le succès mérité du premier épisode. F.E.A.R. 2, c'est donc la même chose mais en beaucoup moins bien. Le même gore, la même petite fille, le même ralenti... Oui, c'est tout. Par contre, l'ambiance est nettement inférieure, tout comme le scénario et le gameplay. Youpi. Comment est-ce arrivé ? Probablement par un excès de rapidité qui abouti à des choix de mauvais goût. D'abord, le design des armes. Omigod ! Un fusil à pompe avec des leds tuning dessus façon Crysis, un lance-fléchettes immonde, un fusil d'assaut vu dans mille autres jeux... Bonjour l'inspiration ! Quant à l'ambiance, l'abus d'apparitions d'Alma empêche toute sensation de peur, hormis durant une séquence jouissive et terrifiante dans l'école... Ah merde, cette scène était dans la démo. Alors pourquoi acheter le jeu ?

Ben, en fait il n'y a aucune raison d'acheter FEAR 2, celui-ci rejoignant la masse énorme des FPS oubliés car n'ayant rien de mémorable. La progression est téléphonée, le scénario est passable, les graphismes en retrait par rapport au premier épisode (!)... La liste est longue. Sans parler du multijoueur mort-né minable, sans serveurs dédiés. Call of Duty powa ! Et comment expliquer le design moche des ennemis ? Et leur IA bidon ?

FEAR 2 est un FPS banal, et c'est bien triste. Le pire est à craindre pour FEAR 3, qui d'après ses screens et ses previews, s'annonce comme une version consolidée à outrance et d'une banalité affligeante.

Verdict : **13/20**



Mirror's Edge

Développeur : DICE

Editeur : EA



Sorti début 2009, Mirror's Edge a connu un bide commercial. Et pour cause, puisqu'il s'agit d'un jeu d'action plate-forme en vue FPS. Bien trop dépaysant pour Kévin.

Oui, vous avez bien lu, DICE a développé Mirror's Edge. Les types responsables des Battlefield et des Bad Company sont capables de faire autre chose que des FPS faussement originaux. Comme quoi, rien n'est perdu, il suffit de gagner suffisamment de thunes pour les réinvestir dans un jeu original qui fera un bide commercial. Youpi.

Do not slap my Faith.

Dans un futur proche, les villes sont acceptisées et dirigée d'une main de fer.

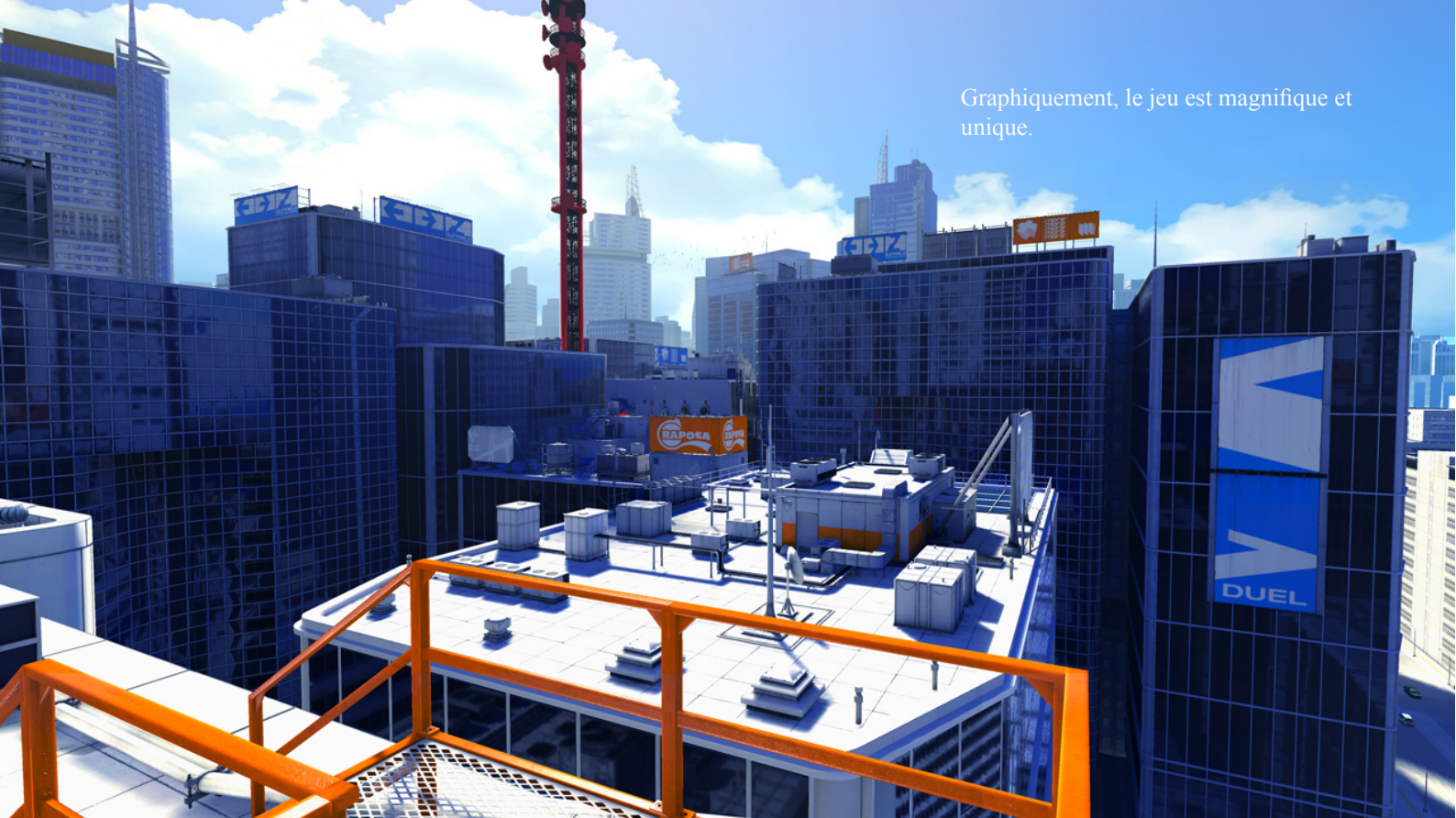
L'information est contrôlée. C'est pour quoi il existe des livreurs d'informations illicites, les Runners. Mirror's Edge vous propose d'incarner l'une d'entre eux, Faith. Celle-ci se retrouve en effet rapidement embringuée dans une sombre histoire de conspiration, narrée par le biais de cinématique en dessin animé de fort bonne facture. L'occasion aussi de remarquer la qualité exceptionnelle des doublages, crédibles et convaincants, aussi bien durant les cinématiques que durant le jeu.

Le scénar', au deumeurant bien mené, est avant tout un prétexte pour vous envoyer gambader de toits en toits, tout en passant par des bureaux ou une station de recyclage. Car l'originalité de Mirror's Edge, c'est qu'il s'agit d'un jeu de plate-forme en vue FPS. Les combats sont rares et il est déconseillé de se frotter aux ennemis lourdement armés. Vous devrez donc grimper les gouttières, courir sur les murs, sauter de hauteurs folles.

Le gameplay ultime.

Le gameplay est honteusement simple : il suffit d'aller d'un point A à un point B en évitant de se faire plomber, la plupart des scènes se transformant tôt ou tard en course poursuite avec les forces de l'ordre. Il est possible de courir et de s'accrocher à toutes les surfaces, le bon tracé étant indiqué en rouge. Heureusement, il est possible de désactiver cette aide, ce qu'il faut faire pour s'apercevoir que DICE a trouvé ici le gameplay et le level design ultime. En effet, livré à nous même, notre instinct de survie prend le relais, et on se surprend nous-même à trouver naturellement le bon chemin pour semer nos poursuivants. Et cela procure un indicible sentiment de puissance et de soulagement ! D'autant qu'en plus d'être extrêmement





Graphiquement, le jeu est magnifique et unique.

intuitives, les courses poursuites sont rythmées par des musiques soignées et très cinématographique. En gros, on s'y croit, on s'y croit à fond. L'apogée de l'ambiance est atteinte lorsque l'on se fait courser par d'autres Runners. A ce moment, on n'ose même plus se retourner, on les entend se rapprocher, et on court pour notre vie.

Mes yeux !

Mirror's Edge est une tuerie graphique. Oui, c'est cliché, mais que dire d'autre ? En plus d'être simplement beau, le jeu emploie une charte graphique fabuleuse et très originale. La plupart des lieux sont composés de seulement deux ou trois couleurs : vert, orange, bleu, noir, blanc... Ce qui renforce le côté asseptisé de l'univers du soft. La distance d'affichage est tout simplement dingue, et le clipping est totalement absent. De plus, les lieux traversés sont très variés : toits, bureaux, canalisations, métro, centre commercial... On regrette juste de ne jamais croiser un seul civil (aaah une bonne course poursuite en pleine, ça aurait été la classe), mais c'est sans doute pour renforcer le sentiment du joueur d'être seul contre tous.

Oh noes !

Bon, comme d'habitude, tout n'est pas parfait. Enfin presque. Le seul défaut de Mirror's Edge, c'est sa durée de vie. Le jeu est court, très court. La première fois, en difficile, comptez entre six et sept heures.



Mirror's Edge possède une charte graphique exceptionnelle.

Une fois le jeu connu, comptez quatre heures. Heureusement, DICE a prévu

Quant aux artworks, ils sont hélas loin de prolonger la durée de vie puisqu'ils se

«DICE a trouvé dans Mirror's Edge le gameplay et le level design ultimes, qui font appel à l'instinct de survie.»

le coup en incluant des masses d'artworks à débloquer et des modes contre la montre. Mais cela n'est guère suffisant. En effet, les circuits en time attack sont repompés sur le solo, et les meilleurs chronos sont trustés par des tricheurs.

débloquer en progressant dans l'aventure. Pourquoi ne pas les débloquer lorsque l'on trouve des secrets ? Enfin bon, tout cela n'est que du pinaillage, car Mirror's Edge est un excellent jeu, que l'on trouve parfois pour moins de 5€.



Graphismes

Mirror's Edge est une leçon pour les développeurs de jeu vidéo : il est possible de rendre un jeu beau non pas en payant un moteur graphique hors de prix, mais simplement en faisant preuve d'originalité. Bon, ça ne permet pas de vendre à Kévin...

Jouabilité

C'est peut-être le gros point fort du jeu. La maniabilité est la plus instinctive qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu. Faisant appel à l'instinct de survie et aux réflexes du joueur, il n'est pas rare de mourir à cause d'un saut mal calculé. Mais ce n'est jamais de la faute du jeu, plutôt une mauvaise estimation de la part du joueur.

Durée de vie

Si vous le retournez dans tous les sens, Mirror's Edge vous occupera une quinzaine d'heures, ce qui est très peu. Mais le jeu est d'une qualité impressionnante, et on le trouve neuf pour dix euros voire moins (merci les promotions Steam et son Mirror's Edge à 3€ !). C'est presque honteux de pouvoir se procurer un jeu aussi bon à un prix aussi dérisoire.

Bande son

La bande-son est excellente elle aussi. Les doublages sont irréprochables, et les musiques qui accompagnent l'action sont cinématographiques au possible. Domage qu'aucun thème ne soit vraiment marquant. Ce sont plus des musiques d'ambiance extrêmement rythmées que des musiques qui marquent au fer rouge.

Scénario

Loin d'être négligeable, le scénario de conspiration est un prétexte très bien travaillé pour vous faire crapahuter à travers toute la ville.

Il est presque impossible de trouver un reproche à adresser à Mirror's Edge. Beau, original, difficile mais pas injuste, gratifiant et fun. Ce ne sont pas là les qualités d'un jeu indispensable ? L'aspect sonore ajoute beaucoup au jeu, et les respirations de Faith lors des courses poursuites ont presque des répercussions sur vous lorsque vous êtes plongé à fond dans l'action. A acheter d'urgence.

Verdict : 18/20



Il est possible de se jeter en arrière pour tirer. Classe, mais en pratique ça ne sert à rien.



Blur était un jeu de caisse très attendu, grâce à son univers «original» et une campagne de pub rondement menée. Résultat : epic fail.

Le problème quand on axe sa publicité sur la charte graphique originale d'un jeu ou bien sur son gameplay, c'est de tenir ses promesses à l'arrivée. Blur promettait d'être un soft haut en couleurs ayant une personnalité bien trempée. Blur promettait aussi d'être un Mario Kart «sérieux» car comprenant des voitures sous licence. Et donc, à l'arrivée, il s'avère que le jeu est nul. Oui.

Welcome to Blur Kart !

Le premier contact avec le jeu est pourtant positif, grâce à des couleurs flashy sympa et une musique qui colle parfaitement à l'ambiance que l'on attend du titre : un petit trip sous acide. Les bonnes surprises se prolongent, puisque l'on constate un grand nombre d'épreuves, synonyme d'une durée de vie à la hauteur. Et puis, dès les premières courses, on se rend compte d'un petit problème. Oh, trois fois rien. Simplement qu'on se fait chier, dans Blur, en fait. Ça peut paraître dingue comme ça, mais Blur est ennuyeux à mourir, une ode au non-fun absolu dans un jeu de caisse. Un comble quand on sait que le soft est sorti en même temps ou presque que l'excellent Split/second, testé dans ce numéro. Petit tour du propriétaire pour voir comment saccager une bonne idée sans efforts.

Dodo.

Pour saccager une bonne idée de jeu de caisse, il faut d'abord commencer par rendre la conduite nul à chier. Facile, il suffit d'opérer une sorte de mix entre arcade et pseudo-réalisme, pour un résultat tout à fait mortellement nul. Les voitures (une cinquantaine) se conduisent presque toutes pareils, souffrent d'une physique étrange et surtout, il est impossible de prendre un virage proprement. En effet, si vous arrivez trop vite, vous vous mangez la barrière qui vous stoppera net, mais si vous tentez un dérapage, votre vitesse sera divisée par deux. On a donc plus vite fait de négocier les gros virages en longeant les barrières comme un gros no-skill. Bravo pour le fun, merci d'être venu. Rater la conduite dans un jeu de voiture, arcade en plus, il fallait vraiment le vouloir.

Mensonge pas avoué, mensonge pas pardonné.

Pour continuer à saccager une bonne idée, rien de tel que de bien bidonner la com' en faisant croire à une débauche d'effets visuels et à une personnalité graphique hors du commun tout en sachant pertinemment que ce n'est pas le cas ingame. Bawai, contrairement à ce qu'on pourrait croire, Blur n'a aucune personnalité

c'est même tout le contraire. Les environnements sont ternes, et si la piste tient à peut près la route (oh oh!), les décors extérieurs sont tout juste moyens, voire très moches pour les circuits en ville. Les voitures proposées n'ont aucun style, et les effets visuels lors de l'utilisation des power up sont tout simplement... euh... useless ? Nuls ? Pourris ? Les mots me manquent. Tient, les power up, puisqu'on en parle, sont censé être le coeur du jeu. Manque de bol, ceux-ci sont, là encore, nuls. Entre un manque total de sensation de puissance et surtout leur nombre très limité (seulement neuf attaques différentes ultra classiques, dont deux non offensives...), on s'aperçoit bien vite que cet ajout ne sert à rien.

Blur est un très mauvais jeu. Ennuyeux, moche et ayant bénéficié d'une promo bien mensongère, c'est un titre à éviter à tout prix. Surtout avec un Split/second dans les parages.

Verdict :

06/20

Serious Sam HD

The Second Encounter

Développeur : Croteam

Editeur : Devolver

Un remake hachdé de Serious Sam ? Youpi ! Zut, cet enfiar n'est pas sorti en version boîte, du coup ça fout en l'air ma maquette de présentation en mousse. Ca, c'est pas chic.

Croteam, les développeurs Croates de la série Serious Sam, a besoin de thunes pour développer le troisième épisode. Et moi, je suis fan, donc j'achète ce remake HD. Je suis vraiment un fou dans ma tête hein ?

Je suis Sam «Serious» Stone.

Je vais faire comme si personne ne connaissait Serious Sam et tout reprendre depuis le début. Le concept du jeu, c'est de contrôler un mec complètement con (Sam) et armé comme un porte-avion. Et de lui opposer des centaines... euh pardon des milliers de mutants. Le but est simple : atteindre la sortie du niveau en vie et en appuyant sur des boutons et des leviers pour ouvrir des portes. Oui, c'est la base du FPS des années 90. Sauf que c'est foutrement jouissif. Le jeu vous fait traverser successivement l'Amérique du Sud, Babylon et enfin l'Europe de l'Est. Le jeu est en fait une succession de salles, plaines, couloirs bourrés d'ennemis qui se jettent sur vous. Pour les éliminer, un arsenal allant de la tronçonneuse à la bombe fatale (qui éradique tous les ennemis à l'écran) en passant par le shotgun,

le lance-flamme ou le lance-roquette.

Bonjour Babylon !

N'allez pas croire que de par son principe basique, Serious Sam est un jeu pauvre, loin s'en faut. Le level design est en effet plutôt riche. En effet, même au sein d'un même univers (l'Amérique du Sud par exemple),

les environnements sont variés et bien construits. En effet, le principe du jeu de combattre des centaines d'ennemis nécessite de pouvoir sans cesse reculer en canardant comme un porc pour ne pas se laisser acculer dans un coin. Dans un tel contexte, il serait aisé de tomber dans un level design répétitif et lassant.

Des lasers, des griffes, des boules de feu et des roquettes, tout ça dans ma tronche !





Cette boucherie se déroule au son d'un remix déjanté de Jingle Bells. Et c'est vrai en plus.

Et pourtant, il n'en n'est rien, car Croteam sait aussi varier les situations de combat. Sous l'eau, dans un couloir, dans une fosse, entre des maisons, contre des ennemis arrivant devant, derrière, sur les côtés et d'en haut. Mine de rien, ça fait une sacré variété dans les situations. Et surtout, on s'amuse ! Quel pied de reculer face à une centaine de mutants en arrosant ce beau monde au minigun ! On a parfois envie de hurler «aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah» tellement certaines situations sont tendues. En effet, malgré son aspect bourrin, Serious Sam est loin d'être un jeu facile. L'ennemi est toujours en surnombre, et les munitions sont rationnées (sauf en mode Sérieux, où elles sont doublées, mais les ennemis sont bien plus puissants), et il faut les gérer correctement, sans quoi on risque de se retrouver en slip devant une horde de mutants. Mais c'est grâce à cette difficulté parfois extrême que l'on retrouve une sensation presque disparue dans les FPS d'aujourd'hui, hyper-faciles : la satisfaction d'avoir triomphé d'un passage bien hardcore. Et rien que pour cela, Serious Sam mérite d'être joué.

DIZ IZ FULL HD LULZ !

Venons-en maintenant aux spécificités de ce remake HD. Les développeurs ont re-texturé le jeu et ajouté ombres et lumières HD. Ok. Mais ce n'est pas parfait. En effet, le jeu d'origine possédait des textures presque parfaites car le Serious Engine, le moteur du jeu, proposait une technologie assez innovante : chaque texture était

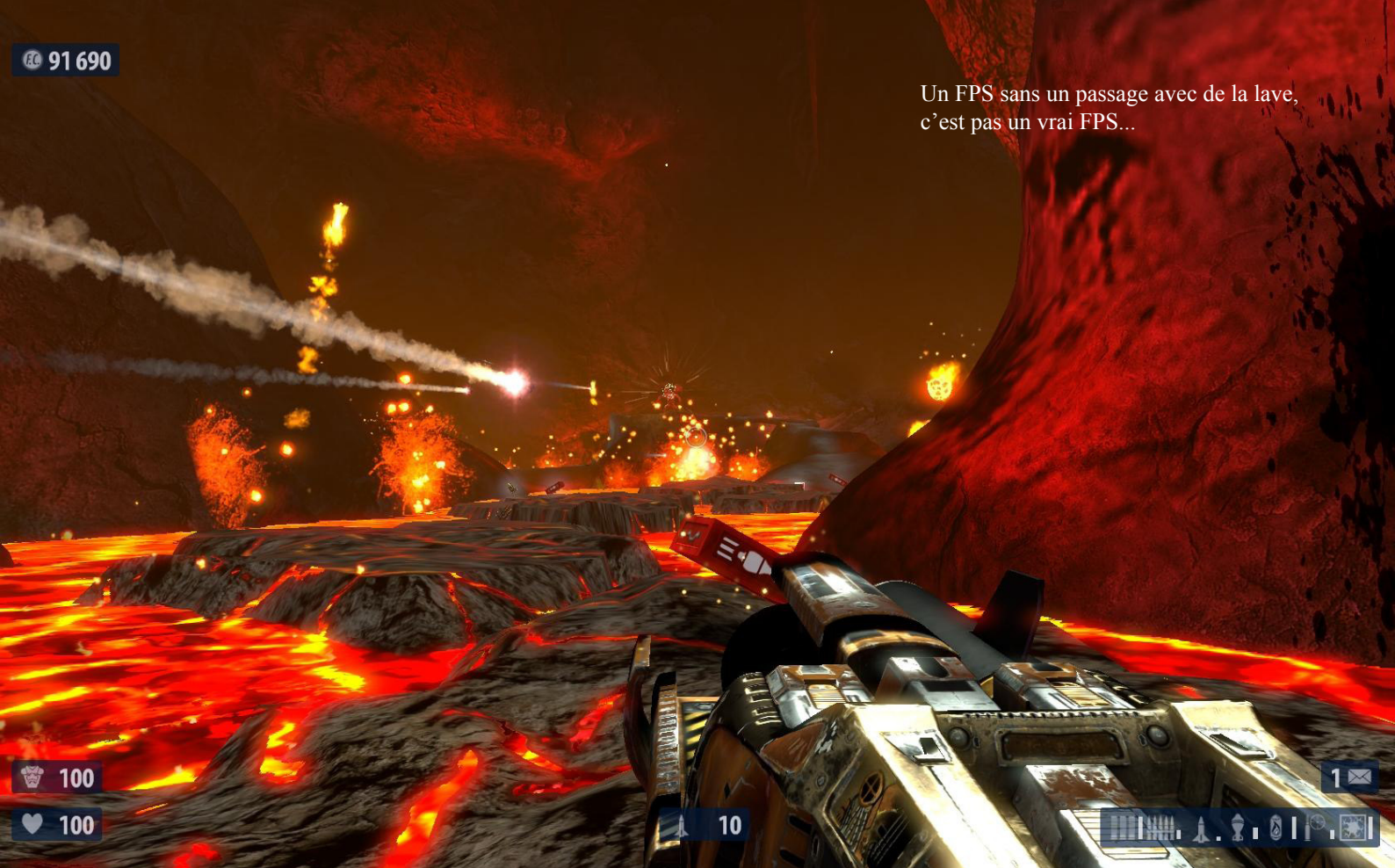
constituée de petits «points» bump map-pés qui donnaient une impression de détail très réussie, et qui n'a pas beaucoup vieilli aujourd'hui, malgré sa sortie en 2002. Résultat, Croteam tente de moderniser des textures qui n'en n'avaient pas besoin, et le résultat est pour le moins discutable. En effet, si certaines textures sont nettement plus belles, notamment sur les armes et les ennemis, certains décors, surtout à Babylon, sont limités dégueulasses. Dommage. En revanche, les effets de lumières sont très réussis, rien à redire.

Multijoueur dans la place.

Côté multijoueurs, cet épisode propose comme son ancêtre un mode coopératif permettant de refaire l'aventure jusqu'à 16 joueurs, et autant vous dire que c'est

jouissif, surtout en réseau local. A côté de ça, cette version apporte le mode Survie, qui propose de résister à des vagues de monstres dans des arènes inédites, sympa mais très vite lassant. Quant aux modes plus classiques, tels que le death-match ou le CTF, c'est une vraie catastrophe, comme dans les vieux Serious Sam d'ailleurs. Le gameplay du jeu n'est pas du tout adapté, et la bande son est insupportable en multi. Dommage, car le jeu propose pas mal d'arènes assez bien construites. De toute façon, le jeu souffre du syndrome des «petits jeux» vendus sur Steam et ailleurs : son multi est complètement désert ou presque. Pensez donc plutôt à acheter plusieurs exemplaires du jeu avec des potes pour retraverser l'aventure à plusieurs. Et cela sera inoubliable.





Graphismes

Ce remake n'apporte de bon que la gestion des lumières et le retexturage des armes et des monstres. Les décors, eux, sont du même niveau (excellent) qu'en 2002, mais adaptés aux hautes résolutions. Rien d'incroyable, mais rien de dommageable non plus. Les époques traversées sont très hétérogènes et chaque niveau possède sa propre architecture. Certains gros jeux feraient bien de s'en inspirer.

Durée de vie

A l'époque de la sortie de l'épisode original, celle-ci était normale. Aujourd'hui, elle fait figure d'exception. Comptez une vingtaine d'heures la première fois, une douzaine la seconde. Le jeu propose six modes de difficulté (dont un dernier qui rend les ennemis à moitié invisibles !), et la coop en multi est un bon moyen de prolonger le plaisir. Tout ça pour même pas 20€, et moins encore si vous attendez une promo sur Steam.

Jouabilité

Oui, Serious Sam est très basique : j'avance, je tire, j'appuie sur le bouton, j'ouvre la porte et je recommence. Mais le jeu est jouissif grâce à ça, et à le bon goût de proposer quelques phases de plate-forme sympas et surtout des tonnes de secrets plus ou moins déjantés dans chaque niveau. Il est même possible de découvrir à deux reprises l'équipe de développement dans le jeu ! Quant à la variété des situations de massacre, elle permet de diminuer le sentiment de répétitivité qui finira forcément par gagner le joueur pas forcément fan du gars Sam.

Bande son

Les répliques de Sam font souvent mouche, mais dommage que la voix française ne soit pas de la partie dans ce remake. Quant aux musiques du jeu, elles sont excellentes, tout simplement. Mention spéciale au thème du dernier niveau que vous n'êtes pas prêt d'oublier. Comme quoi un jeu de bourrin peut aussi réussir là où on ne l'attend pas.

Scénario

Euh... Il faut retrouver un méchant et lui casser la tête. C'est tout !

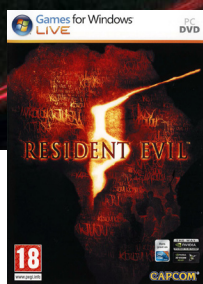
Serious Sam propose un concept à l'épreuve du temps : le bourrinage intensif au milieu de niveaux de qualité. Pourquoi refuser ? Je ne vois aucune raison valable, surtout pour moins de 20€. Pour ce prix, vous en aurez pour vingt heures de jeu, du multi en coop génial, de la bonne musique, et l'immense satisfaction de triompher de milliers d'ennemis (le dernier niveau contient à lui seul plus de milles mutants !). Si vous êtes fans de Sam, vous devez l'acheter. Si vous n'avez jamais joué à Serious Sam, vous devez l'acheter. Sinon, par curiosité.

Verdict : 17/20

Resident Evil 5

Développeur : Capcom

Editeur : Capcom



N'ayant jamais touché à un RE de ma vie avant celui-ci, c'est dans un sentiment d'espoir mêlé de craintes que j'installe et lance le dernier épisode de cette saga fleuve.

Espoir d'abord, que Capcom est adapté la maniabilité du jeu à nos claviers. Espoir de connaître quelques moments de flippe. Espoir de jouer à un jeu fabuleux. Et du côté des craintes, avoir affaire avec un jeu insipide et répétitif, taillé sur mesure pour les consoleux. Et le résultat est...

Zooooooooooooiiiiies !

Je n'ai jamais joué à un RE mais ce n'est pas pour autant que je ne connais rien à la série. Mais dans cet épisode, ce n'est plus un secret pour personne depuis longtemps, fini les manoirs sombres, les villages poisseux et les grottes suintantes. Bienvenue en Afrique, où Chris Redfield, ex-agent des STARS de Raccoon City, doit empêcher une livraison d'armes. Pour cela, il est assisté par la charmante Sheva, agent secrète locale. Bien évidemment, tout se passe de travers, et les habitants du coin, même s'ils ne sont pas vraiment zombifiés, semblent clairement possédés. Et c'est l'heure de dégaîner les gros flingues. Je vais sans doute balancer nombre de Master of the Obvious dans ce test, mais ignorant tout du gameplay des anciens RE, je suis bien obligé de partir de zéro. L'aventure se déroule donc en vu à la troisième personne, et vous dirigez la caméra et le viseur avec la souris. Déjà c'est un bon point, ça évite les problèmes de caméra et c'est tellement

instinctif que la maniabilité est presque aussi aisée que dans un FPS nerveux. En plus, les déplacements sont globalement bien gérés, même s'il peut arriver parfois de se planter dans un mur comme une buse dans le feu de l'action. Heureusement, les mecs de chez Capcom étant des petits malins, ils ont prévu une touche pour faire faire demi-tour à votre personnage instantanément. Décidément, cette aventure commence bien.

Encore une histoire de fric.

Au premier abord, l'inventaire pourra

sembler contraignant, car il doit pouvoir contenir à la fois armes, munitions, items divers et plantes pour se soigner. Mais le joueur averti y verra en fait un bon moyen de pousser le joueur à ne pas utiliser sans cesse le même arsenal. Difficile d'embarquer le fusil à pompe car mon inventaire est plein ? Tient, je vais essayer ce flingue, ça rentre ! Eh mais c'est qu'il est pas mal en fait ! D'autant que niveau arsenal, RE 5 joue dans la cour des grands, avec plus d'une vingtaine d'armes variées au possible, allant du flingue au bazooka, en passant par les mines, des fusils sniper et même un arc ! De quoi s'amuser donc. Pour pouvoir profiter de ces joujoux, il faudra courir après l'argent laissé par les morts, et ceux-ci ne sont pas généreux, croyez-moi. Il faudra jongler habilement entre l'achat



Dans cette équipe de choc, Sheva ne se contente pas d'être une vulgaire sidekick inutile.

En mode «mercenaires», le bourreau sera votre pire cauchemar.



d'armes, de munitions et de soins. D'où l'importance de la coopération.

We are friends forev... Hey, help me asshole !

RE 5, c'est la consécration pour le jeu en coopération. En solo, vous serez presque en permanence assisté par Sheva, qui vous couvrira, actionnera les mécanismes et défouaillera joyeusement à vos côtés. L'IA de Sheva est excellent, et il n'arrive jamais que ses agissements vous mettent dans le caca. Et en plus, elle peut même ramasser les munitions et les soins pour vous si votre inventaire est plein, il sera toujours temps de lui demander plus tard. Si le jeu est tout déjà génial en solo, parcourir l'aventure en coopération est tout simplement le paradis du joueur.

Tout comme le mode «mercenaires» (voir encadré), l'aventure en coopération est jouable sur internet mais aussi en réseau local, et c'est avec ce dernier que vous passerez les meilleurs moments. Quoi de plus jouissif que de se mettre face à face avec un pote, un bro ou un martien et de progresser ensemble, actionner les mécanismes et se répartir les munitions dans la joie et la bonne humeur ? Pour avoir terminé deux fois le jeu en coopération, je peux vous dire que cette possibilité vaut à elle seule d'acheter le jeu. D'autant que le tableau des résultats à la fin de chaque niveau vous permettra de comparer votre skill, pour pouvoir asséner à votre partenaire «c'est encore moi qui ait fait tout le boulot !» Bref, jouer à RE 5 en coop, c'est l'assurance de passer de longues heures

à rire et à refaire le match.

Ingame, ça tabasse mémé à coup de jambon.

Bon, après toutes ces considérations hautement philosophiques sur le gameplay, il faudrait peut-être s'attaquer au déroulement d'une partie. Et à ce niveau-là, RE 5 assure, comme partout ailleurs. Les niveaux (très nombreux, comptez une quinzaine d'heures pour en voir le bout en difficile), s'articulent parfaitement les uns entre les autres, et sont rythmés par une quantité impressionnante de cutscenes magistralement mises en scène. Le scénario, bien que plutôt banal, est narré par le biais de ces cutscenes qui peuvent surgir à tout moment. Chorégraphiés comme un véritable film, ces moments sont toujours un plaisir pour les yeux, et en même temps l'occasion de se stresser encore plus. En effet, n'espérez pas rester les bras croisés à regarder nos héros se dépêtrer des pires emmerdements, les cutscenes sont parsemées de nombreux QTE, aléatoires et donc difficiles. A deux joueurs, c'est l'angoisse garantie, car si l'autre ne vous sauve pas dans une QTE par exemple, c'est game over pour tout le monde. En plus, Capcom nous en met plein la vue avec son moteur graphique : le jeu est magnifique, les animations sont parfaites, les effets d'ombre et de lumières saisissants. Si on regarde d'un peu trop prêt, certaines textures sont un poil moins nettes qu'on pouvait s'y attendre, mais dans l'ensemble c'est un carton plein visuel.

I demand an explanation for...

...le mode mercenaires. Ce mode, exclusivement multijoueurs, vous propulse dans des arènes fermées aux côtés d'un autre joueur, et vous devez résister à des vagues successives d'adversaires pilotés par l'ordinateur. Seulement, le tout est chronométré, et vous devez briser des sabliers planqués dans le niveau pour durer le plus longtemps possible, sachant qu'un bon score débloquent une tenue par personnage (au nombre de dix) et de nouvelles armes. Ce fonctionnement est tout simplement génial, car il empêche le camping et vous risquez à chaque tournant de vous retrouver dans les bras d'un possédé. Ce mode est extrêmement difficile, et il est impensable de pouvoir gagner sans un teamplay en béton. D'où la possibilité de jouer en réseau local. Et là, «mercenaires» prend tout son sens, car il sera possible de s'organiser correctement pour résister le plus longtemps possible. Ce mode fait figure d'excellent prolongement de la campagne solo, d'autant que le nombre de cartes disponibles est important.

Dans les QTE (réalisées avec le moteur du jeu évidemment), cela se traduit par une quantité d'effets visuels qui vous scotcheront à votre fauteuil. Au niveau de l'action, RE 5 remplit son devoir. Loin d'être un survival horror, le jeu vous met face à des hordes de possédés à refroidir, ce qui déconcertera sans doute les afficionados de la série, mais qui ravira les nouveaux venus comme moi. D'autant que les petits joueurs sont interdits dans RE 5, la difficulté étant élevée. En difficile, le headshot presque obligatoire dans tous les cas de figure pour s'en sortir, et il n'est pas toujours facile de viser lorsqu'une horde de baveux vous arrive dessus.

Parfait ou presque.

Bon, Resident Evil 5 touche la perfection, c'est un fait. Reste malgré tout deux griefs que pourraient lui reprocher des gamers mal intentionnés (ce n'est pas mon cas). D'abord, le jeu en termine définitivement avec ses racines. A aucun moment vous n'aurez peur, RE 5 n'est pas un survival, c'est un jeu d'action. A vous de voir si vous supporterez le changement. Ensuite, pour peu que vous ne soyez pas totalement séduit par la recette, le jeu pourra vous sembler un peu répétitif : j'avance, je bute tout le monde, j'actionne la trappe, j'avance, j'actionne la porte, je descends à nouveau des importuns... Personnellement cela ne m'a pas gêné du tout vu la variété des environnements traversés (village, ruines anciennes, village sur pilotis...). Sachez néanmoins que le jeu est doté d'une replay value en béton. En effet, il vous sera attribué des notes pour chacune de vos capacités à la fin de chaque niveau, dans la plus pure tradition arcade. Vous serez donc encouragé à recommencer pour débloquer des bonus. Ce que l'on fera avec joie.

Wesker, le grand méchant du jeu.



Il est temps d'en finir !

Wesker est l'un des méchants les plus classe du jeu vidéo.



«Tu peux pas me lâcher comme ça Sheva ! Regarde, notre jeu est parfait, un peu comme toi !» Quel lover ce Chris.



Graphismes

Attention, leçon en vue. RE 5 a bénéficié d'une direction artistique de talent, et n'aura de cesse de vous en mettre plein la vue, aussi bien dans les niveaux que dans les QTE. QTE tout à fait cinématographiques d'ailleurs, tant les animations et les plans de caméra sont bien réalisés et bien pensés. Mention spéciale aux QTE impliquant Wesker, le gros méchant. Celles-ci sont sans doute les plus classes que l'on ait pu voir dans un jeu vidéo, et on a même parfois envie de se laisser mourir juste pour revoir la séquence.

Jouabilité

Bonne surprise du jeu, la maniabilité PC est au rendez-vous, pour un jeu pourtant lié intimement aux consoles. Les déplacements au clavier sont aisés, les actions contextuelles et les QTE se sortent naturellement. Un bon point supplémentaire.

Durée de vie

Un modèle du genre. Comptez une quinzaine d'heures pour faire le tour du jeu en difficile, puis rajoutez au moins autant pour débloquer tous les bonus et les secrets. Et ensuite vous pourrez vous tourner vers le mode «mercenaires». Acheter RE 5, c'est l'assurance d'au moins une quarantaine d'heures de jeu. Au moins.

Bande son

Les dialogues sont nombreux (VO sous-titré en français), bien écrits et bien joués. Là encore, à mon sens, c'est Wesker qui rafle le premier prix de la classe, avec une voix très bien choisie et des répliques qui passeront à la postérité («Uroboros will be released in the atmosphere !»). Les musiques d'ambiances sont discrètes mais remplissent leur rôle... d'ambiance.

Scénario

Pas inintéressant du fait des zones d'ombre à éclaircir et des retournements de situation, c'est surtout la mise en scène du scénario et le fait qu'il vous permettra de voyager en plein d'endroit variés sans aucun illogisme, qui retient l'attention.

Si vous cherchez un jeu parfait en presque tout point, qui vous tiendra en haleine pendant des dizaines d'heures, et tout ça pour pas cher, alors vous devez acheter Resident Evil 5. Dans le cas contraire, vous devez quand même l'acheter, car c'est un jeu exceptionnellement bien réalisé et très prenant.

Verdict : **18/20**



Comme promis le mois dernier, c'est F.E.A.R. qui va se faire encenser dans la rubrique rétro en ce mois de novembre. Et pas qu'un peu, puisqu'il s'agit du best FPS ever. Ouais.

Si vous êtes un bon élève, vous avez lu les précédents numéros de GG Mag, et vous svez déjà tout le bien que je pense de FEAR. Si vous avez lu le dossier sur la kéninisation des jeux dans le numéro d'octobre, vous savez que FEAR allie à la perfection gameplay explosif, level design respectable, ambiance de folie, IA jamais égalée, et j'en passe. Je vais donc m'atteler dans cette rubrique rétro à démontrer que FEAR réunit tous les critères qui font un bon jeu.

Une petite révolution.

Commençons par une petite plongée en 2005. FEAR débarque sur nos machines et assène une méchante baffé graphique, et surtout d'ambiance. On retrouve une atmosphère cinématographique absolument fabuleuse, et à tous les niveaux du jeu. D'abord le scénario, qui mélange attaque terroriste avec mysticisme directement tiré des films The Ring. Ensuite, le gameplay, avec son bullet time qui déclenche une avalanche d'effets visuels magnifiques (qui ne dépareilles pas de nos jours), des gunfights nerveux et difficiles (pour peu que l'on pousse la difficulté)... Bref, le FPS en général évolue dans le bon sens grâce à FEAR. Nous pouvons à présent rentrer dans le détail.

First Encounter Assault Recon.

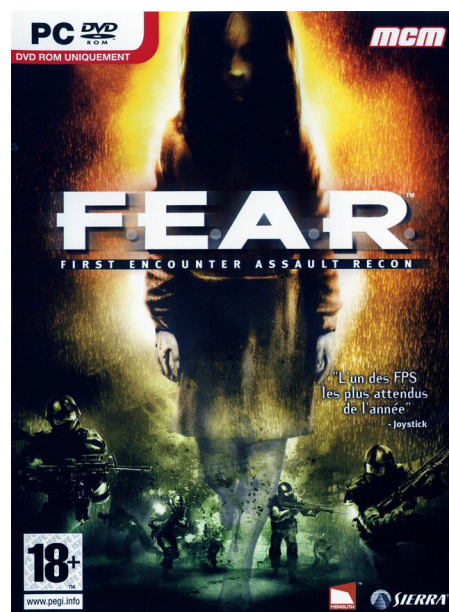
Tout commence par une cinématique avec le moteur du jeu extrêmement classe, dans laquelle on peut voir des terroristes casqués prendre le contrôle du siège social d'Armacham, un fabricant d'armes. A leur tête, Paxton Fettel, un puissant télépathe. Le joueur incarne un membre du FEAR, une organisation secrète qui a pour objectif de combattre les phénomènes paranormaux hostiles. Vous voilà donc assigné à une équipe de choc qui aura vite fait de se faire massacrer sur le terrain par Alma, une étrange petite fille. C'est parti pour huit heures de jeu à essayer de comprendre le pourquoi du comment. Le jeu fait traverser au joueur des entrepôts, des bureaux, des immeubles abandonnés, avant une fuite éperdue à travers des laboratoires hantés. C'est l'occasion de pointer du doigt



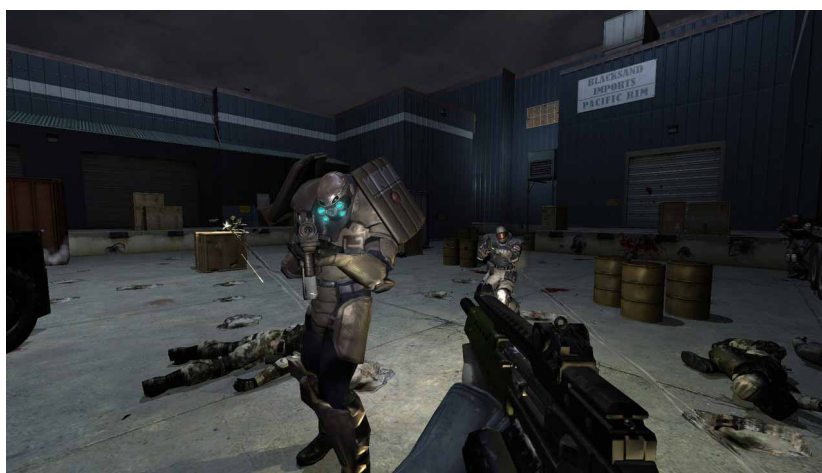
le seul et unique défaut de FEAR : le manque de variété des environnements traversés, et surtout la mauvaise répartition du temps qu'on y passe. Parmi tous les environnements précités, vous passerez bien cinq heures dans les bureaux, les trois heures restantes étant partagées dans les autres environnements. Heureusement, votre aventure sera rythmée, très rythmée.

Tuez-les... Tuez-les tous...

Cette réplique, dans la bouche d'une fille de sept ans avec les cheveux devant les yeux, ça a de la gueule, et en même temps ça fout les jetons. Alors quand en plus la gamine a le bon goût d'apparaître dans les endroits les plus sombres ou les plus improbables... Préparez-vous à sursauter. Une ombre, un petit rire, voire une apparition juste sous votre nez, tout y passe, sans excès, juste assez pour que l'on oublie pas qu'Alma ne nous lâche pas. C'est aussi l'occasion pour les développeurs de montrer à quel point ils gèrent bien les ombres et la lumière. FEAR multiplie les moments où une ombre se découpe sur un mur rien que pour faire flipper, et ça marche. Il faut jouer au jeu pour se rendre compte à quel point on est à fond dedans dès les premières minutes grâce à cette ambiance sombre et classieuse. Un must de FPS.



Même la jaquette pète la classe.



La gestion des ombres et de la lumière en jetait... et en jette encore, le tout sans fioritures HD.



Ombre et poussière !

FEAR était un canon graphique à sa sortie, et c'est indéniablement toujours le cas. Comment ? Pourquoi ? Tout simplement parce qu'il réussit le pari de proposer des textures nettes et détaillées, des effets soignés, en lieu et place d'effets HachDé servant à cacher la misère ou un manque d'inspiration (Bad Company 2, par exemple). Résultat, le jeu vieillit très bien. On pourrait reprocher au jeu ses environnements un brin cubiques, m'enfin des immeubles et des bureaux, c'est carré, point barre. Du côté des animations, c'est tout simplement parfait ou presque. Les bots se précipitent à l'abri, se baissent, courent en arrière tout en tirant, avec des animations des plus réussies. Là encore, un must. Toutefois, tout comme l'IA (voir plus bas), il est nécessaire de ne pas utiliser le ralenti pour pouvoir en profiter, sinon les combats sont expédiés bien trop vite.

Un gameplay parfait.

Le gameplay de FEAR est en harmonie parfaite avec le level design. En effet, loin de la pauvreté actuelle des FPS en termes de level design (en général, un couloir puis une grande salle/cuvette pour faire un carton), on sent que les environnements de FEAR ont tous été pensés pour le combat. Le moindre couloir peut se transformer en champ de bataille sanglant en quelques secondes. C'est pourquoi les niveaux sont remplis de tuyaux, caisses, fenêtres, pour



pouvoir se précipiter à l'abri en moins de deux. Le tout avec le fameux ralenti, déclenchable à tout moment. Cette jauge, au début de l'aventure, autorise une dizaine de secondes de bullet time, mais on est plus proche des 30 secondes en fin de parcours. Et les résultats sont là : les gun-fights sont extrêmement classes et techniques, surtout en mode de difficulté très élevé. Il faut en effet estimer les distances afin de savoir si on aura assez de ralenti pour atteindre tel couvert en canardant





FEAR 2, ou l'appel des billets verts. Et là, c'est le drame.

comme un porc. Et vas-y que je me précipite par une fenêtre, que je me jette derrière un bureau en balançant une grenade. Et tout cela est bien sûr assez gratifiant puisque les ennemis sont vraiment intelligents. De plus, chaque «univers» du jeu propose des combats différents. Tactiques pour les bureaux (il y a énormément de couvertures), plutôt grands espaces dans le ghetto, couloirs sombres pour les labos... Pour conclure avec la partie Solo, parlons de l'IA, qui est l'une des plus brillante jamais vu dans un jeu vidéo. Les ennemis sont clairement intelligents et adoptent sans cesse des stratégies différentes selon vos agissements pendant un combat. Le problème vient d'un mauvais équilibrage de la difficulté : si vous souhaitez profiter de cette IA hors norme, limitez votre utilisation du ralenti. Vous verrez alors les bots vous contourner, vous arroser de grenade voire même camper en attendant que vous sortiez de votre planque ! Du très bon.

Best multiplayer evar.

A présent, parlons du multijoueur de FEAR, un multi comme on en fait plus. Livré à sa sortie avec une douzaine de maps, si je me souviens bien, Monolith en offrira six de plus par le biais d'un patch. Ouais, un patch, gratuit, normal quoi. De plus, les maps sont grosso modos toutes d'excellente facture, pensées pour tous les modes de jeu, à savoir DM, TDM, CTF et la capture de zone. Si la capture du drapeau et la capture de zone occasionnent quelques poussées d'adrénaline, c'est surtout en DM et TDM que l'on s'éclate. Le gameplay étant «fast paced», ça cours, ça saute dans tous les sens.

Mention spéciale pour les attaques de contact, loin de se limiter à un pauvre coup de couteau façon BFBC2 ou MW. Ici, vous pouvez asséner un coup de crosse, un coup de poing, un coup de pied sauté, retourné, ou même un tacle ! Les combats sont donc très, très nerveux. Le multi de FEAR doit absolument être joué, et il reste d'ailleurs des centaines de joueurs aujourd'hui encore, bien plus que ce que FEAR 2 a jamais eu. FEAR est donc l'un des meilleurs FPS de tous les temps, tout simplement parce que tous les éléments qui font un bon jeu sont réunis à leur top, et procurent un max de fun aux joueurs.



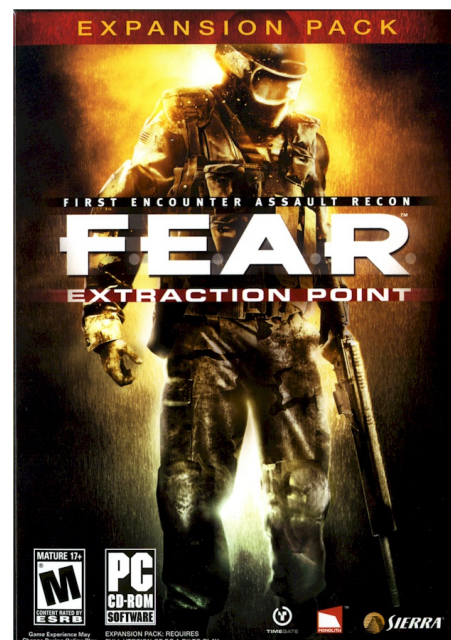
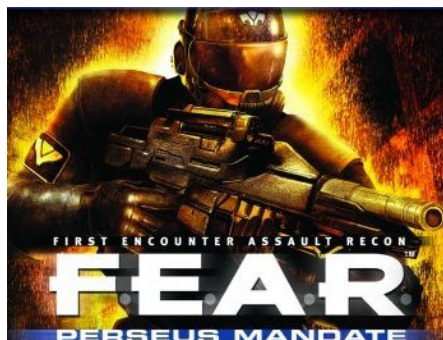
Le mode multi de FEAR fait distribué gratuitement sous le nom de FEAR Combat.



FEAR troque l'habituelle phase chiante de railshooting par une séquence un peu plus tendue.

Get to the choppa !

Presque un an jours pour jours après la sortie et le succès de F.E.A.R., la première extension du jeu pointe le bout de son nez. Intitulée Extraction Point et développée par TimeGate Studio (les responsables de TimeShift, un FPS sympa mais sans plus, et du récent Section 8, un gros bide), elle propose au joueur de retrouver le héros du FEAR originel et de lui faire atteindre une zone d'extraction, suite au crash de l'hélicoptère à la fin du premier épisode. Force est de constater que les types de chez TimeGate ont plutôt géré leur affaire. On retrouve tous les éléments qui ont fait le succès de FEAR, à savoir une ambiance noire, du gore, des gunfights nerveux et de la trouille. Tout en rajoutant ce qui manquait : des décors variés. Au court des cinq heures que dure cette extension, le joueur traversera donc une église, des catacombes, une zone industrielle, le métro et enfin un terrifiant hôpital. On note aussi la présence de trois nouvelles armes (dont un minigun et un laser), pas vraiment utiles, mais bon... Quant au scénario, même s'il ne reprend pas la suite du premier FEAR, il n'en est pas moins intéressant. Toute la campagne est rythmée par une atmosphère de fuite en avant vers le toit de l'hôpital, où un hélico est censé venir vous récupérer. Fuite d'Alma, fuite des soldats Réplica. Ce qui explique aussi que les ennemis ont plus souvent tendance à vous attendre par rapport au premier volet, dans lequel on avait plus souvent tendance à leur tomber dessus sans crier gare. Extraction Point est donc difficile. Si vous avez aimé FEAR, il est inévitable que vous apprécierez cette extension, surtout qu'on la trouve en bundle avec FEAR pour 15 euroballes.



Un épisode trop loin.

Un an après la sortie d'Extraction Point (soit deux ans après la sortie de FEAR), TimeGate récidive et lâche Perseus Mandate sur le marché. Et là, c'est le drame. D'une durée toujours comprise entre cinq et six heures, le jeu vous fait traverser des environnements industriels vides et moches. Les trois nouvelles armes sont à la fois moches, inutiles et impuissantes par rapport aux armes originales. Quant au scénario, il est aux abonnés absents. Le jeu transpire la flemme : les ennemis, les bruitages, les musiques sont les mêmes que dans les épisodes précédents. Par contre, la doubleuse française d'Alma n'est plus la même qu'auparavant, ce qui est bien ridicule ! Cette aventure est affreusement plate, seule la course poursuite finale parviendra à vous tirer de la torpeur dans laquelle ce jeu vous aura plongé.



Le gamerz, lorsqu'il ne joue pas, écume l'intarnet à la recherche de jeux pas chers ou d'enrichissement-cérébral massif. Tout cela afin de dominer le monde, un jour, peut-être...

Durant des années, tout se passait comme dans un rêve : les internautes échangeaient leurs avis et expériences sur des forums, des logiciels de chat, et les gens ayant des choses intéressantes à raconter mettaient les mains à la pâte pour créer un site web. Ce dernier système avait l'avantage de faire le tri automatiquement entre les gens «sérieux» et les kikoo de l'intratube pour qui le bout de la rue est déjà l'étranger. Mais, aux alentours de 2005, c'est le drame : le web 2.0 débarque, permettant à une horde de kévin, kévina et autres abrutis inintéressants de débarquer sur itnernet, et surtout, de le faire savoir à tout le monde !

Haï can't beleeev diz sheet !

Allons-y pour le défonçage de porte ouverte : le web 2.0, ce sont des sites, des interfaces «orientés utilisateur». En français, ça veut dire que l'utilisateur va pouvoir faire des sites facilement (blogs) et faire laisser son avis idiot sur n'importe quel sujet stupide, aux quatre coins d'internet. Les plus misanthropes d'entre vous aurons déjà tiqué sur un point. Oui, l'utilisateur, normalement, il a juste à fermer sa gueule puisqu'il UTILISE ! S'il a quelque chose à dire, il fait l'effort de créer un site. Le premier problème du web 2.0, c'est qu'il va permettre à tout le monde de raconter tout et surtout n'importe quoi, très facilement. C'est dramatique, car du coup les «bons» contenus sont noyés sous une avalanche de merde. Le meilleurs exemple, c'est Wikipédia. Cette encyclopédie 2.0, au deumeurant parfois pratique, étouffe de par son référencement abusif (chaque page wiki renvoie vers des tonnes d'autres pages wiki), et donc figure directement dans les premiers résultats des moteurs de recherche. Ce qui empêche tout simplement de découvrir des petits sites persos souvent moins riches mais bien plus intelligents et analytiques. On pourrait aussi parler des Skyblogs minables ou de cette mayrde de Facebook, mais ce dernier nuisible fera sans doute l'objet d'un prochain dossier à lui tout seul, le chanceux ! Bon heureusement le web 2.0 a aussi des avantages... Euh non en fait.



Générateur de néant.

Soyez honnête avec vous-même : avez-vous déjà croisé des blogs intéressants, qui n'auraient pu être adaptés en site ? Par exemple, des blogs aussi complets que Nioutaik ou Moggy Aspi Show auraient forcément été de vrais sites si les blogs n'avaient pas existé, car leurs auteurs avaient des choses intéressantes à raconter. Le web 2.0 permet donc uniquement de laisser la parole dans les commentaires à des blaireaux (les autres ont autre chose à faire). Si cela peut être intéressant dans une certaine mesure pour pratiquer des études sociologiques personnelles (étudier les trolls sur les blogs informatiques, les fascistes sur figaro.fr et les bobos sur liberation.fr...), c'est surtout une fois encore dans notre magnifique époque, un générateur de néant (ou de connerie, c'est pareil). Pourquoi ? Tout simplement parce que cela donne l'illusion aux gens de participer à quelque chose, d'influer sur une conversation. En gros, le pélo de base arrive, lâche son commentaire de merde, et a l'impression d'avoir accompli son devoir en fermant son navigateur. Sauf qu'il suffit de regarder des commentaires sur n'importe quel site ou blog pour s'apercevoir que dans 99% des cas, les gens ne lisent pas les commentaires précédents ! Les commentaires sont donc souvent des dialogues de sourds se terminant presque toujours par un point Godwin.

A notre époque de paumés où le seul objectif semble être d'avoir une plus grosse caisse que son voisin, on peut bien laisser cette petite fenêtre de fausse liberté aux internautes, espèce de sale tyran va ! Ah, parce que vous pensez que c'est désintéressé le web 2.0 ?

You stupid fool !

C'est sans doute ce qu'aurait répondu Liquid Snake à cette interrogation naïve. Non parce que je ne sais pas si vous êtes au courant mais le gagne-pain des sites, c'est le même que la télévision : la pub. Pour les gros sites, elles sont vendues en fonction du nombre de visiteurs sur la page en question. Vous voyez où je veux en venir ? Eh oui, le web 2.0 permet de faire revenir les gens pour poster des commentaires à la con. Il suffit pour cela de pondre des articles avec un potentiel de trollage élevé, et le tour est joué, des centaines de visiteurs se feront un plaisir de cliquer maintes fois sur votre page pour se battre virtuellement et oralement. Il suffit de regarder les sites d'information ou de jeux vidéo pour s'en convaincre : le trollage a beau être une pratique de mayrde sur le net, elle est abondamment utilisée pour générer du clic et donc du flouze. Quant aux blogs qui ne monétisent pas leurs pubs de cette manière, le trollage permet simplement de rameuter des gueux pour augmenter la fréquentation du blog.

Buck Danny

BD

Pour faire suite à la critique de Barbe Rouge le mois dernier, voici venir Buck Danny, héros créé lui aussi par Charlier et dessiné par Hubinon. Tous à vos avions !

Buck Danny, c'est une saga de BD narant les tribulations de trois amis pilotes : Buck Danny et ses amis Sonny Tuckson, le clown de service, et Jerry Tumbler, le sidekick. Les premiers tomes, parus à la fin des années soixantes, racontent la rencontre entre les trois gaillards durant la guerre du Pacifique. En dehors des tomes récents (le flambeau ayant été repris par Bergèse), chaque aventure de nos héros s'étale sur plusieurs tomes, pour atteindre aujourd'hui une soixantaine. Du Pacifique de ses débuts, Buck Danny, qui ne vieillit pas, traversera la guerre de Corée, puis vivra de multiples aventures aux quatre coins du monde.

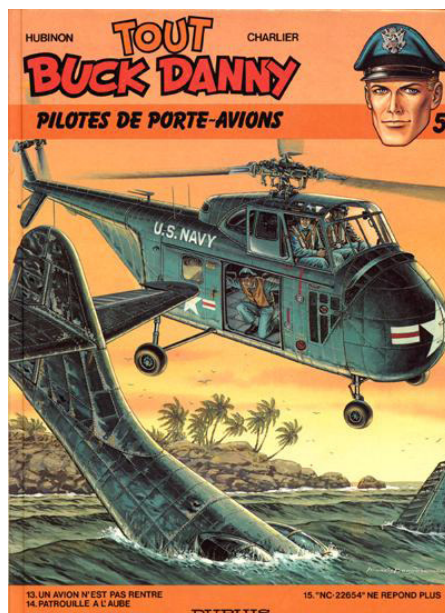
Tom Clancy go home !

Buck Danny est avant tout une BD d'aventure, dont les scénarios géniaux n'ont d'égal que la variété de l'action. Guerres, guérilla, espionnage, démobilisation, essai de prototype, guerre contre la drogue... Tout y passe, et certaines aventures se déroulent même majoritairement au sol ! On retrouve souvent quelques grosses ficelles type «omagad mon siège éjectable ne fonctionne pas» ou «zut mon parachute est en torche, heureusement je suis le héros donc je suis invincible», mais c'est un passage obligé pour dynamiser l'action. D'ailleurs, le dessin net et réaliste d'Hubinon colle parfaitement aux personnages, et chaque tome est un punaise de panard. On apprécie aussi les petites touches d'humour qui font mouche. Mais Buck Danny, c'est aussi la vulgarisation de l'aviation et de l'armée de l'air américaine plus de vingt ans avant ce gros sac de Tom Clancy. En effet, chaque nouvel avion, nouveau porte-avions (tous des modèles réels bien sûr) est dessiné avec précision, et leurs capacités sont souvent explicités dans des encadrés explicatifs fort bienvenus. Donc non seulement on s'éclate à lire et relire ces BD, mais en plus on se cultive un peu la tête, et ça mange pas de pain.

Les intégrales ne sont pas chères et souvent thématiques.



Impossible de consacrer un article à Buck Danny sans y faire figurer cette couverture mythique, tirée de ses premières aventures durant la seconde guerre mondiale.



Conclusionnage.

Buck Danny est donc une BD indispensable, et on la trouve depuis longtemps en intégral pour pas trop cher. D'autant que comme la plupart des vieilles BD, chaque page est noyée sous une masse de dialogues. En gros, on en a pour son argent. Venons-en aux tomes «récents», dessinés et scénarisés par Bergèse. Honnêtement, ces épisodes récents sont tout à fait sympathiques à lire, mais souffre de la comparaison avec ceux créés par Charlier et Hubinon : les scénarios sont plus «classiques», les histoires se règlent à la va-vite pour que chacune tienne en un seul tome... Bref, c'est bien, mais moins bien.

Opérons un petit retour aux sources du manga en ce mois de novembre : des gros seins et des petites culottes. Avec un additif actuel : des zombies !

Highschool of the Dead, c'est un peu la personnification de pourquoi je ne lisais pas de mangas jusqu'il y a quelques mois : des lycéens lourdingues entourés par des écolières manifestement adeptes des poches de silicone et surtout très enclines à montrer leurs nichons et leur fessier à la moindre occasion. Le tout pour appâter le chaland bien sûr. Mais pour ma défense, j'étais en pénurie de manga à ce moment là, et en plus, y'a quand même des foutus zombies !

OMG b00bz !

L'histoire est plutôt basique : du jour au lendemain, des zombies font leur apparition à Tokyo. Heureusement, une bande de lycéens et lycéennes par forcément potes vont parvenir à s'échapper de leur bahut en proie au chaos. Leur objectif est de retrouver leurs familles respectives. Voilà, c'est bateau, c'est naze, mais heureusement les péripéties sont plutôt sympas. Par exemple, la bande se retrouvera coincée dans un hyper-marché (Romero powa), se fera poursuivre par d'anciens camarades fanatiques, et bien sûr tranchera des zombies à la pelle. A mes yeux, les principaux atouts du manga sont d'abord ces massacres à répétition plutôt bien mis en scène et assez variés pour ne pas lasser, même si parfois l'organisation des cases frôle l'anarchie. Ensuite, il s'agit de la personnalité des protagonistes. Celle-ci évolue lentement au fur et à mesure des tomes, et pas forcément de le sens auquel on s'attendait : entre le héros pas si malin, la bimbo pas si conne, le geek taré des armes à feu et la mystérieuse manieuse de katana qui s'avère être une psychopathe plus ou moins atteinte, on ne s'ennuie pas, et c'est là l'essentiel. Jusqu'à présent, Highschool of the Dead ne se répète pas, et je trouve même dommage que la parution ait nettement ralenti (le tome 5 est sorti il y a plusieurs mois), car la situation commençait à devenir très intéressante. Au passage, notez que chaque tome coûte moins de 7€, ce qui est toujours bon à prendre.

OMG tits !

Comme d'habitude, le manga n'est pas parfait. Il est en effet très agaçant de se sentir prit pour un crétin boutonneux par des auteurs soucieux de coller des boobz et des petites culottes à la moindre occasion, parfois de manière parfaitement injustifiée. Et si on ne crache pas sur un plan nichon de temps en temps (hey girlfriend iz for ppl who have not internet), que penser de ces quelques (rares heureusement) scènes entre le ecchi et le hentaï, extrêmement suggestives et de manière totalement gratuite là encore ? Rien de vraiment dommageable mais toujours aussi gonflant de voir des mangas récents coller aussi bien aux clichés que l'on attribut justement aux mangas. Au rayon des défauts, on remarque aussi, comme abordé un peu plus haut, une

organisation un peu bordélique des cases durant les bastons. C'est bien beau de vouloir se la jouer djeuns foufou pour dynamiser l'action, mais parfois on ne comprend plus grand chose tant les cases sont en travers et dans tous les sens. Déjà que l'action est souvent à la limite de la cohérence dans certaines bastons... Bawai, vous connaissez beaucoup de gens vous, qui ont du mal à repousser des zombies avec un fusil à pompe mais qui se taille une route facile avec un katana ? Bon, c'est vrai que d'un côté, on n'a pas encore connu d'invasion de zombies, donc si ça se trouve ces saloperies craignent plus les lames que les balles. En tout cas selon les japonais. En résumé, Highschool of the Dead n'est pas incontournable, mais si vous êtes en manque de manga fun, pas cher et pas malin, alors n'hésitez pas.

