

## Metal Slug First Mission

# METAL SLUG 1ST MISSION™

Phénoménal ! C'est le mot qui vient à l'esprit dès que les premières images de *Metal Slug First Mission* défilent sur l'écran de la Neo Geo Pocket Color. Il faut pratiquement se pincer pour y croire car, foi de joueur, on avait rarement vu une réalisation graphique aussi renversante sur console portative !

Les niveaux sont d'une diversité et d'une qualité impressionnantes : désert, canyon, ville, égout, forêt, camp de prisonniers, train, etc. la liste est trop longue. Les sprites des personnages, d'une taille conséquente, sont détaillés à l'extrême : lorsque le héros s'ennuie, on peut le voir boire à la gourde, faire « coucou ! » de la main, etc.



Quand l'action devient un peu trop frénétique et que l'écran commence à être surchargé par les balles et autres explosions, l'animation souffre d'un léger ralentissement, tolérable. Compatissons, au passage, avec les possesseurs de Neo Geo Pocket noir et blanc car sur l'écran monochrome, ce chef d'œuvre devient une bouillie de pixel.



S'il impressionne par sa qualité graphique, *Metal Slug : First Mission* se défend également très bien au niveau du *gameplay* servi par une maniabilité sans faille grâce au décidément génial minijoystick. Ce nouvel opus rivalise sans problème avec ses prestigieux aînés en arcade et sur consoles de salon. Il innove même puisque son concept tient désormais davantage du jeu de plates-formes où l'exploration et la réflexion sont souvent à favoriser que le tir dans le tas. Chaque tableau est souvent décomposé en plusieurs phases de jeu (combats d'homme à homme, courses poursuites en char, etc.), garantissant une grande variété et une longue durée de jeu. Croyez-moi : l'essayer, c'est l'adopter !

## Calor



Test publié dans *Pocket Magazine* n°2