

Test de DEMON FRONT par B. Yoo

Hum... délicieuse sensation que celle procurée par la rédaction, aussi modeste soit-elle, du test d'un jeu que l'on adore ...

Mais quelle ligne rédactionnelle choisir ? Les infos brutes ? Le délire ? Objectivité ou expression enflammée d'un amour déraisonnable ? Allez, va pour un peu de tout ça !

1. Principe de jeu

Metal Slug.

Voilà qui résume bien la chose.

Mais c'est en partie faux car c'est plus (et moins aussi) qu'un slug-like.

Vous avez le choix entre 4 personnages. Chacun d'entre eux se voit attribué un petit compagnon, que je nommerai "monstre" pour des raisons de facilité (dans la version anglaise, c'est un "pet" (signifie "animal de compagnie" en anglais)).

L'écran de sélection des persos :



Chaque monstre a une affinité particulière avec un élément. Dans l'ordre: **vent**, **eau**, **feu** et **électricité**. Les héros, quant à eux, ne diffèrent que par leur design (il n'y a pas un personnage plus rapide ou plus puissant qu'un autre).

NB: les persos n'ont pas de barre de vie, donc un tir dans les fesses = la mort. Sauf si votre monstre est en mode "protection"... (Voir plus bas)

Puis vient le select stage (5 niveaux c'est malheureusement assez peu) :



Les commandes

Bouton **A** : tir de base (infini). Au corps à corps, frappe l'ennemi (comme dans un métal slug).

Si **A** est maintenu appuyé pendant 2 secondes, votre monstre se charge et est prêt à lancer une attaque puissante, qui détruit même les tirs ennemis qui la touchent ! Par contre, son champ d'action est relativement réduit. Vous pouvez utiliser cette attaque autant de fois que vous le désirez.

Bouton **B** : sauter. Une fois en l'air, si vous maintenez appuyé le bouton de saut, le personnage se voit littéralement pousser des ailes (!) et peut planer pendant quelques secondes. Très pratique pour survoler des ennemis en les mitraillant d'en haut.

Bouton **C** : activer/désactiver la protection. Votre monstre perd des points de vie (il peut être touché 4 ou 5 fois avant de disparaître, et mourir) au fur et à mesure que des tirs le touchent quand il est en mode "protection" (bulle).

Il y a un coup spécial dans ce jeu, qui ne peut s'effectuer qu'en mode 2 joueurs. Chaque joueur doit faire charger son monstre. Puis, les 2 joueurs mettent en contact leurs monstres (un cercle apparaît alors autour d'eux), puis relâchent simultanément le bouton **A**. Le résultat, ci-dessous. :)



Les armes supplémentaires

- le fusil mitrailleur (bonus rouge) : classique mais efficace.
- le fusil lance-grenade (bonus gris) : utile pour faire le ménage, mais très peu précis.
- le fusil électrique (bonus bleu) : très pratique quand les ennemis sont en surnombre, car au contact de l'ennemi les tirs se divisent en 4 éclats électriques. Malheureusement, il est peu puissant.

- le fusil lance-glace (bonus bleu ciel) : s'utilise un peu comme un lance-flamme. Une arme aussi belle que redoutable.
- le fusil à pompe (bonus noir): de courte portée, mais sa puissance est destructrice.

L'écran de jeu

Vous pouvez voir sur la photo ci-dessous, qu'en haut à gauche, il y a 2 jauges: une orange (qui représente votre jauge de "corps à corps") et une bleue (jauge de "morts" ou de "combat à distance") :



La jauge orange augmente lorsque vous frappez des ennemis au corps à corps : des petits coeurs marqués "+1", "+4" ou "+8" apparaissent suivant votre performance. Une fois cette jauge remplie, votre monstre gagne un niveau d'expérience et passe au "level" supérieur. Il y a 9 niveaux en tout, et le fait de mourir, utiliser un continue ou meme changer de personnage, ne diminue pas ce niveau qui reste acquis jusqu'au GAME OVER. Par contre, la mort fait retomber votre jauge à zéro... il faut alors tout mettre en oeuvre pour la remplir de nouveau.

Aux niveaux 4 et 7, votre monstre change de forme et son tir s'élargit.

Le héros avec son monstre de feu en niveau 1/2/3 :



Le héros avec son monstre de feu en niveau 7/8/9 :



NB: une fois au niveau 9, lorsque la jauge est remplie (et comme vous ne pouvez plus monter de niveau), vous avez la possibilité de déclencher l'attaque de votre monstre de manière classique mais celle-ci ne durera pas 2 secondes comme d'ordinaire, mais une dizaine de secondes. C'est, à ce que j'ai vu, le coup qui enlève le plus de vie de tout le jeu...

Le joueur 2 se défoule au corps à corps sur la petite base ennemie, ce qui lui fait gagner des points pour sa jauge orange :



La jauge bleue quant à elle, se remplit au fur et à mesure que vous tuez des ennemis. Il y a au total 4 niveaux de puissance pour votre arme (identique pour chaque personnage). Rien de particulier à signaler ici.

Les combos qui s'affichent en bas de l'écran, indiquent le nombre de tirs qui sont allés toucher une cible. Au fil du temps, si vous ne touchez personne, la jauge diminue et vous marquez donc moins de points. Quand la jauge retombe à zéro (s'il n'y a plus d'ennemis à l'écran ou que vous tirez n'importe où par exemple), les combos s'arrêtent. Notez bien que ceux-ci ne servent qu'à faire du high-score. ;)

2. La réalisation

J'ai un avis assez mitigé quand à celle-ci. Le jeu est coloré, les sprites ennemis sont nombreux (mais souvent les mêmes), et l'animation ne ralenti jamais.

Malheureusement les animations des sprites sont un peu moins détaillées que chez la concurrence, et les musiques d'ascenseur (celle du niveau "SNOW" est tout simplement nulle) refroidissent quelque peu notre enthousiasme. Les bruitages sont par contre très bons et couvrent le plus souvent les musiques, donc bon...

Par contre, et j'en viens à ce qui me gêne au niveau du rendu, c'est le manque de charisme des héros et des ennemis. On affronte toujours les mêmes espèces de petits bonshommes obèses et les monstres de pierre 80% du temps...

Alors que dans metal slug l'action est continue, ici de temps en temps le scrolling s'arrête, car il faut abattre X nombre d'ennemis. Dans la série metal slug on a l'impression que les soldats qu'on trucidé sont tous uniques; dans Demon

Front c'est de la chaire à canon, qu'il faudra éliminer comme de la vermine, jusqu'à avoir atteint le quota imposé par les programmeurs pour pouvoir continuer votre progression.

Concernant le (manque de) charisme des héros à présent. D'un côté on a 2 persos plutôt réussis, soient la fille et le jeune garçon au *pet* enflammé... (désolé il fallait que je la fasse à un moment celle-là :D). De l'autre, un espèce de gros singe tout moche qui a volé sa tenue à Peter Pan ainsi qu'un pseudo-scientifique (Dr Jay -sic-) en combinaison bleue... beuark, je vomis tellement c'est laid et de mauvais gout. Pour un héros, niveau "classe" ou attachement, on repassera. Dommage.

Bien sûr, le jeu est loin d'être moche, mais pour un jeu sorti 3 ans après Metal slug 3 sur un support censé être plus puissant, la déception est légitime (cela dit, tout le monde n'a pas le talent de SNK).

C'est tellement loin d'être moche que c'est souvent très beau... mais tout de même, les persos :



3. Les petits plus qui font la différence

Un gameplay intéressant, une réalisation correcte... Tout ça c'est bien joli, mais il s'agit du minimum qu'un jeu d'arcade se doit de proposer aujourd'hui.

Pour le consommateur lambda qui met sa pièce de 1 euro (enfin pas en France en tout cas...), c'est suffisant.

Mais pour ceux à moitié gagas, qui achètent leur jeu d'arcade (d'occasion) le triple d'un jeu PS2 (neuf), il y a de quoi rester sur sa faim. Heureusement pour nous, le jeu ne propose pas que ça. Bien sur, il y a la possibilité de faire du high-score, et une fois le jeu terminé, rentrer votre performance (sous forme d'un code à 24 chiffres) donnée à la fin du jeu, sur [le site officiel](#) (partie "ranking") afin de mesurer votre skill aux meilleurs joueurs mondiaux. :)

C'est déjà une très bonne chose, mais ce n'est pas tout.

A l'heure actuelle, j'ai fini le jeu 13 fois. Je ne suis pas un fondu de jeux vidéo, mais je sais pertinemment que je ne vais pas m'arrêter là. Pourquoi ? A cause (ou grâce plutôt) des secrets (bien) cachés !

Il y a, dans chaque stage, un artefact (sorte de symbole) enfermé dans un réceptacle. Celui-ci ne s'ouvre qu'avec une clé (trouvée dans le même stage). Il vous faudra donc trouver la clé et le réceptacle, afin de pouvoir libérer l'artefact. Une fois les 5 artefacts en votre possession... bah heu... je ne sais pas ce qui se passe, je n'en ai trouvé que 2 pour l'instant ! La clé et le réceptacle se présentent comme ci-dessous.

Vous pouvez voir à l'écran que vous êtes déjà en possession de la clé du stage (en haut), et voici le réceptacle (la sphère blanche en bas) de ce niveau. Bien sûr, tous les 2 étaient cachés... Il ne vous reste plus qu'à libérer l'artefact !
:



Autre point important: sur les 13 fois que j'ai fini le jeu, je n'ai affronté le boss final que 3 fois en tout. Et je ne sais pas pourquoi !!! Encore un mystère à résoudre...

NB: il semble qu'à 2 joueurs on affronte systématiquement le boss final, alors que tout seul il faille accomplir quelque chose spécial (highscore ? ordre particulier de sélection des niveaux ?).

Bref, si vous voulez finir le jeu à 100%, vous avez de quoi jouer pendant des heures !

4. En conclusion

En tout honnêteté, et malgré les petits défauts précédemment cités, je ne m'attendais pas à accrocher autant à ce jeu. Le déclic s'est produit quand j'ai compris qu'il y avait des secrets à découvrir, et que c'étaient plus que des sous-niveaux supplémentaires. C'est pourquoi je voulais le préciser dans ce test, afin que vous ne passiez pas à côté de cet élément important, qui change à mon goût les statuts de Demon Front de "bon jeu d'action" à "jeu d'action immersif".

Par contre, ça "sent" le jeu réalisé avec un budget moyen (c'est pas tekken 5 quoi), et j'ai de plus repéré 2 bugs mineurs :

- une fois la musique s'est arrêté pendant 5 secondes au début d'un sous-niveau, puis s'est relancée normalement, avec du retard quoi;
- et (c'est systématique), quand vous battez le boss du niveau "STATION" et que vous sautez dans le vide, votre personnage ne meurt pas et vous marchez tranquillement tout en bas de l'écran, sans mourir...

Franchement, quand on a fait le tour des Metal slug et que l'on cherche un jeu de tir avec un univers complètement différent, ce jeu est une excellente alternative. De plus, si vous possédez déjà un slot PGM, ce jeu a un prix qui reste encore "raisonnable" (environ 150 € d'occasion).

Même si je continue à préférer la série des Metal slug (principalement grâce au charisme des personnages, et à la "SNK touch"), je classe Demon Front parmi les meilleurs du genre.

Voici d'ailleurs, à titre indicatif, un classement incluant Demon Front (afin de clarifier l'intérêt que je porte à ce jeu):

1. Metal slug 3 ~~~~~~19,5/20
2. Metal slug X ~~~~~~18/20
3. ex-aequo Metal slug 1 / Demon Front ~ 17/20
4. Metal slug 5 ~~~~~~13/20

5. Metal slug 4 ~~~~~~10/20

NB: si vous cherchez un très bon jeu d'action, au gameplay à l'ancienne, piloter plein de véhicules... (chose impossible dans Demon Front), alors jetez un coup d'oeil à GUNFORCE 2 (JAMMA), jeu programmé par ceux qui enfanterons plus tard Metal Slug 1 (il est d'ailleurs à noter que beaucoup d'idées dans GUNFORCE 2 seront reprises par la suite dans les Metal Slug).

Source : <http://pgm.database.perso.sfr.fr/testdemonfrontbyoo.htm>