

Metal Slug 4



Genre : tir / plates-formes
Année : ©2002, Mega Enterprise - ©2002, Playmore
Taille : 553 Mbits
Testé sur : Neo-Geo

Existe aussi sur :

Neo-Geo MVS
 PlayStation 2
 Xbox
 PlayStation 2 / PSP / Wii (Metal Slug Anthology)
 PC (Metal Slug Collection)

UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

Juste avant de se faire liquider par Aruze en 2001, la compagnie SNK nous avait offert la réédition d'un jeu magnifique, Metal Slug 3. Un opus magnifique, une véritable œuvre d'art, mais en aucun cas un nouveau Metal Slug. La série était-elle tombée dans l'oubli ? Allions-nous rester sur cet épisode fabuleux qu'est Metal Slug 3 ? Eh bien, non ! Playmore, après avoir racheté toutes les licences que possédait Aruze concernant la Neo-Geo, a confié le développement d'un nouveau Metal Slug à une compagnie coréenne, Mega Enterprise. Ainsi Metal Slug arrive le 27 mars 2002 en arcade puis le 12 juin en cartouche pour console.

Première surprise, Metal Slug 4 n'occupe plus "qu'à peine" plus de 550 Mbits. Ce qui est peu, en comparaison de son brillant aîné. Mais bon, comme chacun le sait, ce ne sont pas les chiffres qui comptent. Voyons plutôt que ce Metal Slug 4 nous propose.

Cette fois, nous avons droit à une véritable petite intro, chose inconnue depuis Metal Slug premier du nom. Elle n'est pas terrible, mais c'est un effort louable. Elle révèle le retour de Morden, que l'on croyait mort dans le grand vaisseau des aliens à la fin de Metal Slug 3.



PRESS 1P OR 2P START

CREDITS 05



PRESS 1P OR 2P START

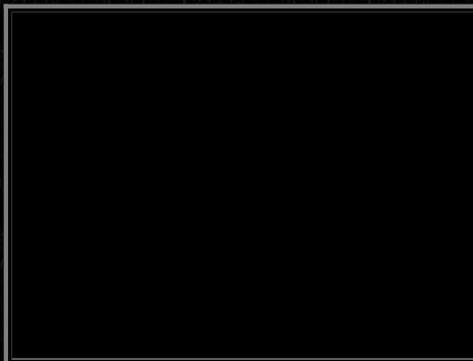
CREDITS 05



PRESS 1P OR 2P START

PLAYMORE MEGA
 MEGA ENTERPRISE CO., LTD. 2002
 © MEGA ENTERPRISE CORPORATION

CREDITS 05



Le scénario est le suivant. Un groupe de cyber-terroristes du nom d'Amadeus est parvenu à construire un ordinateur capable de prendre le contrôle de toutes les installations militaires. Tarma et Eri sont affectés à la protection des savants qui développent l'antivirus. Marco et Fio sont rejoints par deux nouvelles recrues, Trevor et Nadia. Un satellite est parvenu à localiser le repère du groupe Amadeus et on a reconnu Morden.



SITES FILS



Les menus sont toujours les mêmes, les habitués ne seront pas dépayés. Il y a aussi un menu "Art Gallery" qui apparaît quand on finit le jeu mais nous sommes sur Neo-Geo AES, non sur Neo-Geo CD. Il n'y a donc que quatre pauvres images... Honnêtement, c'est plus ridicule qu'autre chose, il aurait mieux valu qu'il n'y ait rien. Quant à l'écran de sélection des personnages, il a été refait à neuf, avec deux surprises.



Eh oui, Tarma et Eri ont été remerciés par la production. Ils viendront toutefois prêter main forte lors de certaines phases de jeu. Il reste dommage qu'ils ne soient plus jouables. Pour nous consoler, voici les deux nouveaux venus.



Les commandes de base ont été revues sur un point. La *Metal Slug Attack* se fait désormais en appuyant sur **D** et non plus **A+B**. Cela évitera de sacrifier son véhicule par erreur alors qu'on voulait juste lui faire effectuer un saut tout en continuant de tirer. Pour les puristes et les nostalgiques, il est toujours possible de revenir à la commande **A+B** via le menu des options.



Les armes sont les mêmes que dans Metal Slug 3 à un détail près : l'apparition du *Dual Machine Gun*, une mitrailleuse double. Cette dernière possède toutefois l'inconvénient de ne pas permettre de tirer dans les directions diagonales.



Petite nouveauté qui n'en est pas vraiment une, on retrouve l'arme Stone (activable avec **S**), apparue dans Metal Slug X puis abandonnée dans Metal Slug 3. On se trouve donc avec trois projectiles possibles : la grenade de base, le cocktail Molotov et le rocher.



Côté véhicules, il y a moins de choix qu'avant. Pour compenser cela, il y en a un bon nombre de nouveaux : moto (side-car), deux blindés qu'on peut voler aux ennemis, camion, mutant-robot et un chariot de manutention.



Metal Slug 4 apporte un nouveau principe de bonus de points, le *Metalish System*. Au cours du jeu, on peut ramasser diverses médailles, chacune activant la *Metalish Gauge* plus ou moins longtemps selon sa couleur.



Une fois cette jauge apparue, on doit profiter du temps correspondant pour marquer un maximum de points. Des petites médailles de couleurs sont alors données au personnage. Ensuite, un rang est donné : *Bravo, Great, Terrific* et *Metalish*. Chacun donne une ration de points supplémentaires à la fin de la mission. Soit, respectivement, 10 000, 50 000, 100 000 et 500 000 points. Le but est donc d'avoir le rang *Metalish* (il faut gagner 10 000 points avant la disparition de la *Metalish Gauge*). Cela est d'autant plus vrai que c'est le meilleur rang atteint au cours d'une mission qui compte pour les points attribués à la fin de celle-ci. Attention, si on monte dans un véhicule quand la *Metalish Gauge* est activée, elle fait place à la classique *Damage Gauge*. De la même manière, la *Metalish Gauge* ne peut s'activer si on ramasse une médaille et qu'on est déjà dans un véhicule.

Enfin au niveau des transformations, on peut à présent devenir un singe similaire à celui qu'il fallait délivrer dans Metal Slug 3. Armé d'une mitraillette, il peut s'accrocher à certaines portions du décor.



Metal Slug 4 dispose de six missions, on retrouve ainsi le schéma des opus 1, 2 et X à l'instar de Metal Slug 3, ceux-ci disposent d'embranchements, cependant bien moins nombreux.



Les missions se terminent, comme la tradition le veut, par des boss de fin de niveau. Ces derniers sont assez anecdotiques pour la plupart, la série ayant connu bien mieux.



Manifestement moins fourni que son glorieux aîné, Metal Slug 4 se rattrape tout de même grâce à ses nouveautés, assez nombreuses. Va-t-il être digne de sa lignée en termes de réalisation ?...

Aspect graphique

Visuellement, Metal Slug 4 n'est pas très évident à juger.

Celui qui découvre la série avec cet épisode pourra le trouver plutôt détaillé avec de jolis décors, bien qu'un peu ternes et parfois trop vides.

Si on connaît bien les opus précédents, le point de vue change radicalement. Certains passages sont repris d'épisodes précédents avec plus ou moins de recyclage, ce qui trahit un flagrant manque d'originalité. C'est pas assez fouillé, pas assez coloré et pas du tout inspiré (ou mal inspiré, plutôt).

Mega Enterprise s'est contenté de faire un assortiment de décors recyclés, le tout agrémenté de nouveaux stages pas toujours du meilleur goût.

Animation

L'animation, similaire à Metal Slug X et Metal Slug 3, ne trahit que peu de ralentissements. C'est cependant moins détaillé et moins humoristique, même s'il reste quelques bons moments, comme ces soldats déguisés en bonhommes de neige.

Bruitages et musiques

Les bruitages ont été complétés par rapport aux épisodes précédents. Les musiques sont nouvelles mais hélas ce sont les mêmes tout au long d'un niveau (comme dans Metal Slug, plus vieux de six ans). Cela devient donc assez lassant. Dommage, elles son plutôt réussies, par ailleurs. Vous pourrez écouter le thème de la mission 3 en cliquant [ici](#).

Jouabilité

Virer Eri et Tarma, pourquoi pas. Cela étant, les nouveaux personnages Trevor et Nadia n'apportent rien en terme de jouabilité, voilà une opportunité manquée. Les nouveaux véhicules et surtout le *Metallish System*, clairement conçu pour les adeptes du score, relèvent toutefois le niveau.

Durée de vie

Il y a certes six missions, mais elles sont trop courtes. D'un autre côté, ceux qui n'ont pas trop apprécié la longueur de Metal Slug 3 (et surtout de sa dernière mission) trouveront ici davantage leur compte. Les embranchements sauvent ce jeu en donnant l'envie d'y revenir même quand on l'a fini. Il se montre en revanche trop difficile et irrégulier, certains passage et boss imposant un rythme qui ne permet pas de s'en sortir sans mourir.

Au final :

Soyons clair, Metal Slug 4 n'arrive pas à faire oublier Metal Slug 3. Réalisé à la va-vite avec ses décors mal recyclés et ses musiques clairement trop peu nombreuses, il allait tout droit dans le mur. Heureusement pour lui, le système de points avec les médailles et les nouveaux véhicules lui permettent de rester correct, malgré sa difficulté mal dosée. Ajoutons à cela une base intrinsèquement très solide et on obtient un bon jeu.

★★★★☆ 3/5

Et aujourd'hui ?

Pour les épisodes suivants (5, 6, 7 et XX), SNK Playmore a préféré reprendre les rênes du développement de la série. Et le résultat, sans atteindre les sommets atteints par Nazca puis SNK, est tout de même meilleur.

Concernant Metal Slug 4, c'est sans nul doute un bon run n' gun, mais également le moins bon des Metal Slug. Si on a déjà les épisodes précédents et qu'on en veut davantage, on peut lui donner sa chance.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)