

## Metal Slug 5



**Genre :** tir / plates-formes  
**Année :** ©2003, SNK Playmore  
**Taille :** 708 Mbits  
**Testé sur :** Neo-Geo AES

**Existe aussi sur :**  
 Neo-Geo MVS (jamma et cartouche)  
 Xbox  
 PlayStation 2  
 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

### SITES FILS



Metal Slug, ou comment tenter de résoudre une équation impossible. Le premier, réussi en tout point, est en 1996 tout de même un peu limité et court. Pas de souci, en 1998 SNK fournit une suite bien étoffée, mais malheureusement entachée de ralentissements. Aucun problème, un an après sort Metal Slug X ayant bien moins de ralentissements et encore plus luxueux. Même si on a l'impression d'avoir atteint un sommet (ce qui est le cas), Metal Slug 3 va se montrer encore plus... total. Cette fois, la série a atteint les plus hautes sphères du run n' gun et pour faire mieux, il faut un talent inouï. Mega Enterprise est loin de l'avoir et Metal Slug 4, même s'il est objectivement bon, reste bien loin de ses quatre aînés.

Pour Metal Slug 5, SNK Playmore a pris les choses en mains : développement par la maison-mère, 708 Mbits, plus de copier-coller maladroit. Est-ce pour autant suffisant pour satisfaire les fans de la série, particulièrement exigeants et pointilleux ? Rien n'est moins sûr.

Après avoir enfoncé la cartouche, on peut voir une intro qui n'en n'est pas vraiment une. C'est plutôt un écran-titre animé. Ce dernier nous laisse entrevoir ce qui semble être un nouveau véhicule, nous y reviendrons un peu plus tard.



BEST TANK BUSTERS		
RANK	SCORE	PLAYER
1 <sup>ST</sup>	107400	APE
2 <sup>ND</sup>	98410	BAT
3 <sup>RD</sup>	89330	CAT
4 <sup>TH</sup>	76300	DOG
5 <sup>TH</sup>	60740	FEL
6 <sup>TH</sup>	59630	FOX
7 <sup>TH</sup>	49890	GNU
8 <sup>TH</sup>	33960	HEN
9 <sup>TH</sup>	29430	IMP
10 <sup>TH</sup>	15640	JAY

Cette fois, le scénario n'a absolument rien à voir avec l'ennemi juré de Marco et Tarma, le général Morden. Une installation chargée de fabriquer un nouveau modèle de Metal Slug est attaquée et les plans sont volés. Marco et Tarma sont chargés de retrouver ces plans. Parallèlement, Fio et Eri mènent une enquête sur l'Armée ptolémaïque, un groupe paramilitaire. Elles parviennent à l'entrée d'une ruine aztèque, le Couloir de Feu. C'est alors qu'elles sont repoussées par les indigènes ainsi que par un char géant. Il ne fait aucun doute que c'est l'Armée ptolémaïque qui s'est emparée des plans volés. Marco et Tarma sont appelés en renfort pour soutenir Fio et Eri. Nos quatre héros prennent d'assaut le Couloir de Feu...



On tombe sur l'écran d'accueil, similaire à celui des épisodes précédents : Game Start, How to Play, Option et Exit, c'est tout. Fini le menu Gallery de Metal Slug 4. Cela étant, beaucoup trouveront que n'est pas une grande perte, tant il était indigent.

Une fois quelques réglages effectués (ou non, si on veut jouer en conditions brutes), l'écran de sélection des personnages se dévoile. On y retrouve avec plaisir Tarma et Eri. Je n'ai rien de particulier contre Trevor et Nadia, mais ils n'avaient rien apporté dans Metal Slug 4 alors que cela aurait l'occasion d'introduire des nouveautés spécifiques à chaque personnage. Entre cela et le fait qu'ils avaient moins de charisme que Tarma et Eri, le retour de ces derniers est une très bonne chose.



À un moment, il y a eu des photos avec Clark et de Leona de la série King of Fighters circulant sur la toile. Rapidement identifié, ce "fake" a tout de même donné des idées à SNK Playmore qui les inclura respectivement dans Metal Slug 6 et Metal Slug XX.



La séquence How to Play (dont la musique a changé, chose inédite dans la série), présente les commandes de bases, inchangées depuis Metal Slug 4.

- A : tirer
- B : sauter
- C : lancer une grenade
- D : *Metal Slug Attack*



Un nouveau mouvement apparaît, la glissade. Si on appuie simultanément sur ↓ + B, le personnage effectue une glissade, glissade pendant laquelle il peut tirer. Cela permet de passer sous certains tirs et de rester offensif.



Par contre du côté des armes, pas grand chose à signaler. Ce sont strictement les mêmes que dans Metal Slug 3 et 4, à ceci près que le *Flame Shot* (arme pourtant présente depuis les débuts de la série) a été supprimé. Même chose du côté des projectiles à envoyer avec le bouton C. On peut dire au revoir aux *Fire Bomb* et *Stone*, il ne reste que la grenade classique comme dans... le premier Metal Slug.



Concernant les véhicules, on note l'apparition d'un nouveau char, le *Slug Gunner*. Ce dernier, qui n'est pas sans évoquer les véhicules-robots de Top Hunter, avance soit sur chenilles, soit en marchant !! Il y a aussi quelques autres joyeusetés,



comme ce véhicule gigantesque qui ressemble à une araignée, ou encore la voiture de type Fiat 500, équipée d'une mitrailleuse.



Pour la première fois dans la série, on n'affronte pas l'Armée rebelle. Cela implique que les ennemis sont totalement inédits même si, bien sûr, leurs engins ont parfois un goût de déjà-vu.



Les missions sont au nombre de cinq. Tout commence par une jungle sud-américaine puis on poursuit le carnage dans un temple aztèque. La suite, on peut la commencer à la découvrir au travers de ces quelques images des trois premiers niveaux.



Comme on peut s'en douter, à la fin de ces missions, des boss sont là pour bloquer votre progression ou au moins faire perdre quelques vies. Ils ont le mérite d'être plus inspirés que ceux de Metal Slug 4 et surtout ont des schémas d'attaque plus logiques. Le premier est assez original, c'est une réplique du *Metal Slug* en beaucoup plus imposant.



Cet épisode faisant suite au controversé Metal Slug 4, expert en recyclage maladroit, c'est peu de dire qu'il était attendu avec beaucoup d'exigence et ce, avant même sa sortie. Voyons immédiatement ce que cela donne dans le détail...

### Aspect graphique

Dans un jeu, la première impression est toujours importante, et Metal Slug 4 avait échoué sur ce point en proposant un premier niveau tème et très inspiré de certains passages de Metal Slug 1 et 2. Ici, Metal Slug 5 nous met immédiatement dans de l'inédit : jungle sur un fleuve à bord d'un canoë, pyramide aztèque, le dépaysement et l'impression de nouveauté sont bien là.

Couleurs, détails, éclairages, tout est bien travaillé et met en de bonnes conditions pour une partie. Les décors sont fouillés, colorés, avec une multitude de détails. Les ennemis sont plus variés et, grande première, les soldats en tenue verte de l'Armée rebelle du général Morden ne sont plus là.

Cette fois, nous avons un bien joli Metal Slug qui n'a pas à rougir en face des opus X et 3.

### Animation

Les ralentissements sont rares et bien gérés, pas de gros souci, sauf à un endroit : contre le boss du deuxième niveau, si on joue à deux, l'écran gèle parfois carrément ! Les mouvements des ennemis sont par ailleurs très bien rendus à l'écran, en particulier pour les boss de fin de mission. SNK Playmore a fait un travail correct qui manque de finition.

### Bruitages et musiques

Déclinée à tous les modes, du Heavy Metal au western spaghetti, la bande son reprend quelques morceaux bien connus et elle en apporte une bonne dose de nouveaux. La qualité est très bonne, les thèmes entraînants (celui du début de la première mission est disponible [ici](#)), les programmeurs se sont surpassés. Pour s'en donner les moyens, ils ont d'ailleurs alloué deux fois plus de mémoire au son que le maximum habituel (256 Mbits au lieu de 128 Mbits).

Les bruitages sont dans la parfaite continuité des chapitres précédents : boumms à souhait, ils renforcent l'immersion dans l'action. Comme pour l'animation qui gèle à un moment précis, on pourra également remarquer qu'un bruitage ou deux ont tendance à "cracher", dommage.

### Jouabilité

La glissade est bien pratique pour se dégager de certains mauvais pas, d'autant plus qu'on peut le faire tout en tirant.

Elle a également pour conséquence qu'on peut se retrouver à glisser au lieu de sauter tout en tirant vers le bas. Pas de gros souci, on apprend vite et cette mauvaise habitude disparaît rapidement. Cela restera gênant pour celui qui ne possède pas le jeu et veut jouer à Metal Slug 5 très occasionnellement. On pourra également regretter le fait que les véhicules sont assez peu nombreux (11 dans Metal Slug 3 et 8 dans Metal Slug 4, contre 6, ici). Cela étant, la jouabilité reste très bonne, c'est du pur Metal Slug.

### Durée de vie

Le jeu dispose de cinq missions comme le grandiose Metal Slug 3, cependant ce dernier avait un dernier niveau d'anthologie, très (très) long et difficile. Ici elles sont assez courtes, c'est un peu dommage, d'autant plus que le jeu n'est pas spécialement ardu. On arrive au boss de fin en disant "déjà c'est le dernier boss ?". Un boss qui peut décevoir, on ne comprend pas d'où il vient ni ce qu'il est exactement par rapport à l'Armée ptolémaïque. Un chef suprême ? Un démon que les membres de cette armée adorent ? Mystère. De plus, les embranchements ont presque disparu. Une dernière mission plus longue et/ou une mission supplémentaire et ça aurait été bien mieux.

### Au final :

Première chose, Metal Slug 5 enfonce son prédécesseur en termes de réalisation et d'originalité. Plus joli, plus réussi et plus varié au niveau du son, il fait oublier le faux pas de Metal Slug 4, ce dernier ayant pour lui son système intéressant de médailles. Metal Slug 5, c'est de la très bonne réalisation, mais il reste perfectible avec son animation qui gèle et ses bruitages mal échantillonnés. D'accord, cela reste trop anecdotique pour entâcher la qualité du jeu, mais les joueurs les plus exigeants ne manqueront pas de relever ces soucis.

Au regard de ses 708 Mbits, cet épisode reste néanmoins trop court, trop léger et trop décousu au niveau de son histoire pour espérer égaler les brillants Metal Slug X ou Metal Slug 3, bien plus généreux.

★★★★☆ 4/5

### Et aujourd'hui ?

Metal Slug 5 n'est pas du niveau de Metal Slug X et Metal Slug 3, c'est indéniable. Cela reste un très bon épisode, apportant pas mal de nouveautés à une série qui tournait sérieusement en rond après le 4. Bien que ce ne soit pas celui à avoir en priorité, il est tout à fait digne de sa série et, c'est bien là l'essentiel, offre un moment d'action pure, comme tout Metal Slug qui se respecte.



Tarma







[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)