

Metal Slug : 2nd Mission (US)

La recette est la même que pour *Metal Slug : 1st mission*, ce jeu cumule de multiples phases : plates-formes, *shoot'em up* horizontal en avion, descente à l'aide d'un réacteur dorsal, course poursuite dans un train ou encore "balade" en sous-marin. Six armes sont à votre disposition. Le nombre de missions (32) est impressionnant. Il vous faudra libérer un maximum de prisonniers (100 au total). Ces derniers sont parfois bien cachés, il faudra fouiller tous les recoins des écrans. Certains ex-otages vous divulgueront de précieux renseignements.

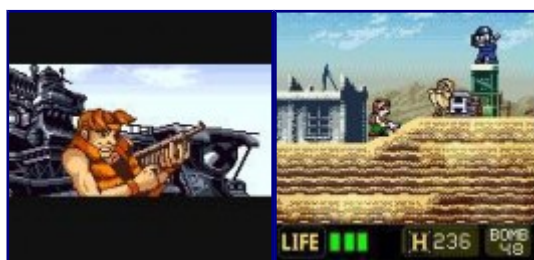


Un point fort est la non-linéarité du jeu : il ne suffit pas de terminer toutes les missions pour arriver au bout. Même si *Metal Slug* met en scène un ersatz de Rambo (ou une Rambo-girl, c'est comme on veut !), cela n'empêche pas de devoir faire preuve d'un minimum de réflexion pour se sortir de certains niveaux... A chaque début de mission, la carte montrant votre localisation apparaît. Penser alors à communiquer avec votre base, ça peut servir !



La réalisation est excellente. Les *sprites* sont immenses et les décors magnifiques, souvent avec des *scrollings* différentiels. On peut toutefois recenser quelques ralentissements. Des voix digitalisées relèvent la bande son, plutôt plate. Quelques trouvailles viennent pimenter le jeu : on se retrouve à ramer dans une barque après être mort en sous-marin, on peut utiliser une mitrailleuse à certains endroits, etc. Sachez, enfin, que l'on peut trouver des icônes, et même des armes, en tirant à certains endroits précis (sol ou murs, par exemple) !

RayXamber





Test publié dans *Pocket Magazine n°7*