

Metal Slug 3



Genre : tir / plates-formes
Année : ©2000, SNK
Taille : 708 Mbits
Testé sur : Neo-Geo AES

Existe aussi sur :

Neo-Geo MVS
 PlayStation 2
 Xbox
 PlayStation 2 / PSP / Wii (Metal Slug Anthology)
 PC (Metal Slug Collection)
 Xbox 360 (Xbox Live Arcade)
 Wii (Virtual Console)

UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

La Neo-Geo, c'est bien entendu les jeux de combat, mais ce n'est pas que cela. Ce système a infanté ce qui se fait de mieux en run n°gun, une série sublimissime dérivée de Gunforce, un concentré d'action et d'humour. Vous l'aurez deviné, je parle bien entendu de Metal Slug. Le premier épisode était dans la parfaite lignée de Gunforce II, les bases étaient posées. Le deuxième frappait encore plus fort, plus fort au point de montrer les limites du système avec de gros ralentissements. Le troisième, appelé Metal Slug X, gommait les soucis du deuxième et regorgeait d'armes. SNK nous sort enfin le 23 mai 2000 sur Neo-Geo MVS un véritable épisode 3 : voici donc Metal Slug 3, premier jeu à franchir la barre des 700 Mbits, un chiffre bien au-delà de ce qu'on aurait pu imaginer au lancement de la Neo-Geo. Il arrive ensuite le 1^{er} juin 2000 sur console AES uniquement en version japonaise puis est réédité en versions japonaise et américaine le 17 septembre 2001.



Metal Slug
(1996, Nazca)



Metal Slug 2
(1998, SNK)



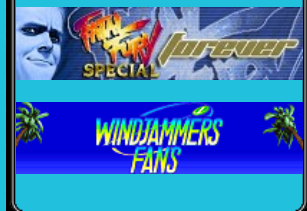
Metal Slug X
(1999, SNK)

Mais trêve de considérations techniques, voyons que cette très lourde cartouche a dans le ventre. Après l'écran classique de boot, on arrive directement à l'écran-titre. Point d'intro ou d'animation, juste un écran tout simple alternant avec une petite démonstration ! D'accord, Metal Slug 3, c'est plus de 700 Mbits de jeu pur, sans fioritures.



| BEST TANK BUSTERS | | |
|-------------------|--------|-----|
| 1 ^{ST.} | 107400 | APE |
| 2 ^{ND.} | 98410 | BAT |
| 3 ^{RD.} | 89330 | CAT |
| 4 ^{TH.} | 76300 | DOG |
| 5 ^{TH.} | 60740 | FEL |
| 6 ^{TH.} | 59630 | FOX |
| 7 ^{TH.} | 49880 | GNU |
| 8 ^{TH.} | 33960 | HEN |
| 9 ^{TH.} | 29430 | IMP |
| 10 ^{TH.} | 15640 | JAY |

SITES FILS



Contrairement à Metal Slug X qui s'appuyait sur l'épisode 2 tout en perdant son côté scénarisé, Metal Slug 3 possède sa petite histoire.

Lors de la seconde tentative de coup d'état par le général Morden, fut rapportée la présence d'extraterrestres qui aurait aidé l'Armée rebelle. Le gouvernement a décidé d'étouffer toute l'opération mais deux ans plus tard, il est rattrapé par les événements. On rapporte de nombreux enlèvements de personnalités ainsi que l'apparition de crustacés géants. Morden n'est plus la seule menace, quelle que soit la volonté de censure du gouvernement.



Les modes de l'écran d'accueil sont réduits au strict minimum : Game Start (le jeu proprement dit), How to Play et Options (suffisamment complètes). Quant à l'écran de sélection des personnages, c'est le même que dans les Metal Slug 2 et X. On y retrouve par conséquent Marco, Eri, Tarma et Fio.



Les véhicules sont très nombreux : char d'assaut, crabe mécanique, combinaison robotisée, dromadaire, avion, autruche, hélicoptère, éléphant, etc. C'est de la folie ! Demi-nouveauté, le célèbre *Metal Slug* et le *Slugnoid* sont déclinés dans des versions pouvant sauter bien plus haut.



Côté armement, cela va de la mitrailleuse lourde en passant par le lance-missiles à tête chercheuse, sans oublier le laser et tant d'autres. On retrouve tout l'arsenal de Metal Slug X, auquel s'ajoutent le *Thunder Cloud* et le *Mobile Satellite*. Le premier est un nuage qui s'acharne sur les ennemis et le second est un petit satellite qui envoie des éclairs particulièrement efficaces.



Comme avant, on peut se retrouver transformé en momie ou grossir, mais cette fois il faudra également faire attention à ne pas se faire "zombifier". Que du bonheur, en définitive !
 Détail intéressant, outre leur souffle vomitif très puissant remplaçant les grenades, les zombies ont la particularité d'être insensibles aux tirs des soldats de l'Armée rebelle. On peut donc se laisser délibérément toucher par un zombie par pure tactique.



Le seul élément qui n'est pas repris de Metal Slug X est l'arme *Stone*. Dans Metal Slug 3, on se contentera des classiques grenades ou des cocktails Molotov.

Dans Metal Slug 2 et Metal Slug X, un des prisonniers venait aider à coups de boules d'énergie. Eh bien on le retrouve ici, sans compter l'arrivée d'un singe adepte de la mitrailleuse.

Et c'est parti pour cinq (très longues) missions ! Tout commence par une plage où des fusées extraterrestres se sont écrasées et qui est désormais occupée par des crabes de l'espace très agressifs. L'invasion a commencé, un nettoyage s'impose ! Au travers de quelques images, voici à quoi ressemblent les trois premiers niveaux.



Eh oui, si vous avez bien lu. Metal Slug 3, contrairement à ses prédécesseurs, dispose d'une mission en moins. Pour compenser cela, la dernière mission est très longue et surtout il y a plusieurs chemins pour finir un niveau (sauf pour la mission 5, justement).

Pour comprendre, prenons exemple avec la mission 1. On progresse sur la plage en cassant du crabe géant puis vient un moment où deux choix s'offrent. Soit on passe par en haut vers la jungle, soit on descend vers un petit sous-marin.



Allons vers la jungle. Après un combat contre des libellules géantes, nous avons un nouveau choix : continuer à monter ou sauter sur un bateau.



Ce bateau nous mène à travers la jungle puis on finit par pouvoir embarquer dans le Metal Slug juste avant le boss de fin de niveau.



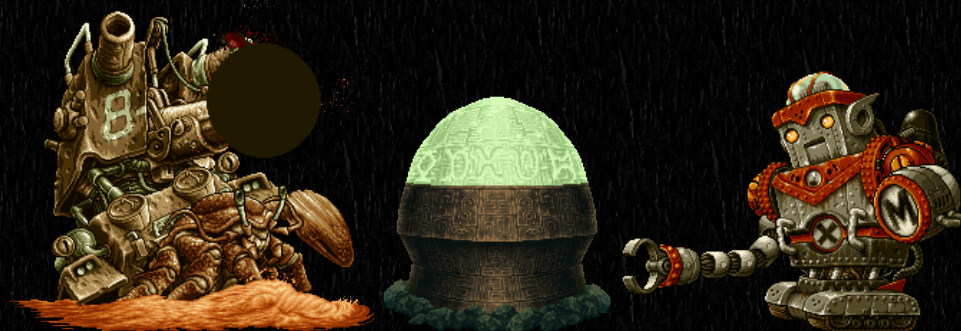
Si on choisit de ne pas prendre ce bateau et de monter, on se retrouve dans la cale d'un grand navire à combattre de gigantesques crabes puis on arrive au même embarcadère, sauf que le véhicule proposé n'est pas le même.



Enfin, revenons au tout premier choix et prenons ce sous-marin de poche. Il nous emmène dans les profondeurs où bien des dangers nous menacent : murènes d'un taille absolument démesurée (chacune a son prénom, n'est-ce pas adorable...), des crabes géants, des éruptions sous-marines, des méduses, des sous-marins... Quand on remonte, on arrive au boss de niveau.



En parlant de boss, même si ceux-ci sont un peu moins impressionnants et imposants que dans Metal Slug 2 et X, ils assurent le spectacle !



SNK nous offre ici un opus qui reprend avec gourmandise la quasi-intégralité du contenu déjà très fourni de Metal Slug X, tout en se payant le luxe d'apporter une foule de nouveautés. Les 708 Mbits ne sont pas usurpés, la quantité étant indéniablement au rendez-vous. Et qu'en est-il de la qualité ?

Aspect graphique

Au niveau des graphismes, les programmeurs ont fait l'exploit de surpasser Metal Slug 2 et X, c'est un véritable travail d'artiste. Toujours aussi coloré, mais encore plus fouillé, détaillé et varié : désert, jungle, grotte, fond marin, pyramide et même l'espace ! On retrouve presque tous les éléments des épisodes précédents et ils ont été intégrés le mieux possible dans un environnement nouveau et de grande qualité.

Animation

Le jeu souffre de quelques ralentissements mais on est très loin de Metal Slug 2, ouf ! Rien de grave, donc. Les petits détails sont très nombreux, toujours aussi humoristiques. SNK a effectué là du très bon travail. On remarquera par exemple la qualité de l'animation quand le personnage se fait toucher par un zombie. Il se relève péniblement avec un réalisme (si on peut dire) absolument saisissant.

Bruitages et musiques

Le son est similaire à Metal Slug X en ce qui concerne les bruitages, mais en plus complet. Pour les musiques, c'est vraiment très bon, mais sans réelle surprise. On reconnaîtra de nombreux thèmes empruntés aux épisodes précédents et de tout nouveaux (aussi très nombreux), comme par exemple la toute première musique disponible [ici](#). Qualité, quantité, mais pas spécialement d'originalité, si on veut absolument émettre une critique négative.

Jouabilité

Au bout de quatre épisodes, la mécanique de la série est bien huilée. Tout est bien pensé et à part la combinaison **A+B** pour sacrifier son véhicule qui reste un peu délicate, tout est au poil. Un détail très jouissif : appuyer sur le bouton **C** quand on est un zombie : on crache une énorme gerbe de vomit rouge qui balaye la quasi-totalité de l'écran.

Durée de vie

Ce jeu, malgré ses cinq missions, a une durée de vie qui surpasse ses prédécesseurs. Plus long, plus difficile (enfin, selon les chemins empruntés), avec de nombreux embranchements de parcours. Tout est fait pour qu'on y revienne, même quand on sait le finir. Parlons un peu de la mission 5. Elle est très longue, au moins une vingtaine de minutes au niveau Normal, soit une durée proche de celle du premier Metal Slug en entier. C'est par ailleurs l'occasion d'essayer (ou réessayer) toutes les armes et tous les véhicules de la série. Bref, comment dire, c'est un moment tellement intense qu'il peut être perçu comme excessif (c'est pour cela que certains lui préféreront Metal Slug X); quelque chose qu'on ne retrouvera pas ailleurs.

Au final :

Metal Slug 3 fait encore plus fort que ses illustres aînés, ces derniers ne démeritant pas pour autant. Sa performance n'en est que meilleure, au fond. Voilà un jeu très réussi, travaillé dans ses moindres détails, doté d'un humour omniprésent, c'est du pur bonheur. Allez, histoire de pinailler disons que certains le trouveront un peu trop long, surtout à cause de la mission 5. Voilà sans doute le meilleur jeu de tir / plates-formes, tous supports confondus. Voilà sans doute le meilleur Metal Slug. Est-ce également le meilleur jeu Neo-Geo ?... Peut-être, en effet !

★★★★★ 5/5

Et aujourd'hui ?

Metal Slug 3 reste le meilleur Metal Slug sur Neo-Geo, malgré les sorties des épisodes 4 et 5. Comme évoqué précédemment, certains lui préféreront Metal Slug X, plus linéaire, très difficile également, mais moins épuisant.

Cet épisode 3 est tout à fait abordable en MVS alors qu'en AES, il reste assez cher, sans toutefois attendre les sommets du premier opus. Voilà un épisode incontournable, le meilleur, pas le plus cher, toujours dans le coup : à posséder absolument ! Ce n'est pourtant pas celui avec lequel il serait conseillé de commencer la série. En effet, on n'en profite que davantage si on connaît bien les épisodes précédents.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)