

Metal Mutant

Atari ST

Vous êtes le cyborg Metal Mutant et devez retrouver et détruire Arod 7, un robot qui a pété un boulon... Tout cela pourrait être d'un ennui mortel si vous ne pouviez vous transformer en cyborg agressif, dyno croqueur ou encore en tank explosif. Une idée à priori toute simple mais qui se révèle intuitive au fur et à mesure de votre progression...

Silmarils . 1991. Action/Aventure.



Le scénario est donc ici prétexte à beaucoup de combats et de petits jeux de réflexions pour actionner une machine, sauter au dessus d'un marécage et se racrocher à la dernière minute ou encore diriger un bio insecte à travers des tuyaux. Le contrôle du personnage est similaire à Targhan donc les habitués de Silmarils devraient prendre en main le jeu assez facilement. Pour les autres, un mode Training à même été envisager, une option qu'on trouve fréquemment aujourd'hui mais pour l'époque c'était une très bonne initiative ! Trois niveaux de difficultés sont proposés également offrant ainsi la possibilité de faire et refaire le jeu avec de petites variantes. La durée de vie n'est pas très longue en revanche, une petite heure mais on ne s'ennuie pas 5 mn ! Enfin, comme les premiers titres de l'éditeur, la sauvegarde est accessible mais via un petit vaisseau, tout à fait dans l'ambiance du programme, encore un bon point.





Voyager à dos de lézard...



Version Amiga similaire en tout points à la version ST

Langue _____



Téléchargement _____ 0,73Mo  0,62Mo 

Mot de passe _____ www.aitp.fr.st

Dans le même genre _____ Starblade, [Targhan](#), Colorado, le fétiche maya

Solution _____



Mot de passe

La version proposée sur ST est celle de Fuzion, correctement crackée par les Replicants contrairement à leur version non compilée ;-)

MM représente le dernier jeu d'action/aventure de silmarils. Après l'heroic fantasy (Targhan), l'aventure (Le fétiche maya), le far-west (Colorado) et enfin le voyage spatial (Starblade) , Metal Mutant nous offre un concept novateur avec la transformation en trois robots. Là où d'autres éditeurs auraient pu s'arrêter à cette idée novatrice, Silmarils a été suffisamment à l'aise pour penser toute l'interface de son jeu en fonction des robots (passages


étroits pour le tank, plafond en acier pour le filin du cyborg, commande inaccessible pour le cybernetix du dyno...), le mode training, les trois niveaux de difficultés, la sauvegarde représenté par un vaisseau, tout cela est pensé moi je vous dit :-) On regrettera peut être juste un poil de linéarité car à chaque ennemi correspond un robot et un arme pour en venir à bout mais là encore, un message apparait en bas de l'écran à chaque mauvaise rencontre pour vous suggérez la meilleur façon de riposter, ils ont vraiment pensés à tout ?



Non ! Je ne veux pas finir dans une assiette !

Bien avant Ishar et autre Robinson Requiem, Silmarils était passé maître dans l'action/aventure et grâce à Metal Mutant, ils signent un titre quasi parfait. L'animation est très correct, le cyborg par exemple pivote bien son corps lorsqu'il donne un coup de hache, le menu du jeu propose plein de fonctions, on est jamais vraiment bloqué au point de se cogner la tête contre les murs mais surtout la fin a été très bien soignée avec des épreuves originales et sympathiques comme le combat contre son clone ou Arod 7 qui vous demande d'executer toutes vos fonctions. Un très bon jeu y'a rien d'autre à dire.

Neoblood

Note _____ 17/20 
Atari _____ Steem + Tos 1.02fr
Amiga _____ [Winuae config A500 fidel](#)

[Alone in the Past ?](#) est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.

