

METROID II AND METROID FUSION



— AN ANALYSIS

METROID II RETURN OF SAMUS — REVISITING AN OVERSHADOWED MASTERPIECE	2
METROID FUSION — A DARK AND MYSTERIOUS ADVENTURE	15

METROID II RETURN OF SAMUS

**— REVISITING AN
OVERSHADOWED
MASTERPIECE**

Released in 1991–1992 and despite the good contemporary reviews, Metroid 2 is largely overshadowed today by many fans of the Metroid franchise. And perhaps for a good reason : its successor Super Metroid. The third installment of the franchise is well remembered and still played today for its incredible story-telling, action, bosses, music, atmosphere... despite Super Metroid inception being directly linked to the end of Metroid 2 ! The latter is largely considered outdated by some players because of its black-and-white palette, atmosphere, and also because it was released on Game Boy (a very old handheld console barely used by modern players). Apart from the Metroid 2 remake for 3DS, the banned AM2R and some colorization efforts like with the EJRTQ mod, the game has received very little attention. So let's investigate why this game is far more important than we think.

Sorti en 1991–1992 et malgré les bonnes critiques de l'époque, Metroid 2 est aujourd'hui largement éclipsé par de nombreux fans de la franchise Metroid. Et peut-être pour une bonne raison : son successeur, Super Metroid. Le troisième opus de la franchise reste gravé dans les mémoires et est encore joué aujourd'hui pour son incroyable narration, son action, ses boss, sa musique, son ambiance... bien que la genèse de Super Metroid soit directement liée à la fin de Metroid 2 ! Ce dernier est largement considéré comme dépassé par certains joueurs en raison de sa palette en noir et blanc, de son ambiance, mais aussi parce qu'il est sorti sur Game Boy (une très vieille console portable à peine utilisée par les joueurs d'aujourd'hui). Mis à part le remake de Metroid 2 sur 3DS, le projet interdit AM2R et quelques tentatives de colorisation comme le mod EJRTQ, le jeu a reçu très peu d'attention. Voyons donc pourquoi ce jeu est bien plus important qu'on ne le pense.

My “first encounter” and rediscovery

When I was in my 10s, I was terrified by Metroid 2 : the weird atmosphere, the panic sound when you encountered a Metroid, the “alienness” of the universe, the long and empty corridors, the insectoid aspects of Metroids... Not a very fun time when I was younger, while being somewhat attracted by the mystery of the drawing on the cartridge : Samus in her armor on a deserted planet. The storyline is relatively simple, in appearance : exploring the tunnels and caves of SR388 and destroying the home-planet of the Metroids. I largely preferred playing with Mario, Wario or Zelda. It took nearly a decade for me to rediscover Metroid 2 through an unexpected way. I got a Game Boy Advance SP which came with a cartridge of Metroid Fusion. I really appreciated the game's dark and mysterious atmosphere, and it led me to rediscover some of my old Game Boy cartridges. Metroid 2 was one of them, and I decided to give it a try.

Quand j'avais une dizaine d'années, Metroid 2 me terrifiait : cette atmosphère étrange, le son de panique quand on tombait sur un Metroid, le caractère « extraterrestre » de l'univers, les longs couloirs vides, l'aspect insectoïde des Metroids... Ce n'était pas vraiment une expérience agréable quand j'étais plus jeune, même si j'étais quelque peu attiré par le mystère de l'illustration sur la cartouche : Samus dans son armure sur une planète déserte. L'intrigue est relativement simple, en apparence : explorer les tunnels et les grottes de SR388 et détruire la planète d'origine des Metroids. Je préférais de loin jouer à Mario, Wario ou Zelda. Il m'a fallu près d'une décennie pour redécouvrir Metroid 2 d'une manière inattendue. J'ai reçu une Game Boy Advance SP fournie avec une cartouche de Metroid Fusion. J'ai vraiment apprécié l'atmosphère sombre et mystérieuse du jeu, ce qui m'a amené à redécouvrir certaines de mes anciennes cartouches Game Boy. Metroid 2 en faisait partie, et j'ai décidé de m'y essayer.

Powering the Game Boy

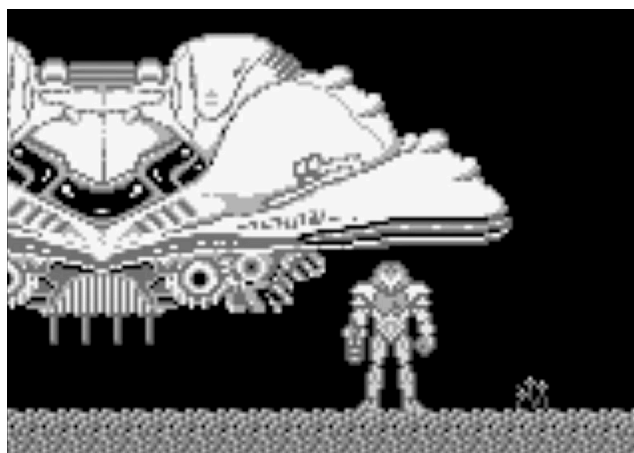
The first thing the player notices is the coldness of the title screen : the title of the game, a small menu to load/start a game and the Nintendo copyright notice. And what appears to be a galactic void filled with stars in the background. That's where the most interesting, and perhaps dark, aspect of the game begins : a cold menu with an 8-bit music mimicking someone breathing through a space suit. A dark melody evolving with more soft sound effects later, but that's all. Something very unusual for a Game Boy game, where producers were generally using more "attractive" music.

La première chose que le joueur remarque, c'est la froideur de l'écran de titre : le titre du jeu, un petit menu pour charger ou démarrer une partie, et la mention de copyright de Nintendo. Et en arrière-plan, ce qui semble être un vide galactique parsemé d'étoiles. C'est là que commence l'aspect le plus intéressant, et peut-être le plus sombre, du jeu : un menu austère accompagné d'une musique 8 bits imitant la respiration d'une personne à l'intérieur d'une combinaison spatiale. Une mélodie sombre qui évolue vers des effets sonores plus doux par la suite, mais c'est tout. Quelque chose de très inhabituel pour un jeu Game Boy, où les producteurs utilisaient généralement une musique plus « attrayante ».

The adventure begins

Once you start the game, the universe is quite different. You begin near the iconic Samus spaceship (the first it was ever represented in a Metroid game). You also notice several things that will become hallmarks of the series : the great details of Samus armors and appearance, and also the small menu above the screen with missile reserves and energy tanks. The music at the beginning, known under the title "Surface of SR388" and composed by Ryoji Yoshitomi, is very engaging and gives the feeling of starting a great adventure on a somewhat mysterious planet.

Une fois le jeu lancé, l'univers est tout autre. Vous commencez près du vaisseau spatial emblématique de Samus (le premier à avoir jamais été représenté dans un jeu Metroid). Vous remarquez également plusieurs éléments qui deviendront des marques de fabrique de la série : les détails minutieux des armures et de l'apparence de Samus, ainsi que le petit menu en haut de l'écran indiquant les réserves de missiles et les réservoirs d'énergie. La musique du début, intitulée « Surface of SR388 » et composée par Ryoji Yoshitomi, est très captivante et donne l'impression de se lancer dans une grande aventure sur une planète quelque peu mystérieuse.



Samus and her iconic spaceship

The player will notice several improvements over the original Metroid : more firing options (you can shoot up and down, while walking or jumping), better controls (better jump physics, you can kneel...), impressive sprites for a Game Boy game, great variety of structures and enemies... This is clearly, on the technical part, a great sequel and improvement from the first Metroid, where Samus was some sort of an “alien” sprite, with clunky physics and few movement options.

Le joueur remarquera plusieurs améliorations par rapport au Metroid original : davantage d'options de tir (on peut tirer vers le haut et vers le bas, en marchant ou en sautant), de meilleures commandes (une physique de saut améliorée, la possibilité de s'agenouiller...), des sprites impressionnants pour un jeu Game Boy, une grande variété de décors et d'ennemis... Il s'agit clairement, sur le plan technique, d'une excellente suite et d'une amélioration par rapport au premier Metroid, où Samus était une sorte de sprite « extraterrestre », avec une physique maladroite et peu d'options de mouvement.

You will notice quickly the existence of save stations, a hallmark of the franchise too, where you can save your progression. Something that was made possible by the inclusion of a small battery within the Game Boy cartridge. A great improvement over the “code-saving” system.

Vous remarquerez rapidement la présence de points de sauvegarde, une autre caractéristique emblématique de la franchise, où vous pouvez enregistrer votre progression. Cela a été rendu possible grâce à l'intégration d'une petite batterie dans la cartouche Game Boy. Une nette amélioration par rapport au système de « sauvegarde par code ».

And then comes the first battle with a Metroid after walking across several corridors. People who have played the first game will be familiar with the shape of the creature : a small jellyfish creature. But once you start to walk near the creature the game freezes, an eerily music starts to play and the creature leaves its shell to become some sort of a small insect with some sort of antenna, legs and shell below. A nightmarish vision when I was a child. These are the first forms of Metroids you will encounter on the planet. Then you have the Alpha, Gamma, Zeta, Omega and the Queen in the final battle. They require a different number of missiles to destroy them, between 5 (Alpha) and 40 (Omega). Like the other elements in the game, the Metroids sprites are well detailed. Regarding the “quality” of Metroid battles, I have to say that there are not “boss-level” ones. The fact is that you have 38 of them to kill across the planets. While the original creators have never expressed their choices, I do believe it was better to have “simpler” battles, than 38 “boss-like” battles : a pitfall that the remake released on the 3DS followed. The battles are too numerous, difficult and complex.

Puis vient le premier combat contre un Metroid, après avoir traversé plusieurs couloirs. Ceux qui ont joué au premier opus reconnaîtront la forme de la créature : une petite créature ressemblant à une méduse. Mais dès que l'on s'approche d'elle, le jeu se fige, une musique inquiétante retentit et la créature sort de sa coquille pour se transformer en une sorte de petit insecte doté d'antennes, de pattes et d'une coquille à la base. Une vision cauchemardesque quand j'étais enfant. Ce sont les premières formes de Métroïdes que vous rencontrerez sur la planète. Viennent ensuite l'Alpha, le Gamma, le Zeta, l'Omega et la Reine lors de la bataille finale. Il faut un nombre différent de missiles pour les détruire, entre 5 (Alpha) et 40 (Omega). Comme les autres éléments du jeu, les sprites des Métroïdes sont très détaillés. En ce qui concerne la « qualité » des combats contre les Métroïdes, je dois dire qu'il n'y en a pas de « niveau boss ». Le fait est que vous en avez 38 à éliminer à travers les planètes. Bien que les créateurs originaux n'aient jamais justifié leurs choix, je pense qu'il valait

mieux avoir des combats « plus simples » plutôt que 38 combats de type « boss » : un écueil dans lequel est tombé le remake sorti sur 3DS. Les combats sont trop nombreux, difficiles et complexes.



The first items collected by the player : the bomb and a missile tank

The first battle, set apart to the surprise of players of the original Metroid, is also useful to understand the mechanisms of battle with Metroids. Hence the first Metroid dies, the planet is shaken by an earthquake. This mechanic of the game is that once you kill all the Metroids in a given zone, the blocking lava disappears to allow the player to progress. Many have criticized this mechanism because it is not explained and feels arbitrary : why and how ? The Metroid 2 remake for the 3DS introduces a nice addition on this topic : the idea that the Chozo (the iconics bird-like creatures of the Metroid franchise) who are believed to have created the Metroids, sealed several parts of the planet when they decided to leave it after their creation became out of control.

Le premier combat, qui se déroule à l'écart, à la grande surprise des joueurs de l'original Metroid, permet également de comprendre les mécanismes des affrontements avec les Metroids. Dès que le premier Metroid meurt, la planète est secouée par un tremblement de terre. Ce mécanisme du jeu consiste en ce qu'une fois tous les Metroids d'une zone donnée éliminés, la lave qui bloquait le passage disparaît pour permettre au joueur d'avancer. Beaucoup ont critiqué ce mécanisme car il n'est pas expliqué et semble arbitraire : pourquoi et comment ? Le remake de Metroid 2 pour la 3DS apporte un ajout intéressant à ce sujet : l'idée que les Chozo (les créatures emblématiques ressemblant à des oiseaux de la franchise Metroid), que l'on croit à l'origine de la création des Metroids, ont scellé plusieurs parties de la planète lorsqu'ils ont décidé de la quitter après que leur création soit devenue incontrôlable.

While the idea here is not to debate ethics/morals in video games : we can ask ourselves about what we do in this video game. The fact is that we are wiping out an entire species in their own homeworld. More puzzling is the fact that these creatures are never attacking us randomly : this is always the player which is hunting them and entering their small nests. While these creatures are far from being "humanistic" (they have successfully emptied an entire planet and destroyed all developed forms of all life on SR388 by themselves like the Aliens), the fact is that they were not really going to leave by themselves this planet to exterminate the universe. This fact combined with the atmosphere of isolation, dread and silence, make the game even more eerier.

Même si l'objectif ici n'est pas de débattre de l'éthique ou de la morale dans les jeux vidéo, on peut s'interroger sur ce que l'on fait dans ce jeu. Le fait est que l'on est en train d'exterminer une espèce entière sur sa propre planète. Ce qui est encore plus troublant, c'est que ces créatures ne nous attaquent jamais de manière aléatoire : c'est toujours le joueur qui les chasse et qui pénètre dans leurs petits nids. Bien que ces créatures soient loin d'être « humanistes » (elles ont réussi à vider une planète entière et à détruire toutes les formes de vie développées sur SR388 par elles-mêmes, à l'instar des Aliens), le fait est qu'elles n'allaient pas vraiment quitter cette planète de leur propre chef pour exterminer l'univers. Ce fait, combiné à l'atmosphère d'isolement, de terreur et de silence, rend le jeu encore plus inquiétant.

The topic on the moral/ethic questions surrounding the game is illustrated in depth by the section of this article (<https://www.gamedeveloper.com/audio/a-maze-of-murderscapes-metroid-ii>) : “The mention of genocide brings us to one of Metroid II’s themes. Playing as a cold, lonely figure, you comb through the ruins of a long-dead avian species and kill in ecoscapes evoking claustrophobia and agoraphobia. It would be dishonest to overlook that Metroid II is about the genocide of the metroids, an extraterrestrial species that is already nearly extinct. The game’s premise of systematic extermination cannot be denied, yet Metroid II turns out to be an anti-genocide game where the initial goal is to commit fantasy genocide against goofy-cute science-fiction creatures.”

Le sujet des questions morales et éthiques soulevées par le jeu est abordé en détail dans cette section de l'article (<https://www.gamedeveloper.com/audio/a-maze-of-murderscapes-metroid-ii>) : « La mention du génocide nous amène à l'un des thèmes de Metroid II. Incarner un personnage froid et solitaire, fouiller les ruines d'une espèce aviaire disparue depuis longtemps et tuer dans des environnements évoquant la claustrophobie et l'agoraphobie. Il serait malhonnête d'ignorer que Metroid II traite du génocide des Metroids, une espèce extraterrestre déjà presque éteinte. On ne peut nier le postulat de l'extermination systématique sur lequel repose le jeu, mais Metroid II s'avère être un jeu anti-génocide où l'objectif initial est de commettre un génocide imaginaire contre des créatures de science-fiction drôles et mignonnes. »

The alien world

While the early parts of the game were “lighter”, the next parts are more dark and mysterious. Many of them are in fact past complex and great caves probably constructed by the Chozo : abandoned buildings, tunnels, pits, statues... With no life in sight set apart the very small creatures wandering across these sections, and the Metroids. And more importantly : only subtle sounds mimicking waterdrop or insect noise in deserted environments. From my perspective, this is very great storytelling : when the lack of sounds tells more than the abundance of it. Like I said earlier, this is surprising that the game was intended for children, because the atmosphere in many caves is eerie. While the game is not violent, this is far less comforting/funny than Tetris, Mario, Donkey Kong or even Mystic Quest. You are alone for a long time, with nearly no sounds or enemies and only the Samus footsteps sound. The “alienness” of the game I was speaking of earlier.

Alors que les premières parties du jeu étaient « plus légères », les suivantes sont plus sombres et mystérieuses. Bon nombre d'entre elles se déroulent en effet dans de vastes grottes complexes, probablement construites par les Chozo : bâtiments abandonnés, tunnels, fosses, statues... Aucun signe de vie à l'horizon, à l'exception des minuscules créatures qui errent dans ces sections et des Métroïdes. Et surtout : seuls des sons subtils, imitant le clapotis de l'eau ou le bourdonnement d'insectes, résonnent dans ces environnements déserts. De mon point de vue, c'est une excellente

narration : quand l'absence de sons en dit plus long que leur abondance. Comme je l'ai dit plus tôt, il est surprenant que le jeu ait été destiné aux enfants, car l'atmosphère dans de nombreuses grottes est inquiétante. Bien que le jeu ne soit pas violent, il est bien moins réconfortant/amusant que Tetris, Mario, Donkey Kong ou même Mystic Quest. On est seul pendant longtemps, avec presque aucun son ni ennemi, et seulement le bruit des pas de Samus. C'est cette « étrangeté » du jeu dont je parlais plus tôt.

The player can perfectly understand that something serious occurs for such a planet with so many complex structures to be abandoned and only populated with tiny creatures. This makes the Metroid threat even more tangible : they are so powerful that what remains are only harmless creatures. Because the game is reputed to have been inspired by the Alien franchise, I can say that when you wander alone in this huge complex and caves, you feel the loneliness of the Marines entering the Hadley Hope complex. Devastation and emptiness everywhere, with no sights of survivors. And more importantly : no clues about what causes that. Because Samus sprites are quite large, the environment feels “zoomed-in” with few immediate sight. It creates a claustrophobic atmosphere. For example, when you “free-fall” along the long shaft of the Chozo ruins, you always wonder what you are going to find below. This effect is used in several zones where some Metroids are hiding deep inside pits, surprising you during your freefall.

Le joueur comprend parfaitement qu'il se passe quelque chose de grave pour qu'une planète dotée d'autant de structures complexes soit abandonnée et n'abrite plus que de minuscules créatures. Cela rend la menace des Metroids encore plus tangible : ils sont si puissants que seules des créatures inoffensives subsistent. Comme le jeu est réputé pour s'être inspiré de la franchise Alien, je peux dire que lorsque l'on erre seul dans cet immense complexe et ses grottes, on ressent la solitude des Marines pénétrant dans le complexe Hadley Hope. La dévastation et le vide règnent partout, sans aucun signe de survivants. Et surtout : aucun indice sur ce qui a causé cela. Comme les sprites de Samus sont assez grands, l'environnement donne l'impression d'être « zoomé », avec peu de visibilité immédiate. Cela crée une atmosphère claustrophobe. Par exemple, lorsque vous effectuez une « chute libre » le long du long puits des ruines Chozo, vous vous demandez toujours ce que vous allez trouver en bas. Cet effet est utilisé dans plusieurs zones où des Métroïdes se cachent au fond de fosses, vous surprenant pendant votre chute libre.

AM2R, while “brighter” with colors, is relatively faithful to the original game atmosphere; even we added some boss battles for modern players. The 3DS remake totally misses the point on this topic : no isolation, too many battles and enemies (was the planet ever abandoned ?) and worst of all : a nonsensical battle with Ridley at the end.

AM2R, bien que plus « coloré », reste relativement fidèle à l'ambiance du jeu original ; nous y avons même ajouté quelques combats de boss pour les joueurs d'aujourd'hui. Le remake sur 3DS passe complètement à côté de l'essentiel sur ce point : pas d'isolement, trop de combats et d'ennemis (cette planète a-t-elle jamais été abandonnée ?) et, pire encore, un combat absurde contre Ridley à la fin.

These SR388 sections are also important because this is where you find several powerups : Spider Ball to walk along the walls, High Jump boots, Space Jump, Jump ball, energy tanks, missiles reserves... and a hallmark of the franchise : the Varia suit. Because GameBoy doesn't have a color palette, the designers had to draw a large armor for Samus with the iconic shoulders. Set apart from the Spider Ball, nearly all of these upgrades were included in following games.

Ces sections de SR388 sont également importantes car c'est là que l'on trouve plusieurs bonus : la Spider Ball pour marcher sur les murs, les bottes High Jump, le Space Jump, la Jump Ball, des réservoirs d'énergie, des réserves de missiles... et un élément emblématique de la franchise : la combinaison Varia. Comme la GameBoy ne dispose pas d'une palette de couleurs, les concepteurs ont dû dessiner une grande armure pour Samus avec ses épaules emblématiques. À l'exception de la Spider Ball, presque toutes ces améliorations ont été reprises dans les jeux suivants.



The famous “Varia suit” hidden in a Chozo temple

While you will find no in-game explanations of what was the use of these complexes and caves, you will notice that each of them has its distinctive traits. Some of them are just small temples built by the mysterious Chozo with the iconic statues inside. One of them seems to be some sort of an old hydro-power station with water zones and several tubes the player can go through to explore the ruins. The last complex is a gigantic tower containing several weapons. You also have a whole area looking like a deep underground forest where many Metroids are hiding. In several caves, sand was added to create a feeling of abandonment with old complexes buried in the sands. While it's a Game Boy game, the environment and buildings give an impression of something that was working in the past.

Bien que le jeu ne fournisse aucune explication sur la fonction de ces complexes et grottes, vous remarquerez que chacun d'entre eux présente des caractéristiques distinctives. Certains ne sont que de petits temples construits par les mystérieux Chozo, abritant des statues emblématiques. L'un d'eux semble être une sorte d'ancienne centrale hydroélectrique, avec des zones aquatiques et plusieurs conduits que le joueur peut emprunter pour explorer les ruines. Le dernier complexe est une tour gigantesque contenant plusieurs armes. Vous disposez également d'une zone entière ressemblant à une forêt souterraine profonde où se cachent de nombreux Métroïdes. Dans plusieurs grottes, du sable a été ajouté pour créer une impression d'abandon, avec de vieux complexes enfouis sous les sables. Bien qu'il s'agisse d'un jeu Game Boy, l'environnement et les bâtiments donnent l'impression d'un lieu qui fonctionnait autrefois.

The “Secret worlds”

Unknown to many players : the Chozo ruins are the best place to enter what is called “Secret Worlds” in Metroid 2. Because of the way the game was encoded within the cartridge, the map is somewhat

compressed into several tiny rooms and used according to player position. While you are moving normally within the game, it means that in memory you near other locations within the game.

Beaucoup de joueurs l'ignorent : les ruines Chozo constituent le meilleur endroit pour accéder à ce qu'on appelle les « mondes secrets » dans Metroid 2. En raison de la manière dont le jeu a été codé dans la cartouche, la carte est en quelque sorte compressée en plusieurs petites salles et utilisée en fonction de la position du joueur. Lorsque vous vous déplacez normalement dans le jeu, cela signifie qu'en mémoire, vous vous approchez d'autres emplacements du jeu.

The following article (<https://tasvideos.org/GameResources/GB/Metroid2>) explains the point clearly : “The ROM has the game map stored in a series of 7 grids, each being a 16x16 grid of rooms (a room being a 16x16 grid of tiles, a tile being a 16x16 grid of pixels). The various sections of the game are stored in these grids mostly independent of each other, hooked up mainly by a series of “warp rooms” (see Warping). This means that locations that are far apart on the game map can be sitting right next to each other on the storage grids! Unless you are in a warp room, using the select glitch will take you to the room bordering the one you are in, whether it be another part of the game map or one of the many secret worlds. Side note: Generally, each grid follows a theme of sorts; for example, grid 1 contains the exteriors for the first four ruins while grids 5 and 6 contain the interiors of said ruins.” To exploit this possibility, some players have discovered the “Select Glitch”.

L'article suivant (<https://tasvideos.org/GameResources/GB/Metroid2>) explique clairement ce point : « La ROM stocke la carte du jeu dans une série de 7 grilles, chacune étant une grille de 16x16 salles (une salle étant une grille de 16x16 tuiles, une tuile étant une grille de 16x16 pixels). Les différentes sections du jeu sont stockées dans ces grilles de manière largement indépendante les unes des autres, reliées principalement par une série de « salles de téléportation » (voir Warping). Cela signifie que des emplacements éloignés les uns des autres sur la carte du jeu peuvent se trouver juste à côté les uns des autres dans les grilles de stockage ! À moins que vous ne soyez dans une salle de téléportation, l'utilisation du bug de sélection vous emmènera dans la salle adjacente à celle où vous vous trouvez, qu'il s'agisse d'une autre partie de la carte du jeu ou de l'un des nombreux mondes secrets. Remarque : en général, chaque grille suit une sorte de thème ; par exemple, la grille 1 contient les extérieurs des quatre premières ruines tandis que les grilles 5 et 6 contiennent les intérieurs de ces ruines. » Pour exploiter cette possibilité, certains joueurs ont découvert le « bug Select ».

The way blocks are displayed in the game means that if you overflow the memory of the cartridge, by pressing the select button, some blocks won't appear at all or not in the right place, creating holes. And if you take those passages, you can enter totally disconnected areas in the game : like moving from a Chozo statue room to the Queen nest. Because the rooms are not properly loaded, the sprites are totally random, leading to some “artistic” environments. But unfortunately for speed-runners, the developers have hard-coded all rules to end the game or kill the Metroids, meaning that you can be stuck in a “soft-lock” : either not being able to end the game even if the Metroid-counter is at zero or not able to move to previous areas to kill the remaining Metroids.

La manière dont les blocs sont affichés dans le jeu fait que si l'on sature la mémoire de la cartouche en appuyant sur le bouton Select, certains blocs n'apparaissent pas du tout ou ne s'affichent pas au bon endroit, créant ainsi des trous. Et si l'on emprunte ces passages, on peut accéder à des zones totalement déconnectées du reste du jeu : par exemple, passer d'une salle contenant une statue Chozo au nid de la Reine. Comme les salles ne sont pas chargées correctement, les sprites s'affichent de

manière totalement aléatoire, ce qui donne lieu à des environnements pour le moins « artistiques ». Mais malheureusement pour les speed-runners, les développeurs ont codé en dur toutes les règles permettant de terminer le jeu ou de tuer les Métroïdes, ce qui signifie que vous pouvez vous retrouver coincé dans un « soft-lock » : soit vous ne pouvez pas terminer le jeu même si le compteur de Métroïdes est à zéro, soit vous ne pouvez pas retourner dans les zones précédentes pour tuer les Métroïdes restants.

The fact is that it was probably difficult for the programmers to make sure that the players never skip an area or a Metroid fight. You will notice several things across the game to make sure the player is never missing the script. The entrance of the planet (where you started the game) is closed after the final boss fight. You can't access the last area even if you have enough energy to go through the lava because the developers have put artificial spikes to block any progression. The shaft in the final boss room to escape if you run low on energy is closed once the battle ends.

Le fait est qu'il était probablement difficile pour les programmeurs de s'assurer que les joueurs ne sautent jamais une zone ou un combat contre un Metroid. Vous remarquerez plusieurs éléments tout au long du jeu visant à garantir que le joueur ne passe jamais à côté du scénario. L'entrée de la planète (là où vous avez commencé le jeu) est fermée après le combat contre le boss final. Vous ne pouvez pas accéder à la dernière zone même si vous avez suffisamment d'énergie pour traverser la lave, car les développeurs ont placé des obstacles artificiels pour bloquer toute progression. Le puits dans la salle du boss final, qui permet de s'échapper si vous manquez d'énergie, est fermé une fois le combat terminé.

The tension building-up

With the metroid-counter dwindling, you walk through emptier and emptier corridors/caves until entering the latter section. At this point, the music tone is extremely dark and creates a sense of dread. All the small creatures have vanished. You are alone exploring a creepy zone with no small enemies and barely one save station. The texture is quite weird, reminding the “bubble and sticky like” texture of the Alien nests in the eponymous franchise with some watery matters : something impressive for a GameBoy game. No energy/missiles re-filling balls too like in previous. The area is in fact only populated with the most dangerous Metroïdes : Omega ones. You have 3 of them. Once you have killed them, you can progress toward the end section of the game. This is a long section with no enemies and only sticky watery matter in some parts. After this long walk, you finally enter a gigantic empty cave filled with weird and harmless insectoid-like creatures. While climbing the gigantic cave, you find several textures reminiscent of the previous complex structures left by the Chozo earlier in the game. You have three shafts. The first one gives you access to both missiles and energy refilling stations. The third one allows you to pursue the final part. The second one, in between the two others, is perhaps the most chilling : you find a broken Chozo statue with the head decapitated and an arm on the ground holding a power-up ball. This is also a great example of story-telling : whatever is ahead, it was enough (and willing) to tear off this statue.

Alors que le compteur de Metroid diminue, vous parcourez des couloirs et des grottes de plus en plus vides jusqu'à atteindre la dernière section. À ce stade, la musique prend une tonalité extrêmement sombre et instaure un sentiment d'angoisse. Toutes les petites créatures ont disparu. Vous explorez seul une zone effrayante, sans petits ennemis et avec à peine un point de sauvegarde. La texture est assez étrange, rappelant la texture « mousseuse et gluante » des nids d'Aliens dans la franchise éponyme, avec des matières aqueuses : quelque chose d'impressionnant pour un jeu GameBoy. Pas de

boules de recharge d'énergie ou de missiles non plus, comme dans les versions précédentes. La zone n'est en fait peuplée que des Métroïdes les plus dangereux : les Omega. Vous en avez trois à affronter. Une fois que vous les avez tués, vous pouvez progresser vers la section finale du jeu. Il s'agit d'une longue section sans ennemis, avec seulement de la matière aqueuse gluante à certains endroits. Après cette longue marche, vous entrez enfin dans une gigantesque grotte vide remplie de créatures étranges et inoffensives ressemblant à des insectoïdes. En escaladant cette gigantesque grotte, vous découvrez plusieurs textures rappelant les structures complexes laissées par les Chozo plus tôt dans le jeu. Vous disposez de trois puits. Le premier vous donne accès à la fois à des missiles et à des stations de recharge d'énergie. Le troisième vous permet de poursuivre vers la partie finale. Le deuxième, situé entre les deux autres, est peut-être le plus effrayant : vous y trouvez une statue Chozo brisée, décapitée, avec un bras gisant au sol tenant une boule de puissance. C'est également un excellent exemple de narration : quoi qu'il y ait plus loin, cela a suffi (et c'était voulu) pour détruire cette statue.



The famous broken Chozo statue

The shaft leading to the final part of the game is perhaps the most cinematic one, with an eerie music. You enter a very small shaft and discover an egg above you. While rolling below the egg, the game suddenly freezes and the metroid-counter is incremented by multiple other Metroids ! The next Metroids are flying jellyfish in the first game. They are easy to kill but are quick enough to grab you and drain your energy. While not explicit, the whole area really looks like a laboratory with tubes and weird objects used to build the place. Could it be where the Metroids were created ? Once you have killed all the remaining Metroids in the area, you can finally move to the next and final fight : the Queen Metroid.

Le couloir menant à la dernière partie du jeu est sans doute le plus cinématographique, avec une musique inquiétante. On pénètre dans un couloir très étroit et on découvre un œuf au-dessus de soi. Alors qu'on roule sous l'œuf, le jeu se fige soudainement et le compteur de Métroïdes s'alourdit de plusieurs autres Métroïdes ! Les Metroid suivants sont des méduses volantes dans le premier jeu. Ils sont faciles à tuer mais assez rapides pour vous attraper et vous vider de votre énergie. Bien que cela ne soit pas explicite, toute la zone ressemble vraiment à un laboratoire avec des tubes et des objets étranges utilisés pour construire les lieux. Serait-ce l'endroit où les Metroid ont été créés ? Une fois

que vous avez tué tous les Metroid restants dans la zone, vous pouvez enfin passer au combat suivant et final : la Reine Metroid.



The Queen Metroid

The monster is gigantic, requiring nearly 100 missiles to kill it. This is the only and true boss in the whole game, with a complex pattern of movement and attack. You can either battle her with a war of attrition, or also use the morph ball to drop bombs within her body. A small hole allows for the player to leave if the battle is too difficult. Once she dies, this hole is closed and you can only move to the next room. The famous egg you have spotted earlier hatches and you have this tiny Metroid circling around you.

La Reine Metroid : ce monstre est gigantesque, et il faut près de 100 missiles pour le tuer. C'est le seul et unique véritable boss de tout le jeu, doté d'un schéma de déplacement et d'attaque complexe. Vous pouvez soit l'affronter dans une guerre d'usure, soit utiliser la boule de métamorphose pour larguer des bombes à l'intérieur de son corps. Un petit trou permet au joueur de s'échapper si le combat s'avère trop difficile. Une fois qu'elle meurt, ce trou se referme et vous ne pouvez plus que passer à la pièce suivante. Le célèbre œuf que vous avez repéré plus tôt éclot et vous vous retrouvez avec ce minuscule Metroid qui tourne autour de vous.



The “infant” Metroid

This single moment is probably the most important in the whole Metroid franchise : this is the moment when Samus refused to fulfill her mission on SR388 and spare the life of this Metroid. If the baby Metroid was not there, and if he was not killed, you won't have all the subsequent Metroid games. And certainly not Super Metroid in the first place. Because many of the subsequent plots are linked to this event.

Le « bébé » Metroid. Ce moment précis est sans doute le plus important de toute la franchise Metroid : c'est le moment où Samus a refusé d'accomplir sa mission sur SR388 et a épargné la vie de ce Metroid. Si le bébé Metroid n'avait pas été là, et s'il n'avait pas été tué, tous les jeux Metroid qui ont suivi n'auraient jamais vu le jour. Et certainement pas Super Metroid en premier lieu. Car bon nombre des intrigues suivantes sont liées à cet événement.

Once the Metroid egg hatches, the music playing is extremely peaceful and you go through the last corridors with the baby helping you by eating some sort of small blocks blocking the way to your ship. For some players, this was probably some sort of “meditating” time. After spending the whole game hunting and killing Metroids, we finally leave the planet while taking care of the last one. The developers probably didn't expect this kind of philosophical statement, but the fact is that it probably emerged in the head of many players.

Une fois que l'œuf de Metroid éclot, la musique qui accompagne ce moment est extrêmement paisible et vous parcourez les derniers couloirs avec le bébé qui vous aide en mangeant une sorte de petits blocs bloquant le chemin vers votre vaisseau. Pour certains joueurs, ce moment était sans doute une sorte de « méditation ». Après avoir passé tout le jeu à chasser et à tuer des Metroids, on quitte enfin la planète tout en s'occupant du dernier. Les développeurs ne s'attendaient probablement pas à ce genre de réflexion philosophique, mais le fait est qu'elle a sans doute traversé l'esprit de nombreux joueurs.

AM2R and Metroid 2 remake for the 3DS do a nice job by revisiting the end of the game. In Metroid Fusion, the game begins with Samus assisting scientists on SR388 years after her mission to destroy the Metroids, where she is attacked by a mysterious parasite trying to mimic her : the X parasite. Later in the game, we learned that the X natural habitat was SR388 and that the Metroids were probably engineered to destroy them. In the AM2R and Metroid 2 remake for the 3DS, once the game ends, a small scene is added where we first see a small creature walking on the ground of SR388. Then, the crystal-like structures eaten by the baby Metroid at the end of Metroid 2 on Game Boy in the final corridor starts to transform into a small flying and yellowish creature that merges with the small creature and starts to mimic it.

AM2R et le remake de Metroid 2 pour la 3DS font un excellent travail en revisitant la fin du jeu. Dans Metroid Fusion, le jeu commence avec Samus aidant des scientifiques sur SR388, des années après sa mission visant à détruire les Métröïdes, où elle est attaquée par un mystérieux parasite essayant de l'imiter : le parasite X. Plus tard dans le jeu, on apprend que l'habitat naturel du X était SR388 et que les Métröïdes avaient probablement été conçus pour les détruire. Dans AM2R et le remake de Metroid 2 pour la 3DS, une fois le jeu terminé, une petite scène est ajoutée où l'on voit pour la première fois une petite créature marcher sur le sol de SR388. Ensuite, les structures cristallines dévorées par le bébé Metroid à la fin de Metroid 2 sur Game Boy dans le couloir final commencent à se transformer en une petite créature volante et jaunâtre qui fusionne avec la petite créature et commence à l'imiter.

METROID FUSION
— A DARK AND
MYSTERIOUS
ADVENTURE

After my previous Medium post “Metroid 2 Return of Samus : revisiting an overshadowed masterpiece”, I will now discuss Metroid Fusion released in 2002–2003. As I explained in my previous post about Metroid 2, I got a Game Boy Advance SP which came with a cartridge of Metroid Fusion. This is the game that made me rediscover Metroid 2 years after trying to play it as a child. Metroid Fusion, contrary to Metroid 2, was largely well-received and praised for its gameplay, atmosphere, story-telling... I’m not going to rehabilitate this game like I did for Metroid 2 in my previous post. Instead, I want to explore how interconnected these two games are.

Après mon précédent article sur Medium intitulé « Metroid 2 : Return of Samus—Retour sur un chef-d’œuvre méconnu », je vais aujourd’hui m’intéresser à Metroid Fusion, sorti en 2002–2003. Comme je l’ai expliqué dans mon précédent article sur Metroid 2, j’ai reçu une Game Boy Advance SP accompagnée d’une cartouche de Metroid Fusion. C’est ce jeu qui m’a fait redécouvrir Metroid 2, des années après avoir essayé d’y jouer quand j’étais enfant. Contrairement à Metroid 2, Metroid Fusion a été largement bien accueilli et salué pour son gameplay, son ambiance, sa narration... Je ne vais pas réhabiliter ce jeu comme je l’ai fait pour Metroid 2 dans mon précédent article. Je souhaite plutôt explorer à quel point ces deux jeux sont étroitement liés.

Samus going back to “roots”

Metroid Fusion begins with a long cutscene. Samus is back with scientists on SR388 (the homeworld of Metroids) to capture some wild creatures on the planet. Astonished by a small and strange flying creature, she decided to move on and tried to shoot it. Unharmful, the mysterious creature suddenly merged with Samus. Without suspicion, Samus took her spaceship to escort the scientists to the space station where several specimens were to be examined. Unexpectedly, she fell into a coma, and her ship crashed in an asteroid field. Rescued, Samus is taken to a hospital where the medical staff tried desperately to remove her armor. Only a small fragment of it is successfully removed for analysis. The solution to save Samus came finally in the form of a small vaccine made from a Metroid culture. This is the second time the Metroids are saving Samus : the first time in Super Metroid, now in Metroid Fusion. Something that should raise questions for the player : the baby Metroid was taken to a space station at the beginning of Super Metroid after the events of Metroid 2, stolen and brought to a planet named Zebes and finally killed in the final battle with Mother Brain. How could some DNA still be available ?

Metroid Fusion débute par une longue cinématique. Samus est de retour sur SR388 (la planète d’origine des Métroïdes) en compagnie de scientifiques afin de capturer des créatures sauvages. Intriguée par une petite créature volante étrange, elle décide de s’en approcher et tente de lui tirer dessus. Indemne, la mystérieuse créature fusionne soudainement avec Samus. Sans se douter de rien, Samus prend les commandes de son vaisseau spatial pour escorter les scientifiques jusqu’à la station spatiale où plusieurs spécimens doivent être examinés. De manière inattendue, elle est tombée dans le coma, et son vaisseau s’est écrasé dans un champ d’astéroïdes. Secourue, Samus est emmenée à l’hôpital où le personnel médical tente désespérément de lui retirer son armure. Seul un petit fragment a pu être prélevé pour analyse. La solution pour sauver Samus est finalement venue sous la forme d’un petit vaccin fabriqué à partir d’une culture de Métroïdes. C’est la deuxième fois que les Metroids sauvent Samus : la première fois dans Super Metroid, maintenant dans Metroid Fusion. Un élément qui devrait soulever des questions chez le joueur : le bébé Metroid a été emmené dans une station spatiale au début de Super Metroid après les événements de Metroid 2, volé et emmené sur une planète nommée Zebes, puis finalement tué lors de la bataille finale contre Mother Brain. Comment de l’ADN a-t-il pu être encore disponible ?



The Metroid-DNA sequence during the cutscene where many questions arise

Metroids were also considered so dangerous that the Space Federation asked Samus to destroy them on SR388 in Metroid 2. Something that leaves open many questions. With the help of the Metroid vaccine, Samus healed quickly, but is now completely transformed : the Metroids DNA having merged with her own DNA. That's really an interesting point of this game : Samus is not anymore a special space bounty hunter, she has merged with her very own enemy and one of the most dangerous creatures of the universe. Given a new spaceship, Samus is quickly asked to go to the B.S.L. (Biological Space Laboratories) orbiting SR388 : an explosion was recorded on the space station. In exchange for a new spaceship, Samus is now required to obey some kind of an AI, something unusual in the franchise : Samus being the perfect example of the woman receiving no orders. While she meditates on her situation, the spaceship is now approaching from the space station.

Les Metroids étaient également considérés comme tellement dangereux que la Fédération spatiale a demandé à Samus de les détruire sur SR388 dans Metroid 2. Une situation qui soulève de nombreuses questions. Grâce au vaccin Metroid, Samus s'est rapidement rétablie, mais elle est désormais complètement transformée : l'ADN des Metroids a fusionné avec le sien. C'est vraiment un aspect intéressant de ce jeu : Samus n'est plus une chasseuse de primes spatiale d'exception, elle a fusionné avec son propre ennemi et l'une des créatures les plus dangereuses de l'univers. Dotée d'un nouveau vaisseau spatial, Samus est rapidement chargée de se rendre au B.S.L. (Biological Space Laboratories) en orbite autour de SR388 : une explosion a été enregistrée sur la station spatiale. En échange de son nouveau vaisseau spatial, Samus est désormais tenue d'obéir à une sorte d'IA, ce qui est inhabituel dans la franchise : Samus étant l'exemple parfait de la femme qui ne reçoit aucun ordre. Alors qu'elle réfléchit à sa situation, le vaisseau spatial s'approche de la station spatiale.



The Samus' spaceship enters the B.S.L. space station

A transformed Samus

Once we arrive on the space station, we are told our first orders by the AI. Contrary to other Metroid games, Metroid Fusion is extremely linear (perhaps as much as Metroid 2) : you receive orders and you should progress through the game to reach the target. Doing speed-running with Metroid Fusion

(contrary to Super Metroid) is impossible because many paths are hard-locked. Like all other Metroid games (except the original NES Metroid and Metroid 2) an in-map is included. Regarding what I was saying earlier (“Samus is not anymore a special space bounty hunter, she has merged with her very own enemy and the most dangerous creature of the universe”), the appearance of Samus is telling : the developers have represented her with small body movements (like if she was breathing) rather than through a more static appearance in past games. She nearly got, given her tiny armor appearance to represent her fusion with Metroid’s DNA, a look that is nearly “organic”.

Une fois arrivés à la station spatiale, l’IA nous communique nos premiers ordres. Contrairement aux autres jeux Metroid, Metroid Fusion est extrêmement linéaire (peut-être autant que Metroid 2) : vous recevez des ordres et vous devez progresser dans le jeu pour atteindre la cible. Il est impossible de faire du speed-running avec Metroid Fusion (contrairement à Super Metroid) car de nombreux chemins sont verrouillés. Comme tous les autres jeux Metroid (à l’exception du Metroid original sur NES et de Metroid 2), une carte est incluse. En ce qui concerne ce que je disais plus tôt (« Samus n’est plus une chasseuse de primes spatiale d’exception, elle a fusionné avec son propre ennemi et la créature la plus dangereuse de l’univers »), l’apparence de Samus est révélatrice : les développeurs l’ont représentée avec de petits mouvements corporels (comme si elle respirait) plutôt que par une apparence plus statique comme dans les jeux précédents. Elle a presque, grâce à son armure minuscule symbolisant sa fusion avec l’ADN de Metroid, un aspect presque « organique ».



Samus first encounter with a creature in the room where the fragments of her armor were stored, you can notice the detailed light/shadow effects and impressive tiles

The game background and tiles are impressive. The atmosphere is vivid and realistic. For those accustomed to Metroid games, the emptiness (lack of survivors in our case) is not really a surprise. We already understood that something happens, while being puzzled by the atmosphere. The whole station is very clean and even “dreamy” in some parts, especially the submarine one. It has nothing to do with the mysterious, eerie and empty caves in Metroid 2. Something eerie too in the meantime : something inevitably occurred here but left little damage. Compared to Metroid 2, and because of Game Advance hardware capabilities, the whole ambience is far more engaging even for fans of Metroid 2 like me : colors, music, tiles, light effects, cutscenes, dialogues... You have several dramatic tracks for narrative purposes, but also a lot of ambient sounds : computer noises, submarine ambience, machinery... The threat is more subtle in Metroid fusion than in any other game of the franchise, and linked to an interesting narrative choice : Samus is extremely weak at the beginning.

Les décors et les textures du jeu sont impressionnants. L’atmosphère est vivante et réaliste. Pour ceux qui sont habitués aux jeux Metroid, le vide (l’absence de survivants dans notre cas) n’est pas vraiment une surprise. Nous avons déjà compris qu’il s’est passé quelque chose, tout en étant intrigués par l’atmosphère. L’ensemble de la station est très propre et même « onirique » par endroits, en particulier la partie sous-marine. Cela n’a rien à voir avec les grottes mystérieuses, inquiétantes et

vides de Metroid 2. Il y a tout de même quelque chose d'inquiétant : un événement s'est inévitablement produit ici, mais n'a laissé que peu de dégâts. Par rapport à Metroid 2, et grâce aux capacités matérielles de la Game Advance, l'ambiance générale est bien plus captivante, même pour les fans de Metroid 2 comme moi : couleurs, musique, textures, effets de lumière, cinématiques, dialogues... On dispose de plusieurs morceaux dramatiques à des fins narratives, mais aussi de nombreux sons d'ambiance : bruits d'ordinateurs, ambiance sous-marine, machines... La menace est plus subtile dans Metroid Fusion que dans n'importe quel autre jeu de la franchise, et liée à un choix narratif intéressant : Samus est extrêmement faible au début.



Samus exploring a section of the “desert” environment, the background is moving to mimic the heat in the area

Contrary to other Metroid games, where Samus starts in a relatively “good shape”, the whole plot in Metroid Fusion revolves about what Samus Aran has lost and needs to recover. During the whole game and nearly till the conclusion, the AI guiding Samus across the space station always reminds her of the weakness : you don't have the missiles, you are too weak against this type of X-Parasite, you can be frozen by this weapon, you can't access this part, you need my authorization... Something you never heard in previous games where Samus is expected to be an extremely apt problem solver, despite the need to acquire power ups during the game. Perhaps even more interesting than these constraints : the worst threat is Samus herself, or more exactly, a copycat produced by the very X-Parasite having infected her on SR388 with all Samus past powers. The few encounters in the game with X-Samus (called in the game SA-X) are telling from a physiological perspective : SA-X walking menacingly with a large armor, weapons and massive shoulders, against the relatively weak Samus having more the appearance of a normal person. A large part of the narrative revolved around this situation : Samus being diminished and having to relearn progressively all her capabilities in face of an existential threat.

Contrairement aux autres jeux Metroid, où Samus commence dans une « bonne forme » relative, toute l'intrigue de Metroid Fusion tourne autour de ce que Samus Aran a perdu et doit récupérer. Tout au long du jeu et presque jusqu'à la fin, l'IA qui guide Samus à travers la station spatiale ne cesse de lui rappeler ses faiblesses : tu n'as pas de missiles, tu es trop faible face à ce type de X-Parasite, tu peux être gelée par cette arme, tu ne peux pas accéder à cette partie, tu as besoin de mon autorisation... Une situation que l'on n'avait jamais vue dans les jeux précédents, où Samus est censée être une experte en résolution de problèmes, même si elle doit acquérir des bonus de puissance au cours du jeu. Peut-être encore plus intéressant que ces contraintes : la pire menace est Samus elle-même, ou plus exactement, un clone produit par le X-Parasite même qui l'a infectée sur SR388 et doté de tous les pouvoirs passés de Samus. Les quelques rencontres dans le jeu avec X-Samus (appelée SA-X dans le jeu) sont révélatrices d'un point de vue physiologique : SA-X marchant de manière menaçante avec une grande armure, des armes et des épaules massives, face à une Samus relativement faible ayant davantage l'apparence d'une personne normale. Une grande partie du récit s'articule autour de cette

situation : Samus est affaiblie et doit réapprendre progressivement toutes ses capacités face à une menace existentielle.



Nearly all upgrades are obtained through these kinds of stations, given by the AI and only after the agreement of the Space Federation

The problem with B.S.L.

The space station B.S.L. is intended to study different species according to their environments. The AI explains to the player that each section of the space laboratory was created to reproduce the natural environment of the studied creatures : desert, deep sea, jungle, icy world... and surprisingly a copycat of the SR388 environment. The latter is easy to understand when you see that the environment is the same as those depicted in the long cutscene at the beginning of the game, and because the station is orbiting SR388. The realism is so high that the architects even add the presence of a Chozo statue inside it. Walking across the station and different parts of the station to catch/stop the SA-X create several questions : what could push the SA-X to be so willing to destroy the space station ? The X-Parasite has no known predator in this space station, because the only one are the Metroids. During the game, the SA-X will attempt successively to : flood some parts of the station, copycat massive creatures, cut the power generator, obstruct air vents in several areas... And perhaps the most puzzling and self-destructive action : attempt to overheat the space station to destroy it; and everyone onboard including the SA-X.

La station spatiale B.S.L. a pour objectif d'étudier différentes espèces en fonction de leur environnement. L'IA explique au joueur que chaque section du laboratoire spatial a été conçue pour reproduire l'environnement naturel des créatures étudiées : désert, grands fonds marins, jungle, monde glacé... et, étonnamment, une réplique de l'environnement de SR388. Ce dernier point est facile à comprendre quand on voit que l'environnement est identique à celui représenté dans la longue cinématique du début du jeu, et parce que la station est en orbite autour de SR388. Le réalisme est tel que les architectes ont même ajouté la présence d'une statue Chozo à l'intérieur. En parcourant la station et ses différentes parties pour attraper/arrêter le SA-X, plusieurs questions se posent : qu'est-ce qui pourrait pousser le SA-X à vouloir détruire la station spatiale à ce point ? Le X-Parasite n'a aucun prédateur connu dans cette station spatiale, car les seuls prédateurs sont les Métroïdes. Au cours du jeu, le SA-X tentera successivement : d'inonder certaines parties de la station, de copier des créatures gigantesques, de couper le générateur d'énergie, d'obstruer les bouches d'aération dans plusieurs zones... Et peut-être l'action la plus déroutante et autodestructrice : tenter de surchauffer la station spatiale pour la détruire, ainsi que tous ceux qui se trouvent à bord, y compris le SA-X.



The first battle with the security robot whose presence clearly signals another threat

I was discussing earlier the fact that “*the whole station is very clean*”. When the game progresses, the player can feel that there is something definitely wrong with the station. Something potentially hiding behind the wall. We got a few hints during the game. At one point, when the player leaves one of the control rooms to reach the next target, the game is interrupted by a small cutscene where the AI discusses with a mysterious man about the fact that Samus has possibly unveiled a secret regarding the space station purpose.

Je parlais tout à l'heure du fait que « toute la station est très propre ». Au fur et à mesure que le jeu avance, le joueur sent bien qu'il y a quelque chose qui cloche dans cette station. Comme si quelque chose se cachait derrière les murs. Nous avons eu quelques indices au cours du jeu. À un moment donné, lorsque le joueur quitte l'une des salles de contrôle pour atteindre la cible suivante, le jeu est interrompu par une petite cinématique où l'IA discute avec un homme mystérieux du fait que Samus a peut-être dévoilé un secret concernant la fonction de la station spatiale.

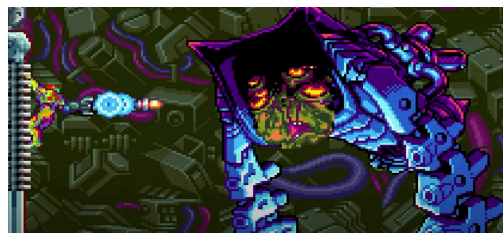
We can wonder too why so big and dangerous creatures are stored inside the space station. The player will also notice that the AI, especially when Samus has regained a large part of her power later in the game, is extremely cautious about any engagement with the SA-X despite clear possibilities to fight him. The AI seems surprised and annoyed when Samus is able to regain alone some of her capabilities without relying on updates provided by upgrade stations (all of them being vetoed by the Space Federation). The biggest disagreement between Samus and the AI emerges when Samus had to deactivate the last security door control given access to the most sensitive section of the space station, because she was stuck. The tone is severe : this is like if Samus has seriously disobeyed orders despite having no other choices to progress.

On peut également se demander pourquoi des créatures aussi imposantes et dangereuses sont retenues à l'intérieur de la station spatiale. Le joueur remarquera également que l'IA, en particulier lorsque Samus a retrouvé une grande partie de ses pouvoirs plus tard dans le jeu, se montre extrêmement prudente face à tout affrontement avec le SA-X, malgré des occasions évidentes de le combattre. L'IA semble surprise et agacée lorsque Samus parvient à retrouver seule certaines de ses capacités sans recourir aux mises à jour fournies par les stations de mise à niveau (toutes ayant été rejetées par la Fédération spatiale). Le plus grand désaccord entre Samus et l'IA apparaît lorsque Samus a dû désactiver le dernier contrôle de la porte de sécurité donnant accès à la section la plus sensible de la station spatiale, car elle était bloquée. Le ton est sévère : c'est comme si Samus avait gravement désobéi aux ordres alors qu'elle n'avait pas d'autre choix pour progresser.



The multiple boss battles during the whole game are telling. The premise is that B.S.L. space station exists for peaceful research. The very fact is that dangerous monsters with potential military applications live within it. It should make us wonder : why does such a peaceful research station need to keep such dangerous and big creatures ? Of course, fighting bosses is part of any Metroid game. But from my perspective, it's also part of a bigger story-telling : there is something definitely more dangerous hiding somewhere in the depths of the space station. The recurrent threat of security robots heavily armed also leaves many questions. There is obviously something that needs to be contained within the station. At one point, we even encounter at one point what seems to be a creature looking like Ridley, the iconic Samus enemy, frozen in a special room. B.S.L. space station is far from innocence.

Les nombreux combats contre des boss tout au long du jeu sont révélateurs. Le postulat de départ est que la station spatiale B.S.L. est dédiée à la recherche pacifique. Or, le fait est qu'elle abrite des monstres dangereux pouvant avoir des applications militaires. Cela devrait nous amener à nous demander : pourquoi une station de recherche aussi pacifique a-t-elle besoin de garder des créatures aussi dangereuses et imposantes ? Bien sûr, les combats contre des boss font partie intégrante de tout jeu Metroid. Mais de mon point de vue, cela s'inscrit aussi dans une narration plus large : il y a sans aucun doute quelque chose de bien plus dangereux qui se cache quelque part dans les profondeurs de la station spatiale. La menace récurrente des robots de sécurité lourdement armés soulève également de nombreuses questions. Il y a manifestement quelque chose qui doit être confiné à l'intérieur de la station. À un moment donné, on rencontre même ce qui semble être une créature ressemblant à Ridley, l'ennemi emblématique de Samus, congelée dans une pièce spéciale. La station spatiale B.S.L. est loin d'être innocente.



The “Nightmare”, a dangerous flying creature mastering gravity, the typical creature that shouldn't be inside a space station

You will also notice that for a long time during the game, you are always forced to move from one area to another by reaching the main floor where all of them are accessible. But later in the game, you discover something puzzling : small secret tunnels exist in fact between each area. Why be forced to always choose the hardest solution ?

Vous remarquerez également que, pendant une grande partie du jeu, vous êtes toujours obligé de passer d'une zone à l'autre en rejoignant l'étage principal, d'où toutes sont accessibles. Mais plus

tard dans le jeu, vous découvrez quelque chose d'intrigant : il existe en fait de petits tunnels secrets entre chaque zone. Pourquoi être obligé de toujours choisir la solution la plus difficile ?



One of the several secret tunnels

All these elements put together are very efficient in terms of story-telling and narrative, even if it was not necessarily fully articulated by the developers. They contribute to creating a weird, mysterious and eerie atmosphere in a physical environment that seems totally clean; but obviously is not.

Tous ces éléments, pris dans leur ensemble, s'avèrent très efficaces sur le plan de la narration, même si cela n'a pas forcément été pleinement mis en avant par les développeurs. Ils contribuent à créer une atmosphère étrange, mystérieuse et inquiétante dans un environnement physique qui semble parfaitement propre, mais qui, de toute évidence, ne l'est pas.

The true threat revealed ?

The last real mission of Samus is to track down the security robot encountered several times in the game. The AI clearly warns Samus about the danger of the SA-X tracking her, and asks her to leave the area once the robot is defeated. Once Samus has defeated the security robots, and because of the fact the shaft to access this area was only one-way, she has no choice but to go deeper in the area. She unexpectedly unveils a mysterious, restricted and deeply hidden laboratory within the space station : a Metroid breeding laboratory.

La dernière véritable mission de Samus consiste à traquer le robot de sécurité qu'elle a rencontré à plusieurs reprises dans le jeu. L'IA avertit clairement Samus du danger que représente le SA-X qui la traque, et lui demande de quitter la zone une fois le robot vaincu. Une fois que Samus a vaincu les robots de sécurité, et comme le puits menant à cette zone n'était qu'à sens unique, elle n'a d'autre choix que de s'enfoncer plus profondément dans la zone. Elle découvre de manière inattendue un laboratoire mystérieux, interdit d'accès et profondément caché au sein de la station spatiale : un laboratoire d'élevage de Metroids.



Samus running with the "speedbooster" into the secret laboratory

Finally, we got our answers regarding our previous suspicions : something was hidden for good reasons. Samus, having been tasked to eradicate the species in Metroid 2, discovers that the Space Federation is in fact trying to produce them in large quantities. While being in the secret laboratory, the SA-X suddenly enters the area. And surprise, the main target is not Samus, but the Metroids themselves. The X-Parasite, shortly after entering the space station inside a container, was probably perfectly able to feel the obvious presence of its most feared threat. Having gained access to a human body, the X-Parasite feels able to finally compete and eradicate its very own predator. Even it was at the expense of the entire space station. As usual, the SA-X is willing to destroy the entire area, forcing Samus to escape; while the laboratory is expelled from the space station and explodes in space.

Nous avons enfin obtenu des réponses à nos soupçons : quelque chose était dissimulé, et ce pour de bonnes raisons. Samus, chargée d'éradiquer l'espèce dans Metroid 2, découvre que la Fédération spatiale tente en réalité de les produire en grande quantité. Alors qu'elle se trouve dans le laboratoire secret, le SA-X fait soudainement irruption. Et surprise, la cible principale n'est pas Samus, mais les Métroïdes eux-mêmes. Le X-Parasite, peu après être entré dans la station spatiale à l'intérieur d'un conteneur, était probablement parfaitement capable de sentir la présence évidente de sa menace la plus redoutée. Ayant pris possession d'un corps humain, le X-Parasite se sent capable de rivaliser enfin avec son propre prédateur et de l'éradiquer. Même si cela devait se faire au détriment de toute la station spatiale. Comme d'habitude, le SA-X est prêt à détruire toute la zone, forçant Samus à s'échapper ; tandis que le laboratoire est éjecté de la station spatiale et explose dans l'espace.

While extremely short, this moment is very important from my perspective. Finally, what if we were totally wrong in pursuing the destruction of the X-Parasite ? A bit like Samus could have been wrong at the end of Metroid 2 by saving the baby Metroid. The X-Parasite is obviously a threat whose main goal is to reproduce, expand, kill and clone its victims. But isn't it a problem that scientists and the authorities are finally doing something extremely dangerous and unethical : preserving and developing the most dangerous species of the universe ? Something that mirrors the first Alien movie, when we discover that the ship landed on the mysterious planet not because it was puzzling and mysterious, but because the Weyland corporation responsible for the travel has already decoded the radio message, and knows there was something invaluable to get there. Even at the expense of the entire crew. This topic is not articulated in the game, but I found it fascinating : the worst threat is sometimes not an obscure alien creature but the very people willing to exploit it at the expense of everything else.

Bien que très bref, ce moment revêt une grande importance à mes yeux. Après tout, et si nous avons complètement tort de vouloir détruire le X-Parasite ? Un peu comme Samus aurait pu se tromper à la fin de Metroid 2 en sauvant le bébé Metroid. Le X-Parasite est manifestement une menace dont l'objectif principal est de se reproduire, de s'étendre, de tuer et de cloner ses victimes. Mais n'est-ce pas un problème que les scientifiques et les autorités finissent par faire quelque chose d'extrêmement dangereux et contraire à l'éthique : préserver et développer l'espèce la plus dangereuse de l'univers ? Quelque chose qui fait écho au premier film Alien, quand on découvre que le vaisseau a atterri sur la planète mystérieuse non pas parce qu'elle était énigmatique et mystérieuse, mais parce que la société Weyland, responsable du voyage, avait déjà décodé le message radio et savait qu'il y avait là quelque chose d'incalculable à récupérer. Même au prix de la vie de tout l'équipage. Ce sujet n'est pas abordé dans le jeu, mais je l'ai trouvé fascinant : la pire menace n'est parfois pas une obscure créature extraterrestre, mais les personnes mêmes prêtes à l'exploiter au détriment de tout le reste.



Samus last mission on B.S.L before the final climax

The fact that the AI was probably monitoring the entire space station and the SA-X progression adds another troubling level of interpretation. The Space Federation, like Ash in the Alien movie, probably “fell in love” with the very own creature they should have eliminated. To quote Ash in Alien : “*I admire its purity. A survivor... unclouded by conscience, remorse, or delusions of morality*”. Something very close to a strong attraction/rejection, where the danger is both threatening and extremely appealing. The probable rationale behind the AI to monitor Samus so closely and avoid all fights with the specimen. On her path to her ship for further orders, Samus encounters the clone of Ridley : her iconic enemy in the game franchise. Not my preferred part to be transparent. When Samus finally enters a control room, she is suddenly locked inside. The AI tells her that the mission is finished, and that the Space Federation is going to take over to collect the SA-X. Perfectly understanding the obvious threat, Samus attempts to resonate with the AI. She explains that one of her previous officers would have perfectly understood the need for this sacrifice mission : destroying the space station to save humanity. It turns out that the spirit of this officer, Adam, was in fact uploaded into the AI. Having “revived” Adam, the latter finally asks Samus to not only destroy the space station, but to modify its orbit to blow away SR388 : the homeworld of both Metroids and X-Parasite.

Le fait que l'IA surveillait probablement l'ensemble de la station spatiale et les déplacements du SA-X ajoute une dimension inquiétante à cette interprétation. La Fédération spatiale, à l'instar d'Ash dans le film Alien, est probablement « tombée amoureuse » de la créature qu'elle aurait dû éliminer. Pour citer Ash dans Alien : « J'admire sa pureté. Un survivant... libre de toute conscience, de tout remords ou de toute illusion de moralité ». Quelque chose de très proche d'une forte attraction/répulsion, où le danger est à la fois menaçant et extrêmement séduisant. C'est probablement la raison pour laquelle l'IA surveillait Samus de si près et évitait tout combat avec le spécimen. Sur le chemin menant à son vaisseau pour recevoir de nouveaux ordres, Samus rencontre le clone de Ridley : son ennemi emblématique dans la franchise de jeux. Ce n'est pas ma partie préférée, pour être honnête. Lorsque Samus entre enfin dans une salle de contrôle, elle s'y retrouve soudainement enfermée. L'IA lui annonce que la mission est terminée et que la Fédération spatiale va prendre le relais pour récupérer le SA-X. Consciente de la menace évidente, Samus tente de communiquer avec l'IA. Elle explique qu'un de ses anciens officiers aurait parfaitement compris la nécessité de cette mission sacrificielle : détruire la station spatiale pour sauver l'humanité. Il s'avère que l'esprit de cet officier, Adam, a en fait été téléchargé dans l'IA. Après avoir « ressuscité » Adam, ce dernier demande finalement à Samus non seulement de détruire la station spatiale, mais aussi de modifier son orbite pour faire exploser SR388 : la planète d'origine des Métroïdes et des X-Parasites.



SA-X fighting with the Omega Metroid, with Samus lying on the ground on the left

After the battle against a mutated SA-X and activation of the orbital update sequence, Samus runs to her ship. Like in *Aliens* when Ripley emerges from the elevator, the ship is gone. Suddenly, an Omega Metroid emerges from a wall and tries to kill Samus. Nearly killed, Samus is finally saved by the SA-X, who is killed by the Omega Metroid. This moment allows Samus to absorb SA-X power, and finally destroy the Omega Metroid. Samus was probably never the true target of the SA-X. It has been the Metroids since the very beginning. In a rush, the spaceship (piloted by the AI) finally arrives and saves Samus, before the space station collides with SR388.

Après le combat contre un SA-X muté et l'activation de la séquence de mise à jour orbitale, Samus se précipite vers son vaisseau. Comme dans Aliens lorsque Ripley sort de l'ascenseur, le vaisseau a disparu. Soudain, un Metroid Omega surgit d'un mur et tente de tuer Samus. Sur le point de mourir, Samus est finalement sauvée par le SA-X, qui est lui-même tué par le Metroid Omega. Ce moment permet à Samus d'absorber le pouvoir du SA-X et de détruire enfin le Metroid Omega. Samus n'a probablement jamais été la véritable cible du SA-X. Ce sont les Metroids qui l'étaient depuis le tout début. À toute vitesse, le vaisseau spatial (pilote par l'IA) arrive enfin et sauve Samus, avant que la station spatiale n'entre en collision avec SR388.

Final

Metroid Fusion closes what could have been an endless loop in the most brilliant manner : the disappearance of the threat when Samus merged with it. That's why I really appreciate both of these games (Metroid Fusion and Metroid 2). They are obviously interconnected : same planet, threat, eeriness, ethical questions too... Metroid 2 was the game required to understand what follows next. But Metroid Fusion pushed many of the initial ideas existing in Metroid 2 into something extremely powerful given the hardware possibilities : music, ambience, tiles, story-telling... Finally, Metroid Fusion closes this narrative arc with the elimination of the very own meaning of the franchise. Except if we account for Samus of course : being now a mix between the Metroids and X-Parasite.

Metroid Fusion clôt de la manière la plus brillante qui soit ce qui aurait pu être une boucle sans fin : la disparition de la menace lorsque Samus a fusionné avec elle. C'est pourquoi j'apprécie vraiment ces deux jeux (Metroid Fusion et Metroid 2). Ils sont manifestement liés : même planète, même menace, même atmosphère inquiétante, mêmes questions éthiques aussi... Metroid 2 était le jeu indispensable pour comprendre ce qui allait suivre. Mais Metroid Fusion a poussé bon nombre des idées initiales présentes dans Metroid 2 vers quelque chose d'extrêmement puissant compte tenu des possibilités du matériel : musique, ambience, textures, narration... Enfin, Metroid Fusion clôt cet arc narratif en éliminant la signification même de la franchise. Sauf si l'on tient compte de Samus, bien sûr : elle est désormais un mélange entre les Metroids et le X-Parasite.