

# Alien vs Predator

## CPS/2

*Je regarde par la fenêtre, ah, la rue, les arbres, les gens, des aliens... Des aliens, sur terre ?! Mais on court à la catastrophe, il faut vite trouver une solution ! Heureusement que trois gentils predators sont venus pour nous prêter main forte, en espérant que ce soit suffisant...*

**Capcom. 1994. Beat-Them-All.**



Dix ans avant le film du même nom, le concept Alien vs Predator faisait déjà rêver les producteurs du monde entier. Réunir dans le même projet les deux plus célèbres monstres de ces vingt dernières années, il faut dire qu'on les comprend. Ici donc le scénario ne tient pas compte des films mettant en scène les deux protagonistes, les aliens ont donc débarqué sur terre et les humains essaient de les repousser du mieux qu'ils peuvent jusqu'à l'apparition de trois predators venus les aider. L'intrigue se délie au fur et à mesure de la progression par de petites cinématiques entre chaque stage ainsi que quelques dialogues avec les boss, une bonne idée.



*Et une pizza pour la huit !*

Vous avez donc le choix entre quatre personnages, deux humains et deux predators. Même si le Lieutenant Kurosawa est un personnage sympathique, on aurait préféré contrôler un alien à titre d'exemple car là ça ressemble plus à du Predator vs Alien vu qu'on ne peut contrôler l'ennemi. Aussitôt le joueur sélectionné, vous allez être mis dans le bain net d'entrée avec une bonne dizaine d'aliens dégoûtants dans les pattes. Les predators ont une gamme de mouvements et de coups impressionnante. Outre le classique coup de poing, sauter et leur divers enchaînements, vous pouvez non pas courir mais vous propulser d'un bout à l'autre de l'écran avec un simple bouton, fini le "deux fois en avant". Un coup de laser pour brûler les ennemis, un super coup en combinant coup de poing et laser, une lance de predator pour le corps à corps ainsi que des projections, il n'y a pas à dire, c'est l'un des rare beat-them-all avec une gamme de coups aussi riche.

Le jeu n'en demeure pas moins fluide pour autant même lorsque l'écran grouille de persos, aucun ralentissement, animation impeccable, jouabilité impeccable également, la CPS/2 a été bien exploitée. Graphiquement, c'est du petit laid, on reconnaît parfaitement les Aliens et Predators, on se croirait dans une BD comme c'est souvent le cas chez Capcom qui est l'un des développeurs maîtrisant le mieux la 2D. Les niveaux s'enchaînent et ne se ressemblent pas même s'ils perdent en beauté et en détails dès lors que



*Merde, si on appelle le samu ils vont se rendre compte de quelque chose ?*

Malgré tout, disposant de personnages ô combien charismatiques, de graphismes somptueux, d'une palette de coups tous plus impressionnants les uns des autres, d'un mode trois joueurs et d'une maniabilité excellente, AvSP demeure une expérience obligatoire pour tout fan de ce type de jeu, un très bon défouloir, on en redemande.



Intérêt \_\_\_\_\_ **17/20**

**Version Snes par IGS [1993]**

Sorti un an avant, il ne s'agit donc pas d'une conversion de la version arcade. Par quoi commencer, graphiquement ça ressemble à un jeu 8 bits, le Predator est vert flashy est fait d'avantage penser à une tortue ninja (sur la version Jap). L'animation est du même calibre et les bruitages des aliens semblent tout droit sortis des gargouillis de Gremlins. On peut jouer à deux, oui, l'un contre l'autre uniquement. En bref, une cartouche pitoyable, la pure adaptation de licence.



*Ah nan pas mon ventre, j'ai mangé des spaghettis !*

**Alien**

vous aurez à combattre des militaires, ce qui est un peu dommage car en plus, avec votre palette de coups, ils ne représenteront que du menu fretin.



Les boss quant à eux ne sont vraiment pas nombreux ni très difficiles et c'est là que le bât blesse, AvsP est facile, trop facile. Pas de super méchant super puissant, pas de gros challenge, le jeu peut se torcher très rapidement et ne s'adresse pas du tout aux gamers. J'ai l'habitude de dire que tel ou tel jeu est dur, dispose d'une difficulté mal dosée et j'en passe mais là je dois admettre que ça se finit les doigts dans le nez. Bon, avec des pièces il en était peut-être autrement c'est vrai...

Alien vs Predator est l'un des derniers beat-them-all de Capcom ce qui ne l'empêche pas de souffrir de quelques défauts tels qu'une durée de vie trop courte, une difficulté minime ainsi qu'un manque cruel d'innovation, ce qui l'empêche de dépasser son grand frère, Final Fight.

Il fut sa première apparition dans le film de Ridley Scott. Créé de slime et de plastique par H.R. Giger en 1979 pour les besoins du film, trois suites virent le jour. En 1986 Aliens de James Cameron nous offrant encore plus d'Aliens et de décors en emmenant le spectateur directement sur leur planète. En 1992 David Fincher réalisa donc le troisième opus où il fut question de claustrophobie puisque l'Alien accompagna le sergent Ripley sur une planète pénitentiaire avec de longs, de très longs couloirs mal éclairés. En 1997, Jean-Pierre Jeunet réalisa le dernier épisode en date.

## Predator

Cette bestiole, quant à elle, fit son entrée en Amérique du Sud, décimant un groupe de marines dirigés par ce bon vieux Shwarzy, un film de John MC Tiernan en 1987. En 1990, Stephen Hopkins lui fit reprendre du service dans les rues de New York avec face à lui cette fois, Danny Glover. Une dernière apparition qui n'entrera pas dans les annales. La bestiole a été créée par le maquilleur Stan Winston qui a également travaillé sur The Thing, T2 et Batman Returns.



**Blood**



<b>Langue</b>	
<b>Voir aussi</b>	<a href="#">Final Fight</a> , <a href="#">Final Fight Tough</a> , <a href="#">Bare Knuckle II</a> (MD), <a href="#">Cadillacs &amp; Dinosaurs</a> , <a href="#">Punisher</a> , <a href="#">Crime Fighters II</a> , <a href="#">Karate Blazers</a> , <a href="#">Rushing Beat</a> (Snes), <a href="#">Sonic Blast Man II</a> (Snes), <a href="#">Undercover Cops</a> , <a href="#">Shadow Force</a>

