



Aliens, le retour

Test de la version : Arcade

Autre supports : Aucun

Développeur : Konami

Année : 1990

Langue : Japonais

Genre : Arcade/Action

Similaire à : Alienstorm, [Robocop 2](#)

Classification Personnel : Tous Publics

Réalisation du test : 15 Aout 2005

Avant Propos

Et voici certainement le jeu que j'ai le plus attendu en conversion micro et ... qui n'est jamais arrivé :-(. Heureusement les émulateurs arcade nous permettent d'y rejouer et de revivre les aventures du lieutenant Ripley sur LV-426 dans un shoot très réussi, les Aliens sont au rendez-vous et l'action aussi.

Résumé

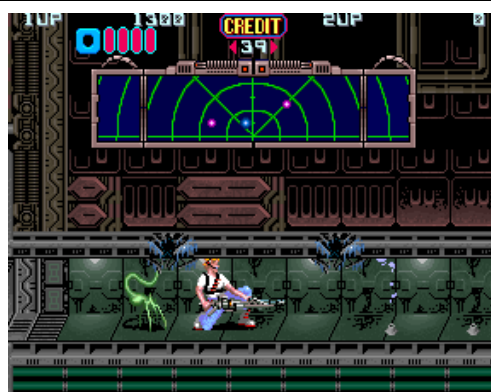


afin de rendre compte de la situation.

Plusieurs familles de colons ont été envoyées sur LV-426. Ces terrains-batisseurs, comme on les appelle, sont des spacio-ingénieurs chargés de rendre vivable cette planète en mettant en place des processeurs atmosphériques mais depuis quelques jours ils ne donnent plus aucun signe de vie. La compagnie Weyland Corp a donc décidé d'envoyer une troupe de marines armés jusqu'aux dents et bien sûr vous, le lieutenant *Ellen Ripley* afin de rendre compte de la situation.

Test

Signé *James Cameron*, le second volet de la quadrilogie est un petit bijou en matière d'action. Personnellement, c'est celui de la saga que j'ai plus regardé et sur lequel je prend encore le plus de plaisir à visionner (surtout avec la superbe édition 9 DVD). Pour ce qui est du contexte, comme le film était sorti en 1986, il ne fallait pas s'attendre à une superbe version à cette époque. Les 8 bits ont eu effectivement le droit à une adaptation signée *Electric Dreams*. Ceux l'ayant connu se souviendront certainement du mode de déplacement plus qu'incompréhensible et des couloirs sans fins. Côté arcade s'était le vide total et il faudra attendre quatre ans pour voir enfin une adaptation. Quatre années, c'est long certes mais heureusement car on n'aurait pas pu avoir un tel jeu avant. C'est donc en 1990 qu' "*Aliens, le retour*" arrive en arcade, après le succès d' "*AlienStorm*" chez *Sega*, *Konami* décide d'emboîter le pas avec un jeu d'action pur mettant en scène les célèbres bestioles de *H.G Giger*.



Les conduits d'aération sont infestés d'Aliens mais vous avez votre radar et votre fusil d'assault.

Tout commence par une sic angoissante avec des images digitalisées du film en une seule nuance... souvent jaunâtre (beurk !! ca ressemble à mon premier scanner à main sur Atari ST), c'est pas du meilleur goût mais c'est peut-être la seule chose que l'on pouvait faire à l'époque même sur Arcade. Ensuite vient le fameux titre avec un cyclage de couleurs où le I se transforme en oeuf.



On commence donc par la base qui abritait les néo-colonisateurs, et c'est déjà la horde d'Aliens et d'oeufs qui vous tombent dessus. Heureusement que le jeu permet de jouer à deux et c'est là aussi là qu'il est le plus prenant... Je couvre tes devants et tu couvres mes arrières. *Ripley* et son compagnon d'arme ne sont pas venus tout seul puisqu'ils ont ramené leur petit bijou technologique : leur super fusil d'assault lance grenade spécialement inventé pour le film...ah j'oubliais, le blindé est aussi de la partie puisqu'il vous déposera ou viendra vous rechercher de missions. Deux niveaux se passent d'ailleurs dans celui-ci avec un scrolling à la "*Operation Thunderbolt*".

Côté décors ils sont plutôt variés et le déroulement du

Le niveau dans le blindé des marines

jeu reprend celui du film.

Tantôt dans la base, l'eau, l'ascenseur, les gaines d'aération, le nid Alien ou dans le vaisseau Sulaco... les monstres aussi sont assez diversifiés allant du face-hugger au monstre adulte en passant bien sûr par la larve sortant du corps de ses malheureuses victimes. Quelques nouveautés comme les monstres volant ou les zombis n'ayant aucun rapport avec le film et qui s'apparentent plus avec ceux de "Beast Buster" ou "Alienstorm". Dans les conduits d'aération, votre radar se mettra en marche (cf la fameuse scène où les marines se font torcher le c..) bien qu'il ne soit là plus pour soutenir l'ambiance qu'il ne vous servira (étant obligé d'avancer). Pour les Boss de fin de niveau, ils ne sont ni innovants ni râtés, l'intérêt du jeu étant tout autre. Par contre la scène avec la reine-mère est très bien réalisée. Le combat final se faisant comme dans le film à bord du vaisseau des marines le Sulaco entre vous dans le robot monte-charge et la reine Alien.



Par pitié prenez l'escalier !!!!

Finalement, le jeu ne déçoit aucunement et l'action est non stop, reprenant assez fidèlement le film, je vous conseille toutefois d'y jouer à deux ... bien plus marrant.



Vous pourrez aussi piloter le monte-charge



Vaut mieu pas tarder ici.

Conclusion

Ce jeu est un réel bonheur et on prend toujours autant de plaisir à détruire les Aliens. Que d'argent dépensé dans cette machine à l'époque, le jeu n'ayant jamais été, bizarrement, adapté sur micro ou console. Fan de la quadrilogie, sautez sur ce jeu même si vous connaissez déjà le plus récent "Alien vs Predator" de Capcom.

Ranx



La reine n'a pas l'air contente !!

Pour

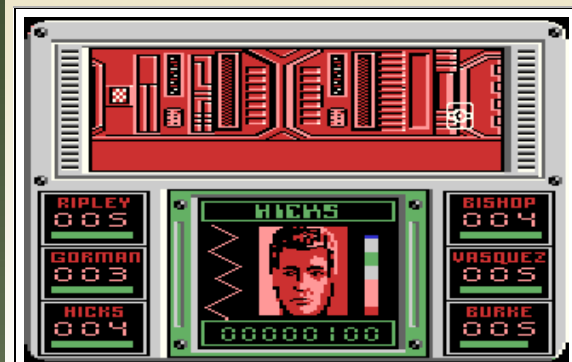
- 🔥 L'unique jeu sur le film : "Aliens, le retour"
- 🔥 Un shoot'em up très réussi
- 🔥 L'ambiance

Contre

- 💧 Tous l'argent que j'ai mis à l'époque dans la machine :-(
- 💧 Rien d'autre
- 💧 Toujours rien



Version Amstrad CPC [1986] par Electric Dreams



l'affrontement avec la reine...on est toujours les mal lotis :-)

Je vous touche quelques mots sur cette autre version 8 bits, le seul autre jeu sur le film car Alone in the Past est avant tout un site micro (si si!!). Cette version n'a évidemment aucun rapport avec le jeu d'arcade puisqu'il est postérieur, il n'a d'intérêt que le nom du film même si on y retrouve un peu l'ambiance claustrophobe... avec ses couleurs stressantes et ses couloirs interminables. Si vous l'avez fini contactez moi vous aurez votre photo sur AITP :-)). Au fait la version en photo est celle européenne, une autre version US existe avec quelques bons dessins pour l'époque et aussi 8 niveaux assez différents allant du contrôle de la navette à la recherche des marines jusqu'à

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

