

# [RETROGAMING] GALAGA / Arcade

Publié le 27 avril 2009 par Dr Floyd

## **GALAGA**

**Support : Arcade**

*Autres supports : Atari 7800, Nes, MSX... et dans de nombreuses compilations Namco*

**Editeur : Namco / Bally Midway**

**Année : 1981**

**Galaga est une véritable légende du shoot'em up et des salles d'arcade du début des années 80, même si ce n'est qu'une légère évolution du *Galaxian* sorti deux ans plus tôt. Retour en 1981 dans les salles enfumées pour découvrir ce "new-generation multi-stage space challenge" shooter dans lequel j'ai englouti toutes mes pièces de 1 franc au collègue !**



Vous pilotez un vaisseau spatial qui se déplace de gauche à droite en bas de l'écran comme dans Space Invaders. L'écran est fixe même si il y a une impression de mouvement avec le défilement des pixels, heu pardon des étoiles en fond. Vous faites face à une horde de vaisseaux ennemis (ou plutôt d'insectes-aliens de l'espaaaaaace !) très bien organisés et qui tentent de vous détruire en vous tirant dessus ou alors par collision (comme des kamikazes). Au début de chaque stage l'écran est vide, les ennemis venant s'installer par bandes en haut de l'écran pour ensuite attaquer.

Bref, en gros nous avons affaire à un Space Invaders "next-gen" beaucoup plus beau et bien plus vivant. Mais n'oublions pas de citer Galaxian, datant de fin 1979, à qui Galaga doit vraiment tout !



Pour varier le gameplay très répétitif il existe des stages intermédiaires (les "challenging stages") où il faut essayer de détruire des vagues d'ennemis qui traversent l'écran par bandes. Ils permettent en même temps de décompresser un peu car il n'y a ici aucun risque de perdre une vie. 40 ennemis traversent l'écran, si vous réussissez à tous les détruire (très très difficile) c'est 10 000 points de bonus. Mine de rien des stages bonus c'est une nouveauté à l'époque ! Petite frustration : on regrettera juste l'absence de stage "vaisseau-mère" comme dans [Phoenix](#).



La grosse astuce de Galaga c'est la possibilité de jouer avec 2 vaisseaux en même temps, pour cela il faut se laisser capturer par un vaisseau-mère (le boss Galaga) et le laisser retourner en haut de l'écran. Dès que ce vaisseau attaque à nouveau détruisez le, et hop vous récupérez le vaisseau perdu et disposez ainsi de 2 vaisseaux en même temps, mais bon c'est très risqué : car vous êtes alors plus vulnérable. Une option un peu bizarrement conçue je trouve, avis personnel.



Ce qui est exceptionnel dans Galaga, c'est la réalisation technique, même si elle est sobre, c'est tout simplement parfait pour l'époque : le jeu est très coloré, totalement fluide (beaucoup plus agréable que Phoenix par exemple), les sprites se déplacent avec élégance, le gameplay est précis, et la bande son bien que ultra limitée est inoubliable, de vrais bons sons typiquement arcade qui hantent encore mon esprit presque 30 ans plus tard ! La réalisation est tellement parfaite que le jeu ne vieillit pas et me semble aujourd'hui toujours aussi beau.

**Galaga est un jeu mythique, un véritable jeu de scoring et de concentration, peut-être le meilleur shoot du début des années 80, même si il est très répétitif. Il a été adapté sur de très nombreux supports et repris dans les compilations Namco. Aujourd'hui j'y rejoue encore régulièrement, c'est un bon passe-temps, même si je suis beaucoup moins bon qu'en 1981, bah oui votre bon Docteur se fait vieux !**

**SUPPOS : 6/6**



Publié dans [RETROGAMING](#)

Source : <http://gamopat.com>