

Space invaders 95

Akkanvader - Attack of the Lunar Loonies

- **Année** : 1995
- **Editeur** : Taito
- Deux joueurs simultanés
- Pas de scrolling

Testé par [Katmoda](#) ■
Dernière mäj. le 04-09-2005

☞ **Pourquoi ce titre?** : "Attack of the lunar loonies" pour "l'attaque des zinzins de la Lune"? :)

Toute grande famille, comme celle des Space Invaders, possède son cousin un peu cintré: c'est ici **Akkanvader** qui joue le rôle du parent bon pour l'asile avec cet opus parodique complètement délirant.

L'attaques des zinzins de la Lune vous propose de choisir parmi 5 personnages aux aptitudes différentes (on reconnaîtra le bien connu silver hawk dans le lot, ainsi qu'un caca bleu plus inhabituel) pour parcourir 5 mondes divisés en 32 stages. Les possibilités des vaisseaux sont très basiques, ils peuvent se déplacer à l'horizontale et tirer, soit un tir simple, soit un tir à charge aux effets variant selon le perso choisi. Un deuxième bouton permet aussi de déclencher une arme spéciale, ramassée en abattant le gros UFO qui passe de temps en temps à la frontière haute de l'écran, comme par exemple une boule de bowling géante.

Mais qu'est-ce qu'une boule de bowling vient faire dans un Space Invaders? Après les 10 premières secondes de jeu, clin d'oeil au noir et blanc du patriarche de 78, le jeu se métamorphose et c'est sous d'incessants "Gnah! Gnah! Gnah!" que le joueur subit l'assaut de cochons roses, de fantômes dodus ou de petits monstres avec des bouées canard autour du bide. A l'image de son homologue Parodius, Space Invaders 95 reprend des éléments cultes de la série et des jeux Taito en général pour les mettre dans des situations rigolotes. On affrontera ainsi le boss coelacanth sorti tout droit de Darius, sauf que sous le forme d'un plateau de sushi :) Le style visuel est très réussi, avec des décors hauts en couleurs et suivant des thèmes originaux (la plage, la maison hantée, l'usine, et un thème trop peu abordé dans le jeu vidéo: la bouffe...). Les ennemis sont très rigolos et bien dessinés, avec une préférence pour les cochons qui se divisent en deux comme des amibes. De gros boss ponctuent les fins de niveaux, avec gros renforts de grimaces et de tronches comiques.

La bande son constitue souvent un élément essentiel dans ce genre de jeu misant beaucoup sur l'ambiance comique. Bien que moins culte que celle des Parodius, la partie son d'Akkanvader reste très sympa avec ses thèmes pouet pouet et ses bruitage assortis. Mais trop nombreuses et trop courtes, les mélodies ont quand même un



peu tendance à devenir limite gavantes.

Au niveau gameplay on a de loin affaire au volet le moins rigide de la série: les personnages répondent assez rapidement (bon c'est pas non plus ultra rapide :), l'action est dense, prenant souvent appui sur les quelques éléments de décors (les ennemis qui se cachent derrière les pâtés de sable, sortent des galeries, etc).

La difficulté est dans l'absolu plutôt basse, se débarrasser d'un écran d'ennemis étant plutôt facile, mais le gros obstacle se joue souvent au niveau de la vitesse: les ennemis descendant de plus en plus vite, tous les descendre devient rapidement assez serré.

Comme souvent avec les jeux au look mignon, ça se corse salement sur la fin et les derniers niveaux sont un bon challenge.

On note aussi, fait non conventionnel dans un Space Invader, que certains ennemis tirent, qu'entre les niveaux viennent s'intercaler des niveaux bonus sortis tout droit de jeux comme Galaga, et que quelques passages se font sur fond scrollé.



Difficile même pour les allergiques à Space Invaders de bouder ce jeu au gameplay sympathique, sans parler de son ambiance déjantée. Un incontournable cute'em up !

➔ **1 jeu lié :** [Space Bomber](#)

➔ [La série des Space Invaders](#)

• **Graphisme :** Dans le style manga délirant, très drôles et bien faits

• **Son :** Bande son bien pouet pouet, bruitages nippons

Source : <http://www.shmup.com/>