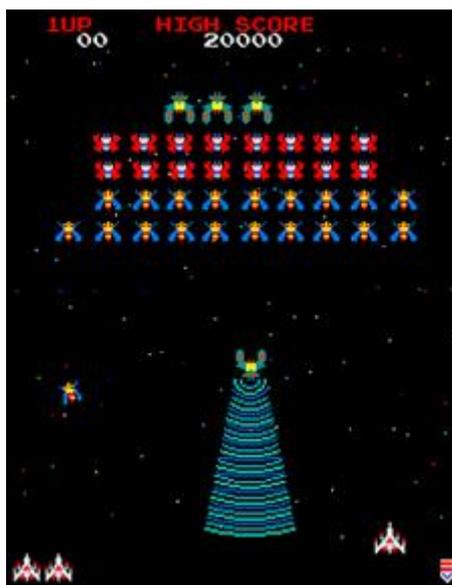


Test du jeu vidéo Galaga

Galaga est un jeu vidéo Arcade publié par **Namco** en 1981. Il se joue à 2 *joueurs*.

- 1981
- Shoot Them Up



2.5/5 – Moyen par Cyriette

Galaga est un shoot them up galactique avec *scrolling* vertical. Enfin *scrolling* est un bien grand mot, l'action se passe plutôt sur un seul écran noir, mais puisque les étoiles défilent et que les ennemis débarquent du dessus...

Apparu en 1981 sur borne arcade, il est la suite de **Galaxian**, de Namco également, sorti en 1979 (le test de celui-ci a été réalisé sur Atari VCS).

Il fut ensuite adapté sur moult supports : SG1000 en 83, MSX et Atari en 84, FM-7 en 85, NES en 88 (Galaga : Demons of Death). Sans parler d'un paquet de rééditions sous forme de mini-jeux inclus dans un pack, sur Game Boy, PS, N64, Dreamcast, PS2, et toutes les consoles postérieures. Un classique finalement (moi qui pensais avant de me documenter qu'il était tombé aux oubliettes...).

Et voilà que **Galaga Legions** a débarqué fin 2008 sur Xbox 360. Il s'agit du premier remake du jeu depuis sa création, et semble reprendre les fondamentaux (le vaisseau, les ennemis...) de Galaga. On notera une profusion de couleurs très flashy dont je ne suis personnellement pas du tout fan (on a du mal à voir où se trouve le vaisseau !).

De votre petit vaisseau, vous devez abattre les « extra-insectes » qui fondent sur vous par grappes, au cours de 100 stages (aucun scénario). Chaque stage contient 40 ennemis.

Vous disposez au départ de 2 vies, mais en accumulant suffisamment de points, vous pouvez périodiquement en obtenir une supplémentaire (tous les 30 000 points environ). Les insectes descendus rapportant chacun des points variant selon leur nature (les espèces de papillons rapportent plus que les abeilles, etc.). Un seul missile vient à bout d'un ennemi standard, 2 tirs sont nécessaires pour détruire les papillons.

Les stages sont très courts (environ 2 minutes pour les passer). On accède au stage supérieur en éliminant tous les ennemis. Aucun boss, et quasiment aucune différence entre les stages, les ennemis sont les mêmes du niveau 1 au 100. Je dis 100 niveaux, je *suppute* qu'il y en a 100. Parti au départ pour arriver à la fin du jeu, plus par professionnalisme de testeur que par envie, j'ai compris, passé le level 50, que cette fin n'existe pas ; on enchaîne les stages en boucle (après le 100 on repasse au 0, c'est à confirmer par et pour les puristes mais a priori c'est ça ; j'avoue avoir lâché l'affaire au 52).

Il existe des « challenging stages », sortes de niveaux bonus où le but est aussi de dégommer le plus de monde possible, mais cette fois-ci en un temps limité : les ennemis ne tirent pas, ils s'offrent à la portée de votre tir. Comme au cours des stages normaux, ils attaquent par vagues. Si vous butez toute une escadrille, vous recevez une prime. À la fin dudit level, un écran statistique vous indique combien de vaisseaux vous avez abattus, et vous recevez un nombre de points proportionnel. Un « perfect » octroyant une prime de 10 000 points.

Le véritable but est donc d'aller le plus loin possible, et surtout de faire le plus grand nombre de points possible. Il est quasiment infaisable d'enchaîner les 100 niveaux d'affilée ; il m'a fallu, je dirais, 200 vies pour arriver au 50, merci l'émulation, si on s'arrête à chaque *game over* (aucun continu n'étant disponible dans le jeu). Accéder au niveau 10 est déjà une grosse perf.

Vos statistiques globales sont données une fois que vous rendez les armes, avec un ratio ennemis touchés / tirs envoyés. Ouais, pourquoi pas.

Pour abattre les ennemis, il faut... appuyer répétitivement sur le bouton de tir. C'est tout.

On ne peut même pas améliorer ce tir, prendre de nouvelles options, non non ce sont les mêmes missiles que vous balancez du début à la fin.

Une des toutes petites spécificités est que les papillons verts vous envoient une espèce de champ de force, qui attire votre vaisseau pour le capturer en haut de l'écran. Quand c'est le cas, vous utilisez votre vaisseau de réserve, s'il est encore disponible. Si vous réussissez à exploser le papillon sans endommager votre vaisseau prisonnier, vous pouvez le regagner, et alors vos 2 appareils se battront côte à côte. Cela offre un plus large champ de tir, mais vous devenez du coup plus vulnérable aux attaques.

À signaler que votre vaisseau ne peut bouger qu'horizontalement, mais heureusement il est rapide et assez maniable.

En gros c'est tout. Jeu très limité à durée de vie très limitée, et surtout dramatiquement dépassé.

Quand on découvre Galaga en 2008, on a l'impression d'un jeu très quelconque, à éviter, le seul intérêt étant de faire du scoring.

Quand on a été accro des bornes d'arcade au début des années 80, on en garde, j'en suis sûr, un excellent souvenir.

Ah, un petit mot sur les différentes versions ; j'en ai testé 3 : Arcade, MSX et NES.

La version Arcade, bien que la plus vieille, reste techniquement la plus aboutie, avec notamment de jolies couleurs. Détail important : il y a pas mal d'espace entre les insectes et votre vaisseau, ce qui laisse plus de liberté d'action. La version MSX est très pauvre, les ennemis sont unicolores (les abeilles sont bleues, les papillons verts, les hannetons roses). Enfin la version NES est comme la MSX en colorisée, et offre un mode 2 joueurs (qui jouent alternativement). C'est mieux mais avec 4 ans de plus, on était en droit d'avoir un peu mieux...

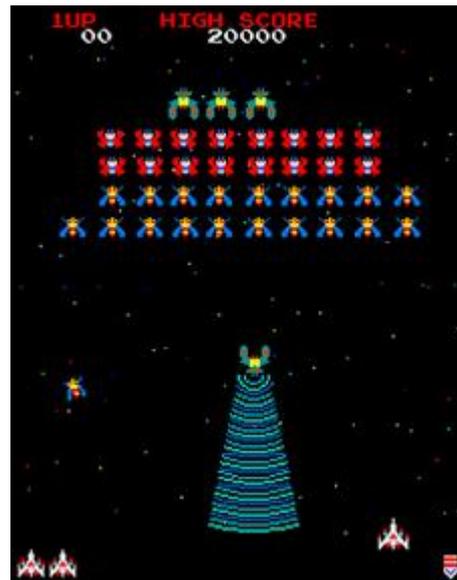
Galaga ne soutient pas la comparaison avec ses successeurs, les bonnes séries **R-Type** et **Gradius/Némésis**, ni avec **Life Force** ou **Crisis Force** sur NES. Même pas avec **Slapfight** sur CPC, shoot vraiment vertical qui, lui, permet de bien améliorer son vaisseau (et de bouger de haut en bas).

Il ne propose pas grand-chose de plus que son grand frère **Galaxian**.

Verdict : j'étais parti sur 3/10. Puisque c'est un jeu ancien et précurseur, et finalement assez sympa à jouer en restant dans l'optique « je tire je détruis », je lui attribue dans ma grande bonté **5/10**, ne serait-ce que pour services rendus.

Synthèse

2.5/5 – Moyen



Source : <http://emunova.net>