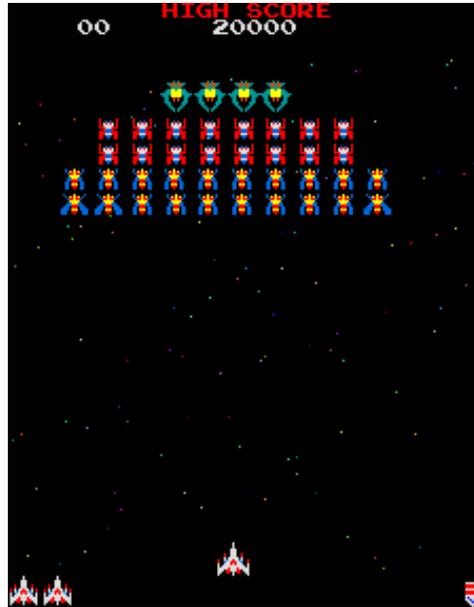




GALAGA

Namco (1981)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Challenging stages.....	4
Vaisseaux-bonus.....	4
Capture.....	4
Archivage du score.....	5
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME.....	6
Déplacements.....	6
Tir.....	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Galaga**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / GALAGA / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

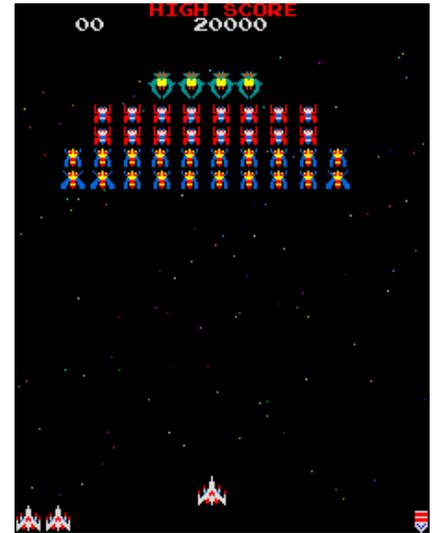
Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

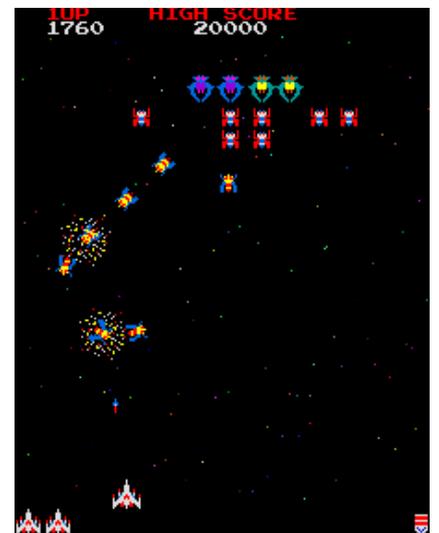
Galaga est un jeu de combat aérien jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur contrôle un vaisseau dont la mission est d'éliminer autant d'escadrilles ennemies que possible.



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire d'escadrilles ennemies. L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau. Le numéro du tableau en cours est rappelé par une série de symboles dans le coin inférieur droit de l'écran.

Chaque tableau commence par la mise en place de l'escadrille ennemie puis celle-ci passe à l'attaque une fois au complet.

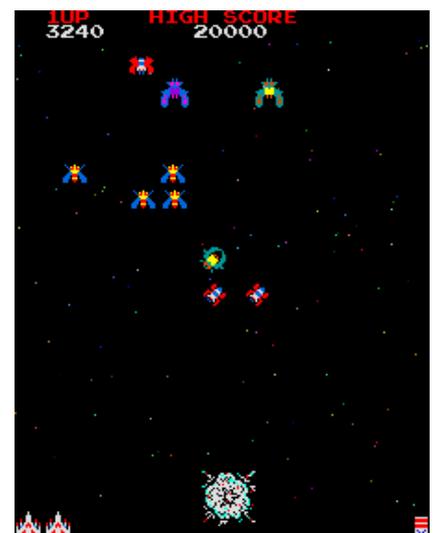


Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Le joueur perd une vie si son vaisseau entre en collision avec un ennemi ou un de ses tirs. Il peut en récolter de nouvelles en obtenant un score suffisant (un son caractéristique le lui rappelle).

Le temps pour terminer un tableau est illimité.



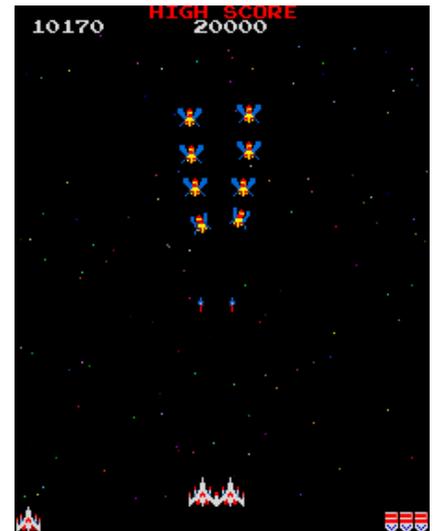


Challenging stages

A partir du 3^{ème} tableau du jeu et tous les 4 tableaux par la suite, le joueur accède à un tableau spécial dit **challenging stage**.

Au cours de cette phase de jeu, les ennemis défilent rapidement à l'écran par groupes de 8 mais sans tirer. Le but est d'éliminer le maximum d'ennemis pour obtenir le plus de points.

Si le joueur parvient à réaliser un sans-faute (« perfect »), il empoche un bonus final 10000 points au lieu de 100 points par ennemi abattu dans le cas contraire.

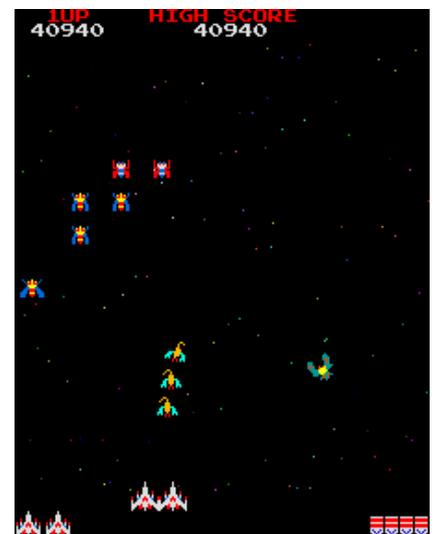


Vaisseaux-bonus

Dans certaines circonstances, l'un des vaisseaux les plus bas de l'escadrille (ayant l'apparence d'une abeille) se métamorphose en une mini-escadrille de 3 vaisseaux.

Le joueur récolte un bonus important s'il parvient à détruire ces 3 vaisseaux avant leur disparition.

Ces vaisseaux changent d'apparence à chaque nouvelle série de tableaux suivant un **challenging stage**.

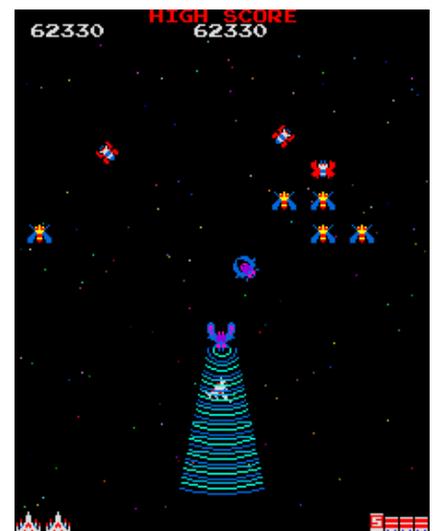


Capture

Au sommet de chaque escadrille se trouvent 4 « boss » qui ont la faculté de lancer un rayon tracteur pour tenter de capturer le vaisseau du joueur. Si ce dernier se trouve pris dans le faisceau, il est immédiatement aspiré et devient un de leurs alliés.

Le joueur a ensuite la possibilité de récupérer son vaisseau en détruisant l'ennemi qui l'a fait prisonnier. Le vaisseau libéré vient alors se placer à côté de son homologue et le joueur se retrouve aux commandes de 2 vaisseaux "jumelés" disposant d'une puissance de tir augmentée mais plus vulnérables compte-tenu de leur largeur doublée.

Attention, le vaisseau "capturé" peut être détruit et la partie est terminée si le joueur se fait capturer son dernier vaisseau !





Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 5 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

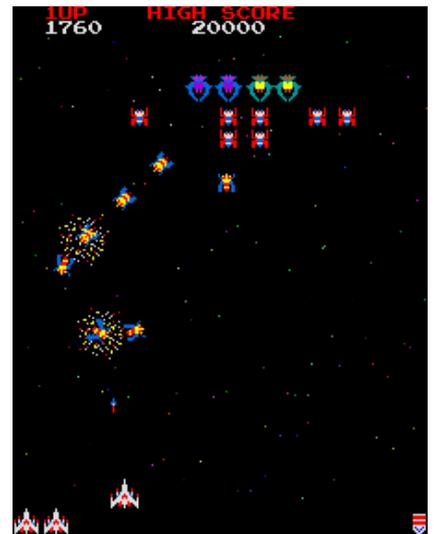




3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

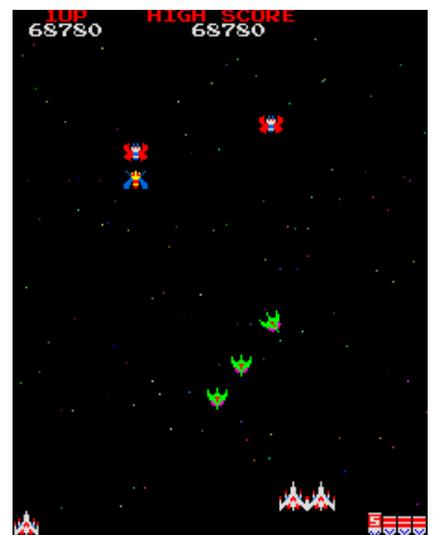
Interface de MAME

Dans Galaga, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 2 directions (par défaut, les touches fléchées gauche et droite du clavier) et d'un bouton **tir** (bouton 1, **Ctrl** par défaut).



Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour déplacer latéralement son vaisseau. C'est la seule possibilité de déplacement du vaisseau.



Tir

Chaque joueur utilise le bouton **tir** pour combattre ses ennemis.

En fin de partie, un écran de statistiques lui rappelle le nombre de tirs qu'il a utilisés, ceux qui ont atteint leur cible et le pourcentage d'efficacité correspondant. Ces données sont purement indicatives et ne sont pas prises en compte dans le calcul du score final.

