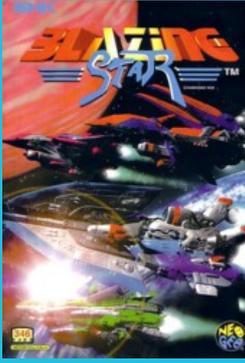


## Blazing Star



**Genre :** tir horizontal  
**Année :** ©1998, Yumekobo  
**Taille :** 346 Mbits  
**Testé sur :** Neo-Geo AES

**Existe aussi sur :**  
 Neo-Geo MVS  
 Wii (Virtual Console)

### UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

Rappelez-vous Pulstar, ce jeu de tir horizontal sorti à la fin de 1995. Bien joli, bien difficile, il s'agissait d'un très bon jeu qui apportait de la nouveauté sur Neo-Geo tout en s'inspirant très fortement du célébrissime R-Type. Pourquoi parler de Pulstar ? Eh bien tout simplement voici un jeu qu'on pourrait qualifier de semi-suite, ou du même environnement, bref : voici Blazing Star !

Blazing Star déboule sur Neo-Geo MVS le 18 janvier 1998 et sur console AES le 19 février. Contrairement à Pulstar qui avait évolué face à des concurrents lorgnant plutôt du côté des 16-bit, Blazing Star arrive au milieu de shoot them up sortis sur consoles 32-bit arrivées à maturité. L'année 1997 aura surtout été marquée par le génialissime Thunder Force V sur Saturn, mais il y a également d'autres très bons titres, notamment sur PlayStation. Du côté de l'arcade, ce fut un peu plus calme, à part un Sol Divide signé Psikyo, certes jouant dans un registre tout autre, et un G-Darius très réussi, adapté sur PlayStation. Bref, Blazing Star va devoir convaincre, au beau milieu de tous ces hits du shoot them up horizontal.



*Thunder Force V*  
(1997, Technosoft)



*G-Darius*  
(1997, Taito)

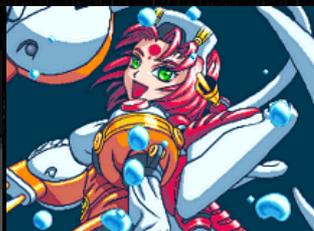


*Gradius Gaiden*  
(1997, Konami)

Il y a quelques années de cela, une invasion alien a été repoussée par l'escadron appelé PULSTAR. La jeune Kaoru Yamazaki a mené les opérations et a pu retrouver sa sœur Naomi. Malheureusement, la paix est loin d'être universelle et une guerre fait rage depuis plusieurs années entre les planètes Remuria et Mutras. Pour prendre l'avantage sur l'autre, chacune a mis en place une usine d'armement d'un nouveau type : Organic Weapon Production Factory. Les armes produites ont certes attaqué la planète rivale, mais aussi toute forme de vie. Ces armes se comportent comme des êtres vivants et leur chef de file s'appelle Brawshella. L'armée de Brawshella menace à présent toute la galaxie. La Ligue de Défense Spatiale décide alors d'envoyer plusieurs escadrons afin de restaurer la paix et de vaincre Brawshella.



Tout commence par une intro... Quoi ? Rien de plus logique me direz-vous, mais là, tout commence par une intro absolument superbe ! Elle mélange avec bonheur images de synthèse et dessin animé de type manga, le tout sur fond de musique grandiose : étonnant, convaincant, sublime.



### SITES FILS





Pas de choix de mode de jeu ou d'options : avec Blazing Star, les menus ont un petit goût des premiers jeux Neo-Geo. On aura juste droit à la séquence How to Play, puis le choix du vaisseaux, enfin le réglage de la difficulté. Et le Stage Select de Pulstar, il est oublié ? Eh bien, oui et non. Il est à présent uniquement accessible grâce à [cette astuce](#).



Ce titre de Yumekobo n'utilise que les boutons **A** et **B** de la manette. **A** est le tir de base. Si on tape frénétiquement sur ce même bouton **A**, on obtient un tir plus puissant et plus étendu. À l'instar de Pulstar (et du modèle R-Type), maintenir **A** puis le relâcher permet de lancer un tir concentré, très puissant mais rendant le vaisseau inoffensif durant le chargement du tir. Enfin, appuyer sur **B** pendant le tir concentré autorise le tir multiple, ce dernier compensant plus ou moins les bombes de Pulstar, ici absentes. À noter que ce tir multiple endommage la barre de tir concentré et qu'il faut patienter un peu pour que tout redevienne opérationnel.



tir de base

tir puissant



tir concentré

tir multiple

Juste au-dessus de cette jauge de tir, vous verrez un compteur de hits. Eh bien oui, c'est comme dans un jeu de combat. Le nombre de hits augmente avec celui d'ennemis détruits à la suite. Cela donne un aspect intéressant pour les amateurs de chasse au score : en effet, plus le nombre de hits est élevé, plus on marque de points. Voici par exemple un joli 24 hit avec le vaisseau Aryustailm.



Différents bonus (et voilà un mot que vous entendrez plus que de raison lors de votre aventure) à récolter permettent d'améliorer le quotidien. Les deux plus fréquents sont l'item "P" et l'item bleu. Le premier permet d'augmenter sa puissance de feu et le second offre des points en bonus. Si on les attrape tous, le score est particulièrement augmenté. Un fois le vaisseau à son maximum de puissance, les items "P" comptent comme des bleus.



D'étranges items jaunes avec ailes et auréoles (des anges gardiens ?) apparaissent de temps en temps. Si on les ramasse, les points gagnés sont multipliés. Si on ne les ramasse pas, et là cela devient intéressant, le suivant ne sera plus jaune, mais orange... et multipliera encore plus les points. On a ainsi toute une série d'anges gardiens, le dernier (de toutes les couleurs) offrant une bonne ration de points multipliés.



Quand on se décide à ramasser un ange, il vaut mieux n'utiliser ensuite que le tir concentré, ainsi apparaîtra un autre ange, plus gros, marqué d'un kanji.



La dimension tactique, déjà évoqué pour les hits et les anges, est également renforcée par ceci : il faut collecter des lettres afin de reconstituer le mot "LUCKY". Certaines seront faciles à trouver, d'autres, comme le Y du troisième stage, demanderont un peu de réflexion.



Blazing Star propose d'incarner les différents chefs d'escadron, chacun ayant un type de vaisseau particulier.



Le Hell-Hound est un vaisseau bien équilibré pouvant générer un rayon de très grande amplitude.



Leefa pilote un vaisseau simple d'accès ayant la particularité de tirer dans plusieurs directions simultanément.





Pilot Name ▶ JB (Jan BISMARCK)

Voici un vaisseau avec un tir concentré de très courte portée : il va falloir s'approcher au plus près des ennemis.



Pilot Name ▶ Asayuki KIZUYOMINA

Le Peplos a un tir concentré qui rappelle celui du Hell-Hound à ceci près que sa puissance ne peut être augmentée.



Pilot Name ▶ Naomi YAMAZAKI

Le vaisseau de la sœur de Kaoru est assez technique avec ses deux postes de tir satellites.



Pilot Name ▶ Kaoru YAMAZAKI

Nous retrouvons ici Kaoru et son bon vieux vaisseau de Pulstar, toujours aussi défensif avec son gros module qui le protège.

Les niveaux, à scrolling horizontal, sont chargés en ennemis et à la fin de chacun d'eux un inévitable bon gros boss vous attend. Attention, pour vaincre ces derniers un compte à rebours se met en place. Ici vous sont présentés en images les trois premiers niveaux du jeu.



*The desert of Grand Shell*



The route of Nemesis



The demon's ring

Tout cela a l'air bien joli, mais il est temps de voir si le ramage de notre Blazing Star vaut son plumage...

### Aspect graphique

Cela oscille tantôt vers la 2D, tantôt vers la 3D, cette dernière n'étant pas en temps réel. Il en résulte un mélange rappelant Pulstar sauf que, cette fois, c'est plus fouillé et plus impressionnant, bien que moins fin quand on examine la bête de près. On commence par des thèmes très technologiques et spatiaux pour finir par de l'organique bien dégoûtant. Mention spéciale au début du deuxième niveau qui dispose d'une mise en relief stupéfiante pour une Neo-Geo.

### Animation

Morphings, fonds en 3D, ennemis qui tournent sur eux-mêmes... Cela en devient étourdissant, on n'aurait pas cru la Neo-Geo capable de telles prouesses. Et c'est justement là que le bât blesse, car c'est le cas. Le prix à payer est que Blazing Star est affublé de quelques ralentissements et clignotements, notamment contre certains boss.

### Bruitages et son

Les musiques sont d'une grande qualité et le fait qu'on ne soit pas sur CD ne se fait pas sentir. Les thèmes mettent une ambiance du tonnerre tandis que les bruitages sont assez conventionnels. Les "Bonus!" incessants sont toutefois un peu fatigants. [En cliquant ici](#) on peut écouter la musique du cinquième niveau du jeu.

### Jouabilité

Les différents vaisseaux proposent chacun leur jouabilité propre, allant du très offensif et rapide à celui bien protégé par son gros module, en passant par l'adepte du tir rapproché. Dans tous les cas ils répondent au doigt et à l'œil. Fausse suite de Pulstar en ce qui concerne la jouabilité, Blazing Star n'appartient pas à la catégorie des shoot them up où il faut apprendre par cœur les niveaux pour les traverser. Enfin, presque... Il s'agit ici clairement de soigner son score, et un apprentissage par cœur de là où apparaissent ennemis et bonus permettra de le soigner au mieux. Faire du score, reprendre où on meurt, se faufiler dans un déluge de projectiles, cela ne vous évoque rien ? Eh oui, sans toutefois se revendiquer représentant du genre, Blazing Star lorgne clairement du côté du *Manic Shooter*.

### Durée de vie

Blazing Star ne dispose que de 7 niveaux, dont 6 réels (le septième n'est que le boss de fin), mais... Tout d'abord, il y a plusieurs vaisseaux bien distincts. Ensuite la difficulté devient franchement élevée dès le quatrième niveau, ce qui fait que réapparaître là où on est mort est un bon point. Les crédits étant infinis, il ne s'agira pas tant de le terminer que de le finir avec un gros score, ou sans user de continue. N'oublions pas le véritable mode pour deux joueurs en simultané, très convivial... et fouilli, par moments ! Si on cherche à finir un jeu, alors Pulstar sera jugé plus difficile. Si on cherche à finir un jeu sans perdre de crédit, Blazing Star proposera un défi très relevé.

### Au final :

Une réalisation de très haut vol compte tenu du support, peu de réels défauts, une ambiance unique, une intro bien marquante, une solide durée de vie... Que dire d'autre, si ce n'est que Blazing Star repousse plus loin les limites de la Neo-Geo (quitte à aller au-delà de celles-ci) et montre qu'elle peut offrir des shoot them up aussi flamboyants que les meilleurs de l'arcade ou des consoles de génération suivante.

★★★★★ 5/5

### Et aujourd'hui ?

Blazing Star reste un incontournable de la Neo-Geo du tir horizontal, surtout en MVS. Le prix de la cartouche AES en détournera plus d'un. Il a très bien vieilli est reste très surprenant, même s'il n'appartient pas à 100% au style incontournable qu'est le *Manic Shooter*. Quel regret que ce bijou n'ait jamais été commercialisé sur Neo-Geo CD !



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)