

## Twinkle Star Sprites



**Genre :** tir vertical en versus  
**Année :** ©1996, SNK/ADK  
**Taille :** 146 Mbits  
**Testé sur :** Neo-Geo CD

**Existe aussi sur :**

Neo-Geo MVS  
 Neo-Geo AES  
 Saturn  
 Dreamcast  
 PlayStation 2 (Twinkle Star Sprites: La Petite Princesse)  
 PlayStation 2 (ADK Tamashii)  
 Wii (Virtual Console)

Comment revisiter le shoot them up de façon originale ? ADK va essayer de répondre à cette question en offrant à la Neo-Geo un shoot them up lorgnant clairement vers son genre de prédilection : le versus. Eh oui, Twinkle Star Sprites s'annonce comme du *Competitive Shooting*. Il va donc falloir affronter un adversaire commandé par la machine ou se confronter à un humain. Le jeu sort d'abord et logiquement sur Neo-Geo MVS le 25 novembre 1996 puis le 31 janvier suivant sur console AES. Il faudra attendre le 21 février 1997 pour voir arriver la version Neo-Geo CD, testée ici.

Une légende du monde des sorcières raconte que celui qui détient l'étoile sacrée "Twinkle Star" peut voir n'importe lequel de ses vœux exaucé. L'Empereur du Mal, Mevious, a dérobé la Twinkle Star et détient en son pouvoir la reine du monde des sorcières. La princesse Load Ran va partir à la recherche de la Twinkle Star, avec son lapin-chat, Rabicat.



L'intro confirme ce que la jaquette du jeu et le scénario laissaient présager : c'est un jeu résolument enfantin, dans le style *kawaii*. Des images type dessin animé avec des couleurs très vives défilent sur un fond musical enjoué, le tout se finissant par une prévisible séquence de *magical girl*.



Le menu principal est très complet avec de nombreux modes : Story, Character, et Competitive. Quant au reste

### UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

### SITES FILS



(Opening Demo, How to Play, Art Gallery et Option), c'est également inclus dans la version AES, à part pour le menu Art Gallery, comme on pouvait s'en douter.



En mode Story, un seul personnage (Load Ran) est disponible tandis que pour le mode Character, on a droit à tous les protagonistes, comme pour le mode Competitive. Pour ces deux derniers modes, on peut prendre absolument tous les personnages grâce à [cette astuce](#).



On a donc 9 personnages de base et 4 cachés. Chacun a ses propres caractéristiques : tir, vitesse, tir concentré, *Extra Attack* et bombe.



#### Load Ran :

Héroïne du jeu, son but est de récupérer la Twinkle Star tombée aux mains de Mevious.



#### Kim / Kusebei :

Ce vieux chat est obsédé par les jeunes filles. C'est le mentor de Rabcicat.



#### Nanja Manja :

Ces curieuses peluches ne savent dire que "nanja nanja!" et n'ont pas d'histoire particulière.



#### Linker et Tinker :

Ces fées jumelles sont du côté de Load Ran, elles recherchent donc aussi la Twinkle Star.



#### Really Till :

Elle ne désire que deux choses : se mesurer à Load Ran et faire de la chanson.



#### Griffon, Evin et Burn :

Ce sont les gardes du corps de Mevious.



#### Yan Yanyung :

Elle chevauche un cochon-oiseau. Ce personnage n'intervient pas vraiment dans l'histoire du jeu.



#### Arthur Schmitt :

Amoureux de Load Ran, il veut trouver la Twinkle Star pour la séduire.



#### Macky et Pentell :

Ce sont des chasseuses de trésor. Macky ne pense qu'à chercher les objets les plus chers possible.



#### Dark Ran :

Ce clone de Load Ran a été créé par Griffon.



#### Sprites :

C'est la forme adulte de Load Ran. Elle peut se transformer à l'aide de la Twinkle Star.



#### Mevious :

L'Empereur du Mal désire conquérir le monde, comme c'est original...



#### Memory :

Reine de la magie, c'est la mère de Load Ran / Sprites. Son esprit est contrôlé par Mevious.

La séquence How to Play est particulièrement complète dans ce jeu, expliquant de nombreuses subtilités. Bien que seulement deux boutons soient utilisés (A pour tirer et B pour les bombes, ces dernières nettoyant tout la moitié de l'écran du joueur), les possibilités sont grandes.



Le tir concentré se gère avec une jauge visible en bas de l'écran. Il suffit de maintenir le bouton A enfoncé et de le relâcher une fois qu'on a changé au moins un niveau. Au début elle ne possède qu'un seul niveau, mais sa capacité augmente au fur et à mesure qu'on se débarrasse d'ennemis. Chargée à bloc au niveau 3, elle autorise une *Boss Attack*. L'autre jauge à surveiller de très est situé juste au-dessous du score. Ce sont les points de vie, symbolisés par des



cœurs au nombre de 5. Si heurter un *Enemy Golem* (ennemi de base) ne fera perdre qu'un seul cœur et ne pourra jamais faire perdre la manche, il en va autrement des *Attack Characters*. On perdra 3 cœurs ; autant dire que deux chocs et c'est la défaite assurée. Il est possible de récupérer des cœurs si l'adversaire se fait toucher.



Lorsqu'un *Enemy Golem* est détruit, il disparaît. Jusque là, rien de particulier. Il se trouve que ces ennemis se déplacent en formation et qu'en détruire un seul (bien placé) permet de provoquer des explosions en chaînes, lesquelles ne sont pas destructrices. Au lieu d'être pulvérisé, l'*Enemy Golem* touché par la réaction en chaîne se transforme en *Attack Character* et va dans la moitié d'écran de l'adversaire. On peut tirer sur un *Attack Character*, lequel repart d'où il vient... en plus puissant. Au final il deviendra une *Extra Attack*, laquelle reprend l'univers du personnage choisi (ci-dessous c'est un Rabicat géant pour Load Ran) et est formellement indestructible. On peut également créer des *Attack Characters* à l'aide du tir concentré. Le dernier ennemi est la Faucheuse. Elle apparaît après 102 secondes passés sans réaction en chaîne. Elle va se mettre à graviter autour du personnage tout en rétrécissant son orbite progressivement ; lorsqu'elle touche, elle fait perdre. Même s'il est possible de la détruire, elle revient inlassablement, plus résistante.



Encore plus puissante que l'*Attack Character*, il y a la *Boss Attack*. Comme vu précédemment, on peut la déclencher avec une jauge à son niveau maximum. On peut aussi déclencher une *Boss Attack* en renvoyant certains *Attack Characters*, ceux qui clignotent (et qui sont très dangereux). De la même manière que pour les *Attack Characters*, les *Boss Attacks* sont propres à chaque personnage.



Quelques items sont à ramasser au cours du jeu. Il y a d'abord ces pièces d'or qui toumoient : la première donne une bombe supplémentaire et la seconde permet d'éclater plus facilement les bulles emprisonnant parfois un *Enemy Golem*. Attention à les prendre quand elles affichent la face représentant le bonus. Si on prend une pièce avec l'autre face, on a un magnifique bonus de quelques points... et c'est tout ! Enfin un globe bleu avec une lune est particulièrement intéressant : c'est le *Fever*. Avec ce bonus (qu'on déclenche quand il est pris dans une explosion en chaîne), Twinkle Star Sprites devient littéralement une orgie : ennemis arrivant de partout mais plus faciles à dégommer, tout va plus vite, etc.



Comme cela a été évoqué, la version Neo-Geo CD possède un menu Art Gallery assez sympathique. Sympathique mais sans plus, les images manquant un peu de netteté. Quant aux options, elles sont suffisamment complètes pour ajuster le jeu à sa convenance.



Que l'on prenne Story, Character ou Competitive Mode, on n'a droit qu'à six lieux différents.



Pas grand chose à redire des temps de chargement. Certains matches sont curieusement plus longs à charger que d'autres, sans que cela ne s'explique par un changement de personnage ou non. Dans l'ensemble c'est honnête sur Neo-Geo CD et carrément minime sur Neo-Geo CDZ.

ADK n'a pas choisi la voie de la facilité en concevant ce jeu très original. Original, il s'annonce également très complet, notamment avec tous les éléments composant sa jouabilité et qui ont été évoqués un peu plus haut. Conception sérieuse, réalisation sérieuse ?...

### Aspect graphique

À l'image de l'intro, tous les graphismes du jeu sont dans un style dessin animé avec des couleurs très bien choisies : les illustrations, les personnages, les décors, tout est dans le même ton. Les décors sont plutôt dans des tons pastels tandis que les illustrations sont affichées dans des teintes résolument éclatantes. Bref, du style *kawaii* à l'état pur.

### Animation

Le jeu souffre de ralentissements lorsqu'il devient très chargé en éléments. Ce n'est pas bien grave et ça n'entache pas la jouabilité... au contraire, pourrait-on dire. Le défilement vertical de l'écran n'est pas du tout saccadé et de nombreux effets pyrotechniques agrémentent les explosions en chaîne et autres bombes.

### Bruitages et son

Les musiques sont tout à fait dans le ton des graphismes, ne vous attendez pas à du rock bien gras ou à de la musique symphonique. C'est simple, entraînant, bien en accord avec le style du jeu, l'ambiance est là. La musique du stage "Cloudia" est [ici](#).

### Jouabilité

Elle est fort bien pensée vu qu'elle est similaire dans son principe de base à tout bon shoot them up qui se respecte. L'opposition de deux joueurs, chacun avec sa moitié d'écran, peut évoquer certains jeux de réflexion. Ce shoot them up se jouant en versus propose une jouabilité assez élaborée, le principe est intéressant et les commandes répondent parfaitement. Que demander de plus ?

### Durée de vie

Seul, il sera plutôt long de finir Twinkle Star Sprites en mode Story puis en mode Character avec tous les personnages mis à disposition. En jouant à deux, la durée de vie déjà très bonne devient carrément excellente, tellement ce jeu donne envie de toujours y revenir ! Son principe très addictif allonge sa durée de vie de façon quasi-infinie.

### Au final :

Twinkle Star Sprites, malgré son statut hybride, s'en sort très bien. Sa réalisation fort correcte, son principe étonnant et ses personnages attachants en font déjà un jeu réussi. Le côté versus apporte un véritable "plus", c'est la touche d'originalité qui fait souvent défaut aux jeux de tir. Voilà un très bon jeu sans souci que je recommande chaudement.

★★★★☆ 4/5

### Et aujourd'hui ?

Ce jeu est assez cher pour un jeu Neo-Geo CD mais il en vaut la peine. Sur Neo-Geo AES, il est très cher mais les fans absolus (et financièrement aisés) ne regretteront pas non plus un tel achat. Il est à noter que la version Saturn est presque un demi-suite avec ses nouveaux personnages et sa nouvelle intro alors que sur Dreamcast, c'est juste une adaptation sans ralentissement. Sur PlayStation 2, malgré son titre en français (La Petite Princesse), il n'est jamais sorti chez nous. Il s'agit d'un jeu entièrement redessiné.

Pour en revenir aux versions Neo-Geo, c'est un achat à conseiller sur CD et MVS. Sur AES, à vous de voir, prix très élevé oblige.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)

