

## Pink Sweets

Ibara sore kara



**Pourquoi ce titre?** : Pink Sweets (aussi nommé « Ibara sore kara ») est la suite directe d'Ibara.

Pink Sweets est certainement le Cave le plus mal connu. Il est le second projet de Shinobu Yagawa pour Cave, ancien programmeur clé de chez Raizing, aussi connu pour avoir créé le mythique Recca sur nes (1993) dont le système a été entièrement calqué sur Pink Sweets.



Theresa Rose a été capturée par la coalition dirigée par Big Burn. Vous incarnez une de ses filles pour aller la sauver, les sœurs Roses, anciens boss d'Ibara : Meidi&Midi, Kasumi, Shasta et Lace. Chacune bénéficie du sprite d'Ibara en miniature.



Dès l'écran titre on est dans le bain : magnifique artwork de jeune fille en petite tenue sur fond rose bonbon et voix japonaise délirante. Comme dans un bon Raizing on a un choix hallucinant de styles différents: 4 vaisseaux très variés tant au niveau du shot que de la bombe (laser, missiles, éclairs ...). Ajoutez à cela les 4 types pour chaque vaisseau (en sélectionnant par A, B, A+B ou Start) qui font varier la forme du shot et la vitesse.



Le parcours sera (très) long avec 7 stages pour vous punir (dont le classique stage "clouds", le désert, un château de Lego,...). La qualité est un peu inégale, certains décors sont magnifiques alors que d'autres font pré-rendu de mauvaise qualité (une minorité heureusement). Globalement le jeu s'en sort très bien mais on est quand même loin de l'esthétisme et du détail maniaque du premier Ibara. Les patterns surchargés vont vite et englobent l'écran sans ralentissement. Les boss rajoutent de gros lasers sur les nuages colorés de boulettes. Particularité : on affronte des jouets et des robots pour

gosse de 5 ans ! Ce design particulier en fait un « Cute'em'up » qui fait penser à une sorte de parodie d'Ibara (exemple la reprise du stage "train" version jouet club).

L'ambiance sonore améliore le côté déjanté : musique techno-dance (parfois épique) qui apporte du rythme. Je n'ai jamais entendu un shmup aussi bavard : ça crie, ça couine, la moindre action bénéficie d'un doublage vocal et les boss font un discours avant le combat (qui défile en japonais et est aussi traduit en anglais).

Comme dans Ibara les ennemis aériens libèrent une pléthore d'items à collecter qui envahissent sans cesse l'écran : power up, médailles, options. C'est là qu'il devient vite surchargé et bordélique : il n'est pas toujours évident de choisir ce que l'on va ramasser.



La jouabilité :

- **Shot (A)** : tir principal, élargit ou frontal. Il est possible d'en modifier la fréquence en tapotant.
- **Rose cracker (B)** : lorsqu'on ne tire pas, un shield se charge petit à petit avec une barre visible. Quand elle est pleine on peut donc bomber (c'est le Rose cracker) ou rester avec le shield qui permet d'absorber certains tirs ennemis.
- **Speed (A+B)** : permet d'ajuster la vitesse selon 4 niveaux.
- **Rose Hip** : ce sont les options. Il est possible de changer la conformation (en avant ,en arrière, de les faire tourner, en homing etc..). On peut les utiliser indépendamment du shot et donc s'en servir avec le shield activé pour faire quelques dégâts. Elles peuvent aussi servir de bouclier.

Ne vous laissez pas bernier par le côté mignon, ce jeu est très difficile et le 1CC sera laborieux. En plus du rank agressif il est impératif de tout connaître par cœur. Certaines situations sont ingérables sans l'anticipation du shield et des ennemis suicidaires vous foncent dessus dans tout les sens.

Pour scorer, plusieurs possibilités comme absorber les boulettes en milkant certains boss. En effet il existe trois catégories de boulettes : celles absorbables (par le shot ou le shield) et celles qu'il faut éviter. Il faudra aussi récolter les médailles en gardant la chaîne de 10000pts et détruire les boss parties par parties (la destruction au shot rapporte en général plus de points).

Autre curiosité : si on accumule 5 vies, le stock de vies devient illimité (non ce n'est pas un bug). Il

existe un nombre considérable de secrets activables et de vies cachées ce qui rend le jeu complexe et j'avoue n'avoir moi même pas saisis toute les possibilités.



Avis aux nostalgiques du « summer carnival » un mode time attack est disponible en faisant une petite manipulation à l'écran titre. Ce mode permet de lancer un stage 5 et de scorer en temps limité. Une minute est ajoutée tous les millions de points, avec vies illimitées.

Pour résumer Pink Sweets : un Recca survolté dans un univers acidulé "kawaii" peuplé de jeunes filles hystériques. Le jeu est une réussite du point de vue de la réalisation, de la jouabilité et bien sûr de l'ambiance hilarante 100% japonaise. Saluons l'effort d'originalité (peut être même trop ?) de cet ovni au gameplay atypique alors que beaucoup de Cave se suivent et se ressemblent. Ce que je lui reproche le plus : trop long, trop difficile et mal équilibré (les 2 premiers niveaux sont limites pénibles de facilité). C'est dommage qu'il n'ai pas été un peu mieux exploité et accessible, il manquait pas grand chose. A essayer avant d'acheter !

Source : <http://www.shmup.com/index.php?page=fiche&id=1109>

<http://www.arcade-system.com/index.php/tests-jeux-preview-review-zoom/trucs-a-astuces/974-ibara-pink-sweets-cave-pcb>