

## IBARA KURO BLACK LABEL

Développeur : Cave  
Année de sortie : 2006  
Support : Pcb (jamma)  
Système : Cave System3  
Genre : Shoot them up  
Players : 2, simultanément

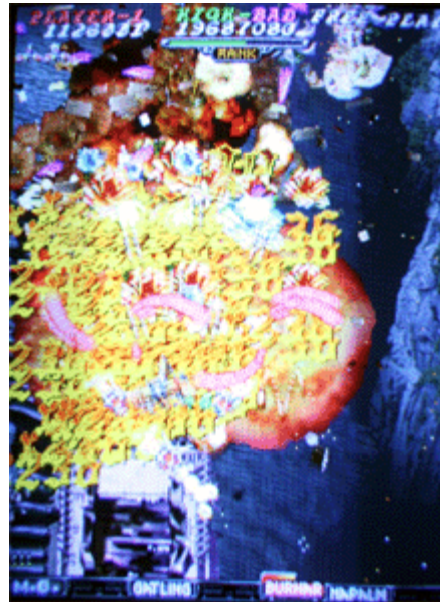
# 鑄I 薔BA 薇RA 黒 ブラックレーベル

Après un Espgaluda 2 de haute volée, voilà que pour commencer cette année 2006 en beauté, Cave nous sort un remake d'Ibara entièrement revu au niveau du scoring, un Ibara façon Cave!



Pour ce qui est de la version arrange sortie sur Playstation 2, elle s'apparente à cet Ibara Kuro mais ce n'est pas encore la même chose ! Voici les principales différences :

- ◆ Tout d'abord au niveau des points, on score beaucoup plus dans la version arrange que dans le Kuro, pour exemple : au 1er niveau je totalise 16 millions de points dans la version arrange ps2 contre 6 millions dans ce Kuro.
- ◆ Le jeu s'avère être plus facile dans la version arrange que sur le Kuro, grâce notamment à plus d'extra life.
- ◆ Le système de scoring est différent, la seule chose identique étant la jauge de Rank et le fait de bomber les tirs ennemis. Le système de frôle des tirs ennemis avec compteur est absent de cette version arrange ainsi que l'aspiration des items.



### **Graphismes :**

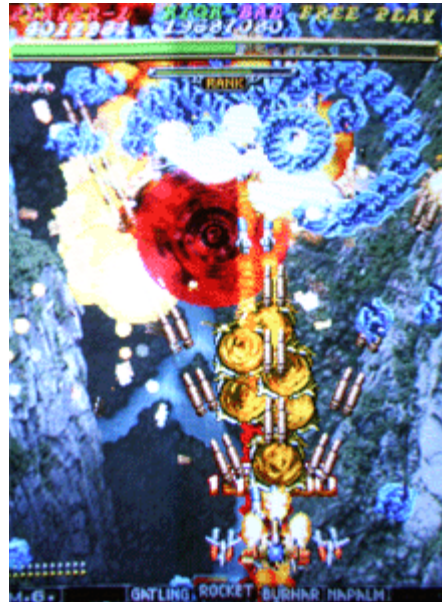
Niveau graphismes nous retrouvons exactement la même chose que sur [Ibara](#) 1er du nom mis à part les tirs ennemis qui sont largement plus visibles ! Sinon on se retrouve avec un jeu très beau, bourré de détails avec des explosions sublimes ! En gros c'est pareil qu'Ibara mais en dessous d'[Espgaluda2](#).



### **Animation :**

On peut déceler quelques ralentissements quand l'écran est blindé de sprites et de tirs ennemis, mais rien de bien dramatique ! La fluidité est au rendez-vous, bonus et points enchanteront votre écran. Dans l'absolu c'est parfait .





### **Son :**

De très bonnes musiques en général avec du bon hard pour certain niveau, notez que les musiques des niveaux 1, 4 et 5 sont différentes de celles d'Ibara. La 4ème étant vraiment excellente ! Niveau bruitages, ben ça claque et *bommmmbaaaaaaa*, voilà tout est dit lol!

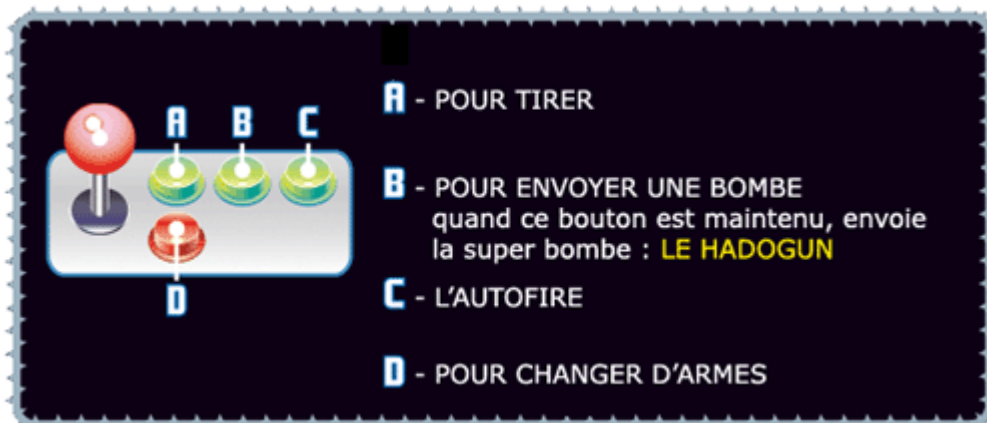


### **Gameplay et durée de vie :**

Tout comme Ibara, Kuro comporte 6 stages, à savoir :

- 1 - [Port Town](#)
- 2 - [Canyon](#)
- 3 - [Valley](#)
- 4 - [Sky Height](#)
- 5 - [Castle](#)
- 6 - [Garden](#)

Le jeu se joue en 4 boutons, explication :



Kuro est bien moins difficile qu'Ibara et c'est vraiment différent à jouer :

Une **gauge de Rank** fait son apparition ainsi qu'un **mode "frôle"**. Voici le concept du scoring, du moins ce que j'en ai compris :

Dans le jeu il y a des médailles, si la chaîne n'est pas cassée voici l'ordre : 100, 200, 300, 400, 500.... 2000, 3000, jusqu'au 10.000.

Quand le bout de la chaîne est atteint, elle se bloque à 10.000 et il ne faut en aucun cas là briser car si vous loupez un seul 10.000, il faudra refaire toute la chaîne!





Le concept repose donc là dessus : Plus vous prenez de médailles, plus la gauge de Rank grimpe, plus elle grimpe et plus l'ennemi envoie des tirs et devient agressif.

Si l'écran se remplit de tirs, vous bombez (bombe normal ) et là vous scorez! Plus le Rank est élevé plus les multiplicateurs le sont!

Mais là, le **mode "frôle"** entre en jeu : lorsque le bouton **A** est maintenu si on frôle un tir un petit compteur s'affiche au dessus du vaisseau, celui-ci grimpe à chaque tir frôlé et disparaît si aucun tir n'est frôlé pendant un laps de temps.

Ensuite vient la **gauge de Rank**, plus elle est élevée et plus les ennemis sont méchants et tirent, mais si tu frôles le compteur grimpe en flèche puis si la Rank est au maxi le compteur va filer !!!

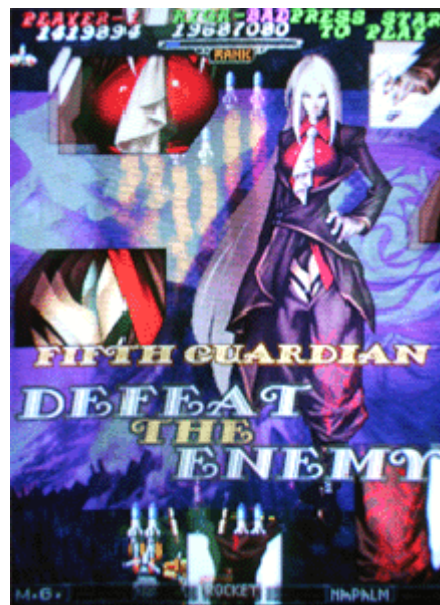
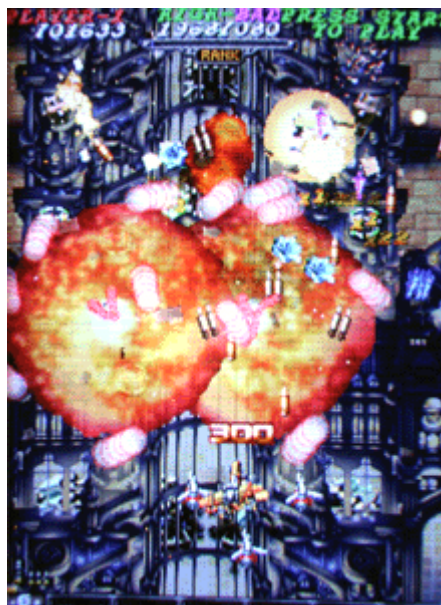
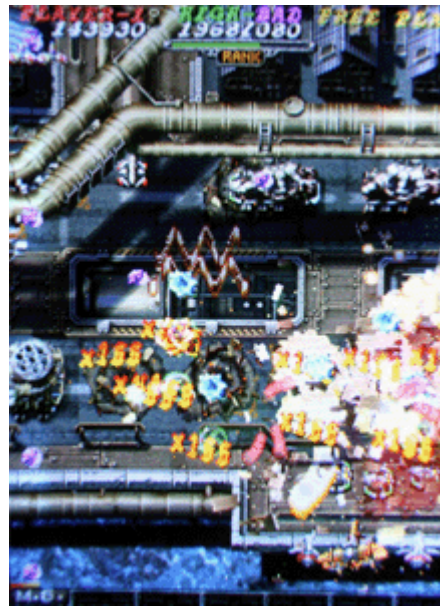


L'intérêt de se compter ?

Par exemple au 1er boss, vous devrez faire 500.000 normalement, si vous l'affrontez et

qu'il est en Rank maxi, vous frôlez comme un malade les tirs, compteur monté à 2500 (ce qui est très chaud) et au lieu des 500.000 points, le score affichera 3.500.000!

Le "frôle" est essentiel dans ce Kuro pour le scoring! C'est ultra jouissif!! La difficulté varie aussi selon l'arme utilisée. Si vous attaquez le 1er boss à coup de roquettes, il sera plus remonté contre vous et vous enverra d'innombrables tirs, ce qui n'est pas le cas si vous l'attaquez au tir 5 way.







Source : [http://www.arcade-system.com/tests\\_html/ibara\\_kuro.htm](http://www.arcade-system.com/tests_html/ibara_kuro.htm)