

Muchi Muchi Pork

Muchi Muchi Pork (むちむちポーク) développé par Cave, est sorti en avril 2007 dans les salles d'arcade japonaises.

GAMEPLAY:

Le joueur a le choix entre trois personnages, à noter que les "vaisseaux" pilotés par nos héroïnes sont des vélos:
Rafute (jaune): dispose d'un tir étroit. [options](#) : missiles.
Vitesse élevée. Attaque lard sous forme de laser qui "lock" les ennemis. La bombe est un robot qui tape des poings sur le sol.
Momo (rose): tir large. Vitesse intermédiaire. Attaque lard sous forme de "tronçonneuse". La bombe est un robot qui envoie des projectiles avec un shinai (sabre d'entraînement au kendo).

Ikuo (bleu): tir étroit. [options](#) : [homing](#). Vitesse élevée.
Attaque lard sous forme de laser. La bombe est un robot qui tire un laser avec un pistolet.

Il existe un 2ieme [loop](#) dans le mode normal, pour y accéder, il ne faut pas mourir une seule fois lors du premier [loop](#).

Pour le manpuku : →、←、←、B、B、B、↓、←、↑、
A、B、→、C

Pour le harahara : A、B、→、→、C、C、←、B、←、
A、A、↑、↓

BOUTONS:

Bouton A : l'attaque principale du personnage.

Bouton B : Lard Attack, une attaque secondaire, plus puissante, destinée au scoring. On appuie une première fois pour mettre en formation les [options](#), en rappuyant on tire.

Pour le stopper, 2 choix, soit on appuie sur A, dans ce cas les médailles obtenues par destruction des ennemis sont aspirées par le personnage, soit on appuie sur B, mais les médailles ne sont pas aspirées, elles tombent, à la verticale.

Le lard attack possède une barre qui se remplit en ramassant les cochons, évidemment plus on tire avec le lard plus la barre se vide.



Bouton C : la bombe. A noter qu'il y a une jauge de bombe, un ennemi détruit sur le sol avec le lard attack laissera sa place a un item bomb, en les ramassant on remplit la jauge et l'on peut donc gagner des bombes supplémentaires. Même si la jauge n'est pas complètement remplie, on peut lancer une mini bombe, de courte durée pour s'en sortir !!

SCORING SYSTEM:

Le but du jeu est d'aspirer un maximum de médailles. Les médailles ont une valeur qui augmentent lorsqu'on enchaîne les attaques avec le lard. Par exemple, en tuant un ennemi avec le lard attack, la médaille qui va tomber sera de 100 points, lorsqu'on ré-utilisera le lard pour de futurs ennemis, les médailles vaudront 200 points etc..

La valeur que peut prendre une médaille est donc : 100,200,300,400,500,600,700,800,900,1000,2000,3000,4000,5000,

6000,7000,8000,9000 puis se bloque a 10 000 points.

Pour faire grimper le score, il faudra donc bloquer sa chaîne de médailles a 10 000 points le plus rapidement possible et la tenir le plus longtemps possible. La chaîne est perdue lorsqu'on oublie de ramasser une médaille.

Si l'on est en lard attack est que l'on aspire les médailles bien que certaines soient sorties de l'écran, la chaîne continue.

On perd la chaîne lorsqu'une médaille sort de l'écran sans être en lard. Dans le jeu, parfois en tuant des ennemis, une médaille apparaît et tombe, il faut alors vite la rattraper, ces médailles "random" apportent un dynamisme et une difficulté dans le system de scoring.

Comme sur les raizing, plus l'on score, plus le jeu se corse.

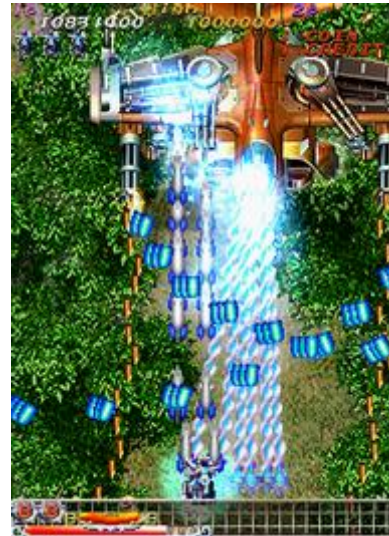
Au niveau du [scratch](#), si l'on rase les balles, le personnage pousse un petit cri, cependant je n'ai pas pu déterminer quelle incidence cela a sur les points ou sur le jeu.

MODE DU JEU:

Le jeu possède 3 modes: le mode normal, le manpuku mode et le harahara mode. Les 2 derniers modes s'obtiennent en faisant un code, pour ce qui est de leur spécificité (scoring etc...), je ne les connais pas bien. Je peux seulement dire qu'en manpuku, c'est l'enfer ! un nombre incalculable de boulettes...des qu'il y a une explosion, des boulettes apparaissent. Le harahara est un intermédiaire entre le mode normal et le manpuku.

SECRETS ET PETITES Z'ASTUCES:

_ Il y a une vie secrète au middle [boss](#) du stage 3. Elle s'obtient en tuant le middle [boss](#) avec le shot en lard attack, la jauge de



lard doit donc être vide.

_ Au dernier stage, il y a une bombe secrète, en tuant une tourelle (la 4ième dans l'ordre d'apparition) en lard attack vers le début du stage. La tourelle laissera sa place à un item bombe plus gros que ceux qu'on ramasse d'habitude.



IMPRESSIONS:

Le jeu se déroule sur 5 stages, au premier abord, le jeu est coloré, le graphisme est plutôt fin et détaillé. Pour ceux qui attendent une comparaison graphique avec les autres productions Cave, je ne pense pas qu'il y ait de différences avec les autres Cave qui tournent sur le même hardware, ils se valent, seul les ambiances changent pour moi.

L'ambiance est tres second degré dans cet opus, assez amusante, déjà rien qu'à voir notre héroïne pédaler, ça surprend !!

Les stages sont riches et variés, tantôt dans la campagne tantôt dans la ville, puis dans la base du last [boss](#) Général Pork Fillet. Je n'ai pas senti le jeu répétitif de ce côté là.

Les **boss** sont sympa, bien massifs, soit un gros vaisseau (boss 1 et 3 et 5) soit un gros tank (boss 2 et 4).

Dans chaque stage il y a un middle **boss**, eux aussi bien imposants.

Les ennemis de base sont d'ambiances militaires, hélicoptères, tank et autres avions divers...

Au niveau sonore, les musiques collent bien à l'ambiance générale, rien de choquant.

Au niveau des bruitages c'est vraiment super, les explosions, les divers digits (dialogues et voix des personnages), rien à redire la dessus.

Le jeu est bourré de détails, on sent la patte raizing ! il me paraît dur d'énumérer tous les détails, mais on peut par exemple entendre la sonnerie du lycée lorsqu'on passe devant.

Les vignettes qui apparaissent lorsqu'on fait une bombe présentent un zoom de ce que fait notre robot.

Pour ce qui est de la difficulté, il est dur, d'autant plus si l'on score.

Ce cave est un bon cave, lorsqu'on se prend dans le system du scoring, il est très motivant, je n'ai pas été déçu, je ne peux que vous conseiller d'y jouer.



Source : <http://www.shmup.com/index.php?page=fiche&id=918>