

RAM  
64KB

# BOMB JACK



elite



**MSX**

## **BOMB JACK**

One of the most high scoring and exciting games ever!

BOMBJACK takes you across 5 different screens, collecting bombs and defeating the enemy as you go. You are 'Jack', can you collect all the bombs, dodge the many obstacles in your way to go through to the next screen?

A best selling "Gallup Number 1", BOMBJACK will keep you coming back for more!

You control Jack, a superhero who can leap and glide. Someone has planted **24 bombs** at famous tourist sites.

Jack must fly around the screen to collect the bombs across the 63 levels. Each screen uses a different configuration of platforms upon which Jack may run and jump. Eventually, the levels reoccur a number of times with increasing difficulty.

Jack "defuses" the bombs by simply touching them. As soon as he has touched the first, he triggers a sequence in which another bomb's fuse lights up, and so on. The player can score a bonus in each round by touching 20 or more bombs in the correct lit-fuse sequence.

Jack may also defuse an unlit bomb by touching it, but this impedes his opportunity to score the bonus for that screen. It also delays the appearance of the game's bonuses and power-ups.

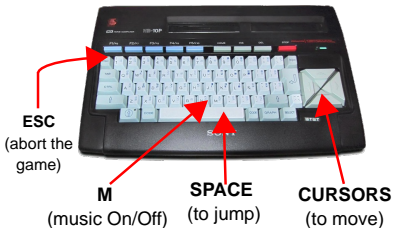
Various **enemies** as robots, ufos and vultures move over the field and subtract a life from the player when they touch him. The number and speed of the enemies rises and the accessibility of the bombs is aggravated by walls and additional platforms.

After a certain time or a certain number of points, flying coins shaped **extras** appear, which need to be collected to get activated.

Extras (coins):

- **B**: Bonus points (raises the bonus multiplier for correctly deactivated bombs)
- **E**: Extra life
- **P**: The enemies turn to flashing golden coins for some seconds, which can be collected (and for this time are also harmless).

## CONTROLS



Or Joystick to move / FIRE to jump

•**Joystick/cursor left/right:**

moving Jack left/right.

•**Joystick/cursor down (in the air):**

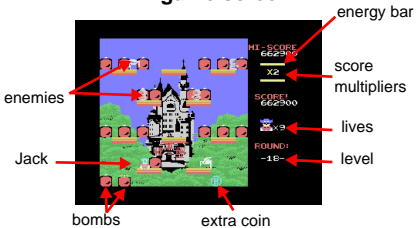
makes Jack fall back down to the bottom of the screen faster.

•**Fire/space bar:** jump from the ground.

•**Fire/space bar + joystick upwards:** higher jump from the ground.

•**Fire/space bar (in the air):** stops jumping or floating if Jack is falling (delaying landing).

### In-game screen



## **Hall of Fame:**

move up/down to change letter. Move left/right to move between letters. Press Fire to finish.

## **Hardware requirements:**

an MSX-1 with 64 kB of RAM memory.

## **Notes:**

This is a version of Bomb Jack for MSX1. Of course, it can run on an MSX2 but if that is the case, it is recommended to play the Kralizec version for a better feeling.

## **Credits:**

*Code:* fregarni

*Graphics:* fregarni

*Music/FX:* fregarni

# **FUSION-C**

Developed with MSX Fusion-C v1.2

## **BOMB JACK**

¡Uno de los juegos más emocionantes y de mayor puntuación de todos los tiempos!

BOMBJACK te lleva a través de 5 pantallas diferentes, recogiendo bombas y derrotando al enemigo a medida que avanzas. Eres 'Jack', ¿puedes recoger todas las bombas, esquivar los muchos obstáculos en tu camino para pasar a la siguiente pantalla?

¡BOMBJACK, el "Número 1 de Gallup" más vendido, te enganchará a superar nivel tras nivel!

Controlas a Jack, un superhéroe que puede saltar y planear. Alguien ha colocado **24 bombas** en sitios turísticos famosos.



Jack debe volar alrededor de la pantalla para recoger las bombas en los 63 niveles. Cada pantalla utiliza una configuración diferente de plataformas sobre las que Jack puede correr y saltar. Eventualmente, los niveles vuelven a repetirse varias veces con dificultad creciente.

Jack "desactiva" las bombas simplemente tocándolas. Tan pronto como ha tocado la primera, desencadena una secuencia en la que se enciende la mecha de otra bomba, y así sucesivamente. El jugador puede obtener una bonificación en cada nivel desactivando 20 o más bombas en la secuencia correcta de encendidos.

Jack también puede desactivar una bomba apagada tocándola, pero esto impedirá incrementar la bonificación para ese nivel. También retrasa la aparición de las bonificaciones y potenciadores del juego.

Varios **enemigos** como robots, ovnis y buitres se mueven por el campo y restan una vida al jugador cuando lo tocan. El número y la velocidad de los enemigos aumenta y la accesibilidad de las bombas se ve agravada por muros y plataformas adicionales.

Después de un cierto tiempo o una cierta cantidad de puntos, aparecen **extras** con forma de monedas voladoras, que deben recolectarse para activarse.

Extras (monedas):

- **B:** Puntos de bonificación (aumenta el multiplicador de bonificación por bombas desactivadas correctamente).
- **E:** Vida extra.
- **P:** Los enemigos se vuelven monedas doradas parpadeantes durante unos segundos, que se pueden recoger (y por este tiempo también son inofensivas).

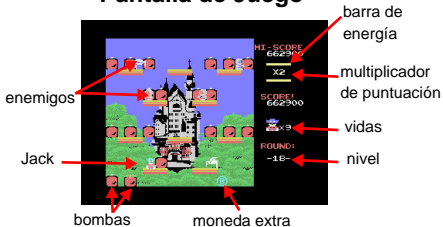
## CONTROLES



O Joystick para mover / DISPARO para saltar

- **Joystick/cursor izquierda/derecha:** mueve a Jack a la izquierda/derecha.
- **Joystick/cursor abajo (en el aire):** hace descender a Jack más rápido.
- **Botón disparo/barra espaciadora:** salta desde el suelo o una plataforma.
- **Botón disparo/barra espaciadora + joystick/cursor arriba:** supersalto desde el suelo o una plataforma.
- **Botón disparo/barra espaciadora (en el aire):** detiene el salto o hace planear a Jack durante su descenso (retrasando su aterrizaje).

## Pantalla de Juego



## **Salón de la fama:**

mover arriba/abajo para cambiar de letra. Mover izquierda/derecha para moverse entre letras. Presiona Disparo para terminar.

## **Requisitos hardware:**

un MSX-1 con 64 kB de memoria RAM.

## **Notas:**

Esta es una versión del videojuego Bomb Jack para MSX1. Por supuesto, puede correr en un MSX2 pero si es el caso, se recomienda jugar a la versión de Kralizec para una mejor sensación.

## **Créditos:**

*Código:* fregarni

*Gráficos:* fregarni

*Música/FX:* fregarni

# **FUSION-C**

Desarrollado con MSX Fusion-C v1.2.