



BOMB JACK

Taito (1988)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	3
Cadre général	3
Architecture	3
Vie, énergie et temps	3
Ennemis	4
Bombes	4
Bonus	4
Archivage du score	5
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME	6
Déplacements	6
Saut et freinage	6
Attaque	7



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Truxton**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / BOMB JACK / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Bomb Jack est un jeu de plateforme jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur est représenté par un personnage aux allures de super-héros dont la mission consiste à récolter toutes les bombes dans chaque tableau.

Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux.

L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau. Le numéro du tableau en cours est rappelé au bas de l'écran. Le numéro du tableau en cours est rappelé au bas de l'écran.

Le jeu utilise 5 fonds d'écran successifs représentant des sites célèbres mais la disposition des plateformes est différente à chaque « cycle ».

Chaque tableau se termine quand le joueur a récolté toutes les bombes.

Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Un joueur perd une vie si son personnage entre en collision avec un ennemi. Il peut en récolter de nouvelles grâce à certains bonus (voir plus loin).

A chaque vie perdue, le jeu reprend dans le niveau en cours après une courte pause.

Le temps pour terminer un tableau est a priori illimité mais les ennemis se déplacent de plus en plus rapidement et il devient très difficile de leur échapper.





Ennemis

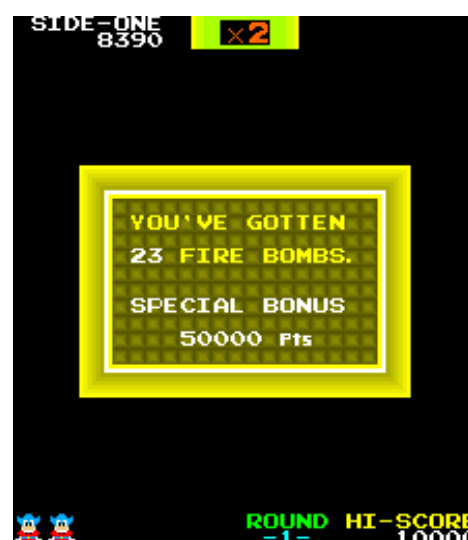
Chaque tableau compte au départ 2 types d'ennemi : un ou plusieurs oiseaux mécaniques, capables d'explorer tout l'écran et des robots qui apparaissent au bout de quelques secondes.

Les robots font d'abord quelques allers-retours sur les plateformes élevées puis tombent au sol où ils se transforment en machines volantes.



Bombes

Chaque tableau comporte 24 bombes au total et, dès que le joueur en récolte une, la mèche de l'une des autres bombes s'allume. Cette étincelle ne sert pas de compte à rebours mais indique l'ordre dans lequel le joueur doit ramasser les bombes pour obtenir un bonus important (seulement pour 20, 21, 22 ou 23 bombes ramassées dans l'ordre par tableau).



Bonus

Parfois apparaissent dans le jeu des bonus sous la forme de pastilles mobiles portant une lettre, que le joueur peut ramasser. Ces pastilles tombent progressivement vers le bas de l'écran.

(B)onus : chaque bombe, ennemi, etc. compte double, triple, quadruple, etc. selon le nombre de bonus ramassés dans le même tableau. Un rappel du multiplicateur est visible au sommet de l'écran.

(E)xtra : le joueur gagne une vie supplémentaire.

(S)pecial : le joueur gagne une partie gratuite.





Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 10 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

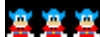
le tableau final atteint par le joueur est également rappelé dans le tableau des scores.

SIDE-ONE
0

BEST PLAYERS

1ST	10000	T. T	ROUND 1
2ND	10000	E. E	ROUND 1
3RD	10000	H. H	ROUND 1
4TH	10000	K. K	ROUND 1
5TH	10000	A. A	ROUND 1
6TH	10000	N. N	ROUND 1
7TH	10000	L. L	ROUND 1
8TH	10000	T. T	ROUND 1
9TH	10000	D. D	ROUND 1
10TH	10000	...	ROUND 1

©1984 TEHKAN LTD.

 **ROUND** **HI-SCORE**
-1- 10000



3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Bomb Jack, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 5 directions (par défaut, les touches fléchées gauche, droite et haut du clavier et leurs combinaisons, la direction bas n'étant pas utilisée) et d'un bouton **saut**.



Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage vers la gauche ou la droite au sol ou sur une plateforme. Le personnage est soumis à la gravité mais il est possible de le diriger vers la gauche ou la droite au cours d'un saut ou d'une chute.



Saut et freinage

Chaque joueur utilise le bouton **saut** pour propulser son personnage vers le haut depuis le sol ou une plateforme, stopper net son élan vers le haut ou ralentir sa chute (par pressions répétées sur le bouton).

Dans tous les cas, chaque joueur peut diriger simultanément le personnage vers la gauche ou la droite, ce qui permet au besoin de lui faire traverser l'écran pratiquement à l'horizontale, en perdant peu d'altitude.





Attaque

Parfois, un bonus apparaît sous la forme d'une pastille brillante mobile portant un **P** en son centre. Si un joueur la ramasse, les ennemis se figent et deviennent vulnérables pendant quelques secondes. Le joueur peut alors les dévorer pour récolter des points supplémentaires.

La phase d'attaque touche à sa fin quand les ennemis se mettent à clignoter.

