

BOMB JACK

Elite, C64, 1988

La prima volta che vidi questo gioco, un in bar della mia città, ne rimasi sorpreso per la grafica dei fondali, per la definizione degli sprite e per la frenetica azione di gioco. Un prodotto decisamente attraente, da non riuscire a resistergli ...Quindi, mano alle 200 lire e premuto il tasto 1P, l'avventura ha inizio. Dopo un paio d'anni Elite, presentò la sua conversione ufficiale per C64.

Bomb Jack è una specie di super-eroe con una maschera sul volto, un mantello e tuta rossa, in grado di spiccare balzi e muoversi quasi a suo piacimento nell'aria, sfidando le leggi della fisica. Il suo compito è di fermare, il tentativo di disseminare bombe in giro per il mondo da parte di un gruppo di buffi e fastidiosi robot. Il gioco inizia con un bel fondale di una piramide egizia, dove troviamo 23 bombe, disposte in file verticali e orizzontali, la disposizione varia in ogni round. Le bombe, inizialmente non sono innescate, ma appena il nostro eroe ne tocca una, ecco che la miccia di un'altra bomba, improvvisamente si accende. Le bombe sono quelle classiche che si vedono nei cartoons, tonde e con la miccia sopra.

Bomb Jack deve raccogliere tutte le bombe per completare il livello, esse non sono

certo una minaccia, infatti, cosa strana, non esploderanno mai. L'unico modo per perdere una delle tre vite a disposizione è

quello di entrare in contatto con uno dei robot nemici. Alcuni si limitano a camminare sulle piattaforme presenti sullo schermo, rendendo difficile il recupero delle bombe, altri invece possono volare ed inseguirci. Tra i nemici volanti ci sono diversi tipi di robot. Uno ha la forma di una sfera nera che ci inseguirà a velocità sostenuta, invece gli altri robot sono piuttosto lenti, ma estremamente determinati nel raggiungere il loro scopo, cioè quello di eliminare il povero Bomb Jack.

Ci sono cinque fondali diversi per round da vedere, poi al sesto round ricomparirà il primo (la piramide), ma la disposizione delle bombe sarà sempre differente, fino al sedicesimo schema, dove inizierà a ripetersi.

Bomb Jack può raccogliere bombe sia accese, che spente. Quelle spente valgono 100 punti, quelle accese 200. Durante il gioco appariranno dei bonus, sottoforma di monete. La moneta con-

traddistinta dalla lettera E (Extra) ci darà una vita aggiuntiva, quella con la lettera P (Power ball) immobilizzerà i nemici, trasformandoli in monete d'oro, a questo punto, potremo distruggerli semplicemente passandoci sopra. I nemici distrutti frutte-



ranno in sequenza 100, 200, 300, 400, 500 e 600 punti. Solitamente, prima della Power ball, appariranno anche delle monete che raccolte, ci daranno subito 500 punti e incrementeranno di un'unità il valore del moltiplicatore del punteggio.

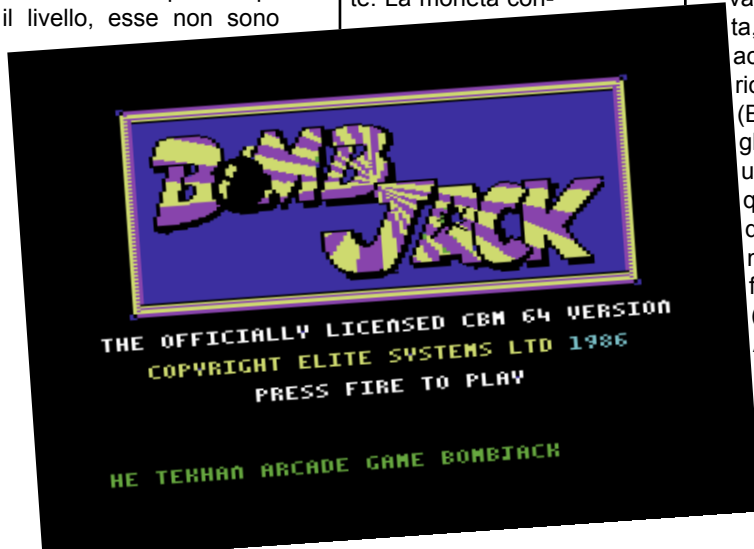
Questo sarà moltiplicato per il valore della bomba raccolta, (100 spenta o 200 punti accesa). Questa moneta è riconoscibile dalla lettera B (Bonus). Possiamo raccogliere durante ogni round un massimo di 3 monete di questo tipo, quindi il valore delle bombe sarà inizialmente di (100/200 x 1) fino ad un massimo di (100/200 x 4).

Al termine dello schema, se avremo raccolto un numero sufficiente di bombe accese, riceveremo un lauto bonus. Se saremo stati così bravi

La prima impressione è quella di trovarci di fronte ad una buona conversione, infatti il suo aspetto è molto simile all'originale, a parte la disposizione dello schermo, da verticale ad orizzontale. Sembrerebbe una cosa da niente, in realtà, questo accorgimento dei programmatori della Elite, riduce l'area di gioco rendendo molto difficile ogni movimento di Bomb Jack.

Avrebbero dovuto ridurre la dimensione degli sprite, ma non lo hanno fatto. Se alla difficoltà di manovra aggiungiamo il fatto che non è così immediato prendere confidenza con i comandi, il risultato è pessimo. Per le prime volte, capiterà spesso che le partite durino solo pochi secondi e puntualmente ad ogni salto, andremo a finire contro i nemici, perdendo una vita, oltre a quella perderemo immediatamente anche la pazienza e la voglia di giocarlo. E' un vero peccato, perchè seppur la grafica non è certo molto curata, in particolare modo quella dei fondali, unica eccezione per il primo, gli sprite sono discreti, e la fluidità delle animazioni è buona ed il gioco riproduce piuttosto fedelmente quello originale, ricreando la stessa atmosfera. Il sonoro, anche se alla lunga, potrebbe risultare noioso, è di buon livello, stessa impressione per gli effetti sonori. In definitiva, ci troviamo di fronte ad un gioco, potenzialmente buono, rovinato per una scelta infelice dei programmatori, che mantiene comunque il fascino dell'originale. Personalmete, reputo che valga la pena impegnare un po' del nostro tempo per provare questo gioco e fare qualche partita. Di una cosa sono convinto: i fans dell'originale da sala giochi, sicuramente, rimarranno delusi da questa conversione.

Il primo livello



< La schermata iniziale del gioco



Il terzo livello

da realizzare un "perfect", (23 bombe innescate raccolte), riceveremo un bonus di 50.000 punti, con 22 bombe 30.000, con 21 bombe 20.000 e con 20 bombe 10.000 punti.

Particolare è il metodo di controllo dell'eroe e merita un breve accenno.

Premendo il pulsante del joystick, Bomb Jack, spiccherà un salto verso l'alto, che potremo interrompere premendolo nuovamente. Premendo ripetutamente il tasto molto velocemente, mentre si salta, Bomb Jack rimarrà sospeso in aria, discenden-

do molto lentamente. Sempre durante il salto abbiamo la possibilità di spostarci a destra o a sinistra, basta inclinare nella direzione voluta la leva del joystick. Con un po' di pratica

saremo in grado di compiere evoluzioni spettacolari. Ad ogni salto, otterremo 10 punti. Infine, l'altezza del balzo può essere aumentata, spingendo la leva del joystick verso l'alto e premendo una volta il pulsante.



Il quinto livello

Un piccolo trucco per fare punti in modo semplice: durante il primo livello, ad esempio, portando Bomb Jack, sulla piattaforma in alto a destra, teniamo premuto il pulsante di fuoco rapido sul nostro joystick, vedremo il nostro punteggio incrementarsi rapidamente di 10 unità alla volta. Questo accade perchè in quel punto non c'è spazio a sufficienza per un salto, così il nostro personaggio arriverà istantaneamente al bordo superiore dello schermo ritornando altrettanto istantaneamente sulla piattaforma, compiendo numerosissimi micro balzi.

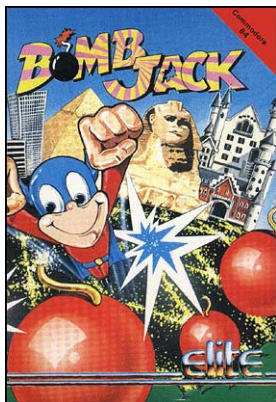
La situazione del gioco è facilmente visibile alla destra dello

schermo. Lì troveremo il nostro punteggio, il numero di round raggiunti, il punteggio più alto, il numero di vite rimaste e il valore del moltiplicatore del punteggio delle bombe. Al termine del gioco, avendo totalizzato un punteggio sufficientemente alto, possiamo inserire le nostre iniziali, massimo tre lettere, nella tabella dei migliori giocatori, la top ten Bombjackers.

Una piccola curiosità: il contatore dello score, raggiunto il valore di un milione di punti, si azzerà, visualizzando solo le ultime sei cifre. Invece il contatore del miglior punteggio si bloccherà al di sotto del milione.

Il coin-op Bombjack è davvero divertente ... altrettanto non si può dire di questa conversione. Cominciamo dalla grafica, gli sprite del personaggio e dei nemici sono decenti ma i fondali, a parte il primo appena accettabile sono orrendi e creano un senso di confusione generale per non parlare poi delle bombe con il loro orrendo sfondo che si sovrappone al fondale! La giocabilità è resa penosa dalle ridotte dimensioni dello schermo di gioco e dall'effetto "galleggiamento" nell'aria del supereroe così carino nell'originale quanto brutto in questa versione tanto che ci si ritrova spesso a pigliare sul fire come dei forsennati per cercare di fare volare Bombjack per una frazione di secondo in più. Il sonoro (ma forse questo è il meno oggettivo dei giudizi) è odioso e dopo avere risentito la parte iniziale della musicchetta per tutte le volte che sono morto prima di prendere confidenza con il sistema di controllo la mia reazione spontanea è stata quella di togliere del tutto il volume.

Insomma, la sensazione globale è quella di una conversione frettolosa con una grafica poco curata e un sistema di controllo poco calibrato rispetto alle dimensioni dello schermo, se proprio volete rivivere il fascino di Bombjack cercatelo in qualche vecchia e decrepita sala-giochi di provincia o se proprio non lo trovate ... giocateci col Mame!



La confezione del gioco

PRESENTAZIONE 35%

In pratica non esiste e quello che c'è è decisamente poco curato.

GRAFICA 62%

L'animazione è veloce e fluida, discreti dettagli negli sprite dei protagonisti del gioco. Pessimi nel complesso i fondali.

SONORO 70%

Musica ed effetti sonori di buona qualità, ma a lungo andare potrebbero risultare ripetitivi.

APPETIBILITA' 49%

Il gioco è attraente, ma la difficoltà di movimento, compromettono la voglia iniziale di giocarlo.

LONGEVITA' 45%

Dobbiamo superare parecchi round prima che il gioco ricominci da capo, ma l'eccessiva difficoltà non permette di andare molto lontano, verrà abbandonato presto.

GLOBALE 49%

Dopo qualche partita ci si rende conto che siamo di fronte ad un gioco destinato a destare poco interesse e che non esprime tutte le sue grandi potenzialità.