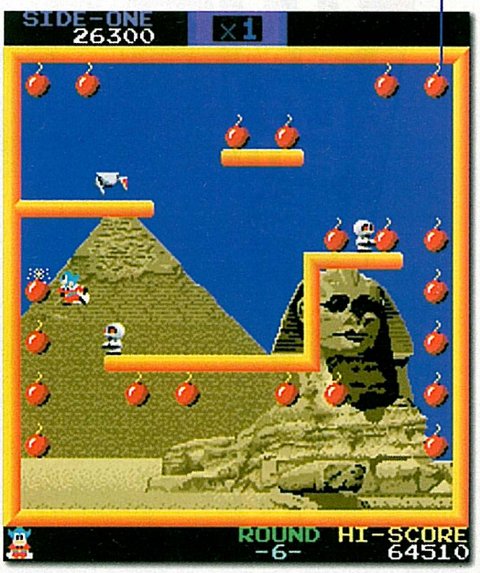
Sala de máquinas

Coordinado por **J.C. MAYERICK**

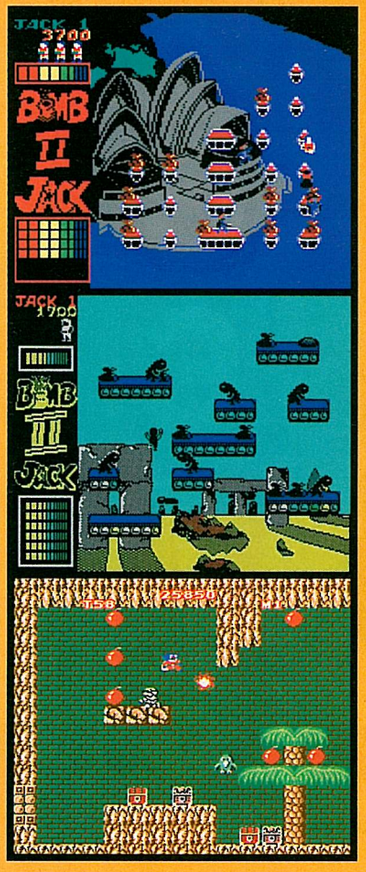
BOMB JACK es el mejor ejemplo posible de lo que todo *arcade* debería aspirar a ser. Ese tipo de juego en el que no importa en exceso la calidad de los gráficos o la cantidad de escenarios disponibles. Un juego, en definitiva, que concentraba todos sus esfuerzos en lo más importante: la jugabilidad. Quince años después, damos fe de que sigue manteniéndola sin desgaste.

En tan sólo 112 K, TEHKAN programó uno de los títulos más divertidos y jugables de la historia de las COIN-OP. Hoy en día es difícil encontrarla en los salones recreativos, pero si tienes la opción, no la desaproveches.



Bomb Jack 2

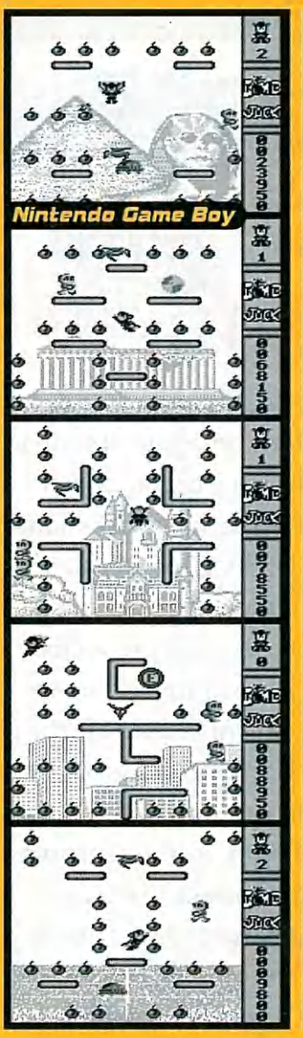
ELITE, la compañía británica que se encargó de las adaptaciones de BOMB JACK para los ordenadores de 8 y 16 *bits*, programó una continuación con la intención de explotar el éxito cosechado. Si dicha secuela era exclusiva de los ordenadores de aquella época no es del todo seguro (por más que hemos buscado indicios de la existencia de la *COIN-OP*, no hemos encontrado nada). Por otro lado, apareció un título llamado MIGHTY BOMB JACK para *NES*, *AMIGA* y *ATARI ST* que era básicamente como el original en cuanto a desarrollo, pero con fases de *scroll* incluidas.

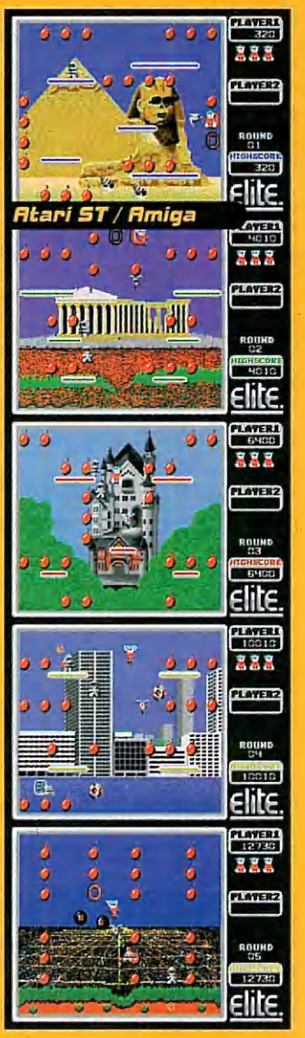


BOMB JACK

*La quinta pantalla de cada ronda, la que tenía el fondo de la ciudad de **Los Angeles** iluminada en medio de la noche, era la única que no contaba con plataformas. Pese a que pueda pensarse que así era mucho más sencillo, la realidad era bien distinta. Desde el nivel 10 la dificultad era endiablada.*

La sencillez siempre ha sido un buen aliado de la jugab





Versiones. **Buenas y variadas adaptaciones, y todas ellas con un factor en común: eran tan jugables como la *Coin-Op* original de TEHKAN. Luego, como era lógico, la calidad gráfica de cada una variaba considerablemente. De la sobriedad de la versión para *ZX Spectrum* (de las más jugables) al colorido de la adaptación para *Amstrad CPC* o la enorme similitud de las conversiones para *Commodore Amiga* y *Atari ST*. *Commodore 64* contó con una adaptación excelente pero regular a nivel gráfico, mientras que *Game Boy* contó con una soberbia recreación programada por los chicos de BIT MANAGERS. Buen nivel en general.**

Todo lo que hace falta es un mucho de imaginación y la habilidad justa para dotar al juego de todo lo necesario, en este caso una endiablada velocidad que permite finalizar cada nivel en apenas unos segundos. El objetivo en cada uno de ellos no puede ser más sencillo: recoger las veinticuatro bombas que hay repartidas por la pantalla antes de que ésta se llene de enemigos. Luego existen ciertos añadidos que permiten recoger una mayor cantidad de puntos, como las B de *bonus*, las P con las que es posible «comerse» a los enemigos y, quizá la más difícil, las bombas con la mecha encendida. Si se recogían en el orden correcto, Jack podía recoger hasta veintitrés de estas bombas, lo que significaba un *bonus* de 50.000 puntos. Los *items* con la letra E, por último, añadían una unidad al contador de vidas del juego. Pese a que contaba con tan sólo cinco fondos diferentes, era muy difícil que el jugador se encontrase con dos niveles idénticos. De hecho había dieciséis configuraciones para las plataformas y otras tantas para las bombas, lo que arrojaba una cifra total de combinaciones de 1280. Jack se desplazaba por la pantalla realizando impresionantes saltos, aunque con la capa era posible planear y recoger hileras horizontales de bombas. Lo cierto es que una vez dominado el movimiento de Jack (que respondía a la perfección a nuestras ordenes), uno llegaba a sorprenderse de las maniobras que llegaba a realizar. Toda una lección de jugabilidad.

SUPER Information

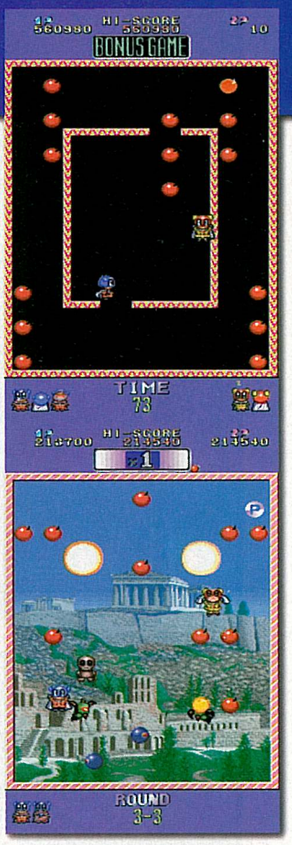
COMPAÑIA	TEHKAN
AÑO	1984
GENERO	ARCADE
FASES	INFINITAS

bilidad, una práctica venida a menos en estos tiempos

Tuvieron que pasar nada menos que nueve años para que el simpático Jack volviese a protagonizar un juego, amén de la descafeinada creación de ELITE, BOMB JACK II. NMK, la compañía encargada de llevar a buen puerto el proyecto, supo elegir entre innovación o reconversión, decantándose afortunadamente por esta última. El resultado fue este **BOMB JACK TWIN**, un engendro que, como su propio nombre indica, ofrece la posibilidad de jugar con dos Jacks gemelos a la vez, corrigiendo así uno de los mayores desaciertos de su predecesor BOMB JACK: el siempre divertido modo multijugador.

*Lo mejor de **BOMB JACK TWIN** era que conservaba intacto el desarrollo original de BOMB JACK. Todo un acierto de NMK.*

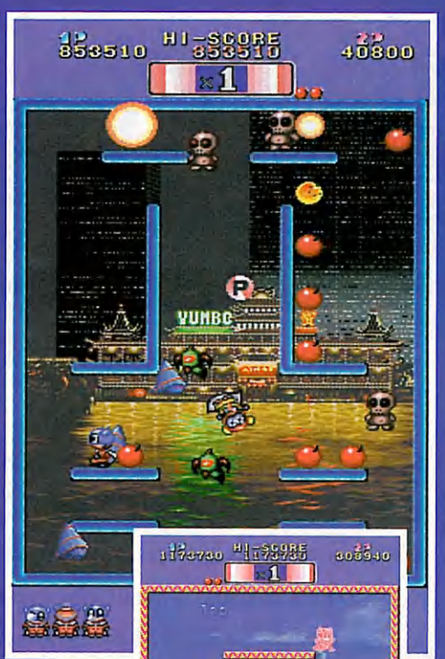
Como en BOMB JACK, el jugador era recompensado con 50.000 puntos al recoger las 23 bombas encendidas.



*El mapa del mundo, con las trece localizaciones posibles situadas en **Europa**, **Asia** y **Norteamérica**.*

Niveles de Bonus.

Determinados países contaban con un nivel de *bonus* que aparecía tras finalizar las tres pantallas que lo conformaban. El objetivo en estos niveles era básicamente el mismo, recoger las veintitrés bombas y, a ser posible, en el orden correcto. La diferencia en esta ocasión se encontraba en la existencia de un contador de tiempo, generalmente muy ajustado. Debido a ésto, un sólo jugador podía recoger las veintitrés bombas, pero difícilmente en el orden correcto. Para lograr esto último se necesitaba la cooperación de dos jugadores simultáneos, aunque debido a la disposición de las bombas, esto se tornaba extremadamente complicado. En definitiva, unos niveles muy difíciles que nos limitábamos a superar a toda velocidad.



La India, el Reino Unido, Francia, los Estados Unidos... Cualquier país del mundo sirve como reclamo para que Jack y su nuevo acompañante se desplacen hasta allí y lo despejen de bombas.

La simpatía de los nuevos gráficos está fuera de toda duda, aunque lo mejor de todo son las animaciones. La lástima es que en el papel de esta revista no se pueda plasmar esa característica.

MB JACK TWIN

La belleza de los gráficos era lo más espectacular de este **Bomb Jack Twin**, *junto a la simpatía de los enemigos.*

La estructura de las plataformas era más variada, conservando algunas de las originales de Bomb Jack.

En nueve años se evoluciona lo suficiente como para que un título y su secuela no tengan nada que ver. Con Bomb Jack y **Bomb Jack Twin** esto no es así. La sabia elección de NMK al limitarse a transformar el clásico Bomb Jack en un *arcade* prácticamente idéntico al original, pero con nuevos escenarios y *sprites*, fue una consideración digna de elogio. No en vano, salvo los niveles de *bonus*, el resto del juego no añade ni un sólo elemento novedoso en su desarrollo, excluyendo, claro está, la presencia de nuevos fondos y un mayor número de configuraciones de las plataformas. En lo que sí se gana es en la velocidad del juego, posibilitado por la extrema suavidad con que todos los *sprites* se mueven por la pantalla. Si ya era una delicia el control de Jack en la primera parte, en esta segunda dicho aspecto se ve superado con creces. Los *ítems* con una P en su interior (para inmovilizar a los enemigos), una B (con puntos de regalo) y con una E (vida extra para el jugador), siguen siendo los únicos que aparecen en el juego, confirmando una vez más el ánimo de sus programadores por crear una simple versión modernizada del juego. **Bomb Jack Twin**, para terminar, se desarrollaba en trece países diferentes, cada uno de los cuales se componía de tres fases en las que el fondo no variaba. En cuanto a la dificultad, nada que ver con su predecesor, pues la posibilidad de representar muchos más *sprites* en pantalla permite que **Bomb Jack Twin**, a partir del nivel diez más o menos, se convierta en un juego casi imposible. Menos mal que la P suele aparecer con bastante más celeridad que en Bomb Jack...

SUPER Information

COMPAÑIA	NMK
AÑO	1993
GENERO	ARCADE
FASES	13 PAISES