



- [News](#)
- [Articles](#)
- [Forums](#)
- [Chat](#)
- [FAQ](#)
- [Contacts](#)
- [Liens](#)
- [Recherche](#)

[Accueil](#) > Articles

Bomb Jack.

(1/3)

- << Page précédente
- [Page suivante >>](#)

-Bonjour. Prenez vos cahiers du jour. J'ai noté la date au tableau, recopiez la sur la première ligne en commençant à la deuxième case. Bien. Alors, aujourd'hui nous allons parler d'un personnage habillé de rouge et bleu avec une cape, qui vole et qui éteint des bombes. Qui a une idée de qui il s'agit ??? PAS TOUS EN MEME TEMPS ! Levez la main. Oui, mon petit Dinofly ?

- *Superman* !

- C'était bien vu mais non... Shenron, arrête de bavasser avec ton voisin ou je vous colle une heure à tout les deux. Môssssieur de la Zapouille, on se REVEIIIIILEUH ! Plutôt que de dormir près du radiateur, si vous vouliez bien nous éclairer de vos lumières sur la question posée, ce sera une image à la clef. Sinon c'est 50 lignes.

-*Bomb Jack*.

-D'accord, chose promise chose due. Voilà ton image. Et ne fais pas cette tête, je sais qu'elles sont moins belles que celles que tu dessines sur ton cahier d'arithmétique mais si tu n'es pas content tu peux toujours avoir les 50 lignes. Et sans copier-coller.

En tout cas, bande de petits paniers percés, il me semble que vous avez besoin d'un rafraîchissement de mémoire... et le premier qui me fait un reset, je lui flanque un zéro.

UN PEU D'HISTOIRE

C'est en octobre 1984 que la société Tehkan lâche sa borne *Bomb Jack*. Jusqu'ici, la firme nipponne s'était peu illustrée dans les salles et ce, sans faire de gros carton (*Pleiads*, *Route 16*, *Swimmer*).

Mais voilà, le jeu dont je vous parle aujourd'hui fit littéralement l'effet d'une véritable bombe (facile) chez les joueurs.

L'année d'après sortait *Tehkan World Cup* qui connut également le succès. Et contre toute attente, alors que la société commençait à se faire un nom, cette dernière décida d'en changer pour d'obscures raisons de marketing. On peut penser que c'est pour des raisons de proximité phonique avec Namco, vu le logo retenu. Désormais Tehkan s'appellera... **TECMO** !!!

Là je suis sûr que vous voyez de qui on parle !

Mais si... Si je vous dis *Rygar*, *Solomon's Key*, *Ninja Gaiden*, *Dead or Alive*... alors, vous voyez mieux maintenant ?

D'ailleurs, en parlant de *Solomon's Key* c'est le même bonhomme, Michitaka Tsuruta, qui est à l'origine du concept. Pour ceux d'entre vous qui ont le bonheur de comprendre le japonais, vous pouvez aller sur son site officiel [ici](#).

Le projet fut supervisé par Kazutoshi Ueda, un autre grand nom du jeu video (*Mr. Do*). Mouuuiiii, on peut dire que les gens derrière *Bomb Jack* sont des gros bills.

Quant à la borne en elle même, c'est plus simplement le reflet de son époque, un Z80 pour CPU et un autre pour le son : rien de transcendantal.

LE JEU

Trêve de bla bla, parlons jeu, parlons bien.

LE BUT (Boum boum ! Choisissez bien...)

Dans *Bomb Jack*, le but est de faire des points. Le plus de points possible.

Oh oui, cela peut sembler trivial et insipide, mais il existe des jeux qui n'ont pas besoin de scénario dévoilé au fur et à mesure, de points de carac' à attribuer, ou même de fin. Ça se passait comme ça, à l'aube du jeu vidéo. Ce type de gameplay "course aux points" a son charme, je vous l'assure.

Bref, pour faire du score, plusieurs options sont possibles :

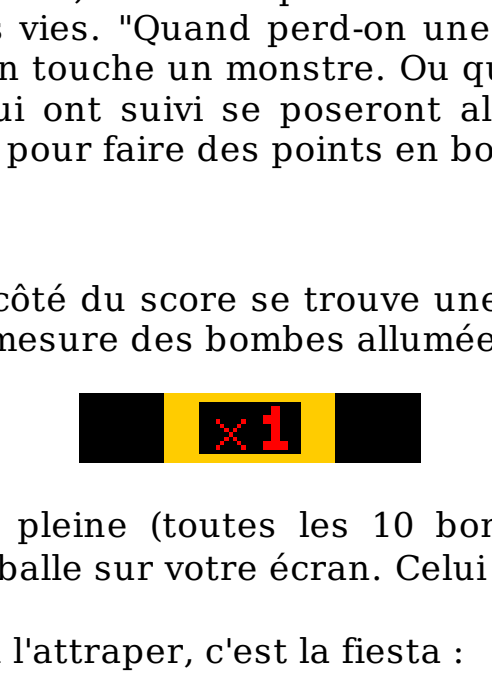
- Ramasser des bombes éteintes (100 points),
- chopper des bombes allumées (200 points),
- mettre la main sur des bonus (1000 points plus score multiplié)
- et bouffer les méchants (de 100 points à 2000 points par monstre).

Mais **le** truc qui fera que votre score explose (en même temps que vos nerfs) consiste à ramasser 23 bombes allumées. Et oui ! Car en fait, le mécanisme de jeu est le suivant : au début, le niveau comporte 24 bombes éteintes. Vous en ramassez une et en fonction de celle que vous avez choisie, une autre s'allume. Et ainsi de suite. Cela forme donc un chemin de bombes. Comme de bien entendu, plus vous avancez, plus les chemins seront tarabiscotés.



C'est ici, dans le berceau des civilisations, que tout commence.

Cependant, pas d'inquiétude, les bombes aux mèches allumées n'explorent jamais, vous avez tout le temps que vous voulez. Si vous avez correctement ramassé les bombes dans l'ordre, à vous le (bomb)Jackpot !!!



Voilà pour les points. Bon, comment perd-on ? Et bien, on perd quand on a perdu toutes ses vies. "Quand perd-on une vie ?" me rétorquerez vous, et bien, quand on touche un monstre. Ou quand il vous touche (ça le fait aussi). Ceux qui ont suivi se poseront alors la question : mais alors, comment fait-on pour faire des points en bouffant du méchant ?

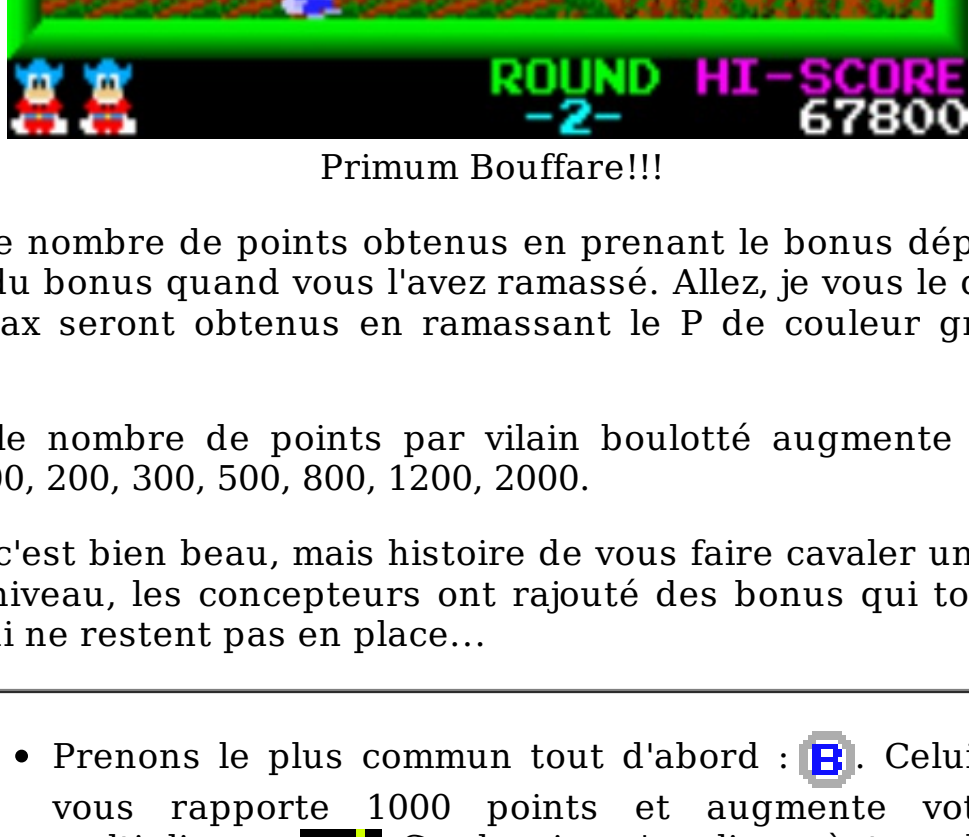
LES BONUS

Et bien voyez vous, à côté du score se trouve une jauge. Cette dernière se remplit au fur et à mesure des bombes allumées que vous ramassez :



Lorsque la barre est pleine (toutes les 10 bombes enflammées), un bruyant bonus se trimballe sur votre écran. Celui là : **P**.

Dès que vous arrivez à l'attraper, c'est la fiesta :



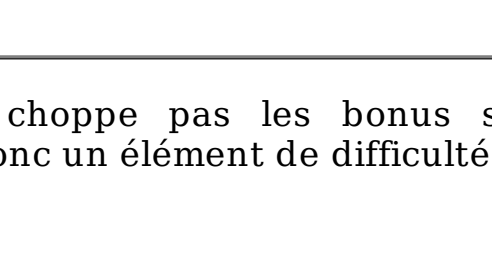
Primum Bouffare!!!

En fait, le nombre de points obtenus en prenant le bonus dépend de la couleur du bonus quand vous l'avez ramassé. Allez, je vous le donne, les points max seront obtenus en ramassant le P de couleur grise (2000 points).

Ensuite le nombre de points par vilain bouloté augmente à chaque prise : 100, 200, 300, 500, 800, 1200, 2000.

Tout ça, c'est bien beau, mais histoire de vous faire cavalier un peu plus dans le niveau, les concepteurs ont rajouté des bonus qui tombent du ciel et qui ne restent pas en place...

- Prenons le plus commun tout d'abord : **B**. Celui-ci vous rapporte 1000 points et augmente votre multiplicateur : **x1**. Ce dernier s'applique à tous les points réalisés dans le niveau (donc pas aux bonus "nombre de bombes allumées" qui est calculé *entre* les niveaux). Ce bonus apparaît tous les 5000 points que vous engrangez (sans compter le multiplicateur).
- Ensuite, on trouve le magnifique : **E**. Celui là, c'est une vie supplémentaire donc **ESSENTIEL**. Quand vous l'apercevez, foncez dessus.
- Enfin, le **S**. Personnellement, je ne suis pas fan de ce bonus vu qu'il s'agit d'un crédit supplémentaire. Cela peut avoir son charme sur la borne mais en émulation son intérêt est limité. De plus, lorsqu'on le prend, on se retrouve directement au niveau suivant, sans avoir le bonus du nombre de bombes allumées. Les pauvres 1000 points qu'il donne ne compensent pas la perte. A éviter donc.



Bien sûr, si on ne choppe pas les bonus suffisamment vite, ils disparaissent. C'est donc un élément de difficulté supplémentaire.



Et bien ! Il promet ce niveau !

LES MECHANTS

Examinons les ennemis maintenant, voulez-vous ?

Graphiquement, alors que Jack est un petit personnage sympathique, les vilains sont des robots.

Et puis chaque "pas beau" a son comportement qui lui est propre (Non ici c'est trop rudimentaire pour qu'on parle d'I.A.):

	Celui là, c'est le plus primitif. Il tombe du ciel et se balade sur les plateformes jusqu'à ce qu'il s'explode au sol. Là, il se transforme en un truc un peu plus relou. Faites juste attention à ne pas vous en prendre un sur la tronche quand il se jette d'une plateforme tel un lemming et que vous passez en dessous.
	Ce droïd là va dans votre direction assez lentement. Et bêtement. Si une plateforme est entre vous deux, il continuera quand même quitte à se cogner encore et encore.
	Cette boule est assez stupide. Horizontalement, elle se déplace vers vous. Verticalement, dès qu'elle touche quelque chose, elle change de sens.
	Je ne suis pas sûr de bien avoir compris celui-là. Il change de sens vertical à chaque paroi rencontrée et pour le sens horizontal, je crois qu'il change de sens quand il ne peut pas faire autrement.
	Si elle garde une vitesse horizontale constante, cette boule se déplace en zig zag verticaux. Elle se dirige vers vous mais ricoche contre les parois ce qui lui permet de les contourner.
	En plus d'être celle de Mulder, la soucoupe volante est votre pire ennemie. Elle commence par avancer vers vous. Si vous l'évitez elle continue sa trajectoire jusqu'à ce qu'elle touche quelque chose. Là elle se redirige vers vous à une vitesse qui dépend de la distance qui vous sépare : $\sqrt{(x_2-x_1)^2 + (y_2-y_1)^2}$. Vicieux, non ? Plus vous êtes loin et moins vous la voyez et plus elle vous fonce dessus. Faites-y attention.
	L'oiseau mécanique est très pénible. D'abord, il n'est pas issu d'un robot primitif. Ensuite, il sait contourner les plateformes pour vous attraper. En plus, quand on progresse dans les niveaux, y'en a deux. Enfin, il a l'art de vous berner, car berne art l'oiseau, c'est bien connu.



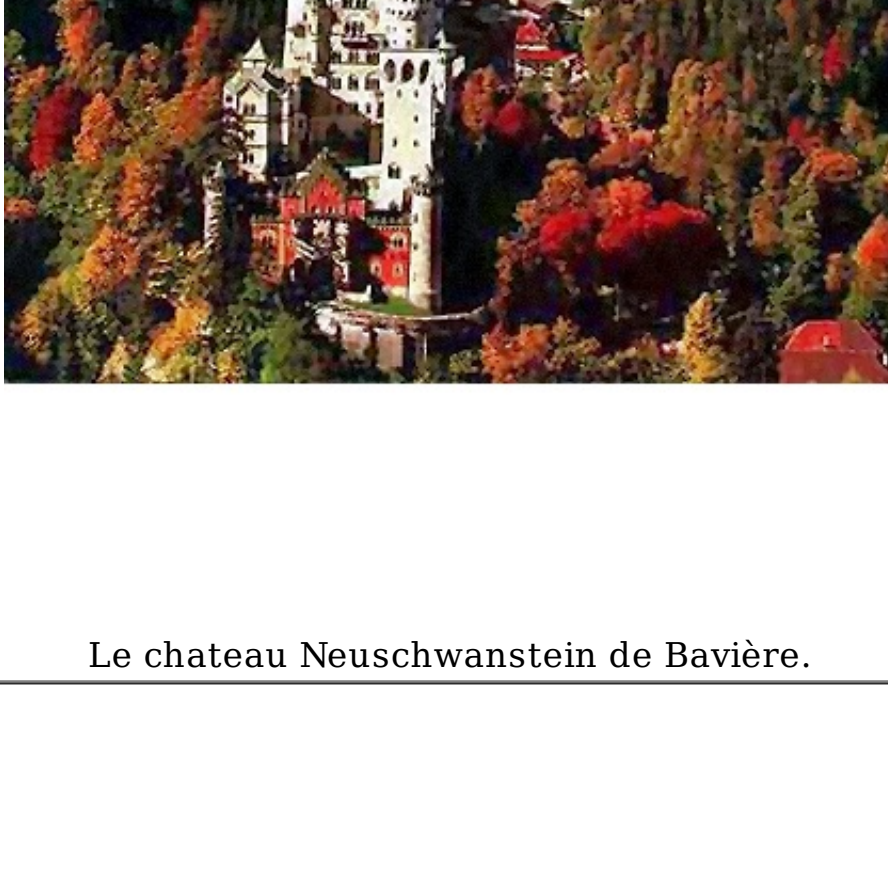
Bon bah là, ce ne sont pas les ennemis qui manquent.

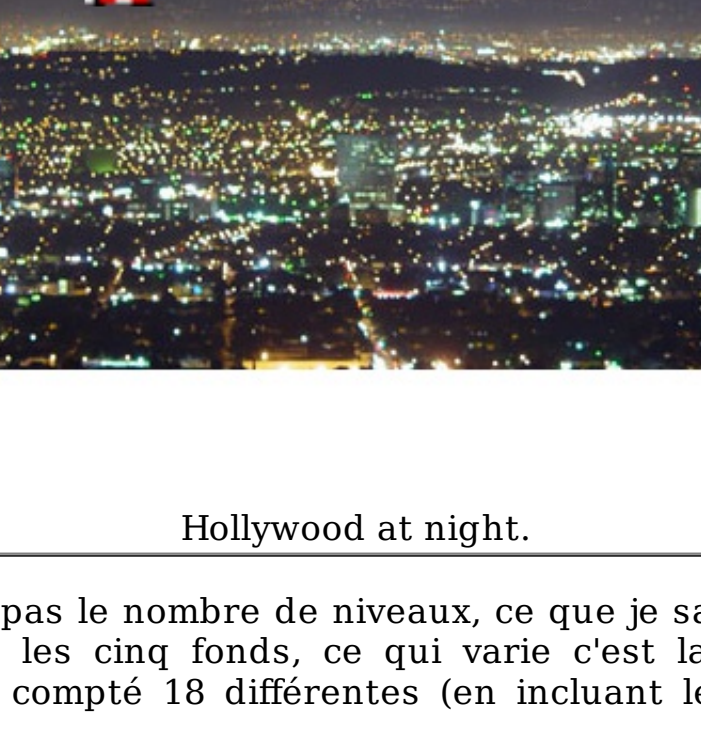
LES NIVEAUX

A dire vrai, le nombre de niveaux m'est inconnu. Une rumeur dit qu'il y 'en a 99. Une autre légende dit que le jeu plante après le 254. Personnellement je n'en sais rien, j'y suis jamais arrivé et si il y a bien un truc que je ne ferai jamais c'est de tricher à *Bomb Jack* (D'ailleurs, les screenshots de cette page on été entièrement faits sans cheats).

Seulement 5 fonds sont disponibles et sont tirés d'endroits réels (passez la souris sur les images pour voir le fond d'écran correspondant):


Tout le monde voit où ca se trouve ?

L'Acropole en Grece.

Le chateau Neuschwanstein de Bavière.

Des buildings.

Hollywood at night.

Si je ne connais pas le nombre de niveaux, ce que je sais, c'est qu'ils se répètent. Après les cinq fonds, ce qui varie c'est la disposition des bombes. J'en ai compté 18 différentes (en incluant les patterns sans plateformes).

LES CONTROLES

Les contrôles dans *Bomb Jack* sont un peu particuliers.

En allant à droite et à gauche le personnage fait la même chose. Jusqu'ici tout va bien. Non, la spécificité vient de l'unique bouton : en appuyant dessus Jack saute. Après, pour lui permettre de voler il faut appuyer répétitivement et rapidement dessus... Jack interrompt alors son saut et essaye de se maintenir en l'air. Cela fait toute la spécificité du gameplay.

Afin d'ajouter encore plus de possibilités de déplacement, vous pouvez tirer le joystick vers le bas. Jack descendra plus vite. A contrario pousser le joystick vers l'avant en appuyant sur le bouton lui fera faire un super saut qui lui permet de traverser toute la hauteur du niveau.



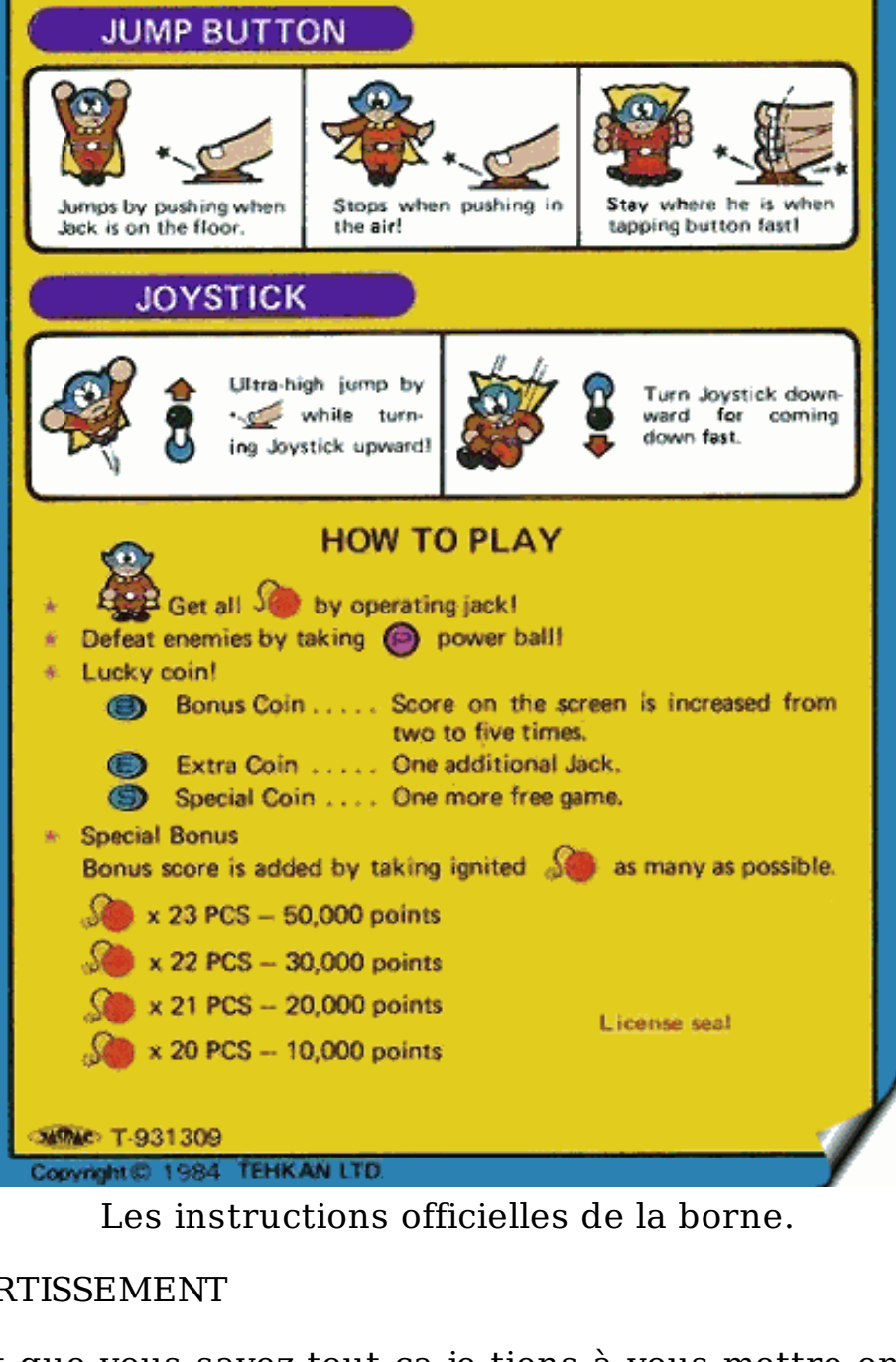
Ce niveau est une horreur : le même que le 1er mais sans plateformes !!!

LA BANDE SON

Et bien, à dire vrai, la bande son tire un peu sur le Bip bip bip. C'est dommage, les mélodies sont plutôt entraînantes même si on en dénombre assez peu : trois musiques de fond, un jingle de fin de niveau, un jingle pour les highscores et après c'est plus de l'évènement sonore. Light.

En parlant des musiques, quelques détails historiques. La première est tirée d'un anime japonais super connu là-bas à l'époque : *Spoon Oba-san*. La deuxième n'est autre que *Lady Madonna* (non, pas la rockstar, la chanson des Beatles), les droits avaient été payés par Tehkan mais on ne sait pas à combien ils s'élèvent...

On peut aussi signaler que l'apparition du  est accompagnée d'un son insupportable. Bon d'accord, ça date de 1984 mais quand même, ils auraient pu faire un effort.



Les instructions officielles de la borne.

L'AVERTISSEMENT

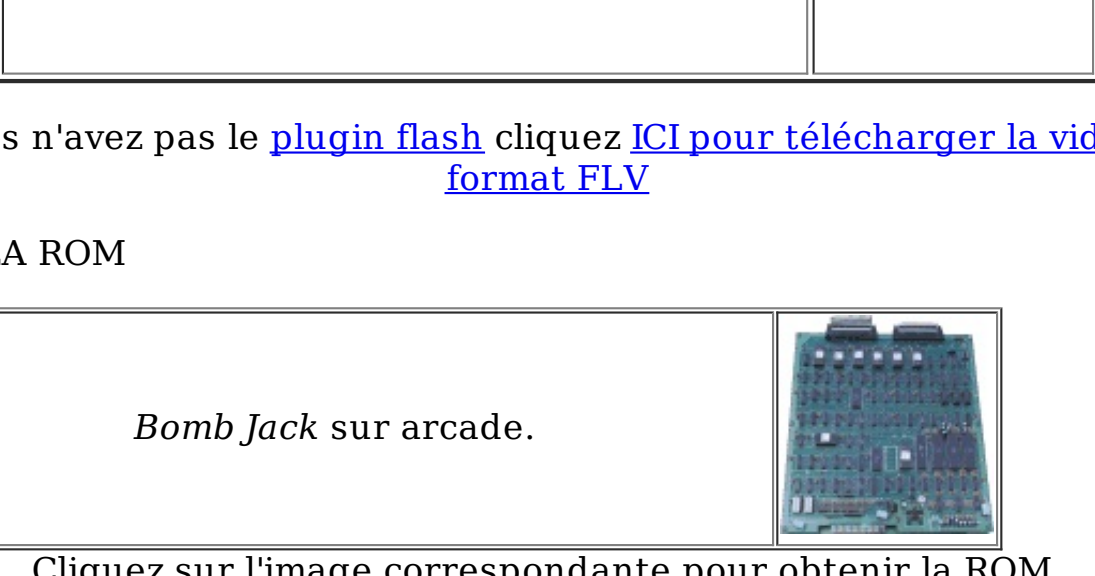
Maintenant que vous savez tout ça je tiens à vous mettre en garde : ce jeu est suffisamment addictif pour qu'une fois les commandes acquises, vous succombiez à la tyrannie du gros score et enchaînez les parties tel un forcené pour parfaire vos passages au travers des niveaux.

Prenez mon cas par exemple... il y a un ou deux an, j'ai eu ma grosse période *Bomb Jack*. Je sortais le 800 000 points en moyenne. Un jour, j'ai été touché par la grâce et j'ai "pété le million". J'étais fier. J'avais trimé pour ça. Et bien, le record du monde date du 3 novembre 1984, un mois après la sortie et est attribué à Giauco Bondavalli. Et vous savez quoi ? ce record est de 20 010 960 points ! Quand j'ai appris ça, j'ai été calmé, refroidi. Je me suis contenté d'une petite partie de temps en temps.

Mais rien que de ressortir ce jeu pour faire les captures d'écran et la vidéo... je sens que je rechute.

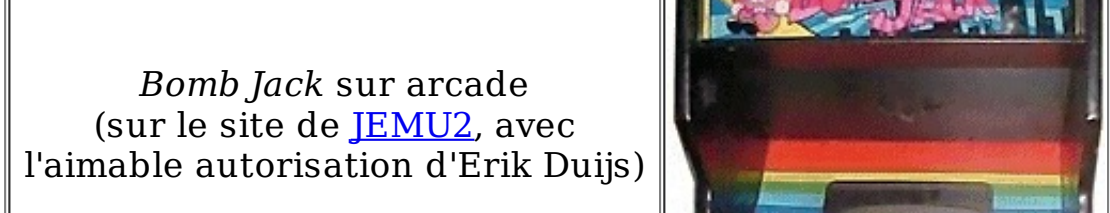
Vous êtes prévenus.

LA DEMO



Si vous n'avez pas le [plugin flash](#) cliquez [ICI](#) pour [télécharger la video au format FLV](#)

LA ROM



Cliquez sur l'image correspondante pour obtenir la ROM.

L'EMULATEUR EN LIGNE



Cliquez sur l'image correspondante pour lancer l'émulateur ([machine Java](#) obligatoire)

CONCLUSION

Bomb Jack a vraisemblablement dû s'inspirer de *Pac-Man*. S'inspirer seulement. Parce que le gameplay n'a plus grand chose à voir. Le fait d'avoir un petit gars qui vole et des ennemis pas trop réactifs permet de zigzaguer entre de manière quasi artistique. Et autant je trouve que *Pac-Man* devient lassant, autant *Bomb Jack* est hyper addictif.

On peut reprocher l'absence de mode deux joueurs. Enfin, il existe, mais en mode alterné : on change de joueur à chaque vie perdue. Je trouve cependant que cela coupe le rythme de jeu. Le mieux c'est encore de faire une partie l'un après l'autre.

En tout cas, il fait partie de mes jeux favoris et parce que je ne pouvais pas faire autrement que de la sortir celle là, je conclurai avec la pensée profonde suivante : "*Bomb Jack c'est trop de la bombe* !"

Bon, ça c'est fait. La page d'après nous permettra de nous pencher attentivement sur les adaptations.

- << Page précédente
- [Page suivante >>](#)



Consoles

- [Atari 2600](#)
- [Atari 5200](#)
- [Atari 7800](#)
- [ColecoVision](#)
- [Game Boy](#)
- [Game Gear](#)
- [GBA](#)
- [Intellivision](#)
- [Jaguar](#)
- [Lynx](#)
- [Master System](#)
- [Mega Drive](#)
- [Neo Geo Pocket](#)
- [NES](#)
- [Nintendo 64](#)
- [Odyssey²](#)
- [PC Engine](#)
- [PlayStation](#)
- [Saturn](#)
- [Super NES](#)
- [Virtual Boy](#)
- [WonderSwan](#)



ordis

- [Amiga](#)
- [Amstrad CPC](#)
- [Apple II](#)
- [Atari ST](#)
- [Commodore 64](#)
- [MO5](#)
- [MO6](#)
- [MSX 1/2](#)
- [Oric](#)
- [Tandy TRS-80](#)
- [TO7](#)
- [ZX Spectrum](#)

2001-2015 Planet Emulation



Dernières discussions

- [Faite Quoi En Ce Moment?](#)
[---Citation \(Envoyé par JYP\)--- Avec ce superbe temps pour la saison, je me suis remis intensivement à une activité que ...](#)
- [Ma Retro-Console maison \(WIP\)](#)
[Alors techniquement ce n'est pas le "noyau" Windows mais le "shell", désolé d'être pointilleux mais ça pique de lire ça ^_^...](#)
- [\[Jeux Rétrolympiques 2015\] Round 3 : The House of the Dead II](#)
[---Citation \(Envoyé par Grospixels\)--- ps @Crazy Jo \(Youpla à barrer mon nom\)Tout le monde : pour l'accuracy c'est certain. ...](#)
- [\[FAQ\] Utilisation de MAME32](#)
[Bjr à ts.Merci pour l'info!](#)
- [\[Jeux Rétrolympiques 2015\] Round 4](#)
[La tension est à son comble, c'est enfin le grand soir. Ce jeudi-ci, l'annonce du jeu pour le 4e round de cette deuxième ...](#)
- [\[GBC\] Pokemon 2G \(Or, Argent, Cristal\) par Firebrand](#)
[Idem : les images du test pokemon ne sont plus écrasées sur ps vita l'ouf !](#)
- [Feedbacks sur les FAQs Pokémon](#)
[Je ferai probablement une bafouille dessus.](#)
- [Le topic consacré à Youtube, Dailymotion etc.](#)
[---Citation \(Envoyé par CrazyJo\)--- Et bien tous... Les crédits, la musique, les liens, l'image de fond \(Le contrôleur ...](#)
- [Planétaires 2015](#)
[---Citation \(Envoyé par CrazyJo\)--- Je dois admettre que d'avoir le droit de distribuer que 5 point maximum est très peu....](#)
- [Les bonjours](#)
[---Citation \(Envoyé par Vetea \(Nouveau Homebrew Megadrive : Papi Commando !\)\)--- Merci à vous ! *Désolé pour les ...](#)