MIGHTY BOMBJACK™



TECMO™

elite

EmuMovies

MIGHTY BOMBJACK

GAME STORY

There was a legendary KING PAMERA who maintained peace and order all over the world. Nobody could ever catch sight of KING PAMERA. One day the king demon BEELZEBUT, had a wicked plot to bring the World into ruin by abducting the merciful KING PAMERA, his beloved queen, and their beloved princess.

The brothers MIGHTY fought bravely against BEELZEBUT in order to save KING PAMERA. Every brother was defeated by the king demon except Jack, the youngest and lone survivor. Jack gained additional courage and challenged the king demon to a final fight, in order to restore peace all over the World.

Good Luck Jack.

HOW TO OPERATE JACK

JUMP

To make Jack jump press the fire button when Jack is on the floor. For Jack to jump even higher press the fire button together with up direction on the Joystick. Conversely, if you press the fire button together with pushing the Joystick down you can make Jack jump lower. Further, press the fire button again while jumping to make Jack stop in the air.

LANDING

To make Jack land quickly, press the fire button.

MOVEMENT IN THE AIR

To make Jack move in the air, push the joystick left or right with the continuous pressing of the fire button. This will result in Jack's flying and floating left or right.

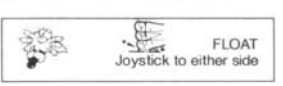
Note: The mastery of the above-mentioned operations will allow the player to gain a higher score and an increased level of game satisfaction!

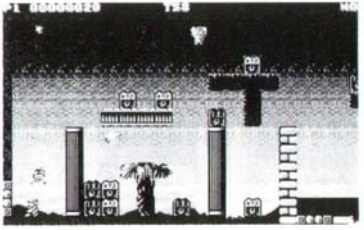












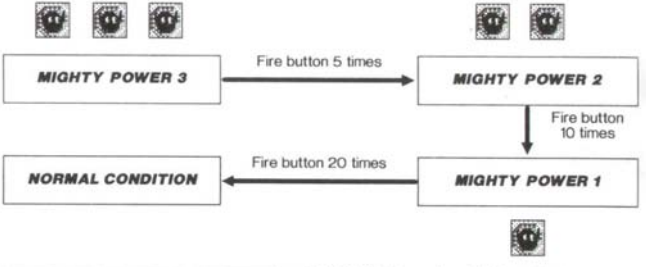
MIGHTY POWER

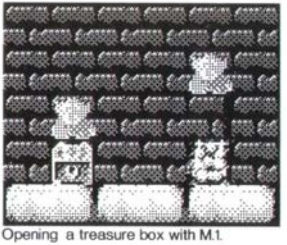
If you get a mighty coin, you can see your stock total indicated at top of screen. After collecting mighty coins inside treasure boxes, hold down the fire button and player will be awarded the following power.

1.Blue:
To open a treasure box.
2.Orange:
To open treasure boxes by simply touching their sides. (When Jack rides on a treasure box, it will open,by jumping only!)
3.Green:
To change the enemy into a gold coin for 5 seconds and combine it with the abilities of MIGHTY POWER 2. Also, other secret powers are awarded.

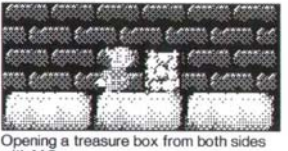
Note: The kind of power depends upon how many times the fire button is held down. You can make MIGHTY POWER 1 by 1 mighty coin, MIGHTY POWER 2 by 2 mighty coins, and MIGHTY POWER 3 by 3 mighty coins which equals FULL POWER!
(Mighty power is distinguished by Jack's colour).

Mighty Power is reduced in proportion to the number of times the fire button is pressed:
EXAMPLE: 3 - 2 - 1 = NORMAL




Opening a treasure box with M.1.

Note: Mighty Power is available only in the passage and disappears in each room of the Royal Palace. Holding the fire button down activates Mighty Power but every time the fire button is pressed (not held down) the Mighty Power is reduced.

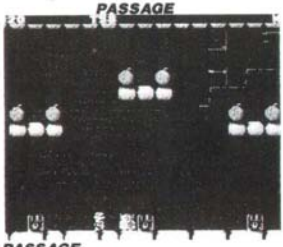

Opening a treasure box from both sides with M.2.

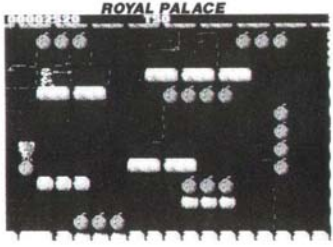
HOW TO PLAY

MIGHTY BOMBJACK is an adventure game, whereby the player controlling travels through the labyrinth of rooms, avoiding the dangerous enemies along the way while collecting as many bombs and treasures as possible! If the timer reaches zero or Jack touches an enemy he will die causing a loss of play.

There are sixteen (16) regular rounds of play in MIGHTY BOMBJACK, plus one final round. You can find the passageway to the final round beyond the regular round of play. Each round is composed of a passage and a Royal Palace room. To advance to the next round, you must collect all bombs from the Royal Palace room, then a doorway to a passage will appear and remain open for Jack's escape! You must clear each round before the timer reaches zero (0). The remaining time (if any) will be added to your score as bonus points.

Good Luck!





PASSAGE

This passage is a scroll type and shifts to Jack's movements. You will find this hidden passage after you have collected all the bombs and treasure boxes, then the door will open for you to advance to the next round.

BOMBS



There are two kinds of bombs, one worth 100 points, and the second worth 200 points.

TREASURE BOX



A treasure box will open when Jack jumps on top of it after riding on it first. There are two types of treasure box. The one type of treasure box will not always be opened, unless Jack is under MIGHTY POWER! (There are also some hidden treasure boxes on the floor).

VARIOUS THINGS IN THE TREASURE BOXES



Pile of Coins



Gold Coin - 500 points. To raise the possibility of Extra coin's appearance. Also second gold coin with a face on it comes out of chests - 500 points.



Bomb - 100 points or 200 points. To raise the possibility of Power Ball's appearance.



Mighty Drink - 1000 points. To add 10 counts to the timer.



Sphinx - 10,000 points. To show or open the hidden doorway.



Mighty Coin - 1000 points. To get mighty points.



Extra Coin - 3,000 points. To increase one Jack in a stock of Jacks.



Secret Coin - 50,000 points. In order to get the secret coin, you must acquire Mighty Power 3 first, then you will be pleasantly surprised by the points collected!



Power Ball. While collecting the bombs, if you hear a bell ring, immediately open the treasure box and a power ball will appear from that treasure box. If you catch this power ball, the enemy will change into a gold coin for 5 seconds for you to collect.

Other surprises await you inside these treasure boxes, please enjoy!

ROYAL PALACE ROOM

This is a fixed screen and the doorway will open only after you have collected all the bombs. It's to your advantage to collect the bombs on fire in order. Mighty Power will not work inside the Royal Palace Room.



Bomb. The bombs will catch on fire in order. In order to make the Power Ball appear, you must collect the flame bombs in order.



Power Ball. If you have collected enough bombs, the power ball will appear in the centre of your screen and will begin to rebound. If you catch this power ball, the enemy will be changed into a gold coin for 5 seconds.



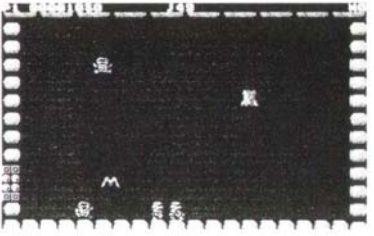
Bonus Coin. This coin appears whenever you get 5,000 points. If you get this bonus coin, your points will multiply 2-5 times.



Extra Coin. An extra coin will appear depending on the number of gold coins collected. If you get this coin, it will increase by one (1) the number of Jack's lives.

THE TORTURE ROOM

If you are too greedy collecting the mighty coins, you will be sent to the torture room! In order to escape the torture room, you must beat the time clock by reaching zero (0) on the timer at the top of your screen. Also, you must keep jumping around avoiding the enemies. If you are successful, then Jack will return to his original position prior to sentence to the torture room, thus resuming play and score. There are many places for Jack to endure in this game; the hidden passages, a labyrinth as well as the dreaded torture room. Furthermore, there are various conditions for the appearance and opening of the doorways. How many secrets can you discover?



CHARACTERS



C.Gee.
A survivor of GEJI family. Its troublesome.



Heel.
It narrates the pyramid legend weirdly. "Weird! Weird!"



T.Gee.
Everchanging, it has 6 patterns of changing itself.



Rube.
It is very much revengeful towards Jack, and it pursues him endlessly.



Lizzy.
It is an ancestor of the tortoises that had lived in an ancient pyramid.



Billy.
It was a pet of king demon Beelzebut in the old days. This time, it takes the field.



D.Gee.
The known villain, his flame always carries the kiss of death.



He.Gee.
A brave soldier who was imprisoned and made a slave. If you help him, you could get a high score.

GAME DEVIATION VALUE (G.D.V.)

Game Deviation Value will be indicated on your screen after the game time is over. This system is for evaluating your level of skill and is calculated during your game playing. The evaluation is based on the computer's analysis of your reflexes, memory, judgement and application power.

MULTI-ENDING

This is a most dramatic secret in Mighty Bombjack - there is a queen's crystal ball and a princess's crystal ball. If you take two crystal balls you could find the different endings - 4 endings in all. Can you find all four? You might need five S coins to find the fourth.

Now, let's challenge it! Naturally this booklet cannot give you all the secrets to Mighty Bombjack, it's up to you to figure out the missing secrets. We at Elite Systems are confident that your skills will allow you to succeed! Good Luck!

Elite Systems Ltd reserve the right to modify this product at any time.

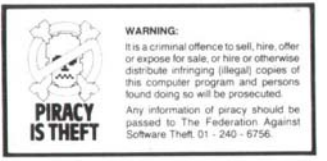
It is illegal to copy or back – up the program on this disk/cassette.

© 1990 Tecmo, Ltd.

GUARANTEE:

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it directly to the following address.

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not effect your statutory rights.

MIGHTY BOMBJACK

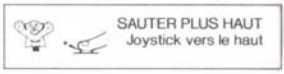
Il était une fois un ROI légendaire, PAMERA qui faisait régner la paix et l'ordre dans le monde entier. Personne ne pouvait le voir. Un jour, le roi des démons, BEELZEBUT organisa un complot cruel pour ruiner le Monde en kidnappant le gentil ROI PAMERA, sa reine bien-aimée et leur fille chérie.

Les frères MIGHTY combattirent courageusement contre BEELZEBUT pour sauver le ROI PAMERA. Ils furent vaincus les uns après les autres par le roi des Démons, sauf Jack, le plus jeune et seul survivant. Jack rassembla son courage et mit au défi le roi des démons au cours d'un combat final, pour pouvoir rétablir la paix dans le monde.

Bonne chance Jack.

SAUTER
Pour faire sauter Jack, appuyez sur le bouton feu lorsque Jack se trouve par terre. Pour qu'il saute encore plus haut, appuyez sur le bouton feu en même temps que la flèche du haut sur le joystick. Inversement, si vous appuyez sur le bouton feu tout en poussant le joystick vers le bas, vous pouvez le faire sauter plus bas. Appuyez enfin sur le bouton feu lorsque Jack saute pour le faire arrêter en l'air.

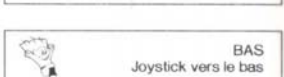




ATTERRISSAGE
Pour faire atterrir Jack rapidement, appuyez sur le bouton feu.

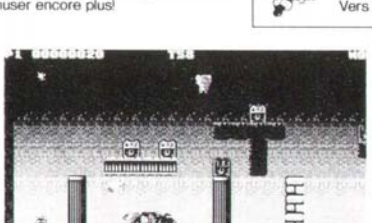


MOUVEMENT EN L'AIR
Pour faire sauter Jack en l'air, poussez le joystick vers la gauche ou la droite tout en maintenant le bouton feu enfoncé. Jack volera et flottera vers la gauche ou la droite.



NOTE: La maîtrise des opérations ci-dessus mentionnées permettra au joueur d'augmenter son score et de s'amuser encore plus!



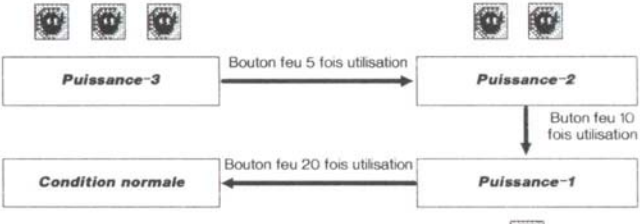


PUISSANCE

Si vous obtenez une pièce de puissance, vous pouvez voir le total du stock au sommet de l'écran. Après avoir réuni les pièces de puissance dans les boîtes à trésor, maintenez le bouton feu enfoncé et le joueur recevra ce qui suit.

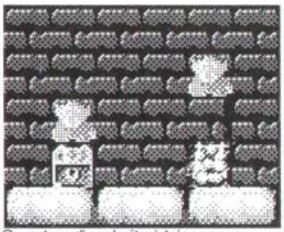
1.Bleu
Pour ouvrir une boîte à trésor
2.Orange
Pour ouvrir les boîtes à trésor en touchant simplement leurs côtés (Lorsque Jack part à califourchon sur une boîte à trésor, celle-ci ne ouvre que lorsqu'il saute!)
3.Vert
Pour transformer l'ennemi en pièce d'or pendant 5 secondes et la combiner avec les capacités de la PUISSANCE-2. D'autres pouvoirs secrets sont aussi donnés.

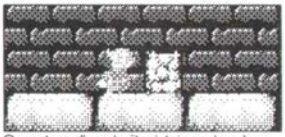
Note: Le type de puissance dépend du nombre de fois où vous appuyez sur le bouton feu enfoncé. Vous pouvez obtenir la PUISSANCE-1 avec 1 pièce de puissance, la PUISSANCE-2 avec 2 pièces de puissance et la PUISSANCE-3 avec 3 pièces de puissance ce qui équivaut à la PLEINE PUISSANCE!
(La puissance se distingue par la couleur de Jack.)
La puissance est réduite par rapport au nombre de fois ou vous appuyez sur le bouton feu. - Exemple: 3 - 2 - 1 = normale.



NOTE: La puissance n'est disponible que dans le passage et n'a aucun effet à l'intérieur du Palais Royal.

N.B. Si vous maintenez le bouton feu enfoncé, la puissance est activée mais chaque fois que vous appuyez sur le bouton (non enfoncé), elle est réduite.

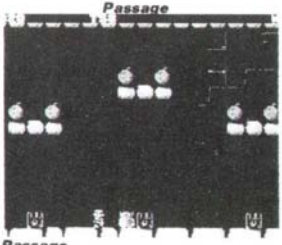

Ouverture d'une boîte à trésor avec Puissance-1

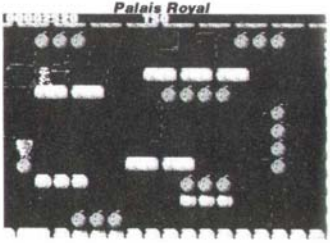

Ouverture d'une boîte à trésor des deux côtés avec Puissance-2

DEROULEMENT DU JEU

MIGHTY BOMBJACK est un jeu d'aventure où le joueur voyage dans le labyrinthe de salles en évitant les ennemis dangereux qui se trouvent sur le chemin et en ramassant autant de bombes et de trésors que possible! Si le chronomètre atteint zéro ou que Jack touche un ennemi, il meurt et perd ce tour. Il y a seize tours normaux de jeu dans MIGHTY BOMBJACK ainsi qu'un tour final. Vous pouvez trouver le passage menant au tour final après le tour normal. Chaque tour est composé d'un passage et d'une salle de Palais Royal. Pour passer au tour suivant, vous devez ramasser toutes les bombes de la salle du Palais Royal. Ensuite, une porte vers le passage apparaît et reste ouverte pour que Jack puisse s'échapper! Vous devez terminer chaque tour avant que le chronomètre atteigne zéro. Le temps restant (s'il en reste) s'ajoutera à votre score sous forme de points de bonus.

Bonne chance!





Passage

Ce passage fonctionne avec la technique du défilement et change en fonction des mouvements de Jack. Vous le trouverez après avoir ramassé toutes les bombes et boîtes à trésor, puis la porte s'ouvrira pour que vous passiez au tour suivant.

Les Bombes



Il existe deux types de bombes, dont l'une vaut 100 points et l'autre 200 points.

La boîte à trésor



Une boîte à trésor s'ouvre lorsque Jack saute dessus après l'avoir d'abord chevauchée. Il en existe deux types. L'une d'entre elles ne s'ouvre pas, sauf si Jack a de la PUISSANCE! (Il existe aussi quelques boîtes à trésor cachées par terre).

Les choses diverses dans les boîtes à trésor



Le sac à trésor



La pièce en or de 500 points. Pour augmenter la possibilité de faire apparaître une autre pièce. Une seconde pièce d'or avec un visage dessus sort aussi des coffres - 500 points.



Bombe de 100 points, 200 points. Pour augmenter la possibilité de faire apparaitre une boule de puissance.



La boisson de puissance - 1000 points. Pour ajouter 10 secondes au chronomètre.



Sphinx - 10.000 points Pour montrer ou ouvrir la porte secrète.



Pièce de puissance - 1000 points. Pour obtenir de la puissance.



Pièce supplémentaire - 3000 points. Pour augmenter le stock d'un Jack.



Pièce secrète - 50.000 points. Pour recevoir la pièce secrète, vous devez obtenir une puissance-3 en premier lieu. Puis vous serez agréablement surpris de voir les points obtenus!



Boule de puissance. Pendant que vous ramassez les bombes, si vous entendez une cloche sonner, ouvrez immédiatement la boite à trésor et une boule de puissance en sort. Si vous l'attrapez, l'ennemi se transforme en une pièce d'or pendant 5 secondes et vous pouvez la ramasser.

D'autres surprises vous attendent dans les boites à trésor. Amusez-vous bien!

Les salles du Palais Royal

Il s'agit d'un écran fixe et la porte ne s'ouvre lorsque vous avez ramassé toutes les bombes. Votre intérêt est de ramasser les bombes en feu dans l'ordre. La puissance n'a aucun effet si vous vous trouvez dans la salle.



Bombe. Les bombes s'enflamment dans l'ordre. Pour pouvoir faire apparaitre la boule de feu, ramassez les bombes en feu dans l'ordre.



Boule de puissance. Si vous avez ramassé suffisamment de bombes, la boule de puissance apparait au centre de votre écran et commence à rebondir. Si vous l'attrapez, l'ennemi se transforme en pièce d'or pendant 5 secondes.



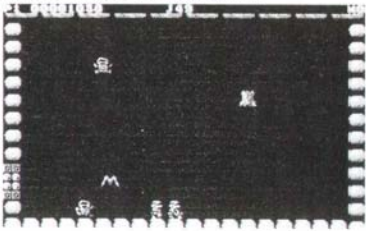
Pièce de bonus. Cette pièce apparait lorsque vous obtenez 5000 points. Si vous la saisissez, vos points se multiplient de 2 à 5 fois.



Pièce supplementaire. Une pièce supplémentaire apparait selon le nombre de pièces d'or que vous avez ramassées. Si vous l'obtenez, vous donnez à Jack une vie supplémentaire.

La salle de tortures

Si vous tes trop gourmand dans votre ramassage de pièces d'or, vous serez envoyé à la salle de tortures! Pour pouvoir vous en échapper, vous devez courir contre la montre en atteignant zéro sur le chronomètre en haut de votre écran. De même, vous devez continuer de sauter pour éviter les ennemis. Si vous réussissez, Jack revient à la position qu'il avait avant d'être condamné à la torture et le jeu reprend normalement. Jack doit subir des épreuves dans de nombreux endroits du jeu: les passages secrets, un labyrinthe et une salle de tortures tant redoutée. De plus, de nombreuses conditions d'apparition et d'ouverture de portes sont à votre disposition. Combien de secrets pouvez-vous découvrir?



Personnages



C. Gee
Un survivant de la famille GEJI. C'est un problème.



Heel
Raconte bizarrement la légende de la pyramide. Bizarre! Bizarre!



T. Gee
Il se métamorphose, selon 6 façons différentes.



Rube
Très vindicatif à l'égard de Jack. Le poursuit sans cesse.



Lizzy
Ancêtre des tortues ayant vécu dans une ancienne pyramide.



Billy
C'était un chouchou du roi des démons, Beelzebut dans l'ancien temps. Maintenant, il est devenu son propre maitre.



D. Gee
Le méchant. Sa flamme porte le baiser de la mort.



He. Gee
Soldat courageux qui fut emprisonné et devint esclave. Si vous l'aidez, vous pouvez augmenter votre score.

Valeur GDV

La valeur GDV ("Game Deviation Value") est indiquée sur votre écran après la fin du jeu. Ce système permet d'évaluer votre niveau de qualification et est calculé pendant le déroulement du jeu. L'évaluation est basée sur l'analyse informatique de vos réflexes, votre mémoire, jugement et énergie. Plus sa valeur est élevée, meilleur est le GDV.

FIN MULTIPLE

C'est le secret le plus profond de Mighty Bombjack: une boule de cristal de Reine et une boule de cristal de Princesse. Si vous prenez deux boules de cristal, vous pourriez rencontrer plusieurs fins, 4 en tout. Je me demande si vous pouvez y parvenir? Vous pourriez avoir besoin de 5 pièces pour la quatrième fin.

A vous de jouer maintenant! Naturellement, ce guide ne peut pas vous donner tous les secrets de Mighty Bombjack. C'est à vous de trouver ceux qui manquent. Elite Systems fait confiance à vos talents et nous sommes srs que vous réussirez! Bonne chance!

Elite Systems Limited se réserve le droit de modifier le produit sans préavis.

© 1990 Tecmo, Ltd.

Tous droits réservés dans le monde entier. La reproduction, le prét, la diffusion et le commerce du produit est strictement interdite sans au préalable le consentement écrit d'Elite Systems Ltd.

GARANTIE

Ce logiciel a été élaboré et fabriqué pour étre d'une qualité extréme. Lisez attentivement les instructions de chargement incluses. Si pour n'importe quelle raison, vous recontrez des difficultés au chargement du programme et pensez que le produit est défectueux, retournez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



WARNING:

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft 01 - 240 - 6756.

Notre service de contrôle de qualité testera le produit et vous le remplacera immédiatement sans charge. Veuillez noter que ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

MIGHTY BOMBJACK

Es war einmal ein großer König mit dem Namen PAMERA, der auf der ganzen Welt für Frieden und Ordnung sorgte. Doch niemand bekam ihn je zu Gesicht. Eines Tages heckte der Dämonenkönig BEELZEBUT ein Komplott aus, um den König Pamera, samt seiner geliebten Königin und deren Tocher, der Prinzessin, zu entführen und die ganze Welt in Chaos zu stürzen. Die Gebrüder MIGHTY fochten tapfer gegen BEELZEBUT, um König PAMERA zu retten. Einer nach dem anderen wurden sie vom Dämonenkönig besiegt, mit Ausnahme des Jüngsten, Jack, der als einziger überlebte. Jack nahm all seinen Mut zusammen und forderte den bösen König zu einem letzten Kampf heraus, um den Frieden in der ganzen Welt wiederherzustellen.

Viel Glück, Jack!

SPRUNG

Um Jack zu einem Sprung zu veranlassen, drückt man den Feuerknopf, während er auf dem Boden steht. Damit er höher springt, drückt man den Feuerknopf, während der Hebel in der "Aufwärts"-Position steht. Umgekehrt kann man einen weniger hohen Sprung bewirken, wenn man den Feuerknopf drückt und den Joystick-Hebel in der "Abwärts"-Position hält. Erneutes Drücken des Feuerknopfes, wenn Jack in der Luft ist, bewirkt, daß er in der Luft anhält.





LANDUNG

Für eine schnelle Landung den Feuerknopf drücken.



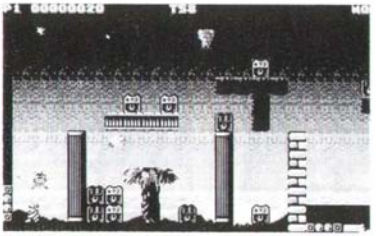
BEWEGUNG IN DER LUFT

Um Jack in der Luft zu bewegen, drückt man den Joystick nach rechts oder nach links, während man gleichzeitig den Feuerknopf gedrückt hält. Jack fliegt oder schwebt dann in der betreffenden Richtung.



HINWEIS: Je besser Sie diese Manöver beherrschen, desto höher die möglichen Punktzahlen und desto vergnüglicher das Spiel.





EXTRA-KRAFT

Wenn Sie das Glück haben, eine Kraftmünze zu finden, erscheint Ihr gesamter Vorrat im oberen Bereich des Bildschirms. Sobald Sie eine Reihe davon in Schatzkästchen gesammelt haben, halten Sie die Feuertaste gedrückt, um die folgenden Extrakräfte zu bekommen.

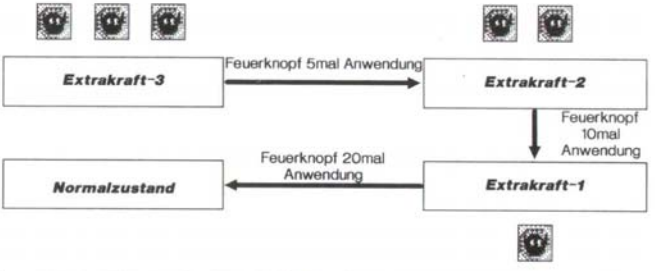
1.Blau
Öffnen einer Schatztruhe.

2.Orange
Öffnen von Schatztruhen durch Berühren der Seiten. (Wenn Jack auf einer Schatzkiste reitet, öffnet sie sich nur im Sprung)

3.Grün
Verwandelt den Feind für 5 Sek. in eine Goldmünze, die mit den Fähigkeiten der EXTRAKRAFT kombiniert werden kann. 2. Ferner werden Ihnen geheime Kräfte verliehen.

HINWEIS: Die Art der Kraft hängt davon ab, wie oft der Feuerknopf gedrückt wird. EXTRAKRAFT-1 entsteht durch 1 Kraftmünze, EXTRAKRAFT-2 durch 2 Kraftmünzen und EXTRAKRAFT-3 durch 3 Kraftmünzen (= VOLLE KRAFT). (Die Extrakräfte werden durch Jacks Farbe angezeigt).

Die Extrakraft reduziert sich im Verhältnis zu der Anzahl von Malen, die der Feuerknopf gedrückt wird. BEISPIEL: 3-2-1 = NORMAL




Öffnen einer Schatzkiste mit M.1.

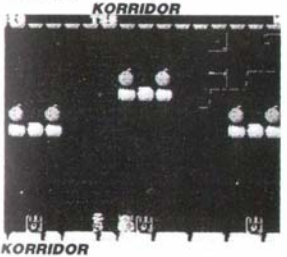
HINWEIS: Extrakraft ist nur in den Passagen wirksam, nicht jedoch in den Räumen des Königlichen Palastes.
N.B. Festhalten des Feuerknopfes aktiviert Extrakraft, doch jedes kurze Antippen des Feuerknopfs reduziert die Kraft!

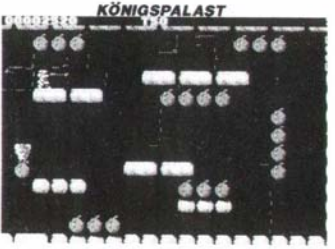

Öffnen einer Schatzkiste von beiden Seiten mit M.2.

SPIELABLAUF

MIGHTY BOMBJACK ist ein Adventure-Game, in welchem der Held durch ein Labyrinth von Räumen gesteuert wird. Dabei muß man den Feinden aus dem Weg gehen und so viele Bomben und Schätze einsammeln wie es nur geht. Wenn die Spieluhr auf Null abfällt oder Jack einen Feind berührt, büßt er ein Leben ein und die Partie ist verloren. MIGHTY BOMBJACK besteht aus sechzehn (16) normalen Spielrunden und einer Schlußrunde. Den Übergang in die Schlußrunde finden Sie "jenseits" der normalen Runden. Jede Spielrunde wiederum besteht aus einem Korridor und einem Raum im Königspalast. Um in die nächste Runde einzusteigen, müssen alle Bomben aus dem Palastraum gefunden werden, worauf sich ein Durchgang in einen Korridor öffnet, damit Jack entfliehen kann. Die einzelnen Runden müssen absolviert sein, bevor die Zeit abläuft. Nicht aufgebrauchte Zeit wird in Bonuspunkte verwandelt und Ihrem Punktestand hinzuaddiert.

Viel Glück!





KORRIDOR

Dieser Korridor funktioniert mit Scroll-Technik und ändert sich je nachdem, wie sich Jack bewegt. Sie werden auf diesen geheimen Korridor stoßen, wenn Jack alle Bomben und Schatzkästchen eingesammelt hat. In diesem Augenblick öffnet sich die Tür automatisch, und Jack kann in die nächste Spielrunde übergehen.

BOMBEN



Es gibt zwei Arten von Bomben, von denen die eine 100, die andere 200 Punkte wert ist.

SCHATZTRUHE



Irgendwann wird Jack auf einer Schatztruhe reiten, die sich öffnet, wenn er darauf springt. Es gibt zwei Arten von Schatztruhen. Die eine öffnet sich nur, wenn Jack EXTRAKRAFT besitzt! (Daneben gibt es auch noch eine Reihe von versteckten Truhen auf dem Boden.)

DER INHALT DER SCHATZTRUHEN



Ein Beutel mit Schätzen.



Eine Goldmünze - 500 Punkte.
Zur Erhöhung der Wahrscheinlichkeit des Auftauchens einer weiteren Münze. Die Truhe enthält auch eine zweite Goldmünze mit einer Figur - 500 Punkte.



Bombe: 100 Punkte bzw. 200 Punkte. Zur Erhöhung der Wahrscheinlichkeit einer Kraftkugel.



Kraftbrühe - 1000 Punkte. 10 zusätzliche Einheiten auf der Uhr.



Sphinx - 1000 Punkte Zeigt oder öffnet die versteckte Tür.



Kraftmünze - 1000 Punkte. Für Extrakraft.



Zusätzliche Münze - 3000 Punkte. Für einen Zusatzbuben in einem Haufen von Buben.



Geheime Münze - 50000 Punkte. Um diese geheime Münze zu ergattern, müssen Sie zunächst Extrakraft-3 besitzen, und dabei werden Sie über die vielen Punkte hinaus noch eine angenehme Überraschung erleben!



Kraftkugel. Falls beim Einsammeln der Bomben eine Klingel ertönt, öffnen Sie sofort die Schatztruhe, worauf eine Kraftkugel erscheint. Wenn Sie diese Kugel fangen, verwandelt sich der Feind 5 Sekunden lang in eine Goldmünze, die Sie einstecken können.

Außerdem erwarten Sie in den Schatztruhen noch Überraschungen anderer Art, die Sie genießen werden!

Raum im königlichen Palast

Diese Bildschirmseite ist fest und die Pforte öffnet sich nur, wenn alle Bomben eingesammelt wurden. Es ist vorteilhaft, die Bomben in der richtigen Reihenfolge, in der sie gezündet werden, einzusammeln. Innerhalb des Raumes im königlichen Palast ist die Extrakraft wirkungslos.



Bombe. Die Bomben zünden der Reihe nach. Damit die Energiekugel erscheint, müssen die Feuerbomben in der richtigen Reihenfolge eingesammelt werden.



Energiekugel. Wenn Sie genügend Bomben eingesammelt haben, erscheint die Energiekugel in der Mitte Ihres Bildschirms und beginnt auf- und abzuhüpfen. Wenn es Ihnen gelingt, diese Kugel zu erhaschen, verwandelt sich der Feind 5 Sekunden lang in eine goldene Münze.



Bonus-Münze. Diese Münze erscheint immer dann, wenn Sie 5000 Punkte beisammen haben. Dank dieser Münze verdoppeln bis verfünffachen sich ihre Punkte.



Zusatzmünze. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl Goldmünzen haben, erhalten Sie eine Zusatzmünze, die Jack ein weiteres Leben verschafft.

DIE FOLTERKAMMER

Wenn Sie beim Einsammeln der mächtigen Münzen zuviel Habgier an den Tag legen, werden Sie in die Folterkammer geschickt. Um aus dieser Kammer des Schreckens zu entkommen, müssen Sie gegen die Uhr laufen, die am oberen Bildschirmrand gegen Null zählt. Außerdem müssen Sie umherhüpfen, um den Feinden aus dem Weg zu gehen. Wenn Sie damit Erfolg haben, kehrt Jack an die Stelle zurück, die er erreicht hatte, bevor er zur Aufenthalt in der Folterkammer verurteilt wurde. Von dort aus können Sie mit dem vorigen Punktestand weiterspielen. Es gibt viele Örtlichkeiten, die Jack durchlaufen muß: die versteckten Korridore, ein Labyrinth und nicht zuletzt die gerade erwähnte Folterkammer. Wenn bestimmte Bedingungen gegeben sind, öffnen sich unversehens Pforten und Durchgänge. Wieviele Geheimnisse werden Sie entdecken?



SPIELFIGUREN



C. Gee
Ein Überlebender der GEJI-Familie. Bringt Ärger.



Heel
Erzählt die Legende der Pyramide auf kuriose Weise. Kurioser und kurioser.



T. Gee
Ständig im Wandel begriffen wie ein Chamäleon mit 6 Mustern.



Rube
Voller Rachedurst gegen Jack, ihm ständig auf den Fersen.



Lizzy
Ein Ahne der Schildkröten, die in einer alten Pyramide gehaust hatten.



Billy
Ein Liebling des Dämonenkönigs Beelzebut in den alten Zeiten. Aber jetzt sein eigener Herr.



D. Gee
Der berüchtigte Bösewicht. Seine Flamme trägt immer den Kußdes Todes.



H. Gee
Ein tapferer Soldat, der gefangen genommen und zu einem Sklaven wurde. Wenn Sie ihm helfen, könnte Ihnen das viele Punkte einbringen.

SPIEL-ABWEICHUNGSWERT (Game Deviation Value = GDV)

Der GDV wird nach Ablauf der Spielzeit auf dem Bildschirm angezeigt. Er dient zur Beurteilung Ihrer Geschicklichkeit und berechnet sich aufgrund Ihrer Leistungen während des Spiels. Die Bewertung erfolgt anhand einer Analyse Ihrer Reaktionsfähigkeit, Ihres Gedächtnisses, Ihres Urteilvermögens und Ihrer Handlungen durch den Computer. Je höher der GDV, desto besser.

VIELFÄLTIGES ENDE

Ein dramatisches Geheimnis in Mighty Bombjack: die Kristallkugel einer Königin und die Kristallkugel einer Prinzessin. Wer zwei Kristallkugeln an sich nimmt, erlebt möglicherweise verschiedene Spielabschlüsse - gar deren vier. Fragt sich nur, ob Sie das schaffen. Möglicherweise benötigen Sie fünf "S"-Münzen, um auch den vierten zu erleben.

Also starten Sie den Versuch! Selbstverständlich kann Ihnen diese kleine Anleitung lange nicht alle Geheimnisse enthüllen, die Sie in Mighty Bombjack erwarten. Das würde ja die ganze Spannung verderben. Dennoch sind wir von Elite Systems überzeugt, daß Ihre Bemühungen von Erfolg gekrönt sein werden, und wünschen Ihnen viel Spaß dabei.

Elite Systems Limited behält sich das Recht vor, das Produkt ohne Bekanntgage zu verändern.

© 1990 Tecmo, Ltd.

All Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, der Verleih, die Verbreitung und der Widervverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Elite Systems Ltd is streng untersagt und gestzeswidrig.

GARANTIE

Dieses Softwareprodukt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die Ladeanweisung für ihr System. Falls Sie beim Betreiben des Programms Schwierigkeiten haben und der Ansicht sind, daß ein Mangel am Produkt vorliegt, dann senden Sie es bitte direkt an uns:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen einen sofortigen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre üblichen Konsumentenrechte.

MIGHTY BOMBJACK

LA STORIA

C'era una volta un leggendario re di nome PAMERA, che manteneva la pace e l'ordine in tutto il mondo. Nessuno poteva vederlo. Un bel giorno il re demonio BEELZEBUT tramòun complotto per portare la distruzione nel mondo, sequestrando il buon re PAMERA, la sua amata regina e la loro principessina.

I fratelli MIGHTY lottarono coraggiosamente contro BEELZEBUT per salvare il re PAMERA, ma furono uccisi tutti dal re demonio ad eccezione di Jack, il fratello più giovane e l'unico sopravissuto. Jack radunò tutto il suo coraggio e sfidò il re demonio in una lotta finale per restaurare la pace.

Buona fortuna Jack!

SALTO
Per far saltare Jack premete il pulsante del fuoco quando Jack è al suolo. Per farlo saltare ancora più in alto premete il pulsante del fuoco e spingete in alto la leva allo stesso tempo. Se invece premete il pulsante fuoco e spingete la leva in basso Jack saltà più in basso. Premete ancora il pulsante del fuoco per far fermare in aria Jack mentre sta saltando.





ATTERRAGGIO
Per far atterrare velocemente Jack premete il pulsante fuoco.

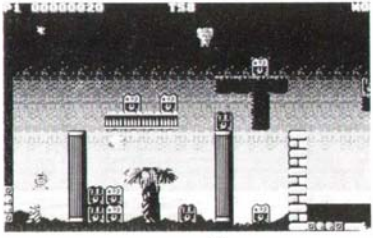


MOVIMENTI IN ARIA
Per far muovere Jack nell'aria, muovete la leva a sinistra o a destra tenendo continuamente premuto il pulsante fuoco. Ciò farà volare e fluttuare Jack a destra o a sinistra.



NOTA: L'abilità nelle operazioni summenzionate permetterà al giocatore di ottenere un alto punteggio e maggiore soddisfazione nel gioco.





ENERGIA POTENTE

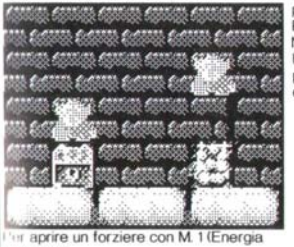
Se avete una moneta di potenza, potete vedere la vostra scorta totale indicata nella parte alta dello schermo. Dopo aver raccolto monete nei forzieri, tenete premuto il pulsante del fuoco e il giocatore riceverà la seguente potenza.

1.Blu
Per aprire un forziere
2.Arancione
Per aprire i forzieri semplicemente toccandoli ai lati. (Quando Jack cavalca un forziere, questo si aprirà soltanto saltandoci sopra!)
3.Verde
Per trasformare il nemico in una moneta d'oro per 5 secondi, e combinarla con le abilitàdell'ENERGIA POTENTE. - 2. Sono accordati anche altri poteri segreti.
NOTA: Il tipo di potenza dipende da quante volte viene premuto il pulsante fuoco. Potete creare ENERGIA POTENTE-1 con una moneta, ENERGIA POTENTE-2 con 2 monete, ENERGIA POTENTE-3 con 3, che corrisponde a POTERE COMPLETO. (L'energia potente è caratterizzata dal colore di Jack)

L'energia potente si riduce in proporzione al numero di volte che il pulsante fuoco viene premuto: ESEMPIO: 3 - 2 - 1 = NORMALE



NOTA: L'Energia Potente è disponibile solo nel passaggio e scompare in ogni stanza del Palazzo Reale.
N.B. Tenendo abbassato il pulsante fuoco si attiva l'Energia Potente, ma ogni volta che il pulsante è solo premuto (e non tenuto abbassato), l'Energia Potente è ridotta.

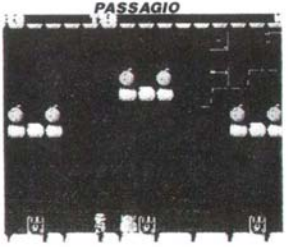

Per aprire un forziere con M. 1 (Energia Potente 1)

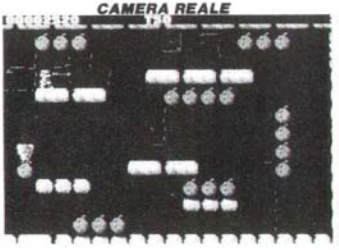

Per aprire un forziere da ambedue i lati con M. 2 (Energia Potente 2)

COME GIOCARE

MIGHTY BOMBJACK è un gioco d'avventura, dove il giocatore controlla i viaggi attraverso il labirinto delle stanze, evitando i pericolosi nemici lungo il cammino e raccogliendo al tempo stesso quante più bombe e tesori possibile. Se il timer raggiunge zero o Jack tocca un nemico morirà e voi perderete la partita.
Ci sono 16 giri regolari in MIGHTY BOMBJACK, più un giro finale. Potete trovare il passaggio al giro finale dopo quello regolare. Ognuno di essi è composto di un passaggio e di una camera Reale. Per passare ai giri successivi dovete raccogliere tutte le bombe dalla stanza Reale, e apparirà quindi un passaggio che rimarrà aperto per permettere a Jack di fuggire! Dovete finire ogni giro prima che il timer raggiunga zero (0). Il tempo che rimane (se ce n'è), verrà aggiunto al vostro punteggio come bonus.

Buona fortuna!





PASSAGGIO
Questo è un tipo di passaggio a scorrimento e cambia secondo i movimenti di Jack. Troverete questo passaggio nascosto dopo aver raccolto tutte le bombe ed i forzieri, quindi si aprirà la porta e potrete passare nel giro successivo.

BOMBE



Ci sono due tipi di bombe, una vale 100 punti, l'altra 200.

FORZIERE



Un forziere si aprirà quando Jack vi salterà sopra dopo averlo cavalcato. Ci sono due tipi di forziere. Il tipo 1 non si aprirà a meno che Jack non sia sotto l'influsso dell'ENERGIA POTENTE! (Ci sono anche alcuni forzieri nascosti nel terreno).

VARIE COSE NEL FORZIERE



Una borsa del Tesoro.



Una moneta d'oro da 500 punti.
Per aumentare le possibilità che compaia la moneta extra. Dagli scrigni viene fuori anche una seconda Moneta d'oro con una faccia incisa su essa - 500 punti.



Bomba da 100 punti, da 200 punti. Per aumentare le possibilità che compaia la Palla di Energia.



Potenti bevande - 1.000 punti. Per aggiungere 10 conteggi al timer.



Sfinge - 10.000 punti. Per mostrare od aprire l'entrata nascosta.



Moneta di potenza - 1.000 punti. Per ottenere energia potente.



Moneta Extra - 3.000 punti. Per aumentare un Jack in una scorta di Jacks.



Moneta segreta - 50.000 punti Per ottenere la moneta segreta dovete prima acquisire Energia Potente -3: rimarrete quindi piacevolmente sorpresi, e non solo per i punti che avete ottenuto.



Palla di Energia. Se udite un campanello mentre state raccogliendo le bombe ,aprite immediatamente il forziere, ed uscirà una palla d'energia. Se la afferrate, il nemico si trasformerà in una moneta d'oro per la durata di 5 secondi, il tempo necessario per voi per raccoglierla.

Altre sorprese vi attendono all'interno dei forzieri. Divertitevi!

STANZA DEL PALAZZO REALE

Questo è uno schermo fisso, e l'entrata si aprirà solo dopo che avrete raccolto tutte le bombe. Raccogliere le bombe man mano che prendono fuoco va a vostro vantaggio. L'Energia Potente non funziona dentro il Palazzo Reale.



Bomba. Le bombe prendono fuoco secondo un ordine prestabilito. Perché appaia la Palla d'Energia, dovete raccogliere le bombe infiammate secondo quest'ordine.



Palla d'energia. Se avete raccolto bombe a sufficienza, la palla d'energia apparirà al centro dello schermo e comincerà a rimbalzare. Se afferrate questa palla il nemico sarà trasformato in una moneta d'oro per 5 secondi.



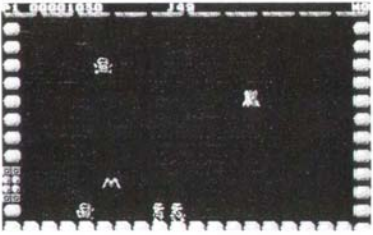
Moneta bonus. Questa moneta appare ogniqualvolta raggiungete i 5.000 punti. Se ottenete questa moneta il vostro punteggio si moltiplicherà dalle 2 alle 5 volte.



Moneta extra. Una moneta extra apparirà secondo il numero di monete d'oro raccolte. Se ottenete questa moneta il numero delle vite di Jack aumenterà di uno (1).

LA CAMERA DELLA TORTURA

Se siete troppo avidi nel raccogliere le monete di potenza, sarete mandati nella camera della tortura! Per evitare la camera della tortura dovete battere il tempo stabilito raggiungendo zero (0) sul timer nella parte alta dello schermo. Inoltre dovete continuare a saltare attorno per evitare i nemici. Se ci riuscite, Jack ritornerà alla posizione precedente alla sentenza (che lo aveva condannato alla camera della tortura), ricuperando gioco e punteggio. Ci sono molti luoghi che Jack deve riuscire a superare in questo gioco: i passaggi nascosti, un labirinto, e la terribile camera della tortura. Inoltre ci sono varie condizioni perché le entrate compaiano e si aprano. Quanti segreti siete capaci di scoprire?



PERSONAGGI



C. Gee.
Un sopravissuto della famiglia GEJI. E' pericoloso.



Heel.
Narra la leggenda della piramide in modo magico. "Magia!"



T. Gee.
Si trasforma continuamente. Ha sei modi di trasformarsi.



Rube.
E' terribilmente vendicativo nei confronti di Jack, e gli dà una caccia spietata.



Lizzy.
E' un'antenata delle testuggini che hanno vissuto in un'antica piramide.



Billy.
Era uno dei prediletti del re demonio Beelzebut ai vecchi tempi. Ora gli va contro.



D. Gee.
Furfante risaputo, la sua fiamma ha sempre in sé il bacio della morte.



He. Gee.
Un soldato coraggioso che è stato imprigionato e fatto schiavo. Se lo aiutate, potrete ottenere un punteggio alto.

VALORE DELLA DEVIAZIONE DI GIOCO (G. D. V.)

Il valore della deviazione di gioco verrà indicato sul vostro schermo a gioco concluso. Questo sistema serve a valutare la vostra abilità, e il calcolo viene effettuato mentre giocate. La valutazione si basa sull'analisi da parte del computer dei vostri riflessi, memoria, giudizio e impiego della potenza. Quanto più alto il punteggio del G. D. V., tanto meglio.

MOLTEPLICI CONCLUSIONI

Questo è il segreto più drammatico di Mighty Bombjack - la sfera di cristallo della regina e quella della principessa. Se afferrate le due sfere di cristallo troverete delle conclusioni differenti - 4 conclusioni. Ce la farete a trovarle tutte? Potrete aver bisogno di cinque monete "S" per trovare la quarta (4) conclusione.

La sfida ha inizio! Naturalmente questo opuscolo non può svelarvi tutti i segreti di Mighty Bombjack: sta a voi scoprire quelli che mancano. Noi di Elite Systems siamo sicuri che ci riuscirete!

Buona fortuna !

La Elite Systems Limited si riserva il dritto di modificare il prodotto senza darne preavviso.

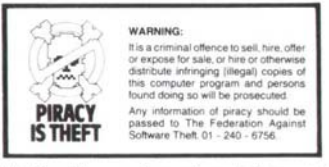
© 1990 Tecmo, Ltd.

Tutti i dritti riservali dovunque. E'assolutamente proibito riprodurre, diffondere, trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta da parte della Elite Systems Limited.

GARANZIA

Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità Leggere attentamente le istruzioni accluse relative al caricamento Se per un qualsiasi motivo avete difficolta a lanciare il programma e pensate che il prodotto sia dilettoso, rispeditelo direttamente al seguente indrizzo.

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



Il nostro Reparto per il Controllo della Qualita esaminera il prodotto e ve ne lornira un altro, in sostituzione senza alcuna spesa da parte vostro Questo avviso non viola alcuno dei dritti constituzionali dell'utente.

Elite Systems Limited
Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England, WS9 8PW
Tel: (0922) 55852 Fax: (0922) 743029