



# BOMBER BATTLE

## GUIA DO JOGADOR

### O jogo

*Bomber Battle* é um clone inspirado em um conhecido e amado jogo de 1983 cujos primórdios se deu na plataforma MSX, espalhando-se desde então pelo mundo em inúmeras versões.

Nessa encarnação a jogabilidade é toda voltada para dois jogadores em modo batalha, mantendo ainda a compatibilidade com o MSX 1 somada a uma sonoridade moderna e divertida.

Há também diferenças do jogo original, tais como: a quantidade de casas que a bomba atinge é menor, o labirinto é menor, só pode atirar uma bomba por vez, não há itens para coletar (*power-ups*), os robôs adversários atiram laser se ficar muito próximo deles e a inteligência dos robôs é limitada (lembrando que o objetivo principal do jogo é a batalha entre dois jogadores humanos).

### Gameplay

O jogo inicia em modo para dois jogadores objetivando uma batalha de bombas entre eles, mas se o segundo jogador não se movimentar em poucos segundos o personagem dele mudará para um robô vermelho controlado pelo computador.

Pode-se movimentar os personagens com os direcionais dos joyticks, as setas/espço (jogador 1) ou letras “ASDWZ” (jogador 2) do teclado.

A partida tem duração limitada a 200 segundos, e após a ocorrência de uma primeira vitória no jogo (ou do primeiro jogador ou do segundo) na próxima partida serão ativados os lasers aleatórios dos robôs e haverá redução do tamanho do labirinto no último minuto do jogo.

“ESC” do teclado ou o botão 2 (player 1) ativam a pausa do jogo, que volta a funcionar com barra de espaço ou botão 1 (player 1).

Já “M” põe a música no mudo durante uma partida, deixando audível somente os efeitos sonoros.

Há vários labirintos também, onde pode-se selecionar um deles logo no início da partida ou pressionando-se “ESC” (ou botão 2 do player 1) duas vezes seguidas durante o jogo.

Quando a partida é encerrada o jogo volta à tela de seleção de labirintos, porém a última pontuação é mantida (ela só é zerada se voltar para a tela de abertura do jogo).

## **Pontos**

Há um placar no topo da tela que demonstra a pontuação de cada jogador, e um ponto é atribuído ao jogador a cada vitória.

Em modo de batalha entre dois jogadores, sempre que um jogador for atingido por uma bomba/raio a partida será encerrada e um ponto será atribuído imediatamente para o jogador adversário. Se houver empate, isto é, o tempo acabar e nenhum dos jogadores for derrotado, não haverá pontuação.

Em modo para um único jogador, caso este seja derrotado um ponto é atribuído para o time dos robôs adversários. Se o tempo da partida acabar sem ter conseguido destruir todos os robôs, haverá empate e não será atribuído nenhum ponto para nenhum dos lados.

Não há limites de partidas para a contagem do painel de pontos.

## **Dicas**

A inteligência dos robôs é limitada, mas procure não se aproximar muito deles pois eles atacam com a proximidade.

O labirinto pode ser fechado pelas laterais no último minuto da contagem regressiva, então vale a pena manter-se ao máximo no centro da tela quando isso ocorrer.

Apesar do player 2 poder ser controlado via teclado, aconselha-se fortemente o uso de um joystick para melhor experiência.

## **Curiosidades**

*Bomber Battle* utiliza o *Arkos Tracker 2* como player das músicas e efeitos sonoros utilizados no jogo.

Tais músicas são variações adaptadas, misturadas e inspiradas em diversas partituras livremente distribuídas na internet por fãs do jogo original, e os efeitos sonoros são os mesmos distribuídos como demonstração da ferramenta *Arkos Tracker 2*.

## Especificação técnica

- Jogo escrito em *MSX-Basic* (~730 linhas de código) e compilado com a ferramenta *MSXBAS2ROM*<sup>1</sup>;
- ROM de 48kb;
- Suporte a dois jogadores (teclado e joystick);
- Compatível com MSX 1 (16kb de RAM em modo cartucho ou 64kb em carga direta na memória) e emuladores (*WebMSX* e *OpenMSX*).

Nota 1: no MSX-DOS carregue o jogo com SofaRUN ou ODO<sup>2</sup>.

Nota 2: não é compatível com ExecROM.

---

1 <http://launchpad.net/msxbas2rom>

2 <http://msxbanzai.tni.nl/dev/software.html>

## Apoio

Gostou desse jogo? Apoie o projeto MSXBAS2ROM nos links abaixo:

PATREON:

<https://www.patreon.com/msxbas2rom>

CATARSE.ME:

[https://www.catarse.me/msxbas2rom\\_msx\\_basic\\_compiler\\_21ec](https://www.catarse.me/msxbas2rom_msx_basic_compiler_21ec)

PAYPAL:

[https://www.paypal.com/donate?business=X793ZKW56SRBY&item\\_name=MSXBAS2ROM+compiler+project&currency\\_code=BRL](https://www.paypal.com/donate?business=X793ZKW56SRBY&item_name=MSXBAS2ROM+compiler+project&currency_code=BRL)

## Contato

Amaury Carvalho

[amaurypires@gmail.com](mailto:amaurypires@gmail.com)

Agosto de 2021, Brasil.