PAC BOMBER

LOS FANTASMAS SUELTAN BOMBAS



Manual de instrucciones

MSX1 · cartucho ROM de 64 KB · 1 jugador

Participante en el concurso MSXdev26



Creado por msxnake (Jordi Sala Clara) · v1.0 · 2026

ÍNDICE

Unas palabras del autor . . . 3
1. La historia . . . 3
2. Cómo empezar . . . 3
3. Controles . . . 4
4. Ajustes (F1) . . . 4
5. La pantalla . . . 5
6. Cómo se juega . . . 6
7. Tu pistola . . . 6
8. Frutas y letras BONUS . . . 7
9. Puntuación . . . 7
10. Recuento, fin de partida y récords . . . 8
11. Las 20 rondas . . . 9
12. Consejos . . . 11
13. Especificaciones técnicas . . . 12
14. Créditos y licencia . . . 12

Unas palabras del autor

Yo, msxnake (Jordi Sala Clara), autor del juego, soy un amante de los juegos arcade de antaño: directos, rápidos y adictivos sin igual. Quería poner mi granito de arena a esos tiempos de ilusión, diversión y gozo, añadiendo un guiño a los tiempos actuales.

Espero que este juego guste y divierta por igual. Está hecho con mimo y testeado con firmeza.

- msxnake (Jordi Sala Clara)

1. La historia

Nadie sabe exactamente cómo un insignificante meteorito fue capaz de alterar el espacio-tiempo. Aún hoy en día, los científicos se lo siguen preguntando.

En PacWorld, una singularidad cuántica mezcló partes de la realidad con partes imaginarias. En un hecho sin precedentes, los sueños de Pac-Man cobraron vida y convirtieron un mundo newtoniano, basado hasta el momento en la ingestión de cocos, en un mundo basado en películas, videojuegos y lugares emblemáticos.

Y sí... también los fantasmas salieron beneficiados, con el don de soltar bombas.

¿Será esta la última aventura del comilón o solo es el inicio de una nueva saga?



2. Cómo empezar

Carga. PAC BOMBER es una imagen de cartucho ROM de 64 KB con mapper **ASCII16**. Grábala en un cartucho flash o ábrela en cualquier emulador de MSX (openMSX, WebMSX, blueMSX...). Si el emulador no detecta el mapper automáticamente, elige **ASCII16**. El juego arranca solo; no hace falta disco ni ningún comando de BASIC.

Pantalla de título. Tras la pantalla "JORDI SALA PRESENTS", el título muestra por turnos los controles, la regla de vidas extra y el valor de las frutas. Pulsa **ESPACIO** (o el botón A del joystick) para empezar. Pulsa **F1** para abrir los Ajustes. Si esperas, el juego muestra una breve **demo**; pulsa ESPACIO para volver al título.



PAC BOMBER - pantalla de título y Ajustes (F1)

3. Controles

Acción	Teclado	Joystick (puerto 1)
Mover a Pac-Man	Cursores	Palanca
Disparar / acción de la ronda (ver abajo)	ESPACIO	Botón A
Empezar partida (título)	ESPACIO	Botón A
Abrir Ajustes (título)	F1	-
Ajustes: elegir / cambiar / volver	Cursores, ESPACIO, ESC	-
Saltar o continuar el recuento	ESPACIO	Botón A
Escribir tus iniciales (récords)	ARRIBA / ABAJO cambia, ESPACIO siguiente	-

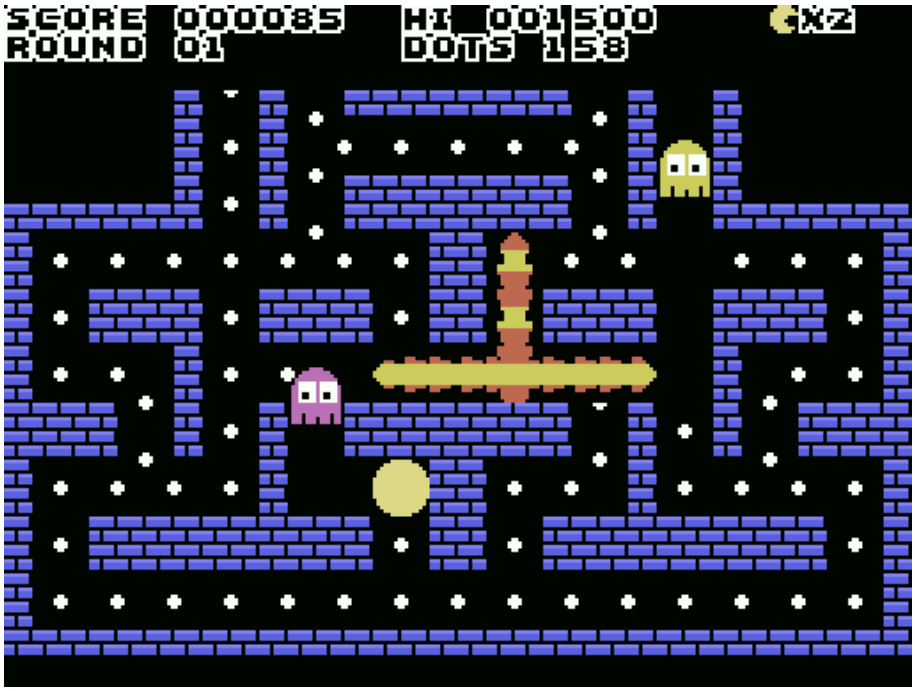
- El **movimiento** es continuo, como en la recreativa: cuando Pac-Man echa a andar sigue hasta chocar con una pared. Si pulsas una dirección justo antes de un cruce, el giro se recuerda y se hace en cuanto llega la esquina.
- **ESPACIO cambia de función en algunas rondas:** dispara la pistola en la mayoría, lanza telarañas en la ronda 8, abre un portal en la 13... y las últimas rondas guardan sus propias sorpresas.
- Puedes usar el teclado y un joystick en el puerto 1 a la vez.

4. Ajustes (F1)

- **IDIOMA**: ENGLISH o ESPAÑOL. Cambia la pantalla de título, las presentaciones de cada ronda, los Ajustes y los Créditos.
- **DIFICULTAD**: **FÁCIL** - 5 vidas, y un punto rojo de aviso aparece en el borde de la pantalla cuando un fantasma se acerca por tu pasillo desde fuera de la zona visible. **NORMAL** - 3 vidas. **INSANO** - una sola vida. Cada dificultad tiene su propia tabla de récords.
- La pantalla de Ajustes muestra también los **CRÉDITOS**. Elige VOLVER o pulsa ESC para regresar al título.

5. La pantalla

El laberinto es más alto que la pantalla y se desplaza verticalmente siguiendo a Pac-Man. Las dos filas superiores son el marcador:



RONDA 01 - una bomba acaba de estallar en cruz

SCORE	Tu puntuación.
HI	El récord (la mejor entrada de la tabla de récords).
ROUND	La ronda que estás jugando (01 a 20).
DOTS	Cocos que quedan en el laberinto.
Pac-Man x N	Vidas que te quedan.
Icono de bala	Aparece bajo las vidas cuando la pistola está cargada (en algunas rondas muestra un objeto especial que llevas).

6. Cómo se juega

Objetivo. Cómete todos los cocos del laberinto para superar la ronda. Después aparece el recuento y empieza la siguiente ronda con el laberinto lleno. Se conservan la puntuación y las vidas. Hay 20 rondas y cada una añade su propia sorpresa.



Fantasmas. Los fantasmas salen de su casa, en el centro del laberinto, y recorren los pasillos. Tocar un fantasma cuesta una vida.



Bombas. Cada pocos segundos un fantasma suelta una bomba justo donde flota. Solo puede haber una bomba activa a la vez. La mecha arde un momento y la bomba estalla en una **cruz de llamas** por los pasillos (arriba, abajo, izquierda y derecha). Las llamas se detienen en las paredes. Si Pac-Man está dentro de la cruz, pierde una vida. **Los fantasmas son inmunes al fuego**, así que te persiguen tranquilamente entre sus propias llamas.

Túneles laterales. Los túneles de los bordes izquierdo y derecho te llevan al otro lado del laberinto. Los fantasmas también los usan.

Al perder una vida conservas la ronda y los cocos que ya te habías comido. Vuelves con un breve momento de invulnerabilidad. Al perder la última vida termina la partida.

7. Tu pistola



Pac-Man lleva una pistola de un solo tiro. Pulsa **ESPACIO** para disparar hacia donde mira. Solo puede haber una bala en pantalla.

Después de disparar, la pistola **se recarga comiendo 10 cocos**: se prensan en una bala nueva. Los cocos que comes con la pistola cargada son solo comida (no se acumulan).

Un fantasma alcanzado por una bala queda eliminado. Vuelve a su casa y sale de nuevo más tarde. Cada fantasma eliminado vale **50 puntos en el recuento** de la ronda.

Si disparas a una bomba, estalla en el acto (+5 puntos). Úsalo para despejar el camino, ¡pero no te quedes en la cruz!

Cada vez que eliminas suficientes fantasmas, estos suben de nivel y se vuelven más peligrosos, y tú ganas 50 puntos.

8. Frutas y letras BONUS

De vez en cuando sale un objeto de la casa de los fantasmas y rebota por el laberinto. Solo hay uno activo a la vez y, si nadie lo coge, desaparece con una pequeña explosión inofensiva al cabo de unos 30 segundos. Después nace el siguiente.

	**Cereza**	75 puntos.
	**Naranja**	50 puntos.
	**Letra BONUS**	Aproximadamente uno de cada cinco objetos es una letra en lugar de una fruta.



Forma la palabra BONUS. Las letras salen siempre en orden: **B, O, N, U, S** y otra vez B. Cada letra **nueva** que recoges vale **100 puntos** en el recuento. Reúne las cinco letras distintas para completar la palabra: suena una melodía y ganas **1000 puntos**.

Cuidado con las repetidas: si coges una letra que ya tienes en la palabra actual, la palabra se rompe. Pierdes las letras reunidas y sus premios de 100 puntos aún no cobrados, y empiezas la palabra de nuevo. Las letras se conservan de una ronda a otra hasta que completas o rompes la palabra.

En algunas rondas el objeto se sustituye por uno especial: el tubo de buceo de la ronda 6 es el primero, y hay más por descubrir.

9. Puntuación

Acción	Puntos
Coco	5
Bomba detonada de un disparo	5
Naranja	50
Cereza	75
Los fantasmas suben de nivel (cada cierto número de eliminados)	50
Fantasma eliminado (se cobra en el recuento)	50 cada uno
Letra BONUS nueva (se cobra en el recuento)	100 cada una
Completar la palabra BONUS (recuento)	1000
Extra Bonus Stage: cada segundo sobrante	100

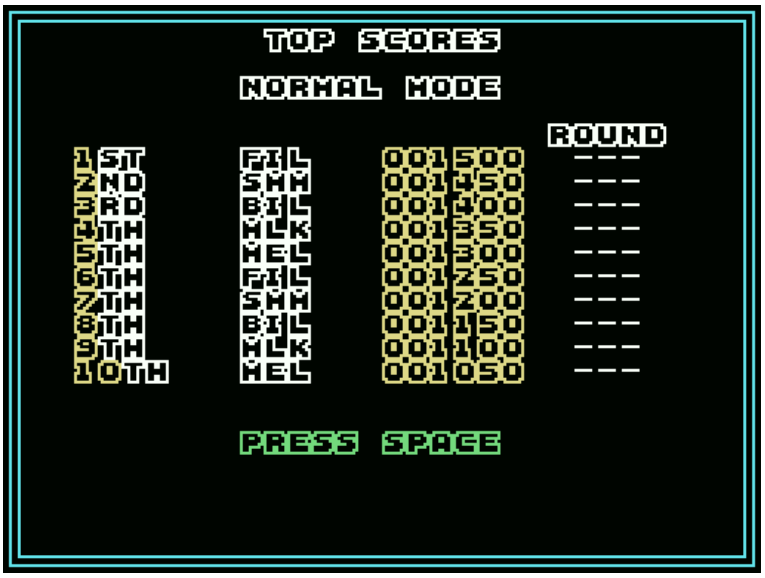
Vidas extra a los 2.000 y 5.000 puntos, y después cada 10.000 puntos.

10. Recuento, fin de partida y récords

Al terminar cada ronda, una pantalla de recuento muestra la ronda, tus vidas y el récord, y suma tus bonificaciones: las letras BONUS (y si completaste la palabra) y los fantasmas eliminados x 50 (los segundos sobrantes en la Extra Bonus Stage). Los puntos se suman uno a uno; pulsa **ESPACIO** para saltar el recuento y otra vez para continuar. Si no pulsas nada, la siguiente ronda empieza sola 8 segundos después de terminar el recuento.

Al perder la última vida aparece GAME OVER. Si tu puntuación entra en la tabla de **récords** de tu dificultad (10 puestos), escribe tus tres iniciales: ARRIBA y ABAJO cambian la letra y ESPACIO pasa a la siguiente. La tabla muestra también la ronda a la que llegó cada jugador.

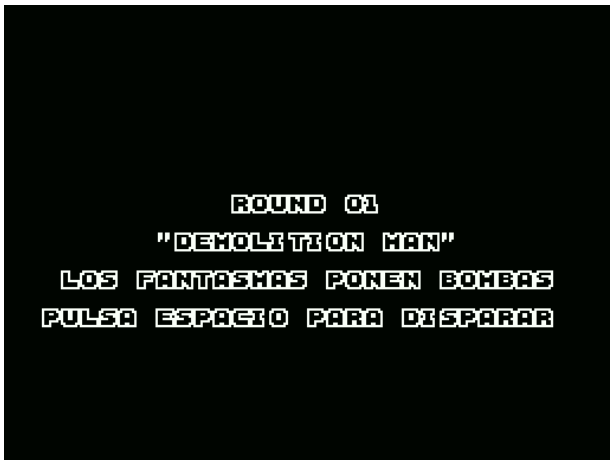
Si superas la última ronda, la 20, completas el juego. Lo que pasa entonces, descúbrelo tú.



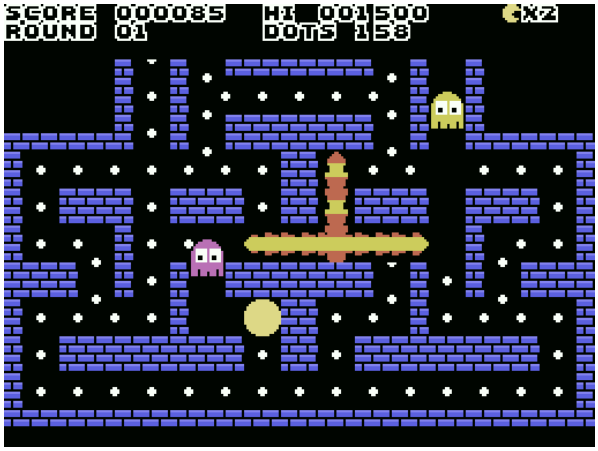
TOP SCORES - NORMAL MODE

11. Las 20 rondas

Antes de cada ronda una pantalla de presentación muestra su nombre y su regla especial; pulsa ESPACIO o espera 8 segundos para empezar. A continuación se muestran las rondas 1 a 5, y se describen las rondas 6 a 14 para que sepas lo que te espera.

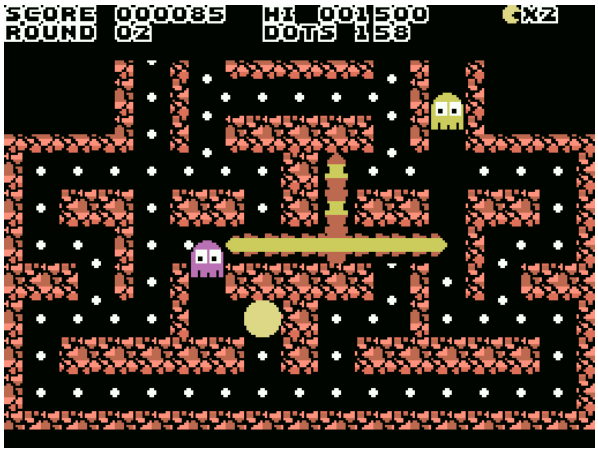


RONDA 01 · "DEMOLITION MAN"



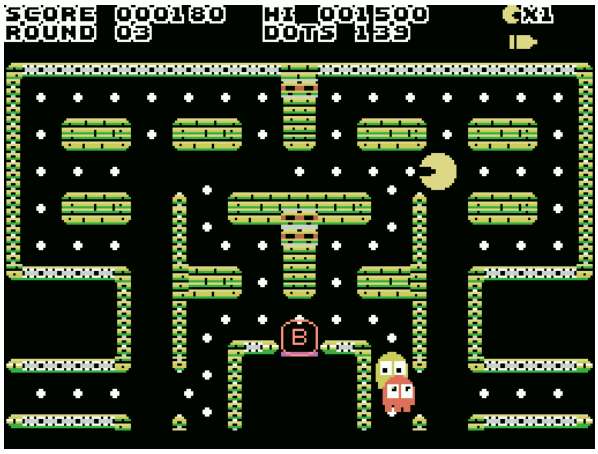
Las reglas clásicas. Los fantasmas sueltan bombas; las llamas recorren los pasillos en cruz y se detienen en las paredes. Cómete todos los cocos y no te quedes en la cruz.

RONDA 02 · "CAVEMAN NINJA"



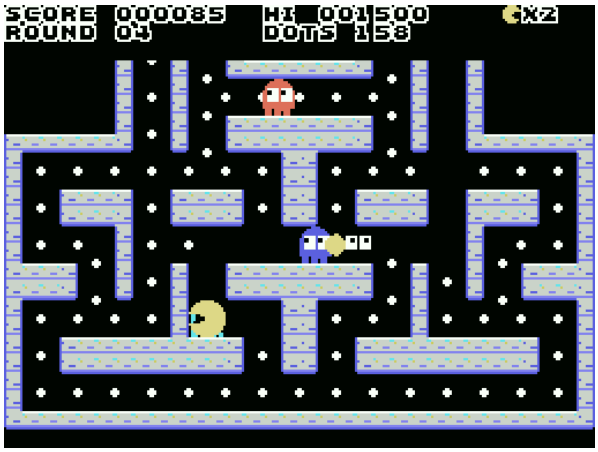
Paredes de roca y bombas más potentes: las explosiones llegan más lejos por los pasillos. Aléjate más de cada mecha.

RONDA 03 · "MINEFIELD"



Mira por dónde pisas: los fantasmas dejan minas en lugar de bombas. Una mina se queda en el suelo y estalla cuando Pac-Man la pisa, así que recuerda dónde están.

RONDA 04 · "STARTREK"



Los fantasmas pueden teletransportarse. Un fantasma que está lejos de ti puede disolverse unos segundos (inofensivo mientras desaparece) y reaparecer en otro punto del laberinto. En esta ronda tu pistola dispara un láser.

RONDA 05 · "STRAWBERRY"



Los fantasmas usan humo. Dejan nubes que tapan los pasillos y esconden cocos y paredes. El humo se va aclarando y desaparece al cabo de un rato.

RONDA 06 · "YELLOW SUBMARINE"

Parte del laberinto está inundado. Necesitas el equipo de buceo (un tubo que sale de la casa de los fantasmas) para entrar en el agua; una barra de oxígeno indica el aire que te queda. El aire solo se gasta dentro del agua. En esta ronda los fantasmas no sueltan nada.

RONDA 07 · "LODERUNNER"

El fantasma rosa te persigue: alterna 20 segundos de paseo con 20 segundos de caza.

RONDA 08 · "SPIDERMOM"

Tu pistola dispara telarañas. El primer impacto inmoviliza al fantasma (deja de moverse y de poner bombas, pero tocarlo sigue matando); un segundo disparo lo elimina.

RONDA 09 · "LOST IN TRANSLATION"

Vas perdiendo la memoria: cada pocos segundos desaparecen trozos de paredes y cocos, hasta que el laberinto queda a oscuras. Pac-Man, los fantasmas y el marcador siguen visibles. ¡Memoriza el recorrido al principio!

RONDA 10 · "EXTRA BONUS STAGE"

Sin fantasmas. Recoge todo antes de que se agoten los 40 segundos. Cada segundo que quede en el reloj vale 100 puntos al terminar la ronda.

RONDA 11 · "ACE AGE"

Los fantasmas lanzan nieve cuando están a tu altura y te congelan. Congelado te mueves muy despacio; para soltarte pulsa cinco veces izquierda-derecha (diez pulsaciones alternas). Aquí no hay bombas, pero tocar un fantasma sigue matando.

RONDA 12 · "DUNE"

¡No te pares en la arena! Si Pac-Man se queda quieto sobre la arena demasiado tiempo, el suelo parpadea como aviso y después el gusano gigante se lo traga. No dejes de moverte.

RONDA 13 · "PORTALS"

ESPACIO abre un portal en lugar de disparar. Un fantasma que entra en un portal abierto vuelve a la casa de los fantasmas.

RONDA 14 · "PAINTBALL"

Los fantasmas pintan los cocos al pasar. Un coco pintado no se puede comer directamente: pasa una vez por encima para limpiarlo (vuelve a ser blanco) y después vuelve a por él. En esta ronda no hay bombas.



RONDAS 15 A 20 · ???

De la ronda 15 a la 20 existen rondas muy peculiares y adictivas. No vamos a contar nada de ellas: son una sorpresa. Lee la pantalla de presentación antes de cada una... ¡y suerte!

12. Consejos

- Vigila la bomba, no el fantasma. Un fantasma solo puede tocarte; una bomba cubre cuatro pasillos a la vez. Cuando veas una mecha encendida, sal de su fila y de su columna.
- Disparar a una bomba antes de que se consuma la mecha te permite elegir el momento de la explosión, pero asegúrate de estar fuera de la cruz.
- Los cocos son puntos, pero también balas. Una pistola cargada vale más que unos puntos extra.
- No malgastes disparos a larga distancia: un fallo cuesta diez cocos de recarga.
- Planifica tu BONUS: si una letra que ya tienes rebota hacia ti, esquívala.
- Apréndete el recorrido de la ronda 9 antes de que se apague la luz.

13. Especificaciones técnicas

Sistema	MSX1 (diseñado para un MSX1 básico)
RAM	16 KB (todas las variables en C000h-FFFFh)
Soporte	Imagen de cartucho ROM, 65.536 bytes (64 KB)
Mapper	MegaROM ASCII16 (4 bancos de 16 KB)
Vídeo	TMS9918A, SCREEN 2 (256 x 192), sprites de 16 x 16, scroll vertical sobre un laberinto de 256 x 320
Sonido	PSG AY-3-8910, 3 canales: sintonías polifónicas y efectos de sonido
Controles	Teclado y joystick en el puerto 1
Norma de vídeo	50 Hz (PAL) y 60 Hz (NTSC), con ajuste automático de tiempos
Idiomas	Inglés y español (se eligen en Ajustes)
Jugadores	1
Programación	Ensamblador Z80, compilado con Glass
Probado en	Hardware real: Omega MSX2+ con MegaFlashROM SCC+ SD. Emulador: openMSX, C-BIOS MSX1 (PAL y NTSC).
Archivo	PacBomber_v1.0.rom
SHA-256	`67DCFB3CCB3A5EA545288BB537B89FAC91532C934C70461D5BD48AF1715FA4D5`

El parpadeo de sprites que puede verse cuando varios personajes coinciden en una misma línea horizontal se debe al límite de cuatro sprites por línea del MSX1; el juego rota el orden de los sprites para que ninguno quede oculto.

14. Créditos y licencia

Creado por msxnake (Jordi Sala Clara).

Gracias a Namco (PAC-MAN), Hudson Soft (BOMBERMAN), MSXdev y AAMSX.

Freeware. PAC BOMBER es freeware: se puede descargar, copiar y jugar gratis, y no se puede vender. Durante el concurso MSXdev26 se distribuye exclusivamente a través de msxdev.org. El autor conserva todos los derechos sobre el juego.

PAC-MAN y BOMBERMAN son marcas de sus respectivos propietarios. Los títulos de las rondas son guiños cariñosos a películas y juegos; todos los nombres pertenecen a sus dueños. PAC BOMBER es un homenaje sin ánimo de lucro y no está afiliado ni respaldado por ninguno de ellos.