

BUBBLE BOBBLE

1 Comandi

2 Come iniziare

3 Il gioco

4 Schermo di gioco

5 Punteggio

6 Oggetti

7 Password

Comandi di base

| | |
|--|---|
| Muovi a sinistra e a destra/ Inserisci password |  |
| Salta | A |
| Spara bolle | B |
| Conferma/Metti in pausa/Riprendi la partita | START |
| Scegli voci nei menu | SELECT |

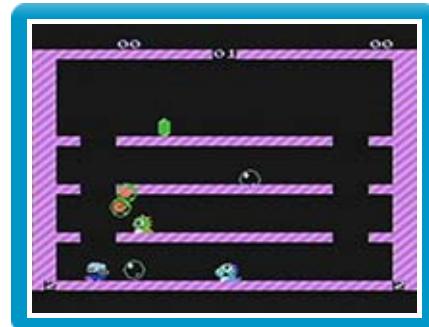
Scegli 1P START (Un giocatore) o 2P START (Due giocatori) con SELECT, poi premi START per cominciare a giocare. Nella modalità per due giocatori, il giocatore 1 inizia sul lato sinistro dello schermo mentre il giocatore 2 inizia su quello destro.

- ◆ Premi START sullo schermo del titolo per accedere allo schermo di selezione modalità.



Schermo di selezione modalità

Muovi Bub (giocatore 1) e Bob (giocatore 2) per lo schermo e imprigiona i nemici nelle tue bolle. Quando un mostro è intrappolato, fai scoppiare la bolla per finirlo. Avanzerai al livello successivo quando avrai eliminato tutti i nemici. Se entri in contatto con un nemico o i suoi proiettili ti colpiscono, perderai una vita. La partita avrà termine quando esaurisci tutte le vite a tua disposizione. Ricorda che il gioco di squadra è fondamentale nelle partite a due giocatori, quindi assicurati di cooperare col tuo partner per eliminare tutti i nemici!



● Continuare

Dopo la fine della partita, apparirà lo schermo di Game Over. Premi START per tornare allo schermo di selezione modalità. Seleziona 1P CONTINUE (Continua giocatore 1) o 2P CONTINUE (Continua giocatore 2) e conferma con START. Puoi continuare a giocare da un qualsiasi livello raggiunto in precedenza selezionandolo con **A** o **B** e confermando con START.

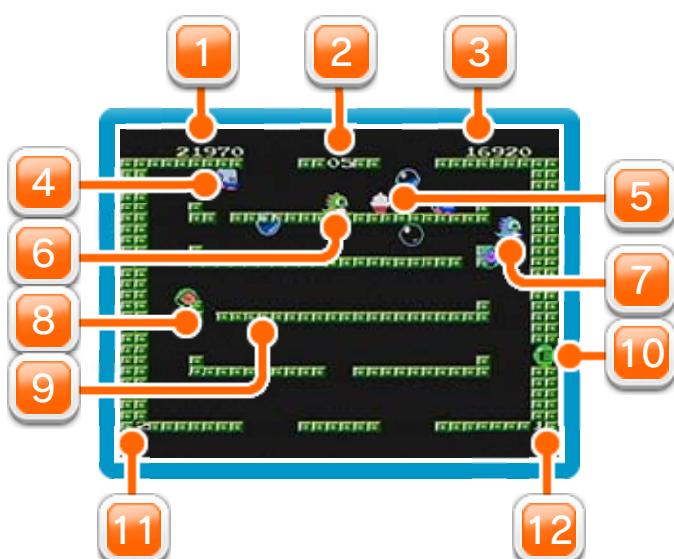
● Aggiungere un secondo giocatore

Se un secondo giocatore vuole unirsi all'azione durante una partita per un giocatore singolo, premi START sul controller del primo giocatore per mettere in pausa, e poi premi SELECT per dare una delle vite di Bub (giocatore 1) a Bob (giocatore 2) e fare partecipare l'altro giocatore alla partita.

● Rianima l'altro giocatore

Se, durante una partita per due giocatori, uno

dei due esaurisce le proprie vite prima dell'altro, il restante giocatore può donargli una delle proprie vite, attraverso il procedimento descritto in precedenza, per permettergli di tornare a giocare.



1 Punteggio del giocatore 1

2 Livello attuale

3 Punteggio del giocatore 2

4 Nemico

5 Oggetto bonus

Appare nel punto in cui atterra un nemico sconfitto.

6 Giocatore 1 (Bub)

7 Giocatore 2 (Bob)

8 Nemico intrappolato in una bolla

9 Piattaforma

Puoi attraversare le piattaforme dal basso, ma non cadere attraverso di esse.

10 Lettere raccolte (EXTEND)

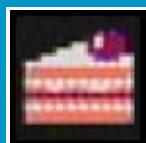
11 Vite rimanenti (giocatore 1)

12 Vite rimanenti (giocatore 2)

Maggiore è il numero di bolle che fai scoppiare in una volta sola e più alto è il punteggio che ottieni. Puoi anche aumentare il tuo punteggio raccogliendo gli oggetti bonus e usando alcuni potenziamenti per sconfiggere i nemici. Puoi persino accumulare altri punti in livelli bonus segreti, quindi cerca di scoprire come raggiungerli mentre stai giocando!



| | |
|---|--------------|
| Far scoppiare una bolla | 10 punti |
| Saltare su una bolla | 10 punti |
| Far scoppiare una bolla con dentro un nemico | 1000 punti |
| Far scoppiare due bolle con dentro dei nemici | 2000 punti |
| Far scoppiare tre bolle con dentro dei nemici | 4000 punti |
| Far scoppiare quattro bolle con dentro dei nemici | 8000 punti |
| Far scoppiare cinque bolle con dentro dei nemici | 16.000 punti |
| Far scoppiare sei bolle con dentro dei nemici | 32.000 punti |
| Far scoppiare sette bolle con dentro dei nemici | 64.000 punti |



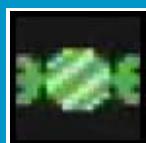
Oggetti bonus

Appaiono dopo aver eliminato un nemico. Prendine uno per avere punti extra e aumentare il tuo punteggio. Durante il gioco, troverai tanti alimenti di cui cibarti.



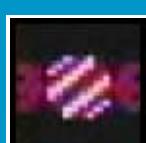
Caramella (blu)

Appare dopo aver fatto scoppiare un certo numero di bolle. Prendi una caramella per aumentare la velocità e la gittata delle tue bolle.



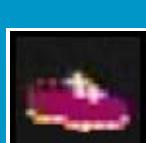
Caramella (verde)

Appare dopo aver fatto scoppiare un certo numero di bolle. Prendi una caramella per aumentare la rapidità con cui puoi sparare le bolle.



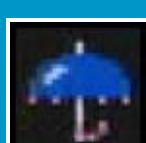
Caramella (rossa)

Quest'oggetto combina gli effetti della caramella blu e di quella verde.



Scarpa

Appare saltando sopra un certo numero di bolle. Quest'oggetto aumenta la velocità con cui ti muovi.



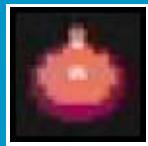
Ombrello (blu)

Appare dopo aver fatto scoppiare un certo numero di bolle d'acqua. Prendi quest'oggetto per poter avanzare di tre livelli.



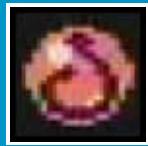
Ombrello (arancione)

Appare dopo aver fatto scoppiare un certo numero di bolle d'acqua. Prendi quest'oggetto per poter avanzare di cinque livelli.



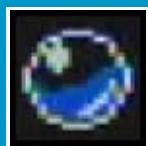
Bomba

Appare dopo aver fatto scoppiare un certo numero di bolle di fuoco. Prendi quest'oggetto per causare un'enorme esplosione che elimina tutti i nemici presenti sullo schermo.



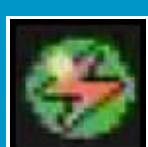
Bolla di fuoco

Una bolla piena di fiamme ardenti. Quando ne fai scoppiare una, lascerai una scia di fiamme dietro di te che eliminerà ogni nemico che incontra.



Bolla d'acqua

Una bolla piena d'acqua. Falla scoppiare per liberare un torrente d'acqua che trascinerà via tutti i tuoi nemici.



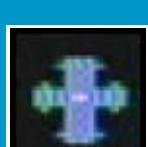
Bolla saetta

Una bolla che contiene una saetta. Quando la fai scoppiare, lancerai un fulmine alle tue spalle che spazzerà via ogni nemico che tocca.



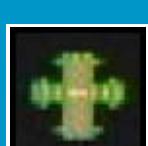
Croce del potere (fuoco)

Ti permette di sparare dieci attacchi perforanti di fuoco.



Croce del potere (acqua)

Crea un'inondazione enorme che trascina via tutti i nemici.



Croce del potere (fulmine)

Crea un fulmine enorme che attraversa lo schermo ed elimina tutti i nemici.



Bolla EXTEND

Raccogli le bolle con le lettere E-X-T-E-N-D per ottenere una vita extra.

Non appena esaurisci tutte le vite a disposizione, la partita avrà termine e riceverai una password che ti permetterà di riprendere a giocare dall'ultimo punto del gioco raggiunto, quindi ricordati di annotarla! Per riprendere a giocare mediante l'utilizzo di una password, seleziona PASSWORD dallo schermo di selezione modalità e inserisci la combinazione di caratteri trascritta in precedenza. Per farlo, usa  per muovere la bolla cursore e  per inserire un carattere. Quando hai terminato, premi START per confermare la tua password e infine seleziona 1P CONTINUE o 2P CONTINUE per cominciare a giocare.