

BUBBLE BOBBLE

Bubble Bobble è un gioco prodotto dalla TAITO e sviluppato dal game designer Fukio Mitsuji (MTJ) nel 1986. Il gioco fu un grandissimo successo commerciale: la giocabilità eccezionale unita alla musica di sottofondo e la veste grafica ne decretarono una immediata fortuna tra i teenagers; fu inoltre uno dei primi giochi dove due giocatori potevano cooperare (anzi, DOVEVANO cooperare per poter accedere al vero epilogo del gioco); grazie alla enorme quantità di segreti da scoprire e strategie da poter applicare è diventato anche un gioco dalla lunghissima longevità tuttora giocato da migliaia di fans.















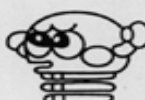













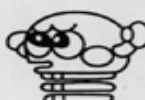
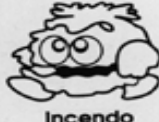











I protagonisti




 **Bub** (Bubblun)  **Bob** (Bobblun)

sono due ragazzi trasformati dal malvagio super drunk in draghetti spara-bolle: la loro missione consiste nel farsi strada attraverso 100 livelli popolati da bizzarri nemici fino ad affrontare super drunk stesso e liberare le loro ragazze, Betty e Patty.





I nemici

questi sono i nemici di bub&bob; il primo nome è indicato in alcuni manuali utente originali degli anni 80; il secondo riporta i nomi dei credits a fine gioco.

			Bubble Buster	Zen-Chan					
			Stoner	Mighta					
			Beluga	Monsta					
			Hullaballoon	Pulpul					
			Colley	Banebou					
			Incendo	Hidegonsu					
			Willy Whistle	Drunk					
			Super Socket	Invader					

	baron von blubba - skel monsta	time-over character; appare quando bub (o bob) impiega troppo tempo per terminare lo schema: insegue bub accelerando sempre più fino eventualmente ad ucciderlo :-)
	rascal	svolge lo stesso compito di skel monsta ma vive esclusivamente nelle secret room
	grumple grommit - super drunk	il boss finale!!! può essere indebolito solo da bolle-fulmine

lo schema è completato (e si viene trasportati al successivo) quando tutti i nemici vengono uccisi: inglobati nelle bolle e poi fatti esplodere o colpiti con alcune bolle "speciali"













	acqua	una cascata d'acqua scende verso il fondo dello schermo seguendo il layout delle piattaforme e uccidendo i nemici che tocca
	fulmine	un fulmine attraversa lo schermo (sx-dx o viceversa, in direzione della coda di bub) uccidendo i nemici colpiti
	fuoco	una goccia di fuoco cade verso il basso 'incendiando' la prima piattaforma possibile; i nemici che toccano le fiamme vengono uccisi
	fire breath	una bolla particolare, con una probabilità di 1/4096 di apparire: se esplosa da bub questo acquisisce il dono di sparare (orizzontalmente) dardi di fuoco per 5 schemi

ogni nemico ucciso nelle bolle vale 1000 punti; se però vengono coinvolti più nemici nella stessa esplosione il loro valore salirà in maniera esponenziale (x1 -x2 -x4 -x8 etc) fino ad un massimo di 7 nemici (o 64000 punti);























ogni volta che vengono "esplosi" 3 o più nemici inoltre, negli schemi che hanno delle aperture (alte o basse) dove le bolle fluiscono, appariranno alcune lettere della parola **EXTEND**

il numero di lettere che appariranno è uguale al numero di nemici precedentemente esplosi -1; quando tutte le lettere della parola **EXTEND** vengono prese da bub (o bob) questo vincerà una vita extra;















il gioco tiene inoltre un preciso conto delle azioni/interazioni di bub e se un certo numero di queste viene raggiunto, nello schema che segue uno dei due oggetti (il primo è sempre un oggetto che dà solo punti) sarà uno degli oggetti speciali qui di seguito elencati (i numeri tra parentesi indicano i requisiti nei vari livelli di difficoltà impostabili nella scheda del gioco: easy, normal, hard, very hard)

	<i>effetto</i>	<i>motivo</i>
	sparo veloce	51 o più salti
	bolle veloci	51 o più bolle scoppiate
	bolle lunghe	51 o più bolle sparate
	velocità	aver percorso almeno 15 volte la larghezza dello schema
	warp 3 schemi	15 bolle acqua scoppiate
	warp 5 schemi	20 bolle acqua scoppiate
	warp 7 schemi	25 bolle acqua scoppiate
	500 punti ogni salto	3 caramelle gialle
	100 punti ogni bolla scoppiata	3 caramelle viola
	10 punti ogni 'passo'	3 caramelle blu
	un'esplosione uccide tutti i nemici	(1,1,2,2) ombrelli (qualsiasi colore)
	3 anelli (punti extra per salto, bolle e corsa)	il player 1 è subentrato a partita iniziata 5 volte
	3 caramelle (gialla, blu e viola)	(1,2,3,4) orologi
	tutti gli anelli e tutte le caramelle	il player 2 è subentrato a partita iniziata 5 volte
	lo schermo viene 'sommerso' dall'acqua	(10,11,12,13) oggetti speciali presi
	grossi fulmini attraversano lo schermo	(10,12,14,16) oggetti che elargiscono punti bonus
	bub sputa dardi infuocati anzichè bolle	(4,5,6,7) nemici uccisi dalle bolle acqua

gli item seguenti elargiscono bonus a fine schema (10k-90k); le pozioni finiscono immediatamente lo schema: lo schema stesso si riempie di oggetti (vedi sotto) e, se uno dei due giocatori riesce nei 30 secondi a disposizione a prendere tutti quegli oggetti riceve 100.000 punti

	<i>motivo</i>		<i>motivo</i>		<i>motivo</i>
	prese 3 		prese 3 croci gialle		'caduto' attraverso lo schema 15 volte
	prese 3 		prese 3 croci blu		'caduto' attraverso lo schema 16 volte
	prese 3 		prese 3 lanterne viola		'caduto' attraverso lo schema 17 volte
	prese 3 		presi 3 libri		'caduto' attraverso lo schema 18 volte
	prese 3 		aver raggiunto il 100° round		'caduto' attraverso lo schema 19 volte
	prese 3 				

Altri item

	<i>effetto</i>	<i>motivo</i>
	immobilizza i nemici, ma questi sono comunque letali se toccati	12 bolle-fulmine scoppiate
	lo schermo 'esplode' uccidendo i nemici	(10,13,16,19) bolle-fuoco sono state esplose
	una campanella ad inizio schema avverte che apparirà un oggetto speciale	la scritta 'hurry up' è apparsa (8,10,12,14) volte
	lo schermo 'esplode' uccidendo i nemici	(10,12,14,16) nemici uccisi da bolle-fuoco
	stelle cadenti scendono dallo schermo uccidendo i nemici	(10,12,14,16) nemici uccisi da bolle-fulmine
	immobilizza i nemici che possono essere uccisi toccandoli	(50,55,60,65) frutti presi (dalla uccisione dei nemici)
	una biglia errante nello schermo uccide tutti i nemici che incontra	(15,20,25,30) numero di schemi giocati
	10 bolle EXTEND	(15,20,25,30) partite cominciate
	fa apparire gli item dello schermo più velocemente	presa una corona nello schema precedente
	stesso effetto della pozione gialla; i successivi 3 oggetti saranno pozioni	777 livelli cominciat
	accesso alla secret room	arrivare al livello 20, 30, 40 senza perdere vite
	warp dal livello 50 al livello 70	arrivare al livello 50 senza perdere vite
	l'unico item 'cattivo': una cometa attraversa lo schema facendo arrabbiare i nemici che tocca	Baron von Blubba è apparso (30,27,23,20) volte
	appare allo schema 100	appare allo schema 100 e re-spawna se si muore

se bub (o bob) non perdono vite prima del 20° schema, l'oggetto che apparirà sarà una porta che conduce alla secret room. stessa cosa se non vengono perse vite fino al 30° 40° e 50° schema (vedi sopra).
oltre ad un buon numero di diamanti da 10000pts, nelle secret room sono codificati alcuni suggerimenti utili a finire il gioco nella maniera migliore.

la prima riga codifica l'alfabeto occidentale (A-Z) e i messaggi codificati sono (tradotti liberamente dall'inglese):

"se vuoi tornare alla tua vecchia forma, usa il potere dell'amicizia e combatti"

"nascondo qui questa magia perchè è quella che più temo..."

"se volete tornare dal vostro vero amore, dovete aiutarvi fino alla fine..."

la porta al 50° schema conduce direttamente al 70°!!!

bubble bobble è stato anche uno dei primi giochi ad offrire più finali possibili, a seconda dei requisiti soddisfatti dal giocatore! finendo il gioco in single mode si viene avvertiti che questo NON è il TRUE ENDING, bisogna "non dimenticare mai il proprio amico" e si viene teletrasportati indietro ad uno schema casuale dopo il 50°...

se il gioco viene finito mentre entrambi i giocatori stanno giocando, le due fidanzate saranno libere ma apparirà un codice (vedi sotto) che permette di trasformare il gioco da bubblebobble a superbubblebobble

se infine entrambi i player finiscono il gioco in super mode si scoprirà che a controllare il malvagio boss altri non erano se non i genitori di bub e bob colpiti da un incantesimo che li controllava

altra peculiarità offerta dal gioco erano i codici da inserire quando il logo lampeggia durante il demo mode (L=sinistra R=destra J=salto B=sparo S=1p start)

LJLSLBS - la scritta power up apparirà in fondo a sx, e bub avrà sparo veloce e velocità anche se muore

BJBJBJS - apparirà la scritta 'original game' e si potrà accedere alle secret room al 20°, 30°, 40° e 50° anche perdendo una vita

SJBLRJSR - la scritta 'super' apparirà in alto a sinistra nel logo del gioco: i nemici dei primi 50 schemi verranno invertiti con i nemici dei 50 successivi e viceversa; si ottiene anche l'accesso al vero finale del gioco!!!

tutti i dati riportati provengono dalla pagina web di Stephen Tjasink e Paul Rahme (<http://tjasink.com/games/bb/index.html>) che ringrazio per averne concesso l'utilizzo