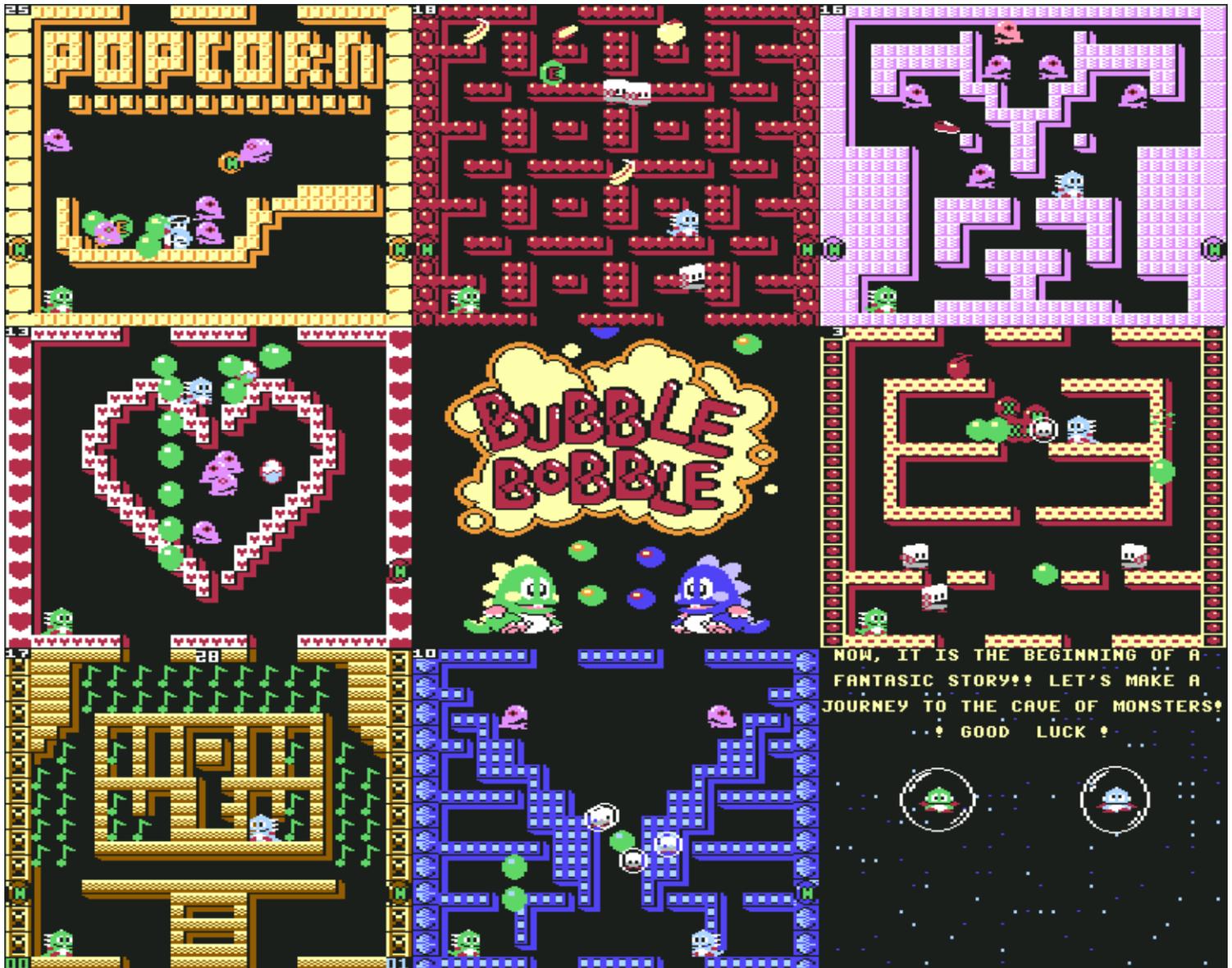


# BUBBLE BOBBLE



**Written by Stephen Ruddy**  
**Graphics by Andrew Trelfall**  
**CMD-Version by H.t.W**  
**Produced by Firebird**



## Einleitung

Bub und Bob, die beiden kleinen Brontosaurier von nebenan sind ganz schön sauer. Da hat ihnen doch tatsächlich ein Fiesling die beiden Freundinnen entführt und in einer Unterwasserhöhle versteckt.

Die Beiden müssen sich bei ihrer Rettungsaktion durch genau 100 solcher Höhlen schlagen bis sie die Brontaurierinnen aus den Händen des bösen Baron von Blubba entrissen haben.

In jeder der hundert Höhlen treiben sich unterschiedliche Monster herum. bei einer Berührung mit diesen Monstern verlieren die beiden eines ihrer Leben. Glücklicherweise haben Brontosaurier die Eigenart unter Wasser schrecklich große Blasen machen zu können. Gelingt es die Monster jeweils in eine solche Blase einzuschließen und danach die Blase durch Berühren platzen zu lassen, sind die Monster außer Gefecht gesetzt. Sie verwandeln sich dann in einen Bonusgegenstand, den man möglichst schnell aufsammeln sollte um Punkte zu bekommen. Ab und zu tauchen auch andere Gegenstände, Extrasymbole, auf die nach dem Aufsammeln seltsame Effekte zeigen.

Da kann dann ein Saurier auf einmal viel schneller laufen oder schneller Blasen fabrizieren. Da verwandelt sich die ganze Höhle in Bonusgegenstände oder die Saurier werden in andere Höhlen versetzt, oder es gibt nur Bonuspunkte.

## Laden und Starten

### 1541-Version

LOAD"BUBBLE\*",8,1 eingeben und die Return-Taste drücken.

RUN eingegen und die RETURN-Taste drücken.

Das Titelbild wird geladen und angezeigt. Sie verlassen es, indem Sie den Feuerknopf oder die SPACE-Taste drücken.

Das Spiel wird geladen (Version "Bubble Bobble 1") und Sie befinden sich im Trainer-Menü.

Mit der Taste SPACE wechseln Sie die Optionen. Nach Drücken der Taste RETURN wird das Spiel mit den eingestellten Option gestartet und Sie befinden sich im Vorspann.

Sie können die Versionen "Bubble Bobble 1" und "Bubble Bobble 2" auch direkt (ohne Titelbild) laden.

### CMD-Nat-Version von H.t.W.

LOAD"BUBBLE\*",8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken.

RUN eingegen und die RETURN-Taste drücken.

Das Titelbild wird geladen und angezeigt. Das Spiel wird automatisch geladen und Sie befinden sich im Trainer-Menü.

Mit der Taste SPACE wechseln Sie die Optionen. Nach Drücken der Taste RETURN wird das Spiel mit den eingestellten Option gestartet und Sie befinden sich im Vorspann.

## Bedienung

### im Cheat Menü:

RETURN zum Auswählen der Option  
SPACE zum Bestätigen

### im Titelbild:

Taste 1 1 Spieler beginnt das Spiel  
Taste 2 2 Spieler beginnen das Spiel

### im Spiel:

←→ zum Bewegen der Saurier links / rechts  
↖↗ zum Springen in die gewünschte Richtung  
◇ zum Blasen fabrizieren  
Taste C= (Commodore-Taste) zum Pause ein- / ausschalten  
Taste Q zum Beenden des Spiels

◇ Ist im 2-Spieler-Modus die Anzeige auf "Game-Over", bekommen Sie neue Leben bis die Credits-Anzeige Null ist.einige Bonussympole

## Einige Bonussympole



## Einige Extrasymbole



Wenn das Symbol blinkt, wird Bub oder Bob doppelt so schnell. Die Monster bleiben stehen.



Dieses Symbol löst bei Berührung eine Schlange aus, die auf ihren Weg alles mitnimmt.



Gelbes Kreuz: Bub oder Bob schießen Feuerkugeln mit großer Durchschlagskraft.

Blaues Kreuz: Die Monster verwandeln sich in Edelsteine. Pro eingesammelten Edelstein erhalten Sie 10.000 Punkte.

Blinkendes Kreuz: Die Monster werden vernichtet. Es werden 3 große Blitze abgefeuert die man fangen sollte.



Die Monster verschwinden. Es erscheinen Bonusgegenstände. Wurden alle Bonusgegenstände eingesammelt, bekommt derjenige Spieler mit den meisten zusätzlich 100.000 Punkte.

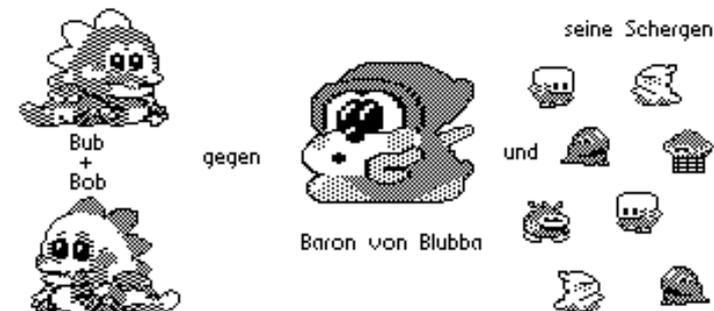


Berührt Bub oder Bob den Schirm, wird der aktuelle Level beendet und Sie gelangen drei oder sieben Levels weiter.



Die Zeit bis der Oberfiesling des Baron von Blubba erscheint verlängert sich.

## Die Darsteller



## Hiscore

Die momentan erreichten Punktezahlen beider Spieler sehen Sie auf der rechten Seite des Bildschirms. Den Hiscore sehen Sie rechts oben. Eine Hiscore-Liste exestiert leider nicht, auch wird der Highscore nicht auf Diskette gespeichert.

## Anzeigen

	← momentane Punkteanzahl Spieler 1
	← Anzahl der restlichen Leben Spieler 1
	← momentane Punkteanzahl Spieler 2
	← Anzahl der restlichen Leben Spieler 2
	← Derzeitiger Hiscore
	← Anzahl der restlichen Credits für beide Spieler

## Cheat-Modus

Der Cheat-Modus ist bei diesem Spiel eigentlich nicht so wichtig, aber wenn Sie einmal Baron von Blubba gegenüberstehen wollen, ist er doch unerlässlich. Bei allen Versionen werden die Optionen durch Betätigen der Space-Taste ausgewählt und durch Drücken der Return-Taste bestätigt. Die Optionen sind bei den Versionen verschieden. Im folgenden:

1541-Version Bubble Bobble1: 10 Lives pro Credit / normal Game

1541-Version Bubble Bobble2: 6 Lives pro Credit / normal Game

CMD-Version Bubble Bobble: 11 Lives pro Credit / unend. Leben

## Hard- Software Unverträglichkeiten

\*-Die 1541-Version ist mit dem Final-Cartridge-III erstellt und funktioniert wegen dem eingebundenen Schnellader im File daher nur auf dem Original 1541 Laufwerk. Das Titelbild muß nicht angesehen werden, es kann direkt das Spiel ("Bubble Bobble 1" oder "Bubble Bobble 2") geladen und gestartet werden.

\*-Die CMD-Nat-Version von H.t.W ist auf jedem Laufwerk 1541, 1571, 1581, FD, RL, HD, und in jeder Art von Partition auch in Subdir. lauffähig. Das Final-Cartridge-III muß allerdings wegen dem integrierten Schnellader bei einem anderen Laufwerk als die 1541 mit SYS64738 ausgeschaltet werden !

## Tips und Sonstiges

\*-Man kann die eigenen Blasen als Treppe verwenden

\*-Nehmen beide Spieler ein Extra gleichzeitig, so bekommen beide Spieler das Extra.

\*-Hat ein Spieler eine Flasche genommen und sammeln beide Spieler die gleiche Anzahl von Bonusgegenständen, bekommen beide Spieler die Höchstpunktezahl.

\*-Extraleben bekommt man bei 30.000, 100.000, 400.000, 1.000.000 und 2.000.000 Punkten.

\*-Wenn man mit einem Leben in die 20., 30., oder 40. Stufe kommt, erscheint an Stelle des Extras eine Tür. Berührt man diese, kommt man in eine Bonusstufe in der man 432.000 Punkte sammeln kann.

\*-Kommt man mit einem Leben in die 50. Stufe und berührt diese Tür, kommt man 20 Stufen weiter.

\*-In der 100. Stufe muß man sich zuerst die Töpfe mit den Blitzen holen und dann die Blitze aus den Blasen gegen den Gegner werfen.

\*-Hat man die 100. Stufe geschafft, bekommt man ca. 1.000.000 Punkte.

\*-Riesenbonussymbole zählen das 10-fache.

\*-Während des Spiels kann durch Drücken der Space-Taste vom 1-Spieler auf den 2-Spieler-Modus gewechselt werden.

\*-Wenn im 2-Spieler-Modus die Anzeige bei einem Spieler auf "Game-Over" steht, bekommt er, solange die Credits-Anzeige nicht auf Null steht, durch Drücken des Feuerknopfs neue Leben (Bubble-Bobble-1 /4 Leben, Bubble-Bobble-2 /10 Leben, CMD-Vers. Bubble-Bobble /11 Leben). Seine Punkte werden allerdings auf Null gesetzt.

\*-Wenn bei beiden Spielern gleichzeitig in der Anzeige "Game-Over" aufleuchtet, wird das Spiel trotz vielleicht vorhandener Credits beendet !

\*-Die Buchstaben am Rand müssen das Wort EXTEND ergeben. Der Aktuelle Level wird dann abgebrochen, man bekommt ein Leben dazu und wird in den folgenden Level versetzt.

## Eigene Bemerkungen

