



PUZZLE BOBBLE

Taito (1994)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

| | |
|--|----------|
| 1. A PROPOS DE CE DOCUMENT | 2 |
| En bref..... | 2 |
| Conditions d'utilisation..... | 2 |
| 2. ENVIRONNEMENT DU JEU | 3 |
| Cadre général..... | 3 |
| Architecture..... | 3 |
| Vie, énergie et temps..... | 3 |
| Canon et bulles..... | 4 |
| Bonus final..... | 4 |
| Archivage du score..... | 4 |
| 3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE | 5 |
| Interface de MAME..... | 5 |
| Orientation du canon..... | 5 |
| Tir..... | 5 |



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Puzzle Bobble**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / PUZZLE BOBBLE / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Puzzle Bobble est un jeu de puzzle jouable en solo ou à 2 en duel. Chaque joueur contrôle un canon servant à tirer des bulles de couleur et sa mission est de former des assemblages de 3 bulles ou plus de même couleur pour les faire disparaître dans chaque tableau.



Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux.

L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau.

Un tableau se termine quand le joueur a réussi à éliminer toutes les bulles de couleur.



Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec une vie unique.

Le plafond de chaque tableau s'abaisse progressivement (toutes les bulles se mettent à trembler quelques secondes avant puis s'abaissent avec lui) et le joueur perd une vie (et donc la partie) si au moins une bulle du tableau se retrouve au-dessous de la ligne horizontale proche du bas de l'écran.

Le temps pour terminer un tableau est conditionné par l'abaissement du plafond.





Canon et bulles

Chacun des 2 petits dinosaures occupe une tâche près du canon au bas de l'écran (celui de gauche s'occupe de son approvisionnement en munitions et celui de droite de son orientation). La prochaine bulle de couleur à tirer est visible au centre du canon et la suivante proche du sac sur la gauche, sous la mention « next ».

Au début de chaque tableau, certaines bulles sont accrochées au sommet de l'écran. Si une ou plusieurs bulles ne touchant pas le sommet de l'écran sont uniquement reliées à un groupe de bulles détruit par un tir du joueur, elles sont également détruites. Après chaque tir, le joueur récolte un nombre de points dépendant du nombre de bulles éliminées simultanément et des éventuelles autres bulles accrochées à elles.



Bonus final

Si le joueur parvient à éliminer toutes les bulles, un bonus dégressif (de 50000 à 440 points) dépendant du temps passé pour finir le tableau lui est attribué. Au-delà de 64 secondes par tableau, le joueur ne touche aucun bonus.



Archivage du score

Si le score final du joueur est suffisant pour être classé parmi les 5 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

Le tableau final atteint par le joueur est également rappelé dans le tableau des scores.





3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Puzzle Bobble, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 2 directions (par défaut, les touches fléchées gauche et droite du clavier) et d'un bouton tir (bouton 1, **Ctrl** par défaut).



Orientation du canon

Chaque joueur utilise son contrôleur pour orienter le canon avant un tir.

Au début du premier tableau, un marquage dynamique en pointillés permet d'anticiper la trajectoire de la bulle sortant du canon.



Tir

Chaque joueur utilise le bouton **tir** pour déclencher le tir du canon.

En fonction de l'orientation du canon, la bulle qui en sort peut s'accrocher à une autre bulle ou au sommet de l'écran. Si elle touche d'abord le bord gauche ou droit de l'écran, elle ricoche contre la paroi. Cette technique peut être utilisée pour contourner d'autres bulles sans les toucher.

Si le joueur prend trop de temps pour tirer, un compte à rebours de 5 secondes est déclenché et le canon tire automatiquement une fois le délai écoulé.

