



**TOUCHES :**

STOP : PAUSE

**PERSONNAGE 1 :**

GRAPH : TIR

SPACE : SAUT

EFE DEP + INS : SUICIDE

GRAPH + SPACE : 3 vies supplémentaires après la mort.

**PERSONNAGE 2 :**

SHIFT : TIR

CTRL : SAUT

D : GAUCHE

G : DROITE

SHIFT + CTRL : 3 vies supplémentaires après la mort.

**TECHNIQUES DE COMBATS :**

Emprisonnez l'ennemi dans une bulle puis détruire cette dernière soit avec les piquants du dos du personnage soit en sautant dessus.

Quand les monstres ne sont pas retenus par les bulles, il faut aller près d'eux et tirer avant qu'ils ne vous touchent. Utilisez un objet magique si vous réussissez à l'attraper.

**REMARQUES :**

Vous pouvez sauter sur les bulles sans les détruire. Vous pouvez également monter en traversant les différents planchers mais vous ne pouvez pas descendre.

En tuant 2 monstres d'un coup, vous êtes gratifiés de 2000 points supplémentaires, 3 monstres 4000 points, ... 7 monstres 64000 points. Pour avoir ces points, il faut attendre que les ennemis emprisonnés dans les bulles se mettent en ligne et il faut faire éclater la première bulle de la ligne.

**LES BONUS :**

Apparaissent toujours en premier les objets, fruits ou légumes qui vous rapportent des points (de 10 à 10000).

Ensuite, des objets magiques apparaissent : les bonbons agissent sur vos tirs, les chaussures permettent d'aller plus vite, les croix vous donnent des armes puissantes, le collier également, le coeur fige les ennemis, la canne et le coffre font apparaître un énorme fruit ou un énorme diamant dès que le dernier ennemi est tué (avant de le tuer, lancez dans la salle un maximum de bulles et tuez le monstre, les bulles se métamorphoseront en fruits ou en légumes de 700 points chacuns).

**LEGENDE :****S** : STAGE**ND** : NIVEAU DE DIFFICULTE :

1 : Très facile.

2 : Facile.

3 : Difficile.

4 : Très difficile.

5 : Alors là, c'est la folie !

**P** : PARTICULARITE(S) SUR LE STAGE :

0 : La vitesse des bulles est importante.

1 : Les bulles descendent.

2 : Les bulles ne bougent pas.

3 : Les bulles vont vers le centre de l'écran.

4 : Les ennemis ne sont pas retenus par les bulles.

5 : Les ennemis se libèrent assez vite.

6 : Les bulles-lettres sont présentent.

7 : Les bulles-flammes sont présentent.

8 : Les bulles-laser sont présentent.

9 : Les bulles-éclairs sont présentent.

**REMARQUES SUR LE TABLEAU CI-DESSOUS :**

Le tableau a été fait en continu c'est à dire qu'il n'y a jamais eu de GAME OVER puis de reprise. Si vous reprenez le jeu après un GAME OVER, vous pouvez emprisonner des monstres qui normalement ne sont pas retenus par les bulles mais cet effet ne dure que pendant quelques stages.

Je n'ai jamais utilisé les passages secrets, à savoir la porte et le parapluie. Si vous vous en servez, cela produira le même effet de courte durée que ci-dessus.

Choisissez votre stratégie : récolter le plus de points (dans ce cas ne prenez pas les passages secrets car les stages les plus faciles sont au début) ou aller le plus loin possible.

<b>S</b>	<b>ND</b>	<b>DESCRIPTION ET REMARQUES</b>	<b>P</b>
1	1	Emprisonnez vos ennemis, ramassez les objets, attendez que les monstres soient en ligne tout en haut, lancez un maximum de bulles et achevez vos ennemis. Les bulles se transforment en cerises à 700 points chacunes.	
2	1	Montez au second niveau, attrapez les monstres, prenez l'objet puis descendez au rez-de-chaussée mais en rasant l'un des murs. Dirigez-vous vers le plancher du milieu du premier niveau, c'est ici qu'apparaît le second objet.	

<b>S</b>	<b>ND</b>	<b>DESCRIPTION ET REMARQUES</b>	<b>P</b>
3	1	Aucune difficulté particulière, les objets apparaissent en haut (dernier niveau).	3 6
4	1	Les objets apparaissent au rez-de-chaussée. Emprisonnez vos ennemis et attendez qu'ils se soient regroupés au centre de l'écran pour les tuer.	3 6
5	1	Emprisonnez vos ennemis. L'objet magique apparaît au rez-de-chaussée au milieu, deux solutions pour le ramasser : vous vous hatez ou vous y allez en laser (encore plus rapide que le TGV (à savoir plus de 515,3 km)). Sautez sur une bulle-laser pour descendre.	8
6	1	Emprisonnez les monstres, récoltez les différents objets et prenez un petit laser.	1 8
7	1	Emprisonnez les ennemis, en vous mettant au second niveau, de façon à ce qu'ils se touchent puis récoltez.	1
8	1	Montez au premier niveau et envoyez vos bulles. Récoltez et tuez !!!	1 6
9	2	Attendez vos ennemis et enfermez-les. Attention si vous n'avez pas le tir rapide.	1 6
10	2	Montez en rasant le mur gauche jusqu'à l'avant dernier niveau (restez à l'abri), attendez que le monstre volant soit passé pour prendre l'objet. Attention, les objets disparaissent assez vite. A la fin, exécutez la même opération que pour le stage 1.	1 6 8
11	2	Montez sur le plancher central pour emprisonner les monstres, c'est ici qu'apparaît le premier objet ensuite ... à vous de jouer.	1 6
12	2	Le visage ! Restez où vous êtes au début.	8
13	3	Le coeur ! Deux solutions : vous utilisez les lasers en vous mettant sur le coeur ou vous y entrez en sautant sur une bulle. Attendez où vous êtes au début, le second objet sera peut-être utile.	6 8
14	3	La tête de monstre ! Montez dessus, attendez les objets et attaquez. Attention aux cracheurs de boules de feu en descendant.	

S	ND	DESCRIPTION ET REMARQUES	P
15	3	Tuez les monstres en allant au second niveau. Montez au troisième, attendez que les 4 monstres soient à gauche et sautez sur l'une de vos bulles.	8
16	3	Le visage ! Mettez-vous sous l'oeil à droite.	
17	2	Au centre de l'écran, le dessin représente une clef. Placez-vous en haut à droite, tuez les monstres volants et descendez au premier niveau finir définitivement le travail.	1 6 9
18	3	La meilleure place est en haut. Utilisez les bulles-laser.	8
19	4	Ce stage est difficile car si vous tombez dans l'un des puits, c'est la fin. Au début, restez à votre place et attendez vos ennemis. Quand il n'en reste qu'un, allez le tuer ... prudence !	3 6 9
20	2	Tuez les 3 monstres rouges, il faut faire vite. Deux solutions pour monter : en sautant sur une bulle ou par les bulles-laser.	6 8
21	3	Attendez l'apparition des objets, si le second est utile allez le chercher et restez en haut. Sinon allez en haut, faites sortir quelques monstres et allez les combattre en bas.	6
22	2	Allez au dernier niveau attendre les objets. Tuez les monstres par le bas !	9
23	2	La cheminée ! Restez à votre place, 3 monstres viendront. Ensuite capturez les 2 autres.	1 3
24	1	"BUBBLE" ! Placez-vous sur le quatrième plancher du second niveau en partant de la gauche. Capturez les monstres, attendez l'apparition des objets, récoltez et tuez vos ennemis d'un seul coup (64000 points). Si une bouteille apparaît en second, prenez-la avant de tuer les monstres et ensuite vous pourrez les achever. Il y aura des motifs : fleurs, notes de musique, ... qui vous donneront 500 points chacun et 100000 si vous les ramassez tous.	1
25	3	"POPCORN" ! Restez sous la poêle à frire, un monstre volant viendra vous rendre visite. Attendez l'objet magique, il vous servira peut-être. Sinon, il faut aller au contact de l'ennemi.	1 5 6 7

S	ND	DESCRIPTION ET REMARQUES	P
26	5	Au début, ça va mais dès que l'on sort de son trou, ça se complique ! Le meilleur moyen de tuer les monstres est de monter (au milieu) et d'attendre les bulles-flammes.	1 4 6 7
27	3	Allez au dernier niveau en passant par un des trous en bas et descendez à l'assaut du second (placez-vous au centre).	
28	1	Restez en bas et emprisonnez les monstres. Montez chercher les objets et sautez dans le vide pour faire éclater les bulles.	1 3 7
29	4	Restez en bas et attendez les bulles-lettres, avec de la chance vous aurez celle qui forment le mot EXTEND (une vie supplémentaire et vous allez au stage suivant). Sinon, bon courage.	4
30	2	Mettez-vous sur les bords des cuvettes et lancez vos bulles. Attention de ne pas tomber.	9
31	3	Restez en bas, attendez les monstres, emprisonnez-en quelques uns (2 avec un tir normal et 4 avec un tir rapide), montez rapidement et récoltez les objets. Ensuite "jouez au chat et à la souris" (n'oubliez pas que le chat c'est vous).	
32	2	Montez, attendez l'apparition des deux objets et jetez-vous à l'intérieur du rectangle, emprisonnez vos ennemis et tuez-les.	1 3
33	4	Allez en haut dès que vous le pouvez et attendez l'apparition des objets. Utilisez les bulles-flammes pour battre les monstres.	4 6 7
34	4	Grimpez sur le second plancher du premier niveau en partant de la gauche et quand un adversaire passe près de vous, tirez (vous en tuerez 2). Montez en haut pour prendre les objets. Attirez vos ennemis vers le haut, descendez et quand ils tombent, ne les ratez pas.	1 4 9
35	3	"JUMP !" Tuez les 3 monstres en bas. Pour monter, lancez quelques bulles et sautez sur celle qui grimpe légèrement.	1 2 4
36	2	"?". C'est vraiment facile d'emprisonner ces monstres-ressorts !	

<b>S</b>	<b>ND</b>	<b>DESCRIPTION ET REMARQUES</b>	<b>P</b>
37	2	Placez-vous au premier niveau, vous tuerez 3 monstres à la suite, un autre descend, tuez-le et montez à l'aide des bulles. Pour tuer le dernier ennemi à droite, mettez-vous sous celui-ci, sautez et tirez (ça devient chaud), il n'y a aucun danger.	5 6 7
38	2	Montez, faites-vous un pont de bulles pour aller au milieu en haut et utilisez les bulles-flammes.	7
39	2	Soyez patient(e) mais pas trop à cause du "HURRY UP". Utilisez les bulles-flammes et/ou, pour le monstre à droite, le personnage 2.	7
40	3	La meilleure solution est de se placer sous les ennemis près d'un des passages pour descendre et quand ils tombent, tirez. Veillez toutefois à ce qu'il n'y ait qu'un monstre (la superposition est courante dans ce jeu).	5
41	2	Avant d'attaquer, attendez l'apparition des objets.	4
42	5	C'est le plus difficile ! Le meilleur moment pour attaquer, c'est au début. Si les monstres se regroupent en haut, vous allez souffrir. Utilisez le personnage 2.	4
43	4	La tête de monstre avec deux petits coeurs ! Restez à votre place et attendez. Quand les monstres commencent à lancer des projectiles, montez. Utilisez le personnage 2.	9
44	4	"SOS !!!" Montez au premier niveau sur le second cube en partant de la gauche. Quand les 2 monstres approchent, tirez. Jouez au chat et à la souris : quand ils montent, descendez en vous arrangeant pour en tuer un petit au passage.	1 4
45	1	"BONUS". Sautez une fois, lancez vos bulles, allez chercher les objets et voilà.	1 3
46	3	"OUCH !!!" Personnellement, je hais ces monstres à ressort. Tuez-les quand ils sont immobilisés.	1 4
47	3	Utilisez les bulles-flammes après vous être débarrassés de quelques monstres.	6 7
48	4	Placez-vous sur l'un des petits carrés et tirez quand les monstres sont à votre portée au début. Ensuite, avec le personnage 2, tuez les monstres.	4

<b>S</b>	<b>ND</b>	<b>DESCRIPTION ET REMARQUES</b>	<b>P</b>
49	3	Le papillon ! Aucune stratégie particulière ! Attendez l'apparition des objets et si les monstres se coincent, profitez-en.	4 6
50	3	Vous êtes à mi-parcours (moi aussi). Même stratégie qu'au stage 48. Vous pouvez également les attaquer dans le dos (oh que c'est vilain).	4
51	3	Même stratégie que le stage précédent. Vous pouvez emprisonner vos ennemis.	
52	4	Vous pouvez monter mais impossible de descendre. Utilisez le personnage 2. L'objet magique apparait au rez-de-chaussée	4
53	3	Attendez vos adversaires ainsi que les objets là où vous êtes.	4 8 9
54	3	Tuez les ennemis en bas et montez grace aux bulles. Pour redescendre, mettez-vous sur l'un des doubles-planchers près du carré central, sautez en vous dirigeant vers le centre du carré et normalement, vous traversez le mur et retombez au rez-de-chausée.	
55	4	Aucune stratégie particulière, jouez au chat et à la souris.	4
56	4	Encore une tête de monstre ! Ce stage est difficile dans la mesure où l'HURRY UP arrive très vite ainsi que l'invincible monstre blanc.	4
57	4	Attendez l'apparition des objets en haut. Si ils ne vous sont d'aucune utilité, il faut passer à l'attaque, attirez les monstres vers le haut, descendez et ne les loupez pas quand ils tombent. Si vous perdez, dépêchez-vous de les massacrer le temps de votre invulnérabilité.	1 4
58	3	Ici également, attendez les objets.	4
59	2	"BTS0". Placez-vous en haut, emprisonnez les monstres et attendez les bulles à droite ou à gauche.	0
60	2	Au début, restez à votre place et quand vous le pouvez, allez au dernier niveau poursuivre les 4 monstres. Le dernier devenant rouge va plus vite, attendez-le en haut ou tuez-le grace au personnage 2.	4

<b>S</b>	<b>ND</b>	<b>DESCRIPTION ET REMARQUES</b>	<b>P</b>
61	2	Placez-vous sous le "61" en haut et attendez les monstres-lasers. C'est trop simple !	1 4
62	3	Pour tuer les monstres-lasers, il faut se mettre près d'un des murs sur le dernier niveau. Pour les autres monstres, attirez-les vers le bas, remontez et abattez-les.	4 9
63	2	Montez grace aux bulles et placez-vous sur un des rebords.	2 4
64	3	Le robinet ! Placez-vous vite près du trou. Quand les monstres commencent à être alignés verticalement, jetez-vous dans le vide. Avec un peu de chance, vous les tuerez tous avec une bulle-laser. Sinon suivez-les, et quand ils deviennent rouges, attendez-les.	1 4 8
65	4	Le meilleur endroit pour combattre et en bas au milieu. Attention, les monstres se superposent quelques fois. Pensez également aux objets !	1 4 8
66	3	Utilisez les bulles-flammes pour les 3 monstres cracheurs de feu et pour les autres étudiez un peu leur comportement, ils ont souvent de mêmes trajectoires. Pour aller tout en bas, placez-vous sous un L retourné, sautez en direction du mur et pendant le saut, lâchez les touches ou la manette.	3 4 7
67	4	Le plus difficile est d'aller rendre visite aux monstres. Il faut, dans un premier temps, tuer les 2 monstres à ressort puis laissez des bulles descendre (2 ou 3). Après cela, quand une bulle-flamme commence à descendre, jetez-vous dans le vide (attention au laser en allant vers le trou) afin de faire éclater la bulle-flamme. Une fois cette opération effectuée, appuyez sur la barre d'espace sans la relacher (vous sauterez sur les bulles que vous avez laissé tout à l'heure, les monstres se tueront d'eux-mêmes).	1 2 4 7 9
68	3	En premier lieu, débarrassez-vous du monstre-laser. N'oubliez pas les objets. Utilisez les bulles-flammes pour abattre les autres monstres.	4 7 9
69	4	"RUN AWAY". Pour prendre un objet ou pour vous mettre à l'abri, sautez sur une bulle. Attention, les monstres à ressort sont très dangereux.	1 2

<b>S</b>	<b>ND</b>	<b>DESCRIPTION ET REMARQUES</b>	<b>P</b>
70	3	Les flambeaux olympiques ! Deux solutions pour tuer les monstres à ressort : restez en bas et sautez au bon moment ou allez en haut utiliser les bulles-flammes. Vous pouvez également les attaquer directement, personne ne vous en empêchera !	1 4 7
71	3	Pour tuer les monstres près des murs : sautez. Pour éliminer les 3 à ressort, cela se complique, mais quand faut y aller ... Allez seulement chercher des objets intéressants, pour sortir d'un puits : les bulles.	4
72	5	"HI-TECH !" Il est très difficile de sortir de son trou (mais si il n'y avait que cela). Au début, ne bougez pas, sautez, retournez-vous et lancez une bulle. Normalement, elle n'éclate pas (sinon recommencer). Sautez sur cette bulle et lancez-en d'autres jusqu'à votre arrivée en haut. Il est préférable de faire sortir les deux personnages pour combattre ces espèces de satané bazar de fourbi de truc, ces espèces de simili de martien à la graisse de renoncule que sont ces moules à gaufres de monstres à ressort. Pour aller sur le H, placez-vous sur le bord gauche du plancher central et sautez en direction du H, vous traverserez l'écran.	1 2 4
73	4	Au début, restez à votre place. Servez-vous du personnage 2 pour tuer le monstre en bas à droite. Pour supprimer le dernier (celui à ressort), placez-vous sous celui-ci.	4 8 9
74	1	Allez tout en haut emprisonner vos ennemis. Pour monter il faut se servir d'une bulle, toutefois, si vous avez les chaussures, vous sauterez moins haut, il faut donc placer la bulle légèrement au dessus du petit plancher.	2
75	3	"DRUNK !" Tuez les monstres qui rasent les murs grace aux deux personnages. Mettez-vous à l'abri sur une bulle. Attention, elles éclatent assez rapidement.	3 4 5
76	4	La meilleure place est en haut mais il n'y a pas de place neutre.	5 6

<b>S</b>	<b>ND</b>	<b>DESCRIPTION ET REMARQUES</b>	<b>P</b>
77	3	Particularité exclusive de ce stage : il est complètement vide, aucun plancher. Vous pouvez sauter sur les bulles ou traverser l'écran grâce aux deux trous (prudence). En premier, débarrassez-vous des monstres-laser.	4 8 9
78	1	Placez-vous sous le "78" tout en haut et c'est fini. Récoltez tout de même les objets.	1 4
79	4	Il est dur celui-ci !!! Attendez l'apparition des objets puis attaquez. Les places neutres sont au dernier niveau ou dans le rectangle en bas.	4
80	4	Il n'y a pas de bonne place, les monstres vont partout. Attirez-les vers le haut et placez-vous ensuite sur les trois petits planchers sous le 2 cubique.	4 7 9
81	4	Aucune stratégie particulière là non plus. Battez-vous, foncez-leurs dans le lard !	0 4
82	4	Pas de stratégie. Pour le monstre-laser, tuez-le par en dessous.	4
83	5	Attirez les monstres vers le bas puis allez en haut garce aux trous et tuez-les quand ils sautent pour remonter. Une fois cette opération terminée, la moitié du travail est faite, en effet, pour tuer ce cornichon de monstre-laser, il faut le prendre par en dessous cet espèce de logarithme.	0 4
84	2	Placez-vous sous le "84", il faut faire vite.	4
85	3	"TAKA". Au début, c'est pas la joie. Emprisonnez les monstres, pour vous mettre à l'abri, sautez sur une bulle. Il faut être très rapide dans ce stage.	3
86	4	"DARIUS". Il y a de nombreux abris. Attendez que les monstres soient en haut ou en bas (espace réduit).	4
87	3	"R.I." Emprisonnez vos ennemis et exécutez-les ! Pour monter sur l'arc de cercle : prenez une bulle.	6 8 9
88	2	Utilisez les bulles-flammes. Surtout, restez en haut (pour monter : les bulles). N'hésitez pas à aller chercher les bulles-flammes.	4 7
89	1	Placez-vous sous les monstres ou embullez-les.	7

S	ND	DESCRIPTION ET REMARQUES	P
90	2	La grande clef ! Utilisez les deux personnages à tour de rôle.	4 7
91	3	"SUPER GAMER". Attendez l'apparition des objets puis attaquez.	0 4
92	2	"MTJ." Laissez donc les monstres se bloquer d'eux-mêmes et attendez sous le T par exemple. Vous pouvez également aller dans les trois lettres, il y a des passages secrets. Vous pouvez emprisonner vos ennemis, n'oubliez pas.	
93	2	Emprisonnez les monstres et tuez-les. Il n'y a rien de plus simple.	1 2
94	3	"SANTA". Embullez les monstres quand ils sautent en vous plaçant sous les lettres. REMARQUE : les bulles montent à droite et elles descendent à gauche.	6 9
95	2	"M." Il y a deux passages secrets, un pour chaque personnage : le premier à gauche du "M", lancez une bulle, vous le verrez et le second tout à fait à droite, lancez aussi une bulle. C'est le second qu'il faut prendre, en effet, vous arriverez protégé en haut.	4
96	2	Allez vers le trou et laissez-vous tomber quand les monstres-laser commencent à tirer. Vous passerez par un passage secret alors que les monstres, ces emplâtres, se bloqueront, il ne vous reste plus qu'à les exterminer en renouvelant l'opération du début.	4
97	3	Emprisonnez vos ennemis en haut (sautez dans le trou au bon moment !). En ce qui concerne les deux monstres coincés, tuez celui du bas par en dessous et celui du haut par le haut bien-sûr quand il saute.	6 8 9
98	4	"WELCOME", cela m'étonnerait ! Placez-vous au dessus des monstres et ne les loupez pas quand ils sautent. Quand vous êtes bloqué sous le mot, placez-vous sous le L ou le O et sautez en direction du centre.	0 4

<b>S</b>	<b>ND</b>	<b>DESCRIPTION ET REMARQUES</b>	<b>P</b>
99	5	<p>Il y a deux passages secrets, seul le personnage 1 peut les emprunter : placez-vous au niveau de la quatrième et de la cinquième vie en bas, sautez en direction du centre, avancez, sautez encore une fois en direction du centre et vous vous retrouverez en haut. Sautez en direction du "99" et vous traverserez l'écran. A vous de jouer.</p> <p>Avant de prendre ces passages secrets, il est préférable de tuer les monstres bleus grace aux deux personnages.</p>	1 4
100	5	<p>En haut dans deux bulles, il y a deux filles, vous vous dites que c'est fini, que vous allez vivre tranquillement, eh bien, vous vous fourrez le doigt dans l'oeil (et pas le plus petit). Un gros monstre apparait, c'est en fait le grand frère des petits verts qui lancent des sortes de Q qui roulent sur eux-mêmes et qui rebondissent sur les murs. Le gros envoie <u>des</u> projectiles mais qui ne rebondissent pas.</p> <p>Pour tuer ce monstre, il faut aller chercher une bouteille contenant un éclair. Maintenant, quand vous lancez une bulle, il y a un éclair dedans seul capable de détruire "Super Bonner" (c'est son nom). Mais pour lancer les éclairs, il faut faire éclater les bulles, rien de plus simple : placez-vous au troisième niveau, sautez en direction du mur et tirez face à ce dernier.</p> <p>Il faut que les deux personnages soient présents à l'écran. Si les deux meurent ensemble, le stage 100 est à recommencer.</p> <p>Quand "Super Bonner" devient jaune, cela veut dire qu'il fatigue. Il est ensuite emprisonné dans une grosse bulle (une bulle à sa taille). Ne tardez pas trop pour l'achever car il peut se libérer, si tel est le cas, il devient rouge de colère et sa vitesse augmente.</p>	

Après avoir tué "Super Bonner", il y a une petite démo. Un gros coeur apparait mais les deux filles, Betty et Patty, s'enfoncent sous terre. Un autre écran montre ensuite des caractères d'une taille normale et 8 autres très gros. Ces derniers, en les remettant dans le bon sens, forment le code suivant : ULDLUUL. Voilà comment l'utiliser : quand il y a inscrit 1 PLAYER, 2 PLAYERS, tapez le code ci-dessus grace au curseur : U=Up (Haut), D=Down (Bas), R=Right (Droit) et L=Left (Gauche).

Le code active le SUPER BUBBLE BOBBLE ! Les salles restent les mêmes et dans le même ordre, il n'y a aucun nouveau monstre mais ils sont répartis de façon inhabituelle. Si vous finissez de nouveau le jeu, vous pourrez voir une nouvelle petite démo mais les deux filles ne tomberont pas dans vos bras (eh non) ! D'abord, il faut mener les deux personnages au bout (sûrement en choisissant 2 PLAYERS au début, ensuite il faut quelque chose ... oui, mais quoi ??? Si vous n'avez pas cette chose ou cet objet, les deux personnages repartent dans les salles n° 45, 50 ou 65...

Plusieurs codes à taper de la même manière sont à votre disposition (on les trouve dans les passages secrets avec les nombreux diamants à 10000 points. A propos de ces passages : prenez tous les diamants, vous verrez le code, ensuite appuyez deux fois sur STOP avant de prendre la porte, vous irez au stage suivant (celui d'où vous êtes parti) mais les couleurs auront changé !).

- Sans activer le SUPER BUBBLE BOBBLE :

- LULRLLDR : Chaussures.
- ULDUUDRUD : Chaussures + 1 bonbon.
- RLDULRUD : Chaussures + 2 bonbons.
- LDLRULUR : Chaussures + 3 bonbons.
- RLLRUDDR : 2 vies en plus.
- UUULUULU : 5 vies en plus.
- LUURLUUL : Sélectionne round 1 à 30.
- DRDLUDDU : Sélectionne round 1 à 85.

- En activant le SUPER BUBBLE BOBBLE :

- DULDLUDU : Chaussures.
- URLLUUUD : Chaussures + 1 bonbon.
- LDLULDLU : Chaussures + 2 bonbons.
- RURDRURD : Chaussures + 3 bonbons.
- LDDDDRUR : 2 vies en plus.
- UULRULDD : 5 vies en plus.
- RRUUDLUU : Sélectionne round 1 à 30.
- DLDUULLR : Sélectionne round 1 à 85.



Si vous prenez les Chaussures avec les bonbons, vous les conserverez même si vous perdez une vie ! Les codes ne sont pas cumulables mais c'est déjà Géant d'en avoir, non ?