

Professional Boulder Dash III

**Professional Version
English Instructions**

**From
American Action AB
and
First Star Software Inc**

OBJECTIVE

It's deceptively simple! Collect a set number of jewels within a time limit. Along the way you'll need to dodge falling boulders, outwit evil mouths, transform deadly eyes, trap the multiplying monoliths and unlock the secrets of the enchanted walls. It all sounds very simple, but we guarantee you hours of brain teasing fun.

COMMODORE

You will need the following:

Commodore 64/128 Computer

Cassette recorder or disk drive

One or two joysticks

LOADING INSTRUCTIONS

Cassette:

Remove all cartridges. Computer should be off. Place tape into the cassette recorder. Press rewind to make sure tape is completely rewound. Hold down SHIFT and press RUN/STOP. Press PLAY on the tape recorder and the program will load and run automatically. When the cassette stops press the space bar to continue loading.

Disk:

Remove all cartridges. If you own a fastload cartridge you may leave it in the computer. Computer should be off. Turn on the disk drive. Insert disk with the label side up. Close drive door. Turn on computer and type LOAD***,8,1 and press return. Game will load and run automatically.

THE FUNCTION KEYS

F1 - menu

F3 - number of players and joysticks

Joystick - Right or left to select starting caves

Space Bar - Pause

RUN/STOP - Quit the cave but not the game

RESTORE - Quit the game

Fire Button - Start the game

ATARI

You will need the following:

Atari 400/800 or 600/800XL or 130XE with at least 48 K Ram

Cassette recorder or disk drive

One or two joysticks

LOADING INSTRUCTIONS

Cassette:

Remove all cartridges. Computer should be off. Place tape into the cassette recorder. Press REWIND to make sure tape is completely rewound. Hold down START. If you own an XL or an XE hold down both START and OPTION. Turn on computer. After a signal (beep), start the tape recorder and press RETURN. The program will load and run automatically.

Disk:

Remove all cartridges. Computer should be off. Turn on the disk drive. Insert disk with label side up. Close drive door. If you own an XL or an XE hold down OPTION. Turn computer on. The program will load and run automatically.

THE FUNCTION KEYS

START - Menu

OPTION - Number of players and joysticks

Joystick - Right or left to select starting caves

Space Bar - Pause

ESCAPE - Quit the cave but not the game

RESET - Quit the game

Fire Button - Start the game

SPECTRUM

You will need the following:

Sinclair ZX Spectrum 48 K or Spectrum Plus

Cassette recorder

Optional joystick interface and one or two joysticks

LOADING INSTRUCTIONS

Turn the computer off and connect the joystick interface if you have one. Turn the computer on. Type LOAD"" by pressing J and holding down SYMBOL SHIFT while pressing P twice. Press ENTER. Start the cassette recorder. The program will load and run automatically.

THE FUNCTION KEYS

1-6 - Select keyboard or joystick

S - Menu

Joystic/Keyboard- Right or left to select starting caves

Spacebar- pause

Q - quit the cave but not the game

J - restart game

FIRE BUTTON - start the game

AMSTRAD/SCHNEIDER

You will need the following:

Amstrad CPC 464, CPC 664 or CPC 6128

Optional one or two joysticks

LOADING INSTRUCTIONS:

Cassette:

Press REWIND to make sure tape is completely rewound.

If you have a disk drive type |TAPE. Hold down CTRL and press ENTER. Start the cassette recorder and press ENTER. The program will load and run automatically.

Disk:

Insert disk with the label side up. Type RUN"DISC and press ENTER. The Program will load and run automatically.

THE FUNCTION KEYS:

ENTER - Menu

ENTER - Number of players and joystick

ESC - Quit the cave but not the game

Space Bar- Pause

Z - Left

X - Right

+ - Up

? - Down

SHIFT - Fire Button

Joystick/Keyboard - Right or left to select starting cave

Fire Button - Start the game

LIVES

Each player starts the game with three lives. Bonus lives are awarded after every 500 points. The space surrounding Rockford will "shimmer" when you are awarded a bonus life. A bonus life is also earned by completing a playable intermission.

CAVES

There are 16 caves, each comprised of several scrolling screens, numbered A through P. You may select starting cave A, E, I or M by pushing the joystick to the left or right. After making a selection, press the fire button to begin the game.

THE CAVES

A. INTRO. Pick the jewels and exit before time is up.

B. FORT KNOX. Destroy the mouths next to the walls surrounding the jewels.

C. TRANSFORM. There aren't enough jewels to get you out of this cave. Drop boulders through the walls and watch what happens.

D. REUNION 1. Let the mouths and eyes meet.

E. MAZE 1. One false step and the mouths are after you.

F. MAZE 2. The same goes for this one.

G. OBSTACLE. Run towards the jewels! If you don't hurry the monoliths will spread and cut you off.

H. EASY. Three levels of magic walls and only 15 jewels to make. Sounds easy, but it isn't.

I. CAVE-IN. Lots of jewels but watch out.

J. THE GUARDS. You'll have to get rid of the guards to get the jewels.

K. GOOD LUCK! This cave beats them all. First you'll have to free the imprisoned monoliths and then at the right moment trap them again. Make sure you get enough jewels.

L. THE TRAP. Trap the monoliths before they trap you.

M. REUNION 2. Once again let the mouths meet the eyes.

N. LIBERATOR. Free the eyes and make them become jewels.

O. PERFECT. Magic walls combined with monoliths is just perfect. When the magic begins all the monoliths will transform.

P. THE FRONTIER. This last one you'll have to figure out for yourself.

SCORING

The current point value is shown on the top left of the play screen, to the right of the picture of a jewel. The number of points per jewel changes. The point value is determined by the cave and bonus status. The bonus value occurs after the required number of jewels have been collected. You also score one bonus point for each second of the time remaining when you exit the cave.

PLAYABLE INTERMISSIONS

There are four short interactive puzzles which you are entitled to play after completing caves D, H, L and P. There is no penalty for not playing or losing intermissions. If you complete an intermission successfully, you receive a bonus Rockford.

GAME ELEMENTS

Rockford. Now this little fellow has gone to explore the space. Rockford has the power to push single boulders horizontally if there is nothing to block their path. Rockford can stand directly under a boulder without being crushed, but if a boulder or jewel falls on him, you will lose one Rockford.

Boulders. These heavy things will fall straight down if unsupported, or they will topple off underlying objects if there is nothing to block their way.

Jewels. There are many ways to create jewels if necessary. For example: transforming eyes, trap monoliths or dropping boulders through a magic wall.

Mouths. Beware the deadly mouths: they will explode on contact with Rockford. Dropping boulders on them causes them to explode.

Eyes. These dangerous beings behave much like mouths. However, they fly in the opposite direction of the mouths and they turn into jewels when they explode.

Monoliths. The monoliths multiply through ground and empty space. Rockford can touch them without harm. Mouths and eyes will explode on contact with the monoliths. When Rockford surrounds the monoliths with boulders, they run out of growing space and turns into jewels. When the monoliths has reproduced themselves about 200 times they all turn into boulders.

Magic wall. The magic wall (enchanted wall) looks like any other wall, however when hit by a falling boulder it begins to vibrate for a limited time. During this period, any boulders that drop through it are magically turned to jewels, but ONLY if there is empty space below the wall. It will also turn jewels into boulders, if they drop through it. Once the enchantment phase is complete, it cannot be reactivated in the same round.

Escape door. When Rockford has collected the required amount of jewels, it is activated and begins to flash. At this point the escape door is revealed and you may exit, providing the time doesn't run out.

Time. Each cave is timed. When time is running out a warning sound will occur.

CREDITS

Manufactured in Sweden under license from First Star Software™ by American Action AB, Box 10090, 200 43 Malmö, Sweden. © 1983 First Star Software Inc. © 1986 American Action AB. Produced 1986 by American Action AB. All rights reserved. First Star Software, Boulder Dash and Rockford are trademarks of First Star Software Inc. Professional Boulder Dash III and Action are trademarks of American Action AB. Front cover illustration by Anders Österlin.

Professional Boulder Dash III

**Professionell Version
Svenska instruktioner**

**Från
American Action AB
och
First Star Software Inc**

SPELBESKRIVNING

Det hela verkar mycket enkelt! Du ska samla ihop ett bestämt antal diamanter inom en viss tid. På vägen måste du undvika fallande bumlingar, överlista elaka munnar, förvandla dödliga ögon, stänga in förökande monoliter och avslöja hemligheten med den magiska muren. Det låter kanske enkelt men vi garanterar dig timmar med utmanande spel.

COMMODORE

Du behöver följande utrustning

Commodore 64/128 dator

Commodore eller motsvarande kassettbandspelare eller

Commodore eller motsvarande skivminne

En eller två joysticks som passar Commodore

Så här laddar du från kassett

Ta bort alla eventuella cartridges från datorn. Sätt i kassetten i bandspelaren och se till att bandet är tillbakaspolat.

Tryck på SHIFT och håll tangenten nere. Tryck sedan på RUN/STOP och se till att datorn frågar PRESS PLAY ON TAPE.

Starta bandspelaren och programmet kommer att laddas in automatiskt.

När bandet stannar ska du trycka på mellanslagstangenten för att ladda vidare.

Så här laddar du från diskett

Ta bort alla eventuella cartridges från datorn. Har du en diskurbo på cartridge kan du låta den sitta kvar.

Sätt i disketten, med etiketten uppåt och mot dig och stäng luckan till skivminnet.

Skriv LOAD***,8,1 och tryck på RETURN. Programmet laddas in och startar automatiskt.

Följande tangenter används

F1 - meny

F3 - antal spelare och joysticks

JOYSTICK - höger eller vänster för att välja startscen

MELLANSLAGSTANGENT - paus

RUN/STOP - börja om på samma scen

RESTORE - börja om spelet

SKJUTKNAPP - starta spelet

ATARI

Du behöver följande utrustning

Atari 400/800, 600/800XL, 130XE med minst 48 K Ram

Atari eller motsvarande kassettbandspelare eller

Atari eller motsvarande skivminne

En eller två joysticks som passar Atari

Så här laddar du från kassett

Ta bort alla eventuella cartridges från datorn. Sätt i kassetten i bandspelaren och se till att bandet är tillbakaspolat. Slå av strömmen till datorn.

Tryck på START och håll tangenten nere. Har du en XL eller XE, håll nere både START och OPTION. Slå på strömmen till datorn.

När signalen hörs, starta bandspelaren och tryck på RETURN, så kommer programmet att laddas automatiskt.

Så här laddar du från diskett

Ta bort alla eventuella cartridges från datorn. Sätt på skivminnet. Sätt i disketten, med etiketten uppåt och mot dig och stäng luckan till skivminnet.

Har du en XL eller en XE, håll nere tangenten märkt OPTION.

Slå på strömmen till datorn och programmet laddas in automatiskt.

Följande tangenter används

START - meny

OPTION - antal spelare och joysticks

JOYSTICK - höger eller vänster för att välja startscen

MELLANSLAGSTANGENT - paus

ESCAPE - börja om på samma scen

RESET - börja om spelet

SKJUTKNAPP - starta spelet

SPECTRUM

Du behöver följande utrustning

Sinclair ZX Spectrum 48 K Ram eller Spectrum plus

Passande kassettbandspelare

Helst Joystickinterface och en eller två joysticks

Så här laddar du från kassett

Stäng av datorn och anslut joystickinterfacet om du har ett sådant. Slå på strömmen till datorn igen.

Anslut avspelningsladden mellan bandspelaren och datorn och ställ in volymen mitt emellan halv och full ljudstyrka.

Ge kommandot LOAD"" genom att trycka på J och sedan hålla nere tangenten SYMBOL SHIFT och trycka på P två gånger i följd. Avsluta med att trycka på ENTER.

Starta bandspelaren och programmet laddas in automatiskt.

Följande tangenter används

S - meny

1 - 6 för att välja tangentbord eller joystickinterface

JOYSTICK/TANGENTBORD - höger eller vänster för att välja startscen

MELLANSLAGSTANGENT - paus

Q - börja om på samma scen

J - börja om spelet

SKJUTKNAPP - starta spelet

AMSTRAD/SCHNEIDER

Du behöver följande utrustning

Amstrad CPC 464, CPC 664 eller CPC 6128

Helst en passande joystick

Så här laddar du från kassett

Se till så att bandet är tillbakaspolat.

Har du ett skivminne anslutet måste du skriva TAPE.

Tryck ner och håll nere tangenten märkt CTRL. Tryck sedan på den lilla tangenten märkt ENTER. Starta bandspelaren och tryck på ENTER så laddas programmet in och startar automatiskt.

Så här laddar du från disk

Sätt i disketten, med etiketten uppåt och mot dig. Skriv RUN"DISC och tryck på ENTER. Programmet laddas in och startar automatiskt.

Följande tangenter används

ENTER - meny

ENTER - antal spelare och joystick's

ESC - börja om på samma scen

MELLANSLAG - paus

Z - vänster

X - höger

+ - upp

? - ner

SHIFT - skjutknapp

JOYSTICK/TANGENTBORD - höger eller vänster för att välja startscen

SKJUTKNAPP - starta spelet

LIV

Varje spelare startar spelet med tre liv. Extraliv fås varje 500:de poäng. Rymden runt Rockford börjar "flimra" när du får ett extra liv. Du får också ett extraliv om du klarar av de fyra bonusomgångarna.

SCENER

Det fins 16 olika scener i spelet. Varje scen består av flera scrollande skärmar. Scenerna är namngivna A till P. Du kan välja startscen A, E, I eller M genom att föra joystick'en åt höger eller vänster på menyn. När du valt scen startar du spelet genom att trycka på skjutknappen.

SCENERNA

A. INTRODUKTION. Ta diamanterna och stick innan tiden tar slut.

B. FORT KNOX. Förstör munnarna när de är bredvid murarna som skyddar diamanterna.

C. FÖRVANDLINGEN. Det finns inte tillräckligt med diamanter, så du får tillverka några.

- D. ÅTERSEENDE 1. Låt munnarna och ögonen träffas.
- E. LABYRINT 1. Ett enda felsteg kan kosta dig livet.
- F. LABYRINT 2. Samma sak gäller här.
- G. HINDER. Spring mot diamanterna! Om du inte skyndar dig kommer monoliterna att stänga vägen för dig.
- H. LÄTT. Tre lager med magiska murar och bara 15 diamanter behövs. Läter lätt, men det är det inte.
- I. RAS. Massvis med diamanter men se upp.
- J. VAKTER. Du måste bli av med vakterna för att nå diamanterna.
- K. LYCKA TILLI Den här är den klart svåraste. Först måste du befria monoliterna och sedan stänga in dem igen, när de förökat sig tillräckligt.
- L. FÄLLAN. Stäng in monoliterna innan de stänger in dig.
- M. ÅTERSEENDE 2. Låt munnarna och ögonen mötas en gång till.
- N. BEFRIAREN. Befria ögonen och gör så att de förvandlas till diamanter.
- O. PERFEKT. Magiska murar tillsammans med monoliter är den perfekta kombinationen. När murarna aktiveras förvandlas alla monoliter omedelbart till diamanter.
- P. FRONTEN. Den här sista får du klara själv.

POÄNG

Det gällande poängvärdet visas överst i vänstra hörnet, till höger om en bild av en diamant. Poängen för diamanterna ändras. Poängen bestäms av vilken scen man är på och vilken bonusstatus som råder. Bonusvärdet visar sig efter det att alla diamanter som ska samlas in har blivit tagna. Du får även 1 bonuspoäng för varje sekund du har kvar när du lämnar en scen.

BONUSOMGÅNGAR

Det finns fyra små bonusomgångar i spelet som kommer upp efter scenerna D, H, L och P. Man förlorar inga liv om man inte skulle klara av en bonusomgång. Om man klarar av en omgång får man ett extraliv.

FIGURER/FÖRETEELSER

Rockford. Den här lille krabaten har nu lämnat jorden för att undersöka de fantastiska vyerna i rymden. Rockford har kraft att putta ensamma bumlingar horisontalt om vägen är fri framför dem. Rockford kan stå direkt under en bumling utan att bli krossad, men om en bumling eller en diamant faller ner på honom så förlorar du en Rockford.

Bumlingar. Dessa farliga saker faller rakt ner när det inte finns något som håller dem uppe. De trillar också ner åt sidan om de är staplade ovanpå varandra och det inte finns något som stöttar dem.

Diamanter. Det finns många sätt att framställa diamanter om det skulle behövas. Till exempel: förvandla ögon, stänga in monoliter eller förvandla bumlingar med hjälp av de magiska murarna.

Munnar. Dessa farliga åtare exploderar vid minsta kontakt med Rockford. De exploderar också av bumlingar som träffar dem.

Ögon. De här varelserna uppför sig ungefär som munnarna, men de rör sig i motsatt riktning och de blir diamanter då de exploderar.

Monoliter. Dessa snurrande stålkonstruktioner förökar sig genom mark och rymd. De kan inte döda Rockford, men Rockford kan döda dem genom att omringa dem med bumlingar. När de dör bildas diamanter. Munnar och ögon exploderar vid kontakt med monoliter. När monoliterna förökat sig ca 200 gånger förvandlas dem till bumlingar.

Magiska murar. Den magiska muren ser ut som vilken annan mur, men när en bumling faller ner på muren börjar muren att vibrera en bestämd tid. Medan detta pågår förvandlas alla bumlingar som faller genom muren till diamanter och alla diamanter till bumlingar, MEN det får inte ligga något i vägen under muren. Processen kan inte sättas igång igen efter det att tiden tagit slut.

Utgång. När Rockford har samlat in anvisad mängd diamanter börjar utgången att blinka. Det gäller att lokalisera dörren och gå ut innan tiden tar slut.

Tid. Varje scen är tidsbegränsad. När tiden håller på att ta slut hörs en varningssignal.

RÄTTIGHETER

Professional Boulder Dash III tillverkas under licens från First Star Software av American Action AB, Box 10090, 200 43 Malmö, Sverige. © 1983 First Star Software Inc. © 1986 American Action AB. Alla rättigheter förbehålles tillverkarna. First Star Software, Boulder Dash och Rockford är varumärken som används av First Star Software Inc. Professional Boulder Dash III och Action är varumärken under registrering av American Action AB. Omslagsbild av Anders Österlin.