

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 kassetbandspelare 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 kassetbandspelare 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

Heist 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 joysticks

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 finns 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 joystickerna 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. LÅTT. Tre lager med magiska murar och bara 15 diamanter behövs. Låter 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 omödelbart 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 inregistrering av American Action AB. Omslagsbild av Anders Österlin.