

ATARI

MUSEUM

BOULDER DASH™



**FAMILY
COMPUTING**
ARCADE GAME OF THE YEAR
ORIGIN!
ONE OF THE
TEN BEST GAMES
OF THE YEAR





LADEN Schneider: Zorg dat het bandje volledig teruggespoeld is en druk vervolgens op <CONTROL> en de kleine <ENTER> toets.

Atari: - Zet de computer uit.

-Spoel het bandje terug.

-Druk op "PLAY" van de recorder.

-Druk <START> en <OPTION> beide in en zet de computer aan.

-Laat beide toetsen los na de "beep".

-Druk op een willekeurige toets.

Naar het menu scherm: Atari <START>. Schneider <ENTER> of <RETURN>

Kiezen van aantal spelers en besturingswijze: Atari <OPTION>, Schneider <ENTER> of <RETURN>

Opnieuw beginnen in een grot: <ESC>

Onderbreking/hervatting: spatiebalk

Joystick/Toetsenbord ALTERNATIEVE COMMANDO'S:

Joystick naar links: <Z>

Joystick naar rechts: <X>

Joystick omhoog: <+>

Joystick omlaag: <?>

Vuurknop: <SHIFT>

GROTTEN EN NIVEAUS

Bevestiging keuze en start spel: vuurknop of <SHIFT>

BOULDER DASH

BOULDER DASH voor Commodore 64 kan met een joystick gespeeld worden, de MSX versie kan met een joystick of met het toetsenbord gespeeld worden.

LADEN

Commodore 64

Druk op <SHIFT> en <RUN/STOP> en vervolgens op de "PLAY" toets van je recorder.

MSX

RUN"CAS:" <RETURN>

BESTURING

Je beweegt Rockford als volgt:

Commodore 64

Door de joystick naar links of rechts te bewegen kun je enkele van de grotten kiezen: A, B, E, I en M, door de joystick naar voren of achteren te bewegen kun je een niveau kiezen. Bevestig je keuze en begin het spel door op de vuurknop te drukken.

Beweeg de joystick naar voren, achteren, links en rechts om Rockford te besturen.

Gebruik de vuurknop in combinatie met de joystick om Rockford een kei te laten wegduwen of een juweel te laten pakken dat onder een kei ligt.

Door de joystick naar links of rechts te bewegen kun je enkele van de grotten kiezen: A, B, E, I en M, door de joystick naar voren of achteren te bewegen kun je een niveau kiezen. Bevestig je keuze door op de vuurknop te drukken.

Functietoetsen:

<F3> Met deze toets kun je het aantal spelers (1 of 2) en joysticks (1 of 2) kiezen.

<F1> Reset het spel

Spatiebalk: onderbreking/hervatting

<RUN/STOP> Met deze toets kun je Rockford zelfmoord laten plegen, als hij in het nauw zit.

MSX

Gebruik <J> om het aantal joysticks te bepalen en <P> om het aantal spelers te bepalen.

Door de joystick naar links of rechts te bewegen of op ← of → te drukken kun je enkele van de grotten kiezen: A, B, E, I en M, door de joystick naar voren of achteren te duwen of op ↓ of ↑ te drukken kun je een niveau kiezen. Bevestig je keuze en begin het spel door op de vuurknop of spatiebalk te drukken.

Gebruik de joystick of de cursortoetsen om Rockford te bewegen. Gebruik de vuurknop en de joystick of de spatiebalk en de cursortoetsen om Rockford een kei te laten wegduwen of een juweel te laten pakken dat onder een kei ligt.

<RETURN> onderbreking/hervatting

Tijdens het spel kun je Rockford, als hij in het nauw zit, zelfmoord laten plegen door op <ESC> te drukken. Tijdens de demo (demonstratie) mode kun je het spel laten beginnen door op <ESC> te drukken.

Doel van het spel

Het doel van BOULDER DASH is iedere grot te doorzoeken en zo snel als je kunt zoveel mogelijk juwelen te

verzamelen. Als je het verplichte aantal juwelen verzameld hebt wordt de deur naar de geheime ontsnappingstunnel onthuld en kun je verder. Strategie en vooruitdenken helpen je om BOULDER DASH onder de knie te krijgen. Het vallen van de rotsblokken is wel te voorspellen, maar jij en Rockford moeten ook de steeds groeiende Amoebe inbouwen, de Vlinders veranderen in juwelen, slimmer zijn dan de gevaarlijke vuurvliegen en nog talloze andere hindernissen overwinnen.

Kansen

Iedere speler begint met drie kansen. Na iedere 500 punten krijg je een extra kans. Als het zover is gaan de tunnels die Rockford gemaakt heeft glimmen. Je krijgt ook een extra kans als je een tussenspel afmaakt.

Grotten en niveaus

In totaal zijn er zestien grotten die allemaal een andere bewegende achtergrond hebben. De grotten zijn genummerd van A t/m P. Elke grot heeft vijf niveaus. Hoe moeilijker het wordt, hoe minder tijd je hebt en hoe meer juwelen je moet verzamelen. Op niveau 1 t/m 3 kun je kiezen tussen grot A, E, I of M. Op niveau 4 en 5 kun je beginnen met grot A.

Nadat je je keus hebt gemaakt druk je op de vuurknop (MSX: vuurknop of spatiebalk) om te beginnen.

Grotten

- * A. Begin. Grijp de juwelen en probeer te ontsnappen voordat de tijd om is.
- * B. Kamers. Verzamel de juwelen, maar je moet rotsblokken verplaatsen om ze allemaal te kunnen bereiken.
- * C. Doolhof. Verzamel de juwelen, maar let op; je moet ze allemaal hebben voor je naar buiten mag.

- * D. Vlinders. Hier moet je rotsblokken op de Vlinders gooien om ze in juwelen te veranderen.
- * E. Bewakers. De juwelen liggen voor het oprapen, maar ze worden bewaakt door de dodelijke Vuurvliegen.
- * F. Hol van de Vuurvliegen. Elk juweel wordt hier bewaakt door een Vuurvlieg.
- * G. Probeer de Amoebe te omsingelen met rotsblokken zodat hij niet verder groeit. Als hij stikt verandert hij in een berg juwelen.
- * H. De Betoverde Muur. Breng de Betoverde Muur aan de gang en probeer zoveel juwelen te maken als je kunt.
- * I. Hebzucht. Je moet hier een heleboel juwelen verzamelen. Nog een geluk dat er zoveel zijn.
- J. Sporen. Grijp de juwelen maar vermijd de Vuurvliegen.
- K. Drukke. Je moet een heleboel juwelen verplaatsen in maar heel weinig ruimte.
- L. Muren. Je moet de muren opblazen om bij de juwelen te komen. Gooi daarvoor op de juiste plaats en op de juiste tijd een rotsblok op een Vuurvlieg.
- * M. Openbaring. Probeer de Vlinders en de Amoebe bij elkaar te brengen en kijk hoe de juwelen wegvliegen.
- N. Zigzag. Betover de Vlinders zodat ze juwelen worden, maar verspil geen rotsblokken en kijk uit voor de Vuurvliegen.
- O. Luchtkoker. Onderaan de luchtkoker in de rots bevindt zich een Betoverde Muur.
- P. Toverkamertjes. Het dak van ieder kamertje is een Betoverde Muur, maar je moet het wel opblazen voor je naar binnen mag.

(* = kunnen gekozen worden)

De Betoverde Muur

De Betoverde Muur lijkt op iedere andere muur, maar als hij getroffen wordt door een vallend rotsblok begint hij gedurende een beperkte tijd te trillen. Tijdens die periode verandert elk rotsblok dat er doorheen valt in een juweel, maar alleen als er een open ruimte onder de muur is. Als de toverfase afgelopen is kan hij gedurende dezelfde ronde niet meer worden opgewerkt.

Muur van Titanium

Deze muur omgeeft het speelveld. Hij is onverwoestbaar en Rockford kan alleen door de ontsnappingsdeur in de volgende grot komen.

Ontsnappingsdeur

Eerst lijkt deze deur gewoon een gedeelte van de muur van Titanium. Op het moment dat Rockford het vereiste aantal juwelen heeft verzameld begint de muur te schitteren en wordt de geheimzinnige ontsnappingsdeur onthuld. Op dat moment kun je naar buiten, als je daar tenminste nog tijd voor hebt.

Tijd

Voor elke grot heb je een beperkt aantal seconden. Als die bijna verbruikt zijn hoor je een waarschuwingssignaal.

Tips en Strategie

Rockford is in staat een voorwerp in zijn omgeving te beïnvloeden zonder er naar toe te gaan. Houd de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick in de richting van het voorwerp of de aardlaag die je wilt beïnvloeden. Rockford zal niet reageren, maar het voorwerp wel.

Punten

De puntenstand wordt bijgehouden links bovenaan het scherm, naast de afbeelding van een juweel. De puntenwaarde verschilt per juweel. Dit wordt bepaald door de grot waar je in bent, het niveau en de bonus. De bonuswaarde verschijnt nadat je het vereiste aantal juwelen hebt verzameld. De tunnels zullen na iedere 500 punten even schitteren en dan krijg je een nieuwe Rockford.

Als je binnen de tijd uit een grot weet te ontsnappen krijg je een bonuspunt voor iedere seconde die je over hebt.

Tussenspel

Als je grot D, H, L en P doorgekomen bent mag je een kort tussenspel spelen. Als je deze spelletjes overslaat of verliest krijg je géén strafpunten, maar als je wint verdien je een extra Rockford.

WAT ZIT ER IN DIT SPEL?

Rockford

Deze gravende grondwerker is de ster van het spel. Hij kan door de aarde graven en juwelen verzamelen. Als hij onder een rotsblok doorgraaft zonder te stoppen, zal het rotsblok hem niet verpletteren maar in de tunnel verdwijnen. Hij kan een rotsblok vooruit duwen, als er tenminste niets in de weg staat en hij kan vlak onder een rotsblok staan zonder platgewalst te worden. Maar let op: als er een rotsblok of juweel bovenop hem valt moet je overnieuw beginnen.

Rotsblokken

Als de zwaartekracht dat nodig vindt vallen de rotsblokken naar beneden. Recht omlaag als er niets onder ligt, maar ze kunnen ook via de andere rotsblokken naar beneden rollen. Oefenen is de beste manier om het gedragspatroon van deze

rollende rotsen te leren kennen.

Juwelen

Je moet het vereiste aantal juwelen verzamelen om uit de ene grot te ontsnappen en de volgende binnen te komen. Juwelen zijn op vele manieren te maken. Vlinders veranderen, Amoeben verstikken of rotsblokken door een betoverde muur gooien zijn een paar van die methoden. Als het vereiste aantal juwelen is verzameld laat een lichtflits je weten dat de ontsnappingsdeur is onthuld en open staat.

Vuurvliegen

De dodelijke Vuurvliegen zweven door de tunnels. Je kunt voorspellen wat ze gaan doen, want ze bewegen zich langs de randen van de open plekken. Dit kan je helpen, omdat ze ontploffen als ze met Rockford in contact komen. Je kunt de zaken omdraaien door rotsblokken op hen te gooien, waardoor ze ontploffen. Dit kan handig zijn als je een muur wilt slopen om bij een paar juwelen te komen.

Vlinders

De kleurrijke Vlinders gedragen zich bijna net zo als de Vuurvliegen. Alleen vliegen ze de andere kant op en veranderen ze in juwelen als ze ontploffen.

De Amoebe

De Amoebe is een borrelende groene bubbel, die door lucht en aarde groter wordt. Rockford kan hem zonder gevaar aanraken, maar Vuurvliegen en Vlinders ontploffen na contact met de Amoebe. Als Rockford de Amoebe met rotsblokken inbouwt stikt hij en verandert in een berg juwelen. Geef je de Amoebe echter de ruimte om door te groeien zodat hij te groot wordt (ongeveer 200 hokjes) dan sterft hij en verandert in rotsblokken.

Rotsblokken

Terwijl je door de aardlaag graaft zal het je vaak gebeuren dat er een rotsblok losraakt en naar beneden komt. De enige manier om dan te ontsnappen is zo snel mogelijk uit de weg van het rotsblok te gaan. Rockford heeft dezelfde snelheid als een rotsblok, dus ben je altijd veilig, tenzij je aarzelt of stopt.

Uitgang

Op het moment dat Rockford het vereiste aantal juwelen heeft verzameld wordt de uitgang getoond. Daarna is het aan jou om te beslissen of je nog bonuspunten wilt verzamelen (die zijn meer waard) of dat je de grot wilt verlaten, zodat je een bonuspunt opstrijkt voor iedere seconde die je nog over hebt.

Zorg er in ieder geval voor dat je weet waar de deur is, zodat je kunt ontsnappen voordat de tijd om is.



1065/1068

1086/1087

©1985,™, by First Star Software Inc.

In licentie geproduceerd door AACKOSOFT

Ontworpen door Peter Liepa

License arranged by International Computer Group