

# PACK OF ACES

Instructions for:  
**COMMODORE 64**  
**AMSTRAD CPC**  
**SPECTRUM 48/128K**  
**ENGLISH FRENCH GERMAN**

## LOADING INSTRUCTIONS

**AMSTRAD:** Press CTRL and small ENTER key, and follow screen instructions. 6128 owners should first type I TAPE [return] before loading from tape.  
**COMMODORE:** Hold down SHIFT and RUN/STOP keys, then press PLAY on tape.  
**SPECTRUM:** LOAD "" [return] then press PLAY on tape.

## INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

**AMSTRAD:** Introduire: run" ensuite faire ENTER et déprimer PLAY sur l'enregistreur.  
**COMMODORE:** SHIFT/RUNSTOP, et déprimer PLAY sur l'enregistreur.  
**SPECTRUM:** Introduire: LOAD"" ensuite faire ENTER et déprimer PLAY sur l'enregistreur. Si le jeu n'est pas chargé, modifier le volume ou charger la copie de réserve au côté 2. Rebobiner la cassette avant de le charger dans une machine quelconque.

## DEUTSCH LADEANWEISUNGEN

**AMSTRAD:** RUN" eingeben, dann ENTER drücken und PLAY für das Tonband.  
**COMMODORE:** SHIFT/RUNSTOP, und PLAY für das Tonband.  
**SPECTRUM:** LOAD"" eingeben, dann ENTER drücken und PLAY für das Tonband. Wenn sich das Spiel nicht lädt, versuchen, das Volumen zu ändern der Ersatzkopie auf Seite 2 laden. Vor Laden der Kassette in alle Geräte sicherstellen, daß das Band zurückgespult ist.

# INTERNATIONAL KARATE

Your aim as a Karate Master is to fight throughout the continents of the world for the International Karate Tournament.

## HOW TO PLAY

INTERNATIONAL KARATE is a karate simulation based as closely as possible on a karate tournament. The game is played by a player scoring points through the various ways of hitting an opponent. Each round lasts a maximum of 30 seconds during which you have to try and gain a maximum of 2 points. Depending on how successful a hit has been the judge will award you either a half point or a full point. Score 2 points and you have won that round.

Points scored are shown on a system of circles next to your score which light up to indicate a half point or a full point. The judge will tell you when to start, when to stop and what points you have scored. If you win the best out of three rounds then you can go to the next continent and the next opponent. And between trips to each of the continents there are two different bonus screens where you can win bonus points.

## FRANÇAIS

Pour rester maître du karaté, il vous faut lutter dans divers continents pour remporter le Tournoi International du Karaté.

## COMMENT JOUER

INTERNATIONAL KARATE est une simulation qui se fonde le plus près possible sur un tournoi de karaté. Le jeu: un des joueurs tente de gagner des points en frappant son adversaire de diverses touches. Chaque partie dure un maximum de 30 secondes et durant cette période vous devez essayer d'obtenir un maximum de 2 points. En fonction du degré du succès de chaque touche l'arbitre confère un demi-point ou un point entier. Une fois que deux points ont été gagnés la partie est remportée. Les points gagnés sont représentés par les cercles à côté de votre score, qui s'allument et vous montrent si vous avez gagné un demi-point ou un point entier. L'arbitre vous dira quand il faut commencer et vous arrêter et quels points vous avez gagnés.

Si vous remportez deux des trois parties vous pouvez lutter dans le continent prochain contre l'adversaire suivant.

## DEUTSCH

Als Karatemeister nehmen Sie in verschiedenen Erdteilen an dem Internationalen Karatewettkampf teil.

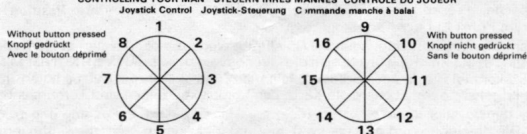
## SPIELREGELN

KARATE INTERNATIONAL ist eine Simulation des Karatekampfes, der einem Karate Wettkampf so ähnlich wie möglich ist. Das Spiel gilt für einen Spieler, der Punkte durch die verschiedenen Schläge erzielt, die er dem Gegner erteilt. Jede Rundzeit dauert höchstens 30 Sekunden. In dieser Zeit müssen Sie versuchen, höchstens 2 Punkte zu erzielen. Je nachdem, wie erfolgreich Ihre Schläge sind, erhalten Sie vom Schiedsrichter einen halben oder ganzen Punkt. Wenn Sie 2 Punkte erzielen, haben Sie die Runde gewonnen.

Die erzielten Punkte erscheinen in einem Kreissystem neben Ihrer Punktezahl, das aufleuchtet und entweder einen halben Punkt oder einen ganzen Punkt darstellt. Der Schiedsrichter gibt das Zeichen für Anfang und Ende und sagt, wieviel Punkte Sie erzielt haben.

Wenn Sie in drei Runden das beste Ergebnis erzielt haben, können Sie auf dem nächsten Erdteil mit dem nächsten Gegner weiterkämpfen.

## CONTROLLING YOUR MAN STEUEREN IHRES MANNES CONTROLE DU JOUEUR



## ENGLISH

1. Jump
2. Front lunge punch
3. Walk forward
4. Chest kick
5. Foot sweep
6. Crouch punch
7. Walk backwards
8. Back lunge punch
9. Flying kick
10. Front somersault
11. Front kick
12. Front side kick
13. Back crouch punch
14. Back side kick
15. Roundhouse
16. Back somersault

## FRANÇAIS

1. Saut
2. Botte avant debout
3. Pas en avant
4. Coup de pied à la poitrine
5. Glissade du pied
6. Botte accroupie
7. Pas en arrière
8. Botte arrière debout
9. Coup de pied volant
10. Culbute avant
11. Coup de pied avant
12. Coup de pied avant sur côté
13. Botte accroupie arrière
14. Coup de pied arrière sur côté
15. Pirouette
16. Culbute arrière

## DEUTSCH

1. Springen
2. Sprungschlag nach vorn
3. Vorwärts gehen
4. Brusttritt
5. Fußschlag
6. Dückschlag
7. Rückwärts gehen
8. Sprungschlag von hinten
9. Flugtritt
10. Überschlag nach vorn
11. Tritt von vorn
12. Seitentritt von vorn
13. Dückschlag von hinten
14. Seitentritt von hinten
15. Rundhaus
16. Überschlag rückwärts

## AMSTRAD

Player 1 Keys	Player 2 Keys	SPECTRUM Player 1 Keys	Player 2 Keys
1. E	f5	1. W	O
2. R	f6	2. E	P
3. F	f3	3. D	L
4. V	f enter	4. C	Symbol
5. C	f	5. X	M
6. X	f8	6. Z	N
7. S	f11	7. A	J
8. W	f4	8. Q	I
9. E + D	f5 + f2	9. W + S	O + K
10. R + D	f6 + f2	10. E + S	P + K
11. F + D	f3 + f2	11. D + S	L + K
12. V + D	f enter + f2	12. C + S	Symbol + K
13. C + D	f + f2	13. X + S	M + K
14. X + D	f8 + f2	14. Z + S	N + K
15. S + D	f11 + f2	15. A + S	J + K
16. W + D	f4 + f2	16. Q + S	I + K

# BOULDER DASH™

## COMMODORE FUNCTION KEYS

To get to the Menu Screen, press F1 or Fire button  
Press F3 for number of Players and Control Options  
Move joystick left or right to select Cave  
Move joystick up or down to select difficulty level  
Press RUN/STOP to restart a Cave  
Press SPACEBAR to pause/resume play

## SPECTRUM FUNCTION KEYS

The game automatically starts with the Menu Screen  
Press P to select number of Players and Control Options  
Move joystick left or right to select Cave  
Move joystick up or down to select difficulty level  
Press ESC to restart a Cave  
Press SPACEBAR to pause/resume play

## AMSTRAD FUNCTION KEYS

To get to the Menu Screen, press ENTER or RETURN  
Press ENTER/RETURN to select number of Players and Control Options  
Move joystick left or right to select Cave  
Move joystick up or down to select difficulty level  
Press ESC to restart a Cave  
Press SPACEBAR to pause/resume play

## Keyboard controls:

AMSTRAD	UP	SPECTRUM
DOWN	UP	E, O or 7
LEFT	DOWN	F, K or 6
RIGHT	LEFT	M, X or 5
FIRE	RIGHT	Symbol shift, C or 8
	SHIFT	N, V, B or Ø

## PLAYER OPTIONS:

1 or 2 Players can play using 1 or 2 joysticks.

## GAME OBJECTIVE:

The objective of Boulder Dash is to search throughout each CAVE and collect as many Jewels in as short a time as possible. Once the indicated amount of Jewels have been collected, the door to the mysterious escape tunnel is revealed and you go to the next level. Strategy and planning will help you master the "physics" of Boulder Dash. Boulders drop predictably enough, but you and Rockford also have to block growing Amoebas, transform Butterflies, outmanoeuvre Fireflies, and overcome other numerous obstacles.

## CHANCES:

Each player starts with 3 chances. Bonus tries are awarded after every 500 points. The tunnels created by Rockford will "shimmer" when you are awarded a bonus try. A bonus is also earned by completing a Playable intermission.

## CAVES AND LEVELS:

There are 16 CAVES, each comprising of several scrolling screens, numbered A to P. Each CAVE, has

5 Difficulty Levels. To select a different CAVE, move the joystick arm left or right when you are in the menu screen. To select a different Difficulty Level, go to the menu screen and move the joystick arm up or down. The greater the difficulty the less time you have and the more Jewels you have to collect. You may choose CAVE A, E, I or M, on Difficulty Levels 1-3. On Difficulty Levels 4 and 5, you must start with CAVE A. After making a selection, press the joystick trigger to begin the game.

## CAVES:

- \*A. INTRO. Pick up Jewels and exit before time is up.
- B. ROOMS. Pick up Jewels, but you must move boulders to get all Jewels.
- C. MAZE. Pick up Jewels. You must get every Jewel to exit.
- D. BUTTERFLIES. Drop boulders on Butterflies to create Jewels.
- \*E. GUARDS. The Jewels are there for the grabbing, but they are guarded by the deadly Fireflies.
- F. FIREFLY DENS. Each firefly is guarding a Jewel.
- G. AMOEBA. Surround the Amoeba with boulders, so it can't grow anymore. Pick up Jewels that are created when it suffocates.
- H. ENCHANTED WALL. Activate the Enchanted Wall and create as many Jewels as you can.
- \*I. GREED. You have to get a lot of Jewels here. Lucky there are so many.
- J. TRACKS. Get the Jewels and avoid the Fireflies.
- K. CROWD. You must move a lot of boulders around in some tight places.
- L. WALLS. You must blast through walls to get at some of the Jewels. Drop a boulder on a Firefly at the right time and place to do this.
- \*M. APOCALYPSE. Bring the Butterflies and Amoeba together and watch the Jewels fly.
- N. ZIGZAG. Magically transform the Butterflies into Jewels, but don't waste any boulders, and watch out for the Fireflies.
- O. FUNNEL. There is an Enchanted Wall at the bottom of the rock funnel.
- P. ENCHANTED BOXES. The top of each square is an Enchanted Wall, but you'll have to blast your way inside.

## (\* = Selectable)

## 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, Difficulty Level and bonus status. The bonus value occurs after the required number of Jewels have been collected. Every 500 points the tunnels sparkle for a moment and you get another Rockford. You also score 1 bonus point for each second of time remaining when you exit the CAVE.

NOTE: During gameplay, the scoring bar located on top or bottom of the screen will tell you the current status of play for the particular cave and level of difficulty selections as follows.

## PLAYABLE INTERMISSIONS:

There are 4 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, the intermissions. If you complete a Playable Intermission successfully, you receive a bonus Rockford.

## GAME ELEMENTS:

**ROCKFORD:** This little fellow is the star of the game! Rockford has the power to dig through the earth and collect the jewels found along the way. He can 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 Rockford. As gameplay begins, you are allotted three Rockfords, that is, three chances to rack up points before being destroyed, or moving on to another cave, or level of difficulty. If you lose all three Rockfords before advancing to the next cave, you will have to start again. **BOULDERS:** The rocks will fall whenever gravity dictates. They will fall straight down if unsupported, or they will topple off underlying objects if there is nothing to block their way. Experimentation is the best way to learn the "physics" of Boulder Dash. **JEWELS:** You must collect the required number of gleaming diamonds in order to exit one CAVE and advance to the next. There are many ways to create Jewels. For example: transforming Butterflies, suffocating Amoebas, or dropping boulders through an Enchanted Wall will create additional Jewels. When the proper number of Jewels have been collected, a flash will let you know that the escape door is revealed and open.

**FIREFLIES:** Beware the deadly Fireflies; they will explode on contact with Rockford. (Helpful hint...their behaviour is predictable as they only move along the edges of the exposed areas). Try turning the tables by dropping boulders on them, which causes them to blow up. (This comes in handy when you want to demolish a wall in order to get some Jewels).

**BUTTERFLIES:** The colourful Butterflies behave much like Fireflies. However, they fly in the opposite direction of the Fireflies, and they turn into Jewels when they explode.

**AMOEBA:** The Amoeba is a green blob that bubbles and grows through earth and air. Fireflies and Butterflies will explode on contact with the Amoeba. When Rockford surrounds the Amoeba with rocks, it runs out of growing space, suffocates and turns into Jewels. However, if the Amoeba grows too large (about 200 squares big) it will die and turn into boulders.

**ENCHANTED WALL:** The Enchanted Wall looks like any other wall; however, 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 into Jewels, but only if there is empty space below the wall. It will also turn into boulders if they drop through it. Once the enchantment phase is complete, it cannot be reactivated in the same round. **TITANIUM WALL:** The exterior wall is an indestructible boundary to play action. Rockford can only exit to the next CAVE through the escape door.

**ESCAPE DOOR:** Initially the Escape Door looks like a portion of the Titanium Wall. After Rockford has collected the required amount of Jewels, it is activated and begins to flash. At this point the mysterious escape door is revealed and you may exit, providing time doesn't run out. **TIME:** Each CAVE is timed. When time is running out a warning sound will occur.

## STRATEGY/TIPS:

**ROCKFORD:** Rockford can affect an object that is next to him without moving into it. Keep the joystick button depressed and move the joystick in the direction of the object or earth you wish to affect. Rockford will not move, but the object will react.

**BOULDERS:** You will often find yourself digging or moving downwards only to find that a boulder has been toppled by your movement and is about to land on you. The only way to avoid losing your man in these situations is to move quickly to the right or left, out of the boulder's way. Rockford runs as fast as a boulder falls, so it will never catch up with you, unless you hesitate or stop.

**EXIT:** When Rockford has collected the required amount of Jewels for the CAVE he is in, the Exit is revealed. At this time you should decide whether to go for bonus Jewels (at a higher value) or to exit for the time bonus points (1 for each second remaining). Make sure you know the location of the escape door and that you can get to it before time runs out.

## FRANÇAIS

## NOMBRE DE JOUEURS:

Boulder Dash peut se jouer à 1 ou 2 personnes avec 1 ou 2 manettes de jeu.

## BUT DE JEU:

Le but du jeu est de fouiller chaque CAVE et de ramasser autant de Joyaux que possible dans les plus brefs délais. Lorsque vous possédez suffisamment de Joyaux, la porte du mystérieux tunnel d'évasion apparaît et vous passez au niveau suivant. Pour maîtriser les difficultés de Boulder Dash, vous devez faire preuve de stratégie et de planification. Les éboulements ne sont pas difficiles à anticiper, mais Rockford et vous devez aussi faire face aux Amibes qui ne cessent de grandir, transformer les Papillons, déjouer les Lucioles et venir à bout de bien d'autres obstacles.

## NOMBRE DE VIES:

Chaque joueur possède 3 vies au départ. Des essais de bonus sont attribués tous les 500 points. Les tunnels créés par Rockford "miroitent" lorsque vous avez droit à un essai de bonus. Vous obtenez également un bonus en terminant un entracte jouable.

## CAVES ET NIVEAUX:

Il existe 16 CAVES, chacune d'entre elles se composant de plusieurs écrans annotés de A à P. Chaque CAVE possède 5 Niveaux de Difficulté. Pour Sélectionner une autre CAVE, manoeuvrez la manette de jeu vers la gauche ou la droite sur l'écran de menu, et vers le haut ou le bas pour sélectionner le Niveau de Difficulté. Plus le niveau est difficile, et moins vous avez de temps pour ramasser les Joyaux. Vous avez le choix entre les CAVES A, E, I et M pour les Niveaux de Difficulté 1 à 3. Si vous devez commencer à la CAVE A. Une fois la cave sélectionnée, appuyez sur le bouton de tir pour démarrer le jeu.

## CAVES

- \*A. INTRODUCTION: ramassez le Joyau et sortez avant la fin de délai imparti.
- B. PIECES: ramassez les Joyaux — vous devez enlever des rochers pour pouvoir le faire.
- C. LABYRINTHE: ramassez les Joyaux. Vous devez les ramasser tous pour pouvoir sortir.
- D. PAPILLONS: faites tomber les rochers sur les Papillons pour créer de Joyaux.
- \*E. GARDES: les Joyaux sont protégés par les redoutables Lucioles.
- F. REPAIRE DES LUCIOLES: chaque Luciole garde un Joyau.
- G. AMBIE: Vous devez cerner l'Ambie de rochers pour l'empêcher de se développer et ramasser les Joyaux lorsqu'elle étouffe.
- H. MUR ENCHANTE: activez le Mur Enchanté et créez autant de Joyaux que possible.
- \*I. AVIDITE: vous devez récupérer un grand nombre de Joyaux, heureusement que la cave n'en manque pas.
- J. PISTES: ramassez les Joyaux en évitant les Lucioles.
- K. EMBOULEMENT: vous devez déplacer énormément de rochers dans un espace limité.
- L. MURS: vous devez décaler des murs pour atteindre certains Joyaux. Pour y parvenir, jetez un rocher sur une Luciole au bon endroit et au bon moment.
- M. APOCALYPSE: rassemblez les Papillons et l'Ambie et regardez les Joyaux voler.
- N. ZIGZAG: transforme, avec magie, les Papillons en Joyaux, mais ne gaspillez pas vos rochers et prenez garde aux Lucioles.
- O. CHEMINÉE: il y a un Mur Enchanté au bas de la cheminée dans le rocher.
- P. BOITES ENCHANTEES: au sommet de chaque pièce carrée se trouve un Mur Enchanté, mais vous devez vous frayer chemin.

## (\* = Sélectionnable)

## SCORE:

Le score actuel est affiché au coin supérieur gauche de l'écran, à droite de l'illustration de Joyau. Le nombre de points par Joyau change. La valeur des Joyaux est déterminée par la CAVE, le niveau de difficulté et le bonus éventuel. Il est possible d'obtenir un bonus lorsque tous les Joyaux ont été rassemblés. Tous les 500 points, le tunnel clignote pendant un moment et vous obtenez un autre Rockford. Vous marquez aussi un point de bonus pour chaque seconde qu'il vous reste lorsque vous sortez de la CAVE.

NOTE: pendant le jeu, la barre de score située en haut ou en bas de l'écran vous indique la condition de jeu et le niveau de difficulté d'une cave particulière de la manière suivante.

## EXTRACTES JOUABLES:

Il existe 4 énigmes brèves interactives auxquelles vous pouvez accéder lorsque vous terminez les CAVES D, H, L et P. Il n'y a pas de pénalité pour jouer ou perdre les entractes. Si vous gagnez l'entracte, vous avez droit à un Rockford de bonus.

## ELEMENTS DU JEU:

**ROCKFORD:** ce petit bonhomme est la vedette de jeu! Rockford a le pouvoir de creuser la terre et de récupérer les Joyaux qu'il trouve en chemin. Il peut aussi pousser les rochers horizontalement si rien ne bloque leur chemin. Il peut supporter le poids d'un rocher sans être écrasé, mais si un rocher ou un Joyau tombe sur lui, vous le perdez. Vous commencez la partie avec trois Rockfords ou, autrement dit, trois chances de collectionner des points avant d'être détruit ou de passer à une autre cave ou à un autre niveau de difficulté. Si vous perdez vos trois Rockfords avant d'atteindre la cave suivante, vous devrez recommencer.

**ROCHERS:** Les rochers tombent selon la loi de la gravité. Ils tombent tout droit lorsqu'ils ne sont pas supportés, ou culbutent sur les objets sous-jacents si rien ne leur bloque le chemin. La meilleure façon de découvrir ce qui se passe est d'expérimenter.

**JOYAUX:** vous devez récupérer le nombre requis de diamants scintillants avant de pouvoir sortir d'une cave et de passer à la suivante. Il existe plusieurs façon de créer des Joyaux; en transformant les Papillons, en étouffant les Amibes ou en laissant tomber les rochers par le Mur Enchanté par exemple. Une fois que vous avez ramassé le nombre de Joyaux correct, un flash vous informe que la porte d'évasion s'est ouverte.

**LUCIOLES:** prenez garde aux redoutables Lucioles, elles exposent en touchant Rockford. (Conseil utile: leur comportement est facile à anticiper car elles ne se déplacent que sur les bords des zones exposées). Essayez de changer les cartes en leur jetant des rochers pour les faire exploser (ce qui est pratique, pour démolir un mur et accéder aux Joyaux).

**PAPILLONS:** les Papillons colorés se comportent de la même façon que les Lucioles et se transforment en Joyaux lorsqu'ils explosent.

**AMIBE:** l'Amibe est un point vert bouillonnant et se nourrit de l'air et de la terre. Les Lucioles et les Papillons exposent lorsqu'ils touchent une Amibe. Lorsque Rockford parvient à entourer une Amibe de rochers, cette dernière manque d'espace, étouffe et se transforme en Joyaux. Si vous laissez l'Amibe grandir (jusqu'à 200 carrés), elle meurt et se transforme en rochers.

**MUR ENCHANTE:** le Mur Enchanté ressemble à tout autre mur, mais lorsqu'il est touché par un rocher, il commence à vibrer pendant un certain temps. Pendant cette période, tous les rochers qui tombent sont transformés en Joyaux mais seulement s'il y a un espace vide sous le mur. Il transforme aussi les Joyaux en rochers s'ils passent à travers. Une fois la phase d'enchantement terminée, il ne peut être réactivé pendant le même tour.

**MUR DE TITANIUM:** le mur extérieur est totalement indestructible. Rockford ne peut sortir qu'en accédant à la cave suivante par la porte d'évasion.

**PORTE D'EVASION:** au départ, la Porte d'Evasion a l'air de faire partie de Mur de Titanium. Lorsque Rockford a ramassé suffisamment de Joyaux, elle est activée et commence à clignoter. A ce stade, la porte mystérieuse apparaît et vous pouvez sortir de la cave s'il vous reste assez de temps. TEMPS: à chaque CAVE est associé un délai bien précis. Lorsqu'il ne vous reste presque plus de temps, une alarme sonore retentit.

## STRATEGIE/CONSEILS:

**ROCKFORD:** Rockford peut affecter un objet placé près de lui sans le déplacer. Maintenez le bouton de tir de la manette de jeu enfoncé et déplacez la manette dans la direction de l'objet ou de la terre allant être affecté. Rockford ne bouge pas mais l'objet réagit.

**ROCHERS:** en creusant ou en vous déplaçant vers le bas, vous vous apercevrez qu'un rocher est délogé par le mouvement et qu'il est prêt à tomber sur vous. La seule façon de ne pas perdre Rockford dans cette situation est de le déplacer rapidement vers la gauche ou la droite pour l'écarter de rocher. Rockford coure aussi vite que le rocher tombe; ce dernier ne peut donc vous rattraper que si vous hésitez ou si vous vous arrêtez.

**SORTIE:** lorsque Rockford a ramassé assez de Joyaux pour la CAVE dans laquelle il se trouve, la Porte de Sortie apparaît. Vous devez alors décider de tenter les Joyaux de bonus (ayant une valeur plus élevée) ou de sortir pour obtenir le bonus de temps (1 point par seconde qu'il vous reste). Répérez l'emplacement de la sortie et vérifiez que vous avez le temps de l'atteindre avant que le temps ne se soit entièrement écoulé.

## DEUTSCH

Ein oder zwei Spieler können mit einem oder zwei Joysticks spielen.

## ZIEL DES SPIELS:

Bei Boulder Dash muß Du versuchen, jede HOHLE gründlich zu durchsuchen und soviele Juwelen wie möglich in kürzester Zeit einzusammeln. Wenn die angezeigte Menge Juwelen beisammen ist, erscheint die Tür zum geheimnisvollen Fluchttunnel, der zur nächsten Spielstufe führt. Strategie und Planung helfen, sich auf die Eigenheiten des Spiels einzustellen. Daß Felsbrocken herabfallen, darauf ist man ja eingestellt, aber außerdem muß Du zusammen mit Rockford der ausufernden Amöbe den Weg versperren. Schmetterlinge verwandeln, Leuchtkäfer austricksen und zahlreiche andere Hindernisse überwinden.

## CHANCES:

Jeder Spieler beginnt mit drei Chancen. Bei jeweils 500 Punkten bekommt man einen neuen Bonus-Versuch. Die von Rockford geschaffenen Tunnel "leuchten", wenn Du einen Bonus-Versuch bekommst. Einen Bonus gibt es auch, wenn man die Aufgabe in einer Spielbaren Phase schafft.

## HOHLEN UND SPIELSTUFEN:

Es gibt 16 HOHLEN, von denen jede aus mehreren rollenden Bildern besteht, die mit den Buchstaben A bis P gekennzeichnet sind. Jede HOHLE hat fünf Schwierigkeitsgrade. Um eine andere HOHLE zu wählen, bewege den Joystick-Hebel nach links oder rechts, wenn Du Dich im Menü-Bild befindest. Mit einer Joystick-Bewegung nach oben oder unten wählst man einen anderen Schwierigkeitsgrad. Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, umso kürzer ist die Zeit und umso mehr Juwelen muß man einsammeln. Mit den Schwierigkeitsgraden 1-3 kann man die HOHLE A, E, I und M wählen. Bei den Schwierigkeitsgraden 4 und 5 muß Du bei HOHLE A anfangen. Wenn Du Deine Wahl getroffen hast, drücke den Auslöser am Joystick, und das Spiel beginnt.

## HOHLEN:

- \*A. ANFANG: Sammle Juwelen und verlasse die Höhle, bevor die Zeit abläuft.
- B. ZIMMER: Sammle Juwelen; um alle Juwelen zu bekommen, muß Du Felsbrocken bewegen.
- C. LABYRINTH: Sammle Juwelen; Du muß alle Juwelen beisammenhaben, um die Höhle zu verlassen.
- D. SCHMETTERLINGE: Lasse Felsbrocken auf Schmetterlinge fallen. Dadurch werden sie zu Juwelen.
- \*E. WACHTER: Die Juwelen liegen zum Aufheben da, aber sie werden von den tödlichen Leuchtkäfern bewacht.
- F. LEUCHTKÄFER-HEIM: Jeder Leuchtkäfer bewacht ein Jewel.
- G. AMÖBE: Umstelle die Amöbe mit Felsbrocken, so daß sie nicht weiterwachsen kann. Sammle die Juwelen ein, die entstehen, wenn die Amöbe erstickt.
- H. VERZAUBERTE WAND: Aktiviere die Verzauberte Wand und schaffe so viele Juwelen, wie Du kannst.
- \*I. RAFFGIER: Hier muß Du eine Menge Juwelen einsammeln - wie gut, daß so viele da sind.
- J. SPUREN: Sammle die Juwelen ein und gehe den Leuchtkäfern aus dem Weg.
- K. MENGE: Du muß eine Menge Felsbrocken auf engem Raum bewegen.
- L. WANDE: Du muß einige Mauern sprengen, um an die Juwelen heranzukommen. Dies schafft Du, indem Du am richtigen Ort und zur richtigen Zeit einen Felsbrocken auf einen Leuchtkäfer fallen läßt.
- \*M. UNHEIL: Bringe die Schmetterlinge und die Amöbe zusammen und sieh, wie die Juwelen fliegen.
- N. ZICKZACK: Verzaubere die Schmetterlinge zu Juwelen, aber verschwende keine Felsbrocken und hüte Dich vor den Leuchtkäfern.
- O. TRICHTER: Am Ende des Felsstunnels befindet sich eine Verzauberte Wand.
- P. VERZAUBERTE KASTEN: Die Decke jedes quadratischen Raumes ist eine Verzauberte Wand, aber Du muß Dir den Weg dorthinein freisprengen.

## (\* = wählbar)

## PUNKTE:

Oben links auf dem Bildschirm, rechts von der Abbildung eines Jewels, erscheint die augenblickliche Punktezahl. Die Punktezahl, die man für ein Jewel bekommt, ist von der jeweiligen HOHLE, dem Schwierigkeitsgrad und dem Bonus-Stand abhängig. Der Bonus wird erteilt, wenn die erforderliche Zahl von Juwelen eingesammelt ist. Bei jeweils 500 Punkten gehen die Tunnelwände für einen Augenblick auseinander, und Du bekommst einen weiteren Rockford. Du erhältst auch einen Bonuspunkt für jede Sekunde Zeit, die bei Deinem Verlassen einer HOHLE noch verbleibt.

**HINWEIS:** Während des Spiels gibt die Punkte-Leiste oben oder unten am Bildschirmrand Aufschluß über den gegenwärtigen Spielstatus für die betreffende Höhle und den gewählten Schwierigkeitsgrad, und zwar wie folgt:

## SPIELBARE PAUSE:

"Boulder Dash" hat 4 kurze, interaktive Trickaufgaben, die Du nach Absolvieren der HOHLEN D, H, L und P spielen kannst. Du bekommst keine Strafpunkte, wenn Du die Puzzles nicht spielt oder nicht löst. Wenn Du jedoch die Spielbare Pause erfolgreich absolviert, erhältst Du einen Bonus-Rockford.

## SPIEL-ELEMENTE:

**ROCKFORD:** Der Kleine ist der Star des Spiels! Rockford kann sich durchs Erdreich wühlen und die Juwelen, die er dabei findet, einsammeln. Er kann einzelne Felsbrocken in der Waagerechten bewegen, solange nichts den Weg versperrt. Rockford kann direkt unter einem Felsbrocken stehen, ohne zerquetscht zu werden, aber wenn ein Felsbrocken oder ein Jewel auf ihn fällt, verliert Du einen Rockford. Bei Spielbeginn hat Du drei Rockfords, das heißt, drei Chancen, Punkte zu sammeln, bevor Du Dein Leben verlierst oder in

## FRANÇAIS

### BUT DU JEU:

Armé au départ d'un fusil automatique et de 5 grenades, vous devez vous rendre dans le territoire occupé par l'ennemi, où les bataillons adverses se sont retranchés dans les bourgs et territoires avoisinants. Les occupants ont formé des garnisons dans lesquelles ils retiennent vos compatriotes prisonniers. Vous vous empressiez d'atteindre la première garnison ennemie en évitant les tireurs d'élite qui vous guettent et les obstacles dissimulés en chemin, jusqu'à ce que vous vous heurtiez aux murs de l'enceinte dont défilent les troupes de défense. Si vous sortez vivant de cette attaque, vous accédez au secteur suivant du territoire ennemi pour y rechercher une autre garnison de prisonniers. Mais prenez garde, car le terrain change, comme les dangers! Vous devez vous battre tout au long du chemin vous menant vers la dernière garnison se trouvant dans le 8<sup>ème</sup> territoire. La victoire ne fait plus aucun doute. Mais vous apprenez que vos forces de soutien ont perdu votre première conquête. Vous devez donc faire demi-tour pour reprendre les territoires reconquis. Vous allez vous apercevoir que les ennemis ont tiré leçon de leur première défaite. Les rencontres se font de plus en plus féroces et les dangers de plus en plus périlleux.

**NOTE:** vous pouvez faire le plein de grenades dans les caisses de munitions dissimulées au hasard. En libérant un prisonnier avant son exécution, vous obtenez un bonus élevé.

### CARACTERISTIQUES ET OBSTACLES

Vous trouverez dans ce jeu tout ce que vous attendez d'une vraie zone de combat. Il est impossible de vous prévenir des dangers qui vous guettent sans perturber l'équilibre de la machine de combat que vous avez appris à devenir.

### Scores:

**800 points** par prisonnier sauté

**250 points** par grenade détruisant une maison

1 vie supplémentaire à **10.000, 30.000, 50.000 points** et tous les **20.000 points**.

### DEPLACEMENT:

**Spectrum** Instructions de déplacement données dans le programme.

**Amstrad et Commodore:** Manette de jeu uniquement

Pour tirer au fusil, appuyez rapidement sur le bouton de tir de la manette de jeu.

Pour lancer une grenade, appuyez sur le bouton de tir et maintenez-le enfoncé.

## DEUTSCH

### SPIELPLAN:

Die anfängliche Bewaffnung besteht aus einem automatischen Gewehr und 5 Handgranaten. Begebe Dich in das vom Feind besetzte Gebiet, wo sich die gegnerischen Truppen in den Straßenzügen und umliegenden Bereichen verschanzt haben. In ihren Garnisonen halten die Besatzer Gefangene aus Deinen eigenen Streitkräften fest. Schläge Dich zur ersten Garnison durch, wobei Du auf feindliche Scharfschützen und Hindernisse auf dem Weg achten mußt, bis Du an der Mauer des ersten Lagers stehst, hinter der die verteidigenden Truppen hervordringen werden. Wenn Du diesen Angriff abschlägst, kannst Du in den nächsten Teil des feindlichen Gebietes vordringen, wo Du nach der nächsten Garnison mit Gefangenen Ausschau halten mußt. Aber paß auf. Das Gelände und auch die Gefahren haben sich verändert. Weiter und weiter geht der Kampf, bis zur letzten Garnison im 8. Gebiet, wo der Sieg eigentlich Dir gehören sollte - bis Du erfährst, daß Deine unterstützenden Truppen die Kontrolle über das zuerst von Dir eroberte Stück Feindesland wieder verloren haben. Du mußt also umkehren, um diese Gebiete zurücksuerobern. Nur dieses Mal wirst Du sehen, daß der feind aus Deinen Siegen gelernt hat - der Kampf wird umso härter, die Gefahren werden noch tödlicher.

**HINWEIS:** In verstreut liegenden Munitionskästen wirst Du neue Granaten finden. Wenn Du einen Gefangenen vor der Hinrichtung bewahrt, bekommst Du einen hohen Bonus.

### MERKMALE UND HINDERNISSE:

Alles, was man auf einem echten Schlachtfeld erwarten würde und was einen auf die Gefahren aufmerksam macht, bringt die 'Kampfmachine', zu der Du geworden bist, aus dem Gleichgewicht.

### Punkte:

Errettung eines Gefangenen - **800 Punkte**

Handgranate landet auf Haus - **250 Punkte**

Zusätzliche Truppen bei **10.000, 30.000, 50.000** und jeden weiteren **20.000 Punkten**

### BEWEGUNGEN:

**Spectrum** Einzelheiten sind dem Programm zu entnehmen

**Amstrad and Commodore** Nur mit Joystick

Gewehrfeuer - Feuerknopf wiederholt und rasch drücken

Granatenwurf - Feuerknopf drücken und gedrückt halten

# N.E.X.U.S.

**NEXUS** is a game of action and danger. It gives you an animated character able to punch, kick, walk, run, jump and roll. And he can fire machine guns and hurl grenades. You'll identify his friends and enemies through the digitised faces of real people. But remember, only **NEXUS** can help you to achieve your overall objective.

### GAME OBJECTIVE

You have travelled to Colombia, in South America, in search of a missing friend. He has been kidnapped by an evil drug ring. And it is thought that he is held captive inside the drugs ring's HQ. This complex provides the game's setting. If you want to play to win here are your objectives.

- Locate your friend and release him.
- Gather the 128 pieces of information scattered through the complex. Piece this information into recognisable sentences. Transmit the sentences back to your newspaper via the **TRANSMISSION ROOM**. Alternatively, you can try this objective: Cause as much mayhem as possible inside the complex. Locate your friend and get out. You are unlikely to survive for long or score very much, but **maybe you will have a fun time**

### MISSION BRIEFING

You are an experienced journalist working for The Clarion newspaper. Your experience covers both journalism and survival skills. One day your editor summons you to an urgent conference. He says: "A friend of yours was investigating a drugs racket in Colombia. We've just heard he's been kidnapped by the drugs baron. I want you to go down there. Get him out and get me a scoop story."

The editor passes you a file which contains 32 rumours about the drugs ring's activities. Printed below are these rumours. The answers are to be found in the game. Each takes the form of a sentence. And each sentence is divided into 4 parts. Gather the parts - there are 128 in all. Edit them into whole sentences on the **EDITING TERMINALS** to create the 32 answers. Transmit the sentences back to the editor via a terminal in the **TRANSMISSION ROOM**. Each of the questions contains a clue which will help you to assemble the sentences and learn the answers.

### THE RUMOURS

- The name of the army officer behind the operation?
- Where are the drugs produced?
- What is the name of the Colombian front organisation?
- What is the name of the chief scientist involved?
- What is the name of the construction company who built the complex?
- Which communications frequency does the ring use?
- How many people are employed by the ring?
- How do the ring's leaders enter and exit the complex?
- Where does the ring train its personnel?
- What is the name of ring's elite guards?
- What is the name of their commander?
- How are the drugs disguised for shipment?
- What is the name of the politician who fronts the US operation?
- What is the name of the US front operation?
- Which country is used as a staging post?
- What transport is used to get the drugs into the USA?
- Where are the drugs stored in the USA?
- Are the drugs sent to other countries?
- Who finances the operation?
- The ring makes money. What is it used for?
- Who supplies the ring with arms?
- How many prisoners does the ring hold?
- There are rumours of torture. Can you confirm the methods used?
- Name of the Nexus member rumoured to be double-agent?
- Name of rival newspaper investigating story?
- Which security force has infiltrated the ring?
- Was the Miami police chief murdered by the ring?
- What is the level of monthly drugs production?
- Time & date of next shipment?
- Contact name for next shipment?
- Where is the shipment being delivered?
- Street value of next shipment?

### THE N.E.X.U.S. GROUP

When you land on the subterranean beach at the start of the game you will meet Tony. He is a member of **N.E.X.U.S.**, a group of undercover agents working to break the drugs ring from the inside. Tony & his friends will help you. Watch the next window. Follow instructions. Learn. Only **NEXUS** can provide you with new weapons, skills and vital information.

