

# **BOULDER DASH**

**CONSTRUCTION KIT**

© 1986 FIRST STAR SOFTWARE INC.

## **SPIELANLEITUNG**

*Für Commodore 64/128 und Atari  
HEMICOMPUTER*

### **DATABYTE**

15 Wolsey Mews, Kentish Town  
London NW5 2DX  
Telefon: 0044 - 1/482 1755

*Vertrieben von Databyte mit der Zustimmung von  
First Star Software Inc. Boulder Dash Construction Kit  
ist ein eingetragenes Warenzeichen von  
First Star Software Inc.  
Copyright 1986 First Star Software Inc.*

**DATABYTE**

## ÜBERBLICK

Das Spiel **Boulder Dash Construction Kit** besteht aus zwei Programmen. Mit dem **Construction Kit** (Bausatz) können Sie Ihre eigenen Boulder Dash Bildschirme anlegen. Mit dem Spiel **Boulder Dash IV the Game** können Sie entweder die neuen spannenden Bildschirme benutzen, die wir für Sie entwickelt haben, oder die Schirme ausprobieren, die Sie mit dem Construction Kit selbst ausgetüftelt haben.

## LADEN

**ATARI (Diskette):** Alle Cartridges herausnehmen. Der Computer sollte ausgeschaltet sein. Das Laufwerk anstellen. Sobald das Betriebslicht ausgeht, die Diskette mit dem Schild nach oben einlegen. Das Laufwerk schließen. Den Computer anschalten. Das Programm wird geladen und läuft automatisch. Auf die Titelanzeige warten und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

**ANMERKUNG:** Bei XL/XE-Modellen die Option-Taste gedrückt halten, während der Computer angeschaltet wird.

**COMMODORE 64/128 (Diskette):** Computer und Laufwerk einschalten. Die Diskette mit dem Schild nach oben eingeben. Laufwerk schließen. LOAD "\*"8,1 eintippen und dann die Return-Taste drücken. Das Programm wird geladen und läuft automatisch. Auf die Titelanzeige warten und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

## ANWEISUNGEN AUF DEM BILDSCHIRM:

"Press 1 to run the Construction Kit" (1 drücken, um Bausatz laufen zu lassen),

"Press 2 to run the Game" (2 drücken, um Spiel laufen zu lassen).

**ATARI (Kassette):** Eine Seite der Kassette enthält das Construction Kit, die andere das Spiel. Die gewünschte Seite wählen. Alle Cartridges herausnehmen. Der Computer sollte ausgeschaltet sein. Die Kassette in den Rekorder einsetzen. REWIND drücken, sodaß das Band auf jeden Fall ganz zurückgespult ist, dann PLAY. Die START-Taste gedrückt halten und währenddessen den Computer anschalten. Nach dem Signal (einem Piepton) RETURN auf dem Computer drücken. Das Band beginnt zu laufen und das Programm wird geladen. Nach einigen Minuten läuft es automatisch.

**ANMERKUNG:** Bei XL/XE-Modellen die OPTION- und START-Taste gedrückt halten, während der Computer angeschaltet wird.

**COMMODORE 64/128 (Kassette):** Eine Seite der Kassette enthält das Construction Kit, die andere das Spiel, Die gewünschte Seite wählen. Alle Cartridges herausnehmen. Der Computer sollte ausgeschaltet sein. Die Kassette in den Rekorder einsetzen. Die Tasten SHIFT und RUN STOP gedrückt halten und dabei den Computer anschalten. Das Programm wird geladen und läuft dann automatisch.

## **BESONDERE VORKEHRUNGEN:**

Ein oder zwei Joysticks.

## **CONSTRUCTION KIT (BAUSATZ)**

### **A) ÜBERBLICK:**

Planen und bauen Sie Ihre eigenen Boulder Dash Höhlen und Zwischenspiele. Es liegt ganz in Ihrer Hand, beliebige Dinge, wie Felsblöcke, Diamanten, Wände, usw., zu plazieren. Sie können auch die einzelnen Zeitspannen, die Anzahl der zu gewinnenden Diamanten, der Belohnungen und vieles mehr selbst festsetzen. Noch während des Anlegens lassen sich Ihre Bildschirme testen und, wenn nötig, sofort korrigieren. Sie können auch vollständige Spiele mit bis zu 64 Bildschirmen erstellen. Mischen Sie Ihre

Höhlen und Zwischenspiele in beliebiger Reihenfolge und spielen Sie sie dann mit Boulder Dash IV The Game durch.

Auf einer Diskette oder Kassette können Sie so viele Spiele unterbringen, wie Platz vorhanden ist. (Eine Diskette kann bis zu 10 verschiedene Spiele mit jeweils 20 verschiedenen Bildschirmen aufnehmen. Maximal sind also 200 Höhlen und Zwischenspiele möglich). Einer der ganz großen Vorteile dieses Spiels ist der, daß es einfach zu benutzen ist. Für die meisten Vorgänge brauchen Sie lediglich einen Gegenstand von der Palette zu wählen, indem Sie den Cursor dorthin bewegen und den Feuerknopf drücken. Darüberhinaus bietet Ihnen das Programm Befehle zur Dateiverwaltung, mit denen Sie Dateien kopieren und löschen, ein Verzeichnis aufrufen, Disketten formatieren und vieles mehr machen können.

Für ein vollständiges Spiel sollten Sie diese einfachen Schritte befolgen:

- (a) Entscheiden Sie sich, ob Sie eine Höhle oder ein Zwischenspiel anlegen wollen.
- (b) Plazieren Sie Ihre Felsen, Diamanten, Ausgangstüren usw.
- (c) Setzen Sie Zeit- und Zählleinheiten fest.
- (d) Speichern und testen Sie Ihre Höhlen.
- (e) Legen Sie eine Spielabfolge Ihrer Höhlen fest.

### **ACHTUNG!**

**SPEICHERN SIE IHRE BILDSCHIRME NICHT AUF DIE DISKETTE ODER DAS BAND MIT DEM BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT, SIE ZERSTÖREN SONST DAS PROGRAMM.**

### **B) DIE PALETTE**

Die Palette ist in zwei praktische Gruppen aufgeteilt: Die Pinsel und die Befehle. Die meisten Befehle können, wie unten gezeigt, auch mit einem einzigen Tastendruck aufgerufen werden.

---

<b>TASTE Funktionen</b>	<b>X=SYMBOL</b>	<b>FUNKTION</b>	<b>TASTE</b>
-------------------------	-----------------	-----------------	--------------

---

#### **PINSEL**

Felsblock	X X	Diamant
Verzauberte Wand	X X	Wand

Titanwand	X	X	Wachsende Wand	
Extra Rockford	X	X	Dreck	
Leuchtkäfer	X	X	Schmetterling	
Amöbe	X	X	Schleim	
Versteckter Ausgang	X	X	Normaler Ausgang	
Eingang	X	X	Linienmodus	L

### FUNKTIONEN

	Zufall	X	X	Radiergummi	E
C	Farbe ändern	X	X	Bildschirm testen	T
M	Hauptmenü	X	X	Neuer Bildschirm	N
P	Palette entfernen	X	X	Zeit- und Zähl- einheiten	V
F	Ganzes Bild				
S	Ton ein/aus				
↑	Funktion verlassen				

## SONDERTASTEN:

**NUR ATARI:** ESC - Funktion verlassen

### C) DIE PINSEL

Wählen Sie einen beliebigen Pinsel, indem Sie den Cursor auf das Symbol setzen und den Feuerknopf drücken. Sie können Ihren Cursor jetzt zu einer beliebigen Stelle auf dem Bildschirm bewegen und mit ihm "malen", indem Sie den Feuerknopf nochmals drücken. Sie malen stets auf dem Arbeitbildschirm, der ein Viertel der Gesamtfläche für eine Höhle umfaßt. Um die gesamte Höhle zu sehen, drücken Sie die F-Taste (siehe Funktion "Ganzes Bild").

**FELSBLOCKE** Die Felsen stürzen herab, wenn sie nicht abgestützt werden, fallen von Wänden und können einzeln gestoßen werden, wenn sich keine Hindernisse vor ihnen befinden.

**DIAMANTEN** In jeder Höhle muß jeweils eine bestimmte Zahl von Diamanten gesammelt werden, um zu gewinnen und im Fall von versteckten Ausgängen den Ausgang zu entdecken. Sie können jedoch auch Bildschirme haben, in denen man ohne Diamanten beginnt. Sie müssen dann allerdings Möglichkeiten

zur Verfügung stellen, diese zu schaffen. (Siehe Schmetterlinge und verzauberte Wände).

**VERZAUBERTE WÄNDE** Solch eine Wand sieht genau wie jede andere Wand aus. Wird sie jedoch von einem fallenden Gegenstand getroffen, so mahlt sie für einen bestimmten Zeitraum (siehe Zeitgeber). Während dieser Zeit verwandelt sie Felsen in Diamanten und Diamanten in Felsen. Der Bereich unter der Wand muß leer sein.

**WAND** Mit normalen Wänden werden Räume und Wege gebaut. Sie können nur überwunden werden, indem man sie durch eine Explosion zerstört.

**TITAN WAND** Diese Wand kann nicht zerstört werden. Die Felsbrocken bleiben auf ihrem Platz und fallen nicht von der Kante.

**WACHSENDE WAND** Befinden sich rechts und links neben dieser Wand keine Hindernisse, so wird sie wachsen und Räume schließen. Sie müssen gleich zu Anfang Schmutz oder einen beweglichen Gegenstand neben der Wand plazieren, sodaß sie nicht sofort wächst.

**EXTRA ROCKFORD** Wenn Sie einen oder mehrere zusätzliche Rockfords auf dem Bildschirm plazieren, so bewegen diese sich nicht. Sie müssen sie jedoch davor schützen, von Felsbrocken, Leuchtkäfern oder Schmetterlingen zerstört zu werden.

**SCHMUTZ** Wird als Füllmittel und auch zur Abstützung von Felsen und Diamanten benutzt. Leuchtkäfer und Schmetterlinge können diesen Stoff nicht durchdringen. Rockford kann den Dreck weggraben, indem er hindurchgeht oder indem Sie den Feuerknopf drücken und den Stick dabei in die gewünschte Richtung stoßen.

**LEUCHTKÄFER** Sie explodieren, sobald Rockford sie berührt und töten ihn. Sie können sie zerstören, indem Sie Felsbrocken auf sie fallen lassen. Auch bei Kontakt mit den Amöben explodieren sie. Sie fliegen stets in eine vorhersehbare Richtung.

**SCHMETTERLINGE** Diese Tiere verhalten sich ganz ähnlich wie die Leuchtkäfer. Allerdings fliegen sie in die entgegengesetzte Richtung und produzieren Diamanten, wenn sie explodieren.

Versuchen Sie mal, einen Felsbrocken auf sie fallen zu lassen.

**AMÖBE** Eine grüner Fleck (wie auf der Palette gezeigt), der durch Schmutz wächst. Wird die Amöbe von Felsbrocken oder Wänden eingeschlossen, so erstickt sie und verwandelt sich in Diamanten. Wächst die Amöbe jedoch zu sehr (200 Einheiten), so verwandelt sie sich in Felsbrocken. Die Wachstumsgeschwindigkeit kann mit den Zeitgebern eingestellt werden.

**SCHLEIM** Sieht genauso aus wie die Amöbe, verhält sich aber eher wie eine durchlässige Wand, die die Felsbrocken und Diamanten in verschiedenen Raten durch den Schleim fallen läßt. Diese Raten können Sie mit dem Zeitgeber kontrollieren. Auf der Palette ist der Schleim als ein blauer Fleck dargestellt.

**VERSTECKTER AUSGANG** Diese Tür sieht genauso aus wie eine Titanwand und ist somit nur sehr schwer zu finden.

**AUSGANG** Dieser Ausgang wird blinkend sichtbar, sobald die nötige Zahl von Diamanten gesammelt ist.

**EINGANG** Dies ist der Ort, an dem Rockford am Anfang jeder Höhle erscheint.

## D) DIE BEFEHLE

**LINIE** Sie können mit dem aktuellen Pinsel Reihen von Objekten schaffen, indem Sie das Linien-Symbol wählen oder die Taste "L" auf der Tastatur wählen. Um eine Linie zu ziehen, drücken Sie den Feuerknopf an einem Ende des Bildschirms, bewegen den Cursor zum Endpunkt und drücken den Feuerknopf nochmals.

**ZUFALL** Wählen Sie das Würfel-Symbol, so werden mit dem aktuellen Pinsel 20 Gegenstände auf den Bildschirm gebracht.

**FARBE** Setzen Sie den Cursor auf das Farb-Symbol oder drücken Sie die Taste "C". Es erscheint ein Farbmenü. Bewegen Sie den Joystick, bis Sie Ihre gewünschte Farbe bekommen. Drücken Sie dann den Feuerknopf, um ein anderes Farbregister zu wählen.

**TEST** Drücken Sie die Taste "T" oder wählen Sie das Test-Symbol auf der Palette. Jetzt läßt sich der aktuelle Bildschirm genau wie

in einem echten Spiel durchspielen. Achten Sie darauf, daß Sie zumindest einen Eingang und einen Ausgang haben. Sie können jederzeit zum Editiermodus zurückkehren, indem Sie bei einem Commodore die Taste RUN/STOP oder bei einem Atari ESC drücken.

**MENÜ** Mit der "M"-Taste oder dem entsprechenden Symbol können Sie das Dateimenü anzeigen. Bewegen Sie den Joystick in eine beliebige Richtung, um die gewünschte Funktion zu wählen, und drücken Sie dann den Feuerknopf. Sie können Ihre Bildschirme laden (LOAD) und sichern (SAVE). Weiterhin lassen sich Spielabfolgen festlegen (GAME) und Dateiverwaltungsvorgänge durchführen (siehe Abschnitt "Eine Spiel aufbauen" für weitere Einzelheiten).

**NEUER BILDSCHIRM** Drücken Sie diese Taste oder wählen Sie dieses Symbol, um den Bildschirm völlig zu leeren und einen neuen anzulegen. Das Programm fordert Sie dazu auf, Ihre Wahl zu bestätigen. Anschließend bietet Ihnen ein Menü die Optionen, eine Höhle oder ein Zwischenspiel anzulegen, einen Bildschirm zu editieren oder zu testen oder ihn von Band oder Kassette zu laden.

**PALETTE** Mit der Taste "P" oder dem entsprechenden Symbol können Sie die Palette vorübergehend entfernen, um auch den Platz unter ihr zu nutzen. Sie können die Palette zurückholen, indem Sie die einzelne nach oben zeigende Pfeiltaste benutzen. **VORSICHT!** Verwechseln Sie diese Taste nicht mit den Cursortasten!

**ZEITGEBER** Die Taste "V" oder das Uhrensymbol zeigen ein Menü an, mit dem die Werte der Zeitgeber und Zähleinheiten für die Höhlen gesteuert werden. Hierdurch werden Faktoren wie die Geschwindigkeit des Spiels, die Zeitgrenze der Höhle (in Sekunden), die Zeiträume für verzauberte Wände, Amöben usw. beeinflußt. Um die Werte zu verändern, bewegen Sie den Stick nach rechts oder links. Wollen Sie schneller werden, so bewegen Sie den Stick nach oben oder unten. Wird der gewünschte Wert angezeigt, so drücken Sie den Feuerknopf und gehen zum nächsten Symbol.

**GANZES BILD** Drücken Sie die Taste "F", um aller vier Bild-



schirme, aus denen eine Höhle besteht, zu sehen. Hierbei können sie auch das Fenster für den Arbeitsbildschirm verschieben (großer Cursor). Mit nochmaligem Drücken der Taste "F" oder dem Feuerknopf können Sie zum einfachen Arbeitsbildschirm zurückkehren.

### **E) EIN SPIEL AUFBAUEN**

Ein Spiel besteht aus einer Abfolge von Höhlen und Zwischenspielen. Ein Standard-Spiel hat 16 Höhlen und 4 Zwischenspiele. Eine Höhle ist etwa 4 Bildschirme groß, ein Zwischenspiel hingegen nur einen Bildschirm. Zweck eines Zwischenspieles ist es, den Spieler, der 4 Höhlen nacheinander erfolgreich überwunden hat, mit einem schnellen Puzzle (etwa 20 Sekunden) zu belohnen. Sie können hier einen Bonus verdienen, ohne Gefahr zu laufen, eine Rockford zu verlieren, falls Sie keinen Erfolg bei dem Puzzle haben sollten. Mit dem CONSTRUCTION KIT liegt es jedoch ganz und gar bei Ihnen, wieviele Höhlen und Zwischenspiele Sie einbauen.

### **F) EINE HÖHLE SPEICHERN**

Der erste Schritt beim Erstellen eine Spielabfolge ist der, daß Sie all Ihre getesteten Bildschirme (Höhlen und Zwischenspiele) speichern. Folgen Sie den unten beschriebenen Schritten:

- Menü-Symbol aufrufen oder "M" drücken.
- Mit dem Joystick SAVE wählen.
- Entscheiden, ob Sie auf Band oder Diskette sichern wollen.
- Neuen Dateinamen für Höhle oder Zwischenspiel eingeben und RETURN drücken. Sie brauchen keine Verlängerung anzugeben. Das Programm macht das automatisch für Sie.

Anmerkung: Wenn Sie eine Höhle oder ein Zwischenspiel speichern, müssen Sie einen NEUEN Dateinamen angeben, der nicht bereits auf der Diskette existiert. Wollen Sie unbedingt einen existierenden Namen benutzen, so müssen Sie die alte Datei löschen, bevor Sie Ihre aktuelle Datei speichern. (Benutzen Sie die unten erklärten Diskettenoptionen).

### **G) EINE SPIELABFOLGE ANLEGEN (DISKETTE)**

Haben Sie all Ihre Bildschirme auf Diskette gesichert, so wählen Sie das Wort GAMES vom MENÜ. Ihnen werden dann 5

Spieloptionen geboten:

**NEW GAME (NEUES SPIEL)** Hierdurch wird die aktuelle Spielabfolge im Speicher gelöscht.

**GAME FILES (SPIELDATEIEN)** Hierdurch wird der Katalog von Höhlen und Zwischenräumen von der aktuellen Diskette gelesen.

**LOAD GAME (SPIEL LADEN)** Mit dieser Option wird eine zuvor angelegte Spielabfolge geladen. Sie müssen den Namen der gewünschten Abfolge eingeben. (Verwechseln Sie LOAD GAME nicht mit LOAD SCREEN).

**SAVE GAME (SPIEL SICHERN)** Hier wird die aktuelle Spielabfolge auf Diskette gespeichert. Sie müssen einen einzigartigen Namen für die Abfolge festlegen.

**EDIT GAME (SPIEL EDITIEREN)** Wenn Sie EDIT wählen, sehen Sie einen in zwei Spalten geteilten Bildschirm vor sich: die rechte Spalte enthält die Namen aller Höhlen und Zwischenräume auf der aktuellen Diskette, die linke Spalte zeigt die Abfolge Ihrer Höhlen im aktuellen Spiel.

Der stark leuchtende Cursor zeigt an, in welcher Spalte Sie sich befinden. Sie können die Spalten wechseln, indem Sie den Stick nach rechts oder links bewegen. Die Zeiger (angezeigt durch <>) werden nach oben und unten bewegt, indem Sie diese Richtungen mit dem Joystick nachvollziehen. Die Buchstaben "Y" (Yes/Ja) und "N" (No/Nein) neben dem Dateinamen zeigen an, ob der Spieler die jeweilige Datei in dem von Ihnen angelegten Spiel wählen kann. Sie können diese Option ändern, indem Sie den Stick in dieser Spalte nach oben und nach unten bewegen.

**Wenn sie den Feuerknopf drücken,** wird die Datei mit dem Zeiger in der rechten Spalte zu einem Platz mit Zeiger in der linken Spalte kopiert.

Haben Sie noch weitere Höhlen auf einer separaten Diskette, so können Sie diese in ein Spiel laden, indem Sie die Diskette in das Laufwerk eingeben und die oben erklärte Option GAME FILES wählen. Sie sollten jedoch darauf achten, daß sich alle Höhlen und Zwischenräume auf der gleichen Diskette wie die Spieldatei befinden, wenn Sie das Spiel tatsächlich mit BOULDER DASH THE GAME spielen.

Sie können diese Option jederzeit mit der nach oben zeigenden

Pfeiltaste verlassen. Wenn Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt in den Editiermodus zurückkehren, befindet sich Ihre Abfolge noch im Speicher.

## H) EINE ABFOLGE ANLEGEN (BAND)

Wenn Sie mit einem Band arbeiten, können Sie keine Spielabfolge-Datei erstellen. Stattdessen müssen Sie Ihre Höhlen und Zwischenräume auf dem Band in der Abfolge speichern, in der Sie sie spielen wollen.

Wollen Sie ein Spiel mit einer bestimmten Abfolge von Höhlen und Zwischenräumen erstellen, so gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Den Menü (M) Befehl eingeben.
2. Den LOAD-Bildschirm wählen.
3. Die erste gewünschte Höhle vom Arbeitsband laden. Wenn Sie wollen, können Sie Zeit sparen, indem Sie das Band zu dem Platz vorspulen, an dem sich der jeweilige Bildschirm befindet.
4. Ein neues Band in den Rekorder eingeben.
5. SAVE auf dem Menü wählen.
6. Schritte 2 bis 5 wiederholen, bis Sie alle für Ihr Spiel nötigen Höhlen gewählt haben.

ANMERKUNG 1: Wenn Sie eine Höhle vom Band laden wollen und keinen Dateinamen angeben, lädt das Programm den nächsten Bildschirm, den es auf dem Band finden kann, und zwar unabhängig davon, ob es sich dabei um eine Höhle oder ein Zwischenspiel handelt.

ANMERKUNG 2: Geben Sie Namen ein, wenn das Laufwerk schon an der Datei vorbeigelaufen ist, so ist dies kein Problem. Sie können das Band **jederzeit** zurückspulen. Findet das Programm die Datei, so wird sie geladen.

ANMERKUNG 3: Ist der Dateiname falsch, so sucht das Programm ständig weiter. Sie können dies unterbrechen, indem Sie auf dem Commodore die Taste RUN/STOP drücken. Bei einem Atari hat die Taste ESC die gleiche Funktion. Zeigt dies keine Wirkung, so drücken Sie die Taste RESTORE. Dies bringt Sie zum Anfang des Construction Kit.

## **I) DAS LADEN UND SICHERN VON HÖHLEN BEI BANDGERÄTEN**

Beim Laden einer Höhle läßt der Computer stets einen einzelnen Pieptöne ab. Im Anschluß hieran sollten Sie das Band einlegen einzulegen und die Taste PLAY auf dem Rekorder zu drücken. Drücken Sie anschließend eine beliebige Taste, um das Laden zu initiieren. Beim Sichern einer Höhle gibt der Computer zwei Pieptone ab. Im Anschluß hieran sollten Sie das Band einlegen und die Tasten PLAY und REC auf dem Rekorder drücken. Benutzen Sie dann eine beliebige Taste, um den Speichervorgang auszulösen.

**ACHTUNG!** Da Sie viele Höhlen auf einem einzigen Band haben können sollten Sie darauf achten, daß Sie nicht zuvor gesicherte Höhlen überschreiben.

Beim Laden können Sie das Band bis zu einer beliebigen Stelle vor der gewünschten Höhle zurückspulen. Passen Sie jedoch auf, daß Sie nicht zu weit zurückgehen, sonst wird es eine lange Zeit dauern, die Höhle zu finden.

Beim Speichern muß sich das Band auf jeden Fall hinter der letzten auf dem Band gesicherten Höhle befinden. Sie können einen Zähleratz für all Ihre Höhlen anlegen, aber dieser ist nicht immer zuverlässig.

## **J) DISKETTEN-OPTIONEN**

Diese Optionen sind nicht unbedingt notwendig, um Boulder Dash Spiele und Bildschirme zu erstellen und sollen Ihnen lediglich das Leben leichter machen.

**Catalog** (Katalog): Mit diesem Befehl werden alle Dateien auf der aktuellen Diskette einzeln angezeigt.

**Format** (Formatieren): Diese Option ermöglicht Ihnen, eine Diskette zu formatieren, ohne das Construction Kit verlassen zu müssen.

**Delete** (Löschen): Sie können jede Datei auf der aktuellen Diskette permanent löschen. Sie müssen den Dateinamen ganz genau angeben, und zwar mit Erweiterung, sofern vorhanden.

**Rename** (Umbenennen): Hiermit können Sie den Namen einer Datei ändern. Achten Sie darauf, auf jeden Fall die korrekte Erweiterung zu benutzen: INT für Zwischenräume, CAV für Höhlen und GAM für Spielabfolgedateien.

**Copy** (Kopieren): Mit dieser Option können Sie eine beliebige Datei auf eine andere Diskette kopieren.

## **K) TIPS UND HINWEISE**

1. Mit der Rundlauf-Funktion des Cursors können Sie Zeit sparen, wenn Sie den Cursor von einem Ende zum anderen bewegen wollen. Verschwindet der Cursor auf der einen Seite vom Bildschirm, so taucht er auf der anderen wieder auf.
2. Um interessante Bildschirme zu erstellen, ist es wichtiger, sich auf die Lösung eines Problems zu konzentrieren, als darauf, soviele Diamanten wie möglich zu sammeln.
3. Die zeitliche Begrenzung für die Höhle ist ein wichtiger Faktor. So kann es einem Spieler z.B. so vorkommen, als ob er nie genug Zeit hat, die Höhle zu beenden. Hat er dann ein bestimmtes Puzzle gelöst, so hat er auf einmal mehr als genug Zeit.
4. Entwickeln Sie Spiele, in denen der Spieler zwar genug Zeit, aber immer einen Diamanten zu wenig hat. Probiert der Spieler weitere Möglichkeiten aus, so findet er den fehlenden Diamanten.
5. Höhlen mit vielen verschiedenen Lösungsmöglichkeiten machen besonders viel Spaß. Der Spieler wird geradezu süchtig und will immer weiter spielen, da er stets etwas neues ausprobieren und immer bessere Zeiten oder mehr Diamanten bekommen kann.
6. Frustrieren Sie den Spieler nicht zu sehr. Fordern Sie nicht zu viel von ihm. Vermitteln Sie ihm eher den Eindruck, daß er ganz nah dran war und es beim nächsten Mal auf jeden Fall schaffen kann.

## **BOULDER DASH IV (SPIEL)**

### **ZIEL DES SPIELS**

Diejenigen von Ihnen, die schon Boulder Dash Fans sind, brauchen wohl keine Einleitung. Sie können gleich bei der Beschreibung der Höhlen weitermachen. Ziel des Spiels Boulder Dash ist es, die Höhlen zu durchsuchen und die angegebene

Zahl von Diamanten zu sammeln. Ist dies gelungen, so wird ein Ausgang sichtbar (oder aktiv) und Sie müssen durch diesen in die nächste Höhle entkommen. Strategie und Planung sind hierbei das A und O. Die Lösungen für die einzelnen Höhlen sind in der Regel ganz einfach, aber nicht unbedingt sofort zu erkennen. Lesen Sie die Beschreibung der Pinsel im Abschnitt zum Construction Kit, um zu verstehen, wie die einzelnen Elemente in den Höhlen reagieren.

## FUNKTIONSTASTEN

### Commodore 64/128

F3 — Anzahl der Spieler und Joysticks

STICK — Höhlenzahl

FEUERKNOPF — Das Spiel starten

LEERTASTE — Pause

RUN/STOP — Das Spiel neu starten

### Atari

OPTION-Taste — Anzahl der Spieler und Joysticks

ESC-Taste — Einen Bildschirm verlassen

STICK — Höhlenzahl

FEUERKNOPF — Das Spiel starten

LEERTASTE — Pause

START — Das Spiel neu starten

## CHANCEN:

Jeder Spieler beginnt mit 3 Chancen. Nach 500 Punkten wird er mit einer Extrafigur belohnt. Außerdem können Sie sich einen zusätzlichen Rockford verdienen, indem Sie die Zwischenspiele gewinnen.

## PUNKTE MACHEN:

Während des Spiels befindet sich der Balken mit dem Punktestand an der oberen Kante des Bildschirms. Die Zahlen dort haben folgende Bedeutung (von links nach rechts):

— Zahl der zu sammelnden Diamanten

— Punktwert jedes gesammelten Diamanten

— Zahl der bisher gesammelten Diamanten

— Gesamtzahl der gesammelten Punkte

Sie erhalten Punkte für jeden gesammelten Diamanten und jede beim Verlassen der Höhle verbleibende Sekunde. Jeder über das Minimum hinaus erreichte Diamant ergibt Bonuspunkte.

## EIN SPIEL LADEN

### **Eine Spielabfolge laden (Diskette)**

Ist das Programm geladen, so fragt es nach dem Dateinamen des Spiels. Zum Programm gehört ein eingebautes Spiel mit dem Namen GAME1. Tippen Sie GAME1, drücken Sie RETURN und warten Sie darauf, daß die Höhlen geladen werden. Ist dies geschehen, so ändern sich die Buchstaben im Namen des Spiels von weiß zu blau. Dies bedeutet, daß Sie jetzt Höhlen wählen können. Indem Sie den Joystick bewegen, durchblättern Sie die verfügbaren Höhlen. Drücken Sie den Feuerknopf, um ein Spiel zu starten. Ist das Spiel vorbei, so kehren Sie automatisch zur Titelanzeige zurück. Der Name des aktuellen Spiels wird jetzt in weißen Buchstaben gezeigt. Wollen Sie es noch einmal spielen, so drücken Sie einfach RETURN. (Vorsicht! Bewegen Sie den Joystick nicht, bevor Sie RETURN drücken). Die Buchstaben werden wieder blau und Sie können Höhlen wählen und/oder das Spiel wie oben beschrieben starten. Sollten Sie den Joystick doch bewegen, bevor Sie RETURN drücken, so löschen Sie einfach die aus Versehen geschriebenen Buchstaben und tippen Sie den Namen des gewünschten Spiels nochmal. Wollen Sie Ihr eigenes Spiel spielen, so geben Sie den Namen Ihrer Spielabfolge ein. Denken Sie daran, die Spielabfolgedatei und alle dazugehörigen Höhlen müssen sich auf derselben Diskette befinden.

### **Eine Spielabfolge laden (Band)**

Ist das Programm geladen, so fragt es Sie, wieviele Bildschirme Sie laden wollen. Das Programm hat 15 eingebaute Bildschirme. Tippen Sie 15, drücken Sie RETURN und warten Sie darauf, daß alle Höhlen geladen werden. Wollen Sie Ihre eigenen Spiele spielen, so geben Sie Ihr eigenes Band ein und tippen Sie die Zahl der zu ladenden Höhlen ein. Geben Sie weniger als die Gesamtzahl der Höhlen ein, die sich auf Ihrem Band befinden,

so lädt das Programm die angegebene Zahl. Tippen Sie eine Zahl, die höher ist als die Gesamtzahl, so wird das Programm versuchen, zusätzliche Höhlen zu laden, und zwar unbegrenzt.

## **GAME OVER/SPIEL VORBEI**

Ist das Spiel vorbei (keine weiteren Leben usw.) und wollen Sie das gleiche Spiel noch einmal spielen, so beantworten Sie die Frage auf dem Bildschirm mit "Y" für Ja. Tippen Sie "N", wenn Sie ein neues Spiel laden wollen.

## **HÖHLENBESCHREIBUNG SPIEL 1**

1. Gefängnis: Retten Sie 4 Diamanten aus Ihren Zellen. Seien Sie vorsichtig! Sie können hier eine große Überraschung erleben.
2. Safe: Zählen Sie durch! Einer fehlt!
3. Regen: Passen Sie auf, es regnet Felsblöcke!
4. Wilde Flucht: Lösen Sie drei Puzzles und laufen Sie um Ihr Leben! Der Schmetterling ist Ihnen auf den Fersen. Töten Sie ihn nicht zu früh.
5. Jagd: (Zwischenspiel) Wenn Sie dies spielen, verlieren Sie einige Diamanten. Wenn Sie alle Diamanten erhalten, verlieren Sie einige Sekunden.
6. Rettung: Sie müssen nur einen Diamanten retten. Sie werden sich bestimmt drei Minuten lang damit abplagen. Dabei gibt es einen Weg, es ganz einfach in nur 30 Sekunden zu schaffen!
7. Strudel: Hier ist nur ein Diamant zu holen. Sehen Sie, wie sie sich drehen! Es ist ganz einfach!
8. Stoßen: Verlieren Sie keine. Wenn Sie clever sind, brauchen Sie nicht so weit zu stoßen.
9. Rambo: Töten Sie alle, zur richtigen Zeit und an der richtigen Stelle! Sie haben keine Zeit, zwischen den Schlüssen zu atmen.
10. Zielen: (Zwischenspiel) Versuchen Sie, den Kopf zu treffen. Sie haben 20 Sekunden.
11. Tut: Wenn Sie die Gruft von Tut-ench-Amun betreten, dann kommen Sie vielleicht niemals zurück. Seien Sie vorsichtig, gehen Sie nicht allein hinein.
12. Labyrinth: Dies ist ein wirkliches Durcheinander. Öffnen Sie besser nicht die falsche Tür.
13. Sprengung: Sie können es nur schaffen, wenn Sie Ihren Weg freisprengen.
14. Zusammenprall: Schmetterlinge gegen Amöben. Sie selbst werden gewinnen . . . es sei denn, die Kreaturen gehen zusammen auf Sie los.
15. Autobahn: (Zwischenspiel) Passen Sie auf die LKWs auf, wenn sie die Fahrbahn überqueren.