

BOULDER DASH IV™

CONSTRUCTION KIT

LOADING INSTRUCTIONS Press CTRL & small Enter together.

CONTROLS

Use Cursor Keys	Up	
Use Cursor Keys	Down	
Use Cursor Keys	Left	Or use joysticks.
Use Cursor Keys	Right	
Space Bar	Fire	
ESC	Exit a screen	

THE GAME

The object of Boulder Dash is to search through caves and collect the indicated number of diamonds in the time limit. The way to solve the caves is usually very simple, but not at first apparent. Please read the description of the game elements in the "CONSTRUCTION KIT" to understand more about the different aspects of the game.

PLAYING THE GAME

You can move your character, Rockford, around the cave using the joystick. If you find you can not complete the cave you are on, pressing ESC will make Rockford commit suicide! You can then start the cave again. You are awarded an extra life every 500 points.

CONSTRUCTION KIT

By using this part of the program, you can create your own Boulder Dash caves and intermissions. You can also make a complete game by using up to 64 screens in any order of caves and intermissions. These designs can be used with the Boulder Dash IV game.

Starting: When editing for the first time, you will be presented with a menu that gives the choice of editing a current cave or intermission or creating a new one. Use the keys or joystick to move the pointer on the menu, and click on the desired option.

Along the top or side of the screen you will see a number of icons. Reading from left to right their functions are described below



OBJECTS

Boulder: The rocks will fall if unsupported, and can be pushed if there are no objects in front of it. When selected, place on the game screen by moving the mouse and pressing the left button.

Diamond: In every cave a certain number of diamonds need to be collected to win, and to leave the cave.

Enchanted Wall: Looks like any other wall, except when hit by an object it will "mill" for a certain time. During this time, it will turn boulders into diamonds and vice versa.

Wall: A regular wall used to build spaces and paths. It can't be crossed, but can be destroyed by explosions.

Titanium Wall: This wall is indestructible.

Growing Wall: If there are no obstacles next to it, this wall will grow into any free space.

Extra Rockford: These won't move, but you must protect them from being destroyed by boulders, etc.

Dirt: Used as a filler. Stops all objects except Rockford!

Fireflies: They explode on contact, killing Rockford. They are destroyed by dropping boulders on them, or by contact with Amoeba.

Butterflies: They behave as above, except they produce diamonds when they explode.

Amoeba: This grows through dirt, and unless confined (when it will turn into diamonds) will eventually turn into Boulders.

Slime: Looks like the Amoeba, but allows rocks and diamonds to pass through.

Hidden Exit Door: This door looks just like Titanium Wall, and is obviously difficult to find.

Exit Door: This exit will be revealed as soon as the required number of diamonds have been collected.

Entrance: This is where Rockford starts.

COMMANDS

Line Mode: This draws a row of the current icon selected. Click for the start position, and click again for the end position.



Random: Selecting the dice icon will place 20 of the selected objects on the game screen randomly.

Eraser: This selects an empty space, which can be used to delete misplaced objects.

C: (Press C) A colour menu will be displayed allowing you to change the colours.

T: (Press T) This tests the screen you are editing. Use the joystick to control Rockford. You have one life only.

M: (Press M) This selects the main menu described below.

N: (Press N) This selects new screen, and clears the cave/intermission you are working on.

P: (Press P) This removes the selection menu enabling you to work on a larger area.

CLOCK: This allows the timings and counters to be altered. Use the joystick to alter the values.

Other functions accessed by keys only are:

F— Full screen (view the whole playing area)

MAIN MENU

Using the main menu you can set a sequence using load and save. Simply load each cave in turn and save them on to one tape as a sequence. They can then be re-loaded at the start of a Boulder Dash IV game.

CAVES AND SEQUENCES

A NOTE ABOUT CAVES AND INTERMISSIONS: A standard Boulder Dash "game" consists of a total of 16 caves and 4 intermissions. The caves are made up of 4 TV screens of maze, etc. and this is where the player must collect the required diamonds. After every 4 caves the player is rewarded with a "bonus game", the intermission. This is just a single screen, where he/she can score extra points or lives. Obviously, using this kit, one can alter the number of caves and intermissions to any number or sequence.



Boulder Dash is a registered trademark of First Star Software Inc. Boulder Dash Construction Kit and Rockford are trademarks of First Star Software Inc. Boulder Dash was created by Peter Liepa with Chris Grey. Audiovisual material copyrighted 1989 First Star Software Inc. All rights reserved.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Appuyez simultanément sur CTRL et petit ENTER.

COMMANDES

Touches curseur	Vers le haut	
	Vers le bas	Ou bien servez-vous de la manette.
	A gauche	
	A droite	
Barre d'espacement	Feu	
↑ ou ESC	Pour désélectionner une image-écran.	

LE JEU

Vous avez pour objectif de fouiller les cavernes pour ramasser dans le délai prescrit le nombre de diamants indiqué. Normalement, la solution en est très simple, quoique pas évident au premier abord. Pour mieux comprendre les différents aspects du jeu, consultez la description des divers éléments du jeu (voir ci-dessus: CONSTRUCTION KIT).

COMMENT JOUER

Vous pouvez déplacer ROCKFORD dans la caverne en vous servant de la manette. Si vous trouvez impossible de réussir une caverne, appuyez sur ESC pour que ROCKFORD se suicide! Ceci vous permettra de recommencer la caverne concernée. Vous obtiendrez une vie supplémentaire tous les 500 points.

CONSTRUCTION KIT

En exploitant cette partie du programme, vous pouvez créer vous-même des cavernes et des jeux supplémentaires. Vous pouvez également créer un jeu complet à partir de jusqu'à 64 images-écran avec cavernes et jeux supplémentaires dans n'importe quel ordre. La configuration sélectionnée peut être utilisée avec le BOULDERDASH IV.

DEMARRAGE: Lors de la première édition, on vous présentera un menu offrant la possibilité soit d'éditer une caverne/un jeu supplémentaire en cours, soit d'en créer de nouveaux. Servez-vous des touches ou de la manette pour déplacer le pointeur et puis sélectionnez l'option voulue.

Vous verrez sur l'écran un nombre de symboles graphiques dont les fonctions (de gauche à droite) sont décrites ci-dessous (pour sélectionner un symbole, appuyez sur le bouton de gauche).

LES OBJETS

Rochers: Lorsqu'ils ne sont pas supportés, les rochers tombent et peuvent être déplacés s'il n'y a pas d'objet en face. Pour introduire un objet dans l'image-écran, servez-vous de la souris et appuyez sur le bouton de gauche.



Diamants: Chaque caverne renferme un certain nombre de diamants: il faut les ramasser pour gagner — et pour sortir de la caverne.

Mur enchanté: On dirait un mur comme les autres... seulement, le mur enchanté, lorsqu'il est heurté par un objet, se reume pendant un moment pour transformer les rochers en diamants et vice versa.

Mur: Mur normal destiné à la construction d'espaces et d'allées. Infranchissable, mais on peut le faire sauter...

Mur de titane: Ce mur est indestructible.

Mur "poussant": S'il n'y a pas d'obstacle à côté, ce mur "pousse" pour occuper des espaces libres.

ROCKFORDS supplémentaires: Ceux-ci sont incapables de se déplacer, mais il faut les protéger contre des rochers, etc...

Crasse: Sert de matériau de remplissage. Arrête tous les objets sauf ROCKFORD!

Lucioles: Celles-ci explosent au contact (adieu ROCKFORD...) On peut les détruire en y lançant des rochers. Tout contact avec des amibes leur est mortel.

Papillons: Idem, mais donnent des diamants en explosant.

Amibes: Poussent à travers la crasse et au bout d'un moment se transforment en rochers (ou bien diamants si enfermées).

Dépôts visqueux: Ressemblent aux amibes, mais laissent passer rochers et diamants.

Porte de sortie cachée: Ressemble au mur de titane, donc difficile à repérer.

Porte de sortie: Se révèle dès que le nombre requis de diamants auront été ramassés.

Entrée: Point de départ ROCKFORD.

COMMANDES

Mode ligne: pour créer ligne correspondant au symbole sélectionné. Cliquez la souris (i) début et (ii) fin.

Distribution aléatoire: pour réaliser la distribution aléatoire de 20 objets parmi les objets choisis, sélectionnez le symbole dé.

Effacement: pour sélectionner un espace vide destiné à effacer des objets mal placés.

Horloge: permet de modifier durée/compteurs.

C (Appuyez sur C): pour changer de couleur. A l'aide du menu couleur, sélectionnez la couleur à changer et appuyez sur le bouton.

T (Appuyez sur T): pour tester l'image-écran que vous éditez. Pour commander Rockford, utilisez la manette. Vous disposez d'une seule vie.

M (Appuyez sur M): pour sélectionner le menu principal (voir ci-dessous).

N (Appuyez sur N): pour sélectionner une nouvelle image-écran et effacer la caverne/jeu supplémentaire en cours.



D'autres fonctions accessibles uniquement par touche:

F: Affichage complet (vue intégrale)

MENU FICHER

A partir du menu principal, vous pouvez créer une séquence chargement/sauvegarde: il faut tout simplement charger les cavernes chacune à son tour et les conserver sur bande en séquence. Vous pourrez les recharger ultérieurement pour lancer le BOULDERSDASH IV.

CAVERNES/JEUX SUPPLEMENTAIRES: Le jeu standard BOULDERDASH consiste en 16 cavernes et 4 jeux supplémentaires. Les cavernes se composent de 4 images-écrans (dédales, etc. . .) renfermant les diamants. Toutes les 4 cavernes, le joueur a la possibilité d'un "BONUS GAME"—jeu à une seule image-écran permettant de gagner des points/vies supplémentaires. Ceci permet également de modifier soit le nombre, soit la séquence de cavernes/jeux supplémentaires.

BOULDERDASH IV & CONSTRUCTION KIT (Bobadas y juego de construcción)

INSTRUCCIONES DE CARGA

Pulsa CTRL y ENTER pequeña a la vez.

MANDOS

Teclas del cursor Arriba

idem Abajo

idem Izda

idem Decha

Barra espaciadora Disparo

↑ O ESC Dejas un cuadro

O usa el joystick.

EL JUEGO

El objeto del Boulderdash es buscar y recoger, en cuevas, el número de diamantes indicado, en el tiempo disponible. Generalment la forma de hacerlo es bien sencilla, pero no evidente a primera vista.

Lee la descripción de los elementos del juego en 'Construction Kit' para comprender mejor los varios aspectos del juego.

COMO JUGAR

Puedes mover a tu personaje, Rockford, por la cueva mediante el joystick. Si no puedes completar la tarea en la cueva en que estás, puedes ocasionar el suicidio de Rockford pulsando ESC. Entonces puedes volver a empezar en esa misma cueva. Por cada 500 puntos conseguidos ganas una vida.

THE CONSTRUCTION KIT (el Juego de construcción)

Usando esta parte del programa puedes crear tus propias cuevas e intervalos Boulderdash. También puedes hacer un juego completo usando cierto número de cuadros en cualquier orden de cuevas e intervalos.

Estos diseños se pueden usar con el juego Boulderdash IV.

COMIENZO

Al editar por primera vez se te presenta un menú que te da la opción de editar una cueva o intervalo actual, o de crear una nueva. Usa teclas o el joystick para mover el indicador sobre el menú y tecllea en la opción que quieras.



En el costado de la pantalla verás unos símbolos. Sus funciones —de izda. a decha.— son como sigue.

OBJETOS

Rocas: De non soportarlas se caen, y se puede empujarlas, si no hay objetos delante de las mismas. Una vez hecha la selección, coloca el cuadro del juego moviendo para ello el "ratón" y pulsando el botón izquierdo.

Diamante: Para ganar y salir de la cueva tienes que recoger cierto número de diamantes en cada cueva.

Pared Encantada: Parece una pared cualquiera, salvo que al chocar cualquier objeto contra ella "muele" por cierto tiempo, convirtiendo rocas en diamante, y viceversa.

Pared: Una pared corriente usado para crear espacios y caminos. No se puede cruzarla pero se puede romperla mediante explosiones.

Pared de Titanio: Es indestructible

Pared de Crecimiento: Si no hay obstáculos se extiende a cualquier espacio libre.

Rockford Extra: Estos no se mueven pero tú debes cuidarlos para evitar su destrucción por rocas, etc.

Basura: Se usa para rellenos. Detiene todos los objetos pero no a Rockford.

Luciernagas: Explotan al hacer contacto, matando a Rockford. Para destruirlas hay que dejar caer rocas sobre las mismas, o ponerlas en contacto con una amiba.

Mariposas: Se comportan como las luciérnagas, salvo que al explotar producen diamantes.

Amiba: Crece en la basura, y a menos que se le impida (en cuyo caso se en diamantes) acaba por transformarse en rocas.

Legamo: Se parece a Amiba pero permite el paso de rocas y diamantes.

Puerta de Salida Oculta: Esta puerta se parece a la pared de titanio y es por eso difícil de encontrar.

Puerta de Salida: Se revelará tan pronto como se recoja el número de diamantes requerido.

Entrada: Es aquí donde empieza Rockford.

MANDOS

Modalidad en línea: (Pulsa L). Con esto se dibuja una hilera del símbolo seleccionado. Tecléa para conseguir la posición de partida y de nuevo para la posición de acabado.

El Azar: Seleccionando el símbolo del dado presenta al azar 20 de los objetos seleccionados.

Borrador: (Pulsa E). Seleccionando un espacio vacío que se puede usar para borrar objetos mal colocados.

C. (Pulsa C): Aparece un menú de colores, lo que te permite cambiarlos.



T. (Pulsa T): Con esto se verifica el cuadro que estás editando. Contrólale a Rockford mediante el joystick. Tienes sólo una vida.

M. (Pulsa M): Esto selecciona el menú escogido, descrito más adelante.

N. (Pulsa N): Selecciona "NEW SCREEN" (nuevo cuadro) y despeja la cueva/intervalo en que te ocupas.

P. (Pulsa P): Despeja el menú de selección permitiéndote operar en una zona más grande.

Reloj. (Pulsa V): Permite altera los tiempos y los contadores. Hazlo con el joystick.



Otras funciones que se consiguen mediante las teclas son:
F — Pantalla completa (vista del área de juego completa).

MENU ESCOGIDO

Con el menú principal puedes ajustar una secuencia usando LOAD (carga) y SAVE (guardar). Basta con cargar una cueva a la vez y almacenarlas, como una secuencia, en el casete. Se puede volver a cargar al comienzo de un juego Boulderdash IV.

CUEVAS Y SECUENCIAS

Nota sobre las cuevas e intervalos:

Un juego Boulderdash standard se compone de un total de 16 cuevas y 4 intervalos. Las cuevas se componen de 4 pantallas de laberintos, etc. donde hay que recoger los diamantes requeridos. Tras cada 4 cuevas el jugador gana un 'juego de bonificación' que es el intervalo. Esto es una pantalla en la que puedes apuntarte puntos o vidas extra. Naturalmente usando este juego puedes formar cualquier secuencia y número de cuevas e intervalos.

