

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.

BOULDERDASH IV & Pacchetto costruzione

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Premi i tasti SHIFT e RUN/STOP e poi PLAY.

AVVERTENZA: Il Lato 1 della cassetta contiene il gioco Boulderdash IV e la sequenza di 15 caverne.

Il Lato 2 contiene il Pacchetto di Costruzione.

CONTROLLI

Usare il joystick.

ALTRI TASTI

Barra Spaziatrice

F3

↑

RUN/STOP

Pausa/Ripresa

Numero di giocatori e Joystick

Uscita da videata

Riprende il gioco

IL GIOCO

L'obiettivo di Boulderdash è di cercare per le caverne e raccogliere il numero indicato di diamanti nel tempo prestabilito.

Il modo di risolvere una caverna è di solito molto semplice, ma non a prima vista.

Per capire meglio i vari aspetti del gioco, leggi attentamente le descrizioni degli elementi del gioco nel Pacchetto di Costruzione.

COME GIOCARE

Finito di caricare una sezione del gioco, ti vien chiesto quante videate vuoi caricare. Il programma dispone di 15 videate salvate dopo di questo, per cui, a meno che non stai caricandone una tua, devi adesso battere il numero 15. Il programma carica, quindi, le videate richieste.

Puoi muovere il personaggio Rockford per la caverna mediante il joystick. Se non riesci a completare la caverna in cui ti trovi, premi RUN/STOP e Rockford si suicida! Adesso puoi ricominciare di nuovo. Ogni 500 punti fatti, ottieni una vita supplementare.



IL PACCHETTO DI COSTRUZIONE

Utilizzando questa parte del programma, puoi creare le tue caverne e gli intervalli. Puoi anche farti un gioco completo usando fino a 64 videate in qualunque ordine di caverne e intervalli.

Questi disegni, possono essere tutti utilizzati con Boulderdash IV.

INIZIO

Editando per la prima volta, ti viene dato un menu con la scelta di editare la caverna in corso o l'intervallo o di crearne una nuova. Usa il joystick per muovere il puntatore sul menu e poi fai clic sull'opzione desiderata.

Sul lato dello schermo vedrai un certo numero di icone. Leggendo da sinistra a destra, le loro funzioni sono descritte come segue:

OGGETTI

MASSO — I massi cadono se non sono sostenuti, e possono essere rotolati se non ci sono altri oggetti davanti. Per eseguirli dopo averli selezionati, usa il mouse premendo poi il pulsante di sinistra.

DIAMANTE — In ogni caverna, occorre trovare un certo numero di diamanti, sia per vincere che per uscire dalla caverna.

MURO INCANTATO — Sembra un muro qualsiasi, eccetto che quando viene colpito da un oggetto vibra per un po', mutando pietre in diamanti e viceversa.

MURO — Un muro normale, usato per delimitare spazi e sentieri. Non può essere attraversato, ma può essere fatto saltare.

MURO DI TITANIO — Questo muro è indistruttibile.

MURO ESPANDIBILE — Se non ci sono ostacoli di mezzo, questo muro si espande in qualunque spazio vuoto.

ROCKFORD SUPPLEMENTARI — Non si muovono, ma tu devi proteggerli dai massi, ecc.

TERRICCIO — Utilizzato per riempire. Blocca tutti gli oggetti, eccetto Rockford!

LUCCIOLE — Esplodono al contatto e uccidono Rockford. Le puoi distruggere seppellendole sotto i massi, o facendole andare a sbattere con le Amebe.

FARFALLE — Si comportano allo stesso modo, eccetto che quando esplodono producono diamanti.

AMEBE — Queste crescono nel terriccio e, se non vengono circonscritte (e si tramutano in diamanti), diventano massi.

FANGHIGLIA — Assomiglia alle Amebe, ma permette il passaggio di pietre e diamanti.

USCITA NASCOSTA — Questa porta sembra un muro di titanio ed è difficile da trovare.

USCITA — Questa porta appare quando hai raccolto il numero prestabilito di diamanti.

ENTRATA — Da qui inizia Rockford.



COMANDI

FILA (LINE MODE) — (Premi L) Questo allinea una serie delle icone selezionate. Fai clic per la posizione di inizio e poi ancora per la posizione di termine.

RANDOM (A CASO) — Selezionando l'icona dado, 20 degli oggetti selezionati vengono situati a caso sullo schermo.

CANCELLA (ERASER) — (Premi E) Questo seleziona uno spazio vuoto che puoi usare per cancellare oggetti fuori posizione.

C — (Premi C) Appare un menu di colori. Muovi il joystick fino a che non ottieni il colore voluto, poi premi FUOCO per selezionarne un altro.

T — (Premi T) Questo collauda la videata che stai editando. Usa il joystick per controllare Rockford. Hai una sola vita.

M — (Premi M) Questo seleziona il menu di file descritto qui sotto.

N — (Premi N) Questo seleziona la NUOVA VIDEATA (NEW SCREEN) ed elimina la caverna/intervallo su cui stai lavorando.

P — (Premi P) Questo toglie il menu di selezione, permettendoti di lavorare su un'area più ampia.

OROLOGIO — (Premi V) Questo ti permette di modificare le durate e i contatori. Usa il joystick per modificare i valori.

Le altre funzioni accessibili solo con i tasti sono:

F — Tutto Schermo (visualizza l'intera area di gioco).

MENU DI FILE

Con il menu principale, puoi impostare una sequenza mediante carica/salva. Basta caricare ogni caverna a turno e salvarle su nastro una dopo l'altra, prendendo nota di quante caverne/intervalli si trovano nella sequenza. Queste possono poi essere ricaricate all'inizio del gioco.

BOULDERDASH IV & KONSTRUKTIONS-KIT

LADEANWEISUNGEN SHIFT e RUN/STOP e dann PLAY drücken.

HINWEIS: Auf Seite 1 der Kassette ist das Spiel BOULDERDASH IV und eine Spielfolge von 15 Höhlen.

Das Konstruktions-Kit befindet sich auf Seite 2.

STEUERUNG

Mit Joystick.

TASTEN

Leertaste — Pause ein/aus

F3 — Zahl der Spieler und Joysticks

↑ — Einen Bildschirm verlassen

RUN/STOP — Neubeginn des Spiels

DAS SPIEL

Das Ziel des Spiels BOULDERDASH besteht darin, Höhlen zu durchsuchen und eine gewisse Anzahl Diamanten innerhalb der Zeitbegrenzung einzusammeln. Sich in den Höhlen zurechtzufinden, ist normalerweise sehr einfach, jedoch nicht auf den ersten Blick! Lesen Sie bitte die Beschreibung der Spielelemente im KONSTRUKTIONS-KIT, um die verschiedenen Aspekte des Spiels besser zu verstehen.



SO WIRD GESPIELT

Nach dem Laden des Spiels werden Sie aufgefordert, einzugeben, wieviele Bildschirme Sie laden möchten. Nach dem Programm sind 15 Bildschirme gespeichert, wenn Sie also nicht Ihren selbst erstellten Bildschirm laden wollen, tippen Sie nun bitte 15 ein.

Daraufhin lädt das Programm die gewünschte Anzahl Bildschirme.

Sie können ROCKFORD, Ihren Diamantensucher, mit dem Joystick durch die Höhlen steuern. Wenn Sie die aktuelle Höhle nicht beenden können und RUN/STOP drücken, begeht ROCKFORD Selbstmord! Daraufhin können Sie erneut mit der Höhle beginnen. Alle 500 Punkte bekommen Sie ein zusätzliches Leben.

KONSTRUKTIONS KIT

Unter Verwendung dieses Programms können Sie selbst Höhlen und Zwischenspiele erzeugen. Unter Verwendung von bis zu 64 Bildschirmen in einer beliebigen Reihenfolge von Höhlen und Zwischenspielen können Sie auch ein komplettes Spiel erstellen. Diese Spiele lassen sich mit dem BOULDERDASH IV Spiel einsetzen.

Der Anfang: Beim ersten Aufbereiten erscheint ein Menü, das Ihnen die Wahl gibt, entweder eine aktuelle Höhle/ein aktuelles Zwischenspiel abzuändern oder neu zu erstellen. Den Menücursor bewegt man mit der Maus oder über die Tasten und klickt bei der gewünschten Option.

Am oberen oder seitlichen Rand des Bildschirms erscheint eine Reihe von Symbolen, deren Funktionen im folgenden von links nach rechts betrachtet beschrieben werden. (Um ein Symbol auszuwählen, drückt man den linken Taster.)

GEGENSTÄNDE UND WESEN

Felsbrocken: Ungestützte Felsbrocken fallen herab und lassen sich verschieben, wenn keine Gegenstände davor sind. Nach Anwahl der Felsbrocken werden diese mit der Maus durch Drücken des linken Tasters auf den Spielbildschirm gebracht.

Diamant: In jeder Höhle ist eine bestimmte Anzahl Diamanten einzusammeln, um gewinnen und die Höhle verlassen zu können.

Zaubermauer: Diese sieht wie jede andere Mauer aus, doch wenn sie getroffen wird, 'mahlt' sie eine Zeitlang und macht Felsen zu Diamanten — und umgekehrt.

Mauer: Eine normale Mauer zur Raumbegrenzung und zum Bauen von Wegen. Sie lässt sich nicht durchdringen, kann jedoch durch Explosion zerstört werden.

Titanmauer: Diese Mauer ist unzerstörbar.

Wachsende Mauer: Wenn keine Hindernisse neben dieser Mauer sind, wächst sie in jeden freien Raum hinein.

'Extra Rockfords': Dies bewegen sich nicht, doch Sie müssen sie vor der Zerstörung durch fallende Felsbrocken u.s.w. schützen.

Schmutz: Wird als Auffüllmasse verwendet. Versperrt allen außer Rockford den Weg.

Glühwürmchen: Diese explodieren und töten Rockford bei Berührung. Sie können zerstört werden, indem man Felsbrocken auf sie wirft oder wenn sie mit Amöben in Kontakt kommen.

Schmetterlinge: Wie oben, jedoch erzeugen sie beim Explodieren Diamanten.



Amöben: Diese wachsen durch den Schmutz hindurch, und wenn sie nicht eingegrenzt werden (wenn ja, verwandeln sie sich in Diamanten), werden sie schließlich zu Felsbrocken.

Schleim: Sieht aus wie Amöben, lässt jedoch Felsen und Diamanten hindurch.

Verborgene Ausgangstür: Diese Tür sieht genauso aus wie die Titanmauer, so daß sie verständlicherweise schwierig zu finden ist.

Ausgangstür: Dieser Ausgang wird sichtbar, sobald die erforderliche Anzahl Diamanten eingesammelt worden ist.

Eingang: Hier beginnt Rockford.

BEFEHLE

Reihenwahl: (L drücken.) Hiermit wird eine Reihe des aktuell gewählten Symbols



angezeigt. Man klickt für die Startposition und dann noch einmal für die Endposition.

Zufällige Wahl: Durch Anwahl des Würfels erscheint ein zufälliges Sortiment von 20 der ausgewählten Gegenstände/Wesen auf dem Bildschirm.

Löschen: (E drücken.) Hierdurch wird ein Leerraum gewählt, der zum Entfernen falsch platzierter Gegenstände verwendet werden kann.

Uhr: (V drücken.) Hiermit werden die Zeiten und Zähler abgeändert.

C — (C drücken.) Ein Farbenmenü erscheint in der Anzeige. Man bewegt den Joystick, bis die gewünschte Farbe erzielt ist und drückt dann 'Feuer', um ein anderes Farbgitter anzuwählen.

T (T drücken.) Hiermit wird der in Bearbeitung befindliche Bildschirm getestet. Steuern Sie Rockford mit dem Joystick. Sie haben nur ein Leben.

M: (M drücken.) Hierauf erscheint das unten beschriebene Hauptmenü.

N: (N drücken.) Wahl eines neuen Bildschirms. Die/das aktuell bearbeitete Höhle/Zwischenspiel verschwindet vom Bildschirm.

Weiter, nur über die Tastatur zu steuernde Funktionen sind:

F — der gesamte Bildschirm (gesamte Spielfläche)

HAUPTMENÜ

Vom Hauptmenü aus kann man die Höhlen- Zwischenspiel-Parameter bestimmen,



eine Höhle laden, speichern und neu beginnen und Zugriff zu den Diskettenbefehlen und den Spieloptionen bekommen.

