

Screen Shots:  
Amiga



Rockford's the name, and underground mining's the game! Can you guide Rockford through the 16 different caves, collecting diamonds and avoiding falling boulders, exploding fireflies and other underground hazards. Not only does this pack contain the latest Boulder Dash game, but also an amazing construction kit that allows you to design and play your very own caves and puzzles. So now there is no limit to the fun you can have!

Il s'appelle Rockford et il prospecte le sous-sol pour découvrir des diamants! Pouvez-vous guider Rockford à travers les 16 grottes différentes, en recueillant des diamants et en évitant les rochers qui tombent, les lucioles explosives et tous les autres dangers du sous-sol. Vous trouverez ici, non seulement le jeu Boulder Dash le plus récent, mais aussi un étonnant kit de construction qui vous permettra de concevoir et de jouer vos propres grottes et de résoudre vos propres mystères.

Se llama Rockford y se decide a la minería. ¿Podrás guiar a Rockford a través de 16 diferentes cuevas, recogiendo diamantes y evitando las rocas que caen, las luciérnagas que explotan y otros enormes peligros? Este disco no sólo contiene la última versión de La Mina de Diamantes, sino también un maravilloso equipo de construcción que te permitirá diseñar tus propias cuevas y puzzles. ¡Ahora tu diversión no tendrá límites!

Er heißt Rockford. Und er ist unter der Erde auf der Suche nach Diamanten. Können Sie Rockford durch die 16 verschiedenen Höhlen führen, ihn dabei Diamanten aufsammeln lassen und ihn vor herabfallenden Feldsbrocken, explodierenden Glühwürmchen und anderen unterirdischen Gefahren bewahren? Diese Packung enthält nicht nur das neueste BOULDER DASH-Spiel, sondern auch einen Bausatz, mit dem Sie Höhlen und Aufgaben selbst gestalten können. Ihrem Spielvergnügen sind also keine Grenzen gesetzt!

Rockford è il nome e scavare in miniera è il gioco! Sei capace a guidare Rockford attraverso 16 caverne diverse, raccogliendo diamanti ed evitando la caduta di macigni, facendo esplodere lucciole ed altri ostacoli sotterranei? Questa confezione non solo contiene l'ultimo gioco Boulder Dash, ma anche un sorprendente kit da costruzione che ti permette di progettare e di giocare con le tue caverne ed i tuoi puzzles personali. Così, adesso, non ci saranno più limiti al tuo divertimento!

Amiga	Amiga
Amstrad	464/6128/+ Cass/K7
Amstrad	464/6128/+ Disk
Atari	Atari STFM/STE
Spectrum	48/128/+ Cassette
Commodore	64/128 Cassette
Commodore	64/128 Disk

BOULDERDASH  
CONSTRUCTION KIT

Title Code  
876



ED05





## BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT

### INSTRUCTIONS

#### CHARGEMENT

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD""..8.1
Amstrad (Cass) 464	RUN"
Amstrad 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (Disk)	RUN/DISK

**ATARI ST:** Mettez l'ordinateur hors tension, introduisez le disque du jeu et mettez sous tension avec la souris. Cliquez deux fois sur le fichier LOADER.PRNG affiché. Le programme va se charger.

**AMIGA:** Mettez l'ordinateur hors tension, introduisez le disque du jeu et mettez sous tension. Le jeu va ensuite se charger automatiquement.

Une fois le programme chargé, vous pouvez utiliser le kit de construction ou jouer le jeu. Appuyez la touche appropriée: le programme exécutera la action souhaitée.

#### LE JEU

Dans Boulder Dash, il s'agit de parcourir des grottes et de recueillir le nombre indiqué de diamants dans le temps dont vous disposez. La solution, dans chaque grotte, est généralement fort simple, mais n'apparaît pas immédiatement. Veuillez lire la description des éléments du jeu. Le jeu de "KIT DE CONSTRUCTION" pour mieux comprendre les aspects différents de votre jeu.

#### POUR JOUER

Une fois que la section jeu est chargée, l'écran vous demande un nom de fichier - tapez GAME1 ou de 16 grottes (prédefinies) ou le nom de l'un des jeux que vous avez créés avec le kit. Vous pouvez faire évoluer Rockford, votre personnage, dans la grotte avec la manette. Si vous êtes incapable de terminer dans la grotte où vous vous trouvez, un appel sur ESCape - et Rockford se suicide! Vous pouvez alors recommencer. Tous les 500 points, vous recevez une vie supplémentaire.

#### KIT DE CONSTRUCTION

En utilisant cette partie du programme, vous pouvez créer vos propres grottes de Boulder Dash et vos propres intermédiaires. Vous pouvez également réaliser un jeu complet en utilisant jusqu'à 64 écrans, et dans n'importe quel ordre en ce qui concerne les grottes et les intermédiaires. Vous pouvez les utiliser avec le jeu Boulder Dash IV.

Sur le ST, l'écran d'édition se contrôle avec la souris. En cliquant le bouton de droite ou en appuyant sur les touches, vous pouvez quitter le menu où vous vous trouvez. Sur l'Amiga, utilisez les touches de curseur et la barre d'espacement. Lancement du jeu. Lorsque vous déterminez la première fois, le système vous présente un menu qui vous permet d'éditer une grotte ou un intermédiaire en cours, ou d'en créer un nouveau. Utilisez la souris ou les touches pour déplacer le curseur sur le menu et cliquez sur l'option souhaitée.

Le haut du haut ou du côté de l'écran, vous allez voir plusieurs icônes. De gauche à droite, leurs fonctions sont décrites ci-dessous (pour sélectionner une icône, appuyez sur le bouton de gauche).

#### OBJETS

Roche: S'ils ne sont pas soutenus, les rochers vont tomber et vous pouvez les pousser si rien ne se trouve devant. Après avoir fait votre sélection, placez le rocher sur l'écran du jeu en déplaçant la souris et en appuyant le bouton de gauche.

Diamant: Vous devez recueillir, dans chaque grotte, un certain nombre de diamants pour pouvoir gagner et quitter la grotte.

Mur enchané: Rassemble à un mur quelconque mais, lorsque frappé par un objet, il va "broyer" pendant un certain temps. Pendant ce temps, il va transformer les rochers en diamants et vice versa.

Mur: Un mur ordinaire, utilisé pour créer des espaces et des chemins. On ne peut pas passer à travers, mais on peut le détruire par explosion.

Mur en tiane: Ce mur est indestructible.

Le mur qui "pousse": S'il n'y a aucun obstacle près de ce mur, il va pousser partout où il y a de la place.

Rockford supplémentaires: Ils ne bougent pas, mais vous devez les protéger afin qu'ils ne soient pas détruits par des rochers, etc.

Terre: S'utilise comme remblai. Arrête tous les objets sauf Rockford!

Voies glissantes: Ressemble à l'ambie. Mais rochers et diamants peuvent la traverser.

Papillons: Se comportent comme les lucioles mais, lorsqu'ils explosent, ils produisent des diamants.

Ambie: Pousse dans la terre et finit par se transformer en rochers, sauf si elle est confinée (auquel cas elle se transforme en diamants).

Boue glissante: Ressemble à l'ambie. Mais rochers et diamants peuvent la traverser.

Porte de sortie cachée: Cette porte ressemble exactement à un mur en tiane; évidemment, il n'est pas facile de la trouver.

Porte de sortie: Cette sortie vous sera révélée dès que vous aurez recueilli le nombre nécessaire de diamants.

Entrée: Point de départ de Rockford.

#### COMMANDES

Mode ligne: (Actionnez L). Dessine une rangée de l'icône sélectionnée. Cliquez pour passer à la position de départ, et cliquez à nouveau pour atteindre la fin.

Aléatoire: Si vous sélectionnez le dé, fera placer 20 des objets sélectionnés au hasard sur l'écran du jeu.

Effacement: (Actionnez E). La "gomme" sélectionne un espace vide que vous pouvez utiliser pour effacer des objets mal placés.

Pendule: (Actionnez V). Permet de modifier les temporisations et les compteurs.

C: (Actionnez C). Change les couleurs. Dans le menu des couleurs, sélectionnez la couleur à modifier et appuyez sur ce bouton. Vous pouvez changer les indicateurs RVB à la fois à la source. Actionnez le bouton de gauche pour choisir une nouvelle couleur.

R: (Actionnez T). Ceci teste l'écran que vous êtes en train d'éditer. Utilisez la manette pour contrôler Rockford. Vous ne possédez qu'une seule vie.

M: (Actionnez M). Sélectionne le menu principal décrit plus bas.

N: (Actionnez N). Sélectionne un nouvel écran et fait disparaître l'intermédiaire au niveau duquel vous êtes en train de travailler.

Les autres fonctions qui ne sont sollicitées que par touches sont:

F: Ecran complet (visualisation de la zone de jeu complète).

S: Marche/arrêt son.

**NOTE:** Sur le ST, en appuyant sur 0, vous basculez entre une zone de jeu à défilement et une zone de jeu sans défilement. Sur l'Amiga, pour voir les différentes zones de l'écran du jeu, sélectionnez l'écran complet (F) puis amenez le curseur sur la nouvelle zone.

**MENU PRINCIPAL** Le menu principal vous permet de définir vos paramètres d'intermédiaires entre grottes, ainsi que de charger, de sauvegarder, de relancer une grotte, de solliciter les commandes décrites, et les options de jeu.

#### OPTIONS DE JEU

Ceci permet au joueur de relier plusieurs grottes et intermédiaires. Utilisez la souris ou les touches pour sélectionner les grottes et les intermédiaires. Après l'option, choisissez Y ou N pour décider si le joueur est autorisé à solliciter cette grotte à partir du jeu principal. Vous pouvez ensuite sauvegarder votre séquence sur disque. **NOTE:** VEUILLEZ UTILISER UN DISQUE SEPARÉ POUR SAUVEGARDER VOS GROTTES ET VOS SÉQUENCES.

REMARQUE SUR LES GROTTES ET LES INTERMÉDIAIRES. Un "jeu" standard Boulder Dash comporte au total 16 grottes et 4 intermédiaires. Les grottes sont constituées par 4 écrans TV, le labyrinthe, etc. et c'est là que le joueur doit recueillir le nombre nécessaire de diamants. Toutes les 4 grottes, le joueur est récompensé par un "jeu en prime", l'intermédiaire. Il se compose d'un seul écran, où il est possible d'acquiescer des points ou des vies supplémentaires. Il est évident que, à l'aide de ce kit, on peut modifier le nombre de grottes et d'intermédiaires (n'importe quel nombre et en n'importe quel ordre).

**BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT**

#### LADENWEISUNGEN

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Kass)	RUN"
Amstrad 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (Disk)	RUN/DISK
Commodore 64 (Kass)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD""..8.1

**ATARI ST:** Computer ausschalten, Spieldiskette einlegen und Computer wieder einschalten. Mit der Maus bei der angezeigten LOADER.PRNG Datei zweimal klicken, worauf das Programm lädt.

**AMIGA:** Computer ausschalten, Spieldiskette einlegen und Computer wieder einschalten. Das Spiel lädt daraufhin automatisch.

Nach dem Laden haben Sie die Wahl zwischen Konstruktions-Kit und Spiel. Auf Drücken der entsprechenden Taste läuft der gewünschte Teil.

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

**SO WIRD GESPIELT** Wenn des SPIEL geladen ist, werden Sie aufgefordert, einen Dateinamen einzugeben. Tippen Sie GAME 1 ein (dieses Spiel besteht auf 16 vorgegebenen Höhlen) oder den Namen eines Spiels, das Sie mit dem Kit erstellt haben. Sie können ROCKFORD, Ihren Diamantensucher, mit dem Joystick durch die Höhlen steuern. Wenn Sie die aktuelle Höhle nicht beenden können und ESCAPE drücken, begehrt ROCKFORD Selbstmord! Daraufhin können Sie erneut mit der Höhle beginnen. Alle 500 Punkt bekommen Sie ein zusätzliches Leben.

**KONSTRUKTION-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 Dieses Spiel lassen sich mit dem BOULDERDASH IV Spiel einsetzen. Bei dem ST wird der Bildschirmrichtig zur Erstellung eines Spiels mit der Maus bestimmt. Durch Klicken des rechten Knopfes oder durch Drücken von ESCAPE können Sie das aktuelle Menu verlassen . Bei AMIGA betätigt man die Cursorstasten und die Leertaste.

Der aufang: Beim ersten Aufberein erscheint ein Menu, 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 desBildschirms erscheint eine Reihe von Symbolen, deren Funktionen im folgenden von links nach rechts, betrachtet beschrieben werden. (Um ein Symbol anzurufen, drückt man den linken Taster.)

**GEGENSTÄNDE UND WESEN** Felsbrocken: Ungestützte Felsbrocken fallen herein und lassen sich verschieben, wenn keine gegenstände davor sind. Nach Anwahl der Felsbrocken werden dieses 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: Dieses 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 auen von Wegen. Sie läßt sich nicht durchdringen, kann jedoch durch Explosion zerstört werden.

Titannauer: 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.

Schnutz: Wird als Auffüllmasse verwendet. Verspert 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 Ämöben in Kontakt kommen.

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

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

Schleim: Sieht aus wie Ämöben, läßt jedoch Felsen und Diamanten hindurch.

Verborgene Ausgangstür: Diese Tür sieht genauso aus wie die Titannauer, 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:** Reihenvwahl: (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 Lösiten von 20 der ausgewählten Gegenstände/Wesen auf dem Bildschirm.

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

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

C: (C drücken) Hierdurch werden die Farben geändert, Im Farbmennü wählt man

die zu ändernde Farbe an und drückt den Taster: der Wechsel zwischen R, G, und B wird mit der Maus durchgeführt. Durch Drücken des linken Tasters wählt man eine neue Farbe.

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

S: Ton ein/aus.

**HINWEIS:** auf dem ST ist Buchstabe O zu drücken, um zwischen Bildschirmen röhren und nicht röhren zu wählen. Um auf Amiga die verschrienen Bereiche des Spielbildschirms zu sehen, wählt man den vollen Bildschirm (F) und bringt den Cursor in den neuen Bereich.

**HAUPTMENU** 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.

**SPIELOPTIONEN** Hiermit kann der Spieler verschiednen Höhlen und Zwischenspiele verbinden. Die Wahl der Höhlen/Zwischenspiele trifft am mit der Maus oder uber die tasten. Durch die Y/N (Ja/Nein) Option kann man bestimmen, ob man vom Hauptspiel aus Zugriff zu dieser Höhle hat. Dann können Sie Ihr Spielfolge auf Diskette speichern.

**ANMERKUNG:** ZUM SPEICHERN DER HOELEN UND DER SPIELFOLGEN IST EINE ANDERE DISKETTE ZU VERWENDEN.

**ANMERKUNG ZU DEN HOELEN UND ZWISCHENSPIELEN:** Das normale BOULDERDASH Spiel setzt sich aus 16 Höhlen und 4 Zwischenspielen zusammen. Die Höhlen bestehen aus jeweils 4 labyrinthartigen Bildschirmen, in denen der Spieler die erforderlichen Diamanten einsammeln muß. Nach jeweils 4 Höhlen wird der Spieler mit einem Zwischenspiel belohnt, ein Bonusspiel mit nur einem Bildschirm, wodurch man die Chance hat, zusätzliche Punkte oder Leben zu gewinnen. Unter Verwendung des Kits kann man natürliche die Anzahl der Höhlen und Zwischenspiele auf eine andere Zahl oder Siefolge abändern.

**BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT**

#### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (Disco)	LOAD""..8.1
Amstrad (Cassetta) Premiere 464	RUN"
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (Disk)	RUN/DISK

**ATARI ST:** spegni il computer, inserisci il disco del gioco, ed accendi. Quando il mouse, far fare due clickt sul file LOADER.PRNG su schermo. Il programma ora caricherà.

**AMIGA:** spegni il computer. Inserisci il disco del gioco, ed accendi. Il gioco caricherà ora automaticamente.

Quando il programma ha caricato, avrai la possibilità di usare il Kit di Costruzione o di giocare. Premi l'opzione appropriata ed il programma farà funzionare la sezione desiderata.

**IL GIOCO** Lo scopo di Boulder Dash è di cercare tra le caverne a raccogliere il numero indicato di diamanti nel tempo limite. Il modo per risolvere le caverne è solitamente molto semplice anche se non immediatamente ovvio. Per cortesia leggi le istruzioni degli elementi del gioco in "KIT DI COSTRUZIONE" per capire meglio i differenti aspetti del gioco.

**GIOCANDO** Una volta terminato il caricamento della sezione gioco ti verrà richiesto il nome del file - tipo GAME 1 (questo è un insieme di 16 caverne pre-definite) o il nome di uno dei giochi che hai creato usando il kit.

Poi muoverai il tuo personaggio Rockford in giro per la caverna usando lo joystick. Se scopri che non puoi completare la caverna nella cui ti trovi, premendo ESCape puoi far

si che Rockford si suicidi! Puoi quindi avviare nuovamente la caverna. Ti verrà assegnata una vita extra ogni 500 punti.

#### KIT DI COSTRUZIONE

Con questa parte del programma, puoi creare le tue caverne ed intermissioni Boulder Dash. Puoi anche creare un gioco completo usando fino a 64 schermi in ogni ordine di caverne e intermissioni. Questi progetti possono venir usati con il IV gioco Boulder Dash. Sull'ST il comando dello schermo edit è tramite mouse. Premere il pulsante destro o ESCape conferma il menù nel quali ti trovi attualmente. Sull'AMIGA Usa i tasti per il cursore e la spaziatrice.

Inizio. Quando fai l'edit per la prima volta, ti verrà presentato un menù che dà la scelta di fare l'edit della caverna o intermissione presente o di crearne una nuova. Usa il mouse o i tasti per spostare l'indicatore sul menù, e fa scattare sull'opzione desiderata.

Lunge la parte superiore o al lai dello schermo vedrai un certo numero di immagini. Leggendo da sinistra a destra, le loro funzioni sono descritte sotto (per selezionare un'immagine premi il pulsante di sinistra).

**OBBIETTIVI** Macigno: la rocca non sostenuta cadono, e possono essere spinte se non vi sono oggetti davanti. Una volta selezionato, posizionano sullo schermo del gioco muovendo il mouse e premendo il pulsante di sinistra.

Diamante: per vincere è necessario raccogliere un certo numero di diamanti in ogni caverna e poi allontanarsi.

Muro Incantato: è come un qualsiasi altro muro, ad eccezione del fatto che quando viene colpito da un oggetto si "frantuma" per un certo lasso di tempo. Durante questo periodo, trasformerà i maglietti in diamanti e viceversa.

Muro di un muro regolare usato per costruire spazi e percorsi. Non è possibile attraversarlo, ma può essere distrutto da esplosioni.

Muro di Titano: questo muro è indestruttibile.

Muro Crescente: Se non vi sono ostacoli vicini, questo muro si estenderà ad ogni spazio libero.

Extra-Rockford: questi non si muoveranno, ma devi proteggerli dai macigni, ecc. che possono distruggerli.

Sporco: usato come riempitivo. Blocca tutti gli oggetti eccetto Rockford!

Luciole: esplodono al contatto, uccidendo Rockford. Vengono distrutte se vi si lasciano cadere sopra dei macigni, o al contatto con un'Ameba.

Farfalla: si comportano come sopra, eccetto per il fatto che quando esplodono producono diamanti.

Amoeba: questa cresce nello sporco e, se non è contenuta (quando si trasforma in diamanti), si trasforma infine in Macigno.

Melma: sembra un'ameba, ma può essere attraversata da rocce e diamanti.

Porta d'Uscita Nascosta: questa porta sembra proprio la porta di Titano, ed è ovviamente difficile da trovare.

Porta d'Uscita: questa porta verrà svelata non appena sarà stato raccolto il numero richiesto di diamanti.

Entrata: qui è dove inizia Rockford.

**COMANDI** Line Mode: (Premi L) disegna una fila dell'immagine attualmente selezionata. Fai uno scatto per la posizione di partenza, e un altro per la posizione finale.

Random: selezionando l'immagine dei dadi 20 degli oggetti selezionati si posizioneranno in modo casuale sullo schermo di gioco.

Erase: (Premi E) seleziona uno spazio vuoto, che può essere usato per cancellare oggetti mal posizionati.

Clock: (Premi V) permette che la temporizzazione ed i contatori vengano modificati.

C: (Premi C) cambia i colori. Nel menù colore, seleziona il colore da cambiare e premi il tasto. Gli indicatori R G B possono essere cambiati usando il mouse. Premi il tasto a sinistra per selezionare un nuovo colore.

T: (Premi T) te lo schermo su cui stai sfacendo l'edit. Usa il joystick per controllare Rockford. Ha una vita sola.

M: (Premi N) seleziona un nuovo schermo, ed elimina l'intermissione nella caverna su cui stai lavorando.

Altre funzioni alle quali si accede solo con i tasti sono:

F-Full screen (schermo intero) vista dell'intera area di gioco.

S-Sound (suono) ON/OFF

**NOTA** su ST, premendo O si cambia dall'area di gioco scrolling all'area di gioco non scrolling. Su Amiga, per visualizzare le diverse aree dello schermo di gioco, selezionare lo schermo intero (F) e poi visualizzare il cursore verso la nuova area.

**MENU PRINCIPALE** Usando il menu principale, puoi sistemare i parametri dell'intermissione nella caverna, il caricamento, il salvataggio, far ripartire una caverna, l'accesso ai comandi del disco e le opzioni di gioco.

**OPZIONI DI GIOCO** Permette al giocatore di collegare diverse caverne ed

si che Rockford si suicidi! Puoi quindi avviare nuovamente la caverna. Ti verrà assegnata una vita extra ogni 500 punti.

#### KIT DI COSTRUZIONE

Con questa carta del programma, puoi creare le tue caverne ed intermissioni Boulder Dash. Puoi anche creare un gioco completo usando fino a 64 schermi in ogni ordine di caverne e intermissioni. Questi progetti possono venir usati con il IV gioco Boulder Dash. Sull'ST il comando dello schermo edit è tramite mouse. Premere il pulsante destro o ESCAPE conferma il menù nel quale ti trovi attualmente. Sull'AMIGA usa i tasti per il cursore e la spaziatrice.

Inizio. Quando fai l'edit per la prima volta, ti verrà presentato un menù che dà la scelta di fare l'edit della caverna o intermissione presente o di crearne una nuova. Usa il mouse o i tasti per spostare l'indicatore sul menù, e fai scattare sull'opzione desiderata.

Lungo la parte superiore o ai lati dello schermo vedrai un certo numero di immagini. Leggendo da sinistra a destra, le loro funzioni sono descritte sotto (per selezionare un'immagine premi il pulsante di sinistra).

**OBIETTIVI:** Macigno: le rocce non sostenute cadranno, e possono essere spinte se non vi sono oggetti davanti. Una volta selezionato, posizionati sullo schermo del gioco muovendo il mouse e premendo il pulsante di sinistra.

Diamante: per vincere è necessario raccogliere un certo numero di diamanti in ogni caverna e poi allontanarsi.

Muro Incantato: è come un qualsiasi altro muro, ad eccezione del fatto che quando viene colpito da un oggetto si "frantuma" per un certo lasso di tempo. Durante questo periodo, trasformerà i macigni in diamanti e viceversa.

Muro di un mouse regolare: usato per costruire scale e percorsi. Non è possibile attraversarlo, ma può essere distrutto da esplosioni.

Muro di Titano: questo muro è indistruttibile.

Muro Crescente: Se non vi sono ostacoli vicini, questo muro si estenderà ad ogni spazio libero.

Extra-Rockford: questi non si muoveranno, ma devi proteggerli dai macigni, ecc. che possono distruggerli.

Sporco: usato come riempitivo. Blocca tutti gli oggetti eccetto Rockford! L'uccello: esplodono al contatto, uccidendo Rockford. Vengono distrutti se vi si lascia cadere sopra dei macigni, o al contatto con un'Ameba.

Farfalla: si comportano come sopra, eccetto per il fatto che quando esplodono producono diamanti.

Ameba: questa cresce nello sporco e, se non è contenuta (quando si trasforma in diamanti), si trasforma infine in Macigno.

Melma: sembra un'ameba, ma può essere attraversata da rocce e diamanti.

Porta d'Uscita Nascosta: questa porta sembra proprio la porta di Titano, ed è ovviamente difficile da trovare.

Porta d'Uscita: questa porta verrà svelata non appena sarà stato raccolto il numero richiesto di diamanti.

Entrata: qui è dove inizia Rockford.

**COMANDI** Line Mode (Premi L) disegna una fila dell'immagine attualmente selezionata. Fai uno scatto per la posizione di partenza, e un altro per la posizione finale.

Random: selezionando l'immagine dei dati 20 degli oggetti selezionati si posizioneranno in modo casuale sullo schermo di gioco.

Erase: (Premi E) seleziona uno spazio vuoto, che può essere usato per cancellare oggetti mai posizionati.

Clock: (Premi V) permette che la temporizzazione ed i contatori vengano modificati. C: (Premi C) cambia i colori. Nel menù colore, seleziona il colore da cambiare e premi il tasto. Gli indicatori R G B possono essere cambiati usando il mouse. Premi il tasto a sinistra per selezionare un nuovo colore.

T: (Premi T) testa lo schermo su cui stai facendo l'edit. Usa il joystick per controllare Rockford. Fai una volta sola.

M: (Premi M) seleziona un nuovo schermo, ed elimina l'intermissione nella caverna su cui stai lavorando.

Altre funzioni alle quali si accede solo con i tasti sono:

F-Full screen (schermo intero) vista dell'intera area di gioco.

S-Sound (suono) ON/OFF

NOTA: su ST, premendo O si cambia dall'area di gioco scrolling all'area di gioco non scrolling. Su Amiga, per visualizzare le diverse aree dello schermo di gioco, selezionare lo schermo intero (F) e poi spostare il cursore verso la nuova area.

**MENU PRINCIPALE** Usando il menù principale, puoi sistemare i parametri dell'intermissione nella caverna, il caricamento, il salvataggio, far ripartire una caverna, l'accesso ai comandi del disco e le opzioni di gioco.

**OPZIONI DI GIOCO** Permette al giocatore di collegare diverse caverne ed

intermissioni. Usare il mouse od i tasti per selezionare le caverne e le intermissioni. Modifica l'opzione Y/N (Sì/No) per decidere se il giocatore può accedere a quella caverna dal gioco principale.

Puoi poi salvare la tua sequenza sul disco. **NOTA:** SI PREGA DI USARE UN DISCO SEPARATO PER SALVARE LE TUE CAVERNE E SEQUENZE.

**UNA NOTA SUL CAVERNE ED INTERMISSIONI:** un "gioco" Boulder Dash standard consiste di un totale di 16 caverne e 4 intermissioni. La caverna sono da 4 schermi vuoti, labirinto, ecc. ed è qui che il giocatore deve raccogliere i diamanti richiesti. Dopo ogni 4 caverne, il giocatore viene ricompensato con un gioco "bonus". L'intermissione. Questa è semplicemente un unico schermo su cui lui/lei può ottenere punti o vite extra.

Ovviamente, usando questo kit, si può modificare il numero delle caverne e delle intermissioni con qualsiasi numero o sequenza.

#### BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT

##### ISTRUCCIONES

Instrucciones de carga:

Spectrum	LOAD***
Commodore 64 (cassette)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (disco)	LOAD***.8.1
Amstrad (cassette) 464	RUN
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN (Enter)
Amstrad (disco)	RUN/DISK

**ATARI ST:** Apaga el ordenador, inserta el disco y vuelve a encenderlo. Con el ratón, pulsa dos veces el fichero LOADER.PRQ que verás en pantalla. El programa se cargará automáticamente.

**AMIGA:** Apaga el ordenador. Inserta el disco y vuelve a encenderlo. El programa se cargará automáticamente.

Una vez cargado el programa tendrás la posibilidad de utilizar el Equipo de Construcción o de jugar. Pulsa la tecla elegida y el programa ejecutará la sección deseada.

**EL JUEGO** El objetivo de La Mina de Diamantes es explorar cuevas y recoger el número de diamantes indicado en un tiempo limitado. Generalmente la forma de resolver las cuevas es muy sencilla, pero no siempre resulta evidente desde el principio. Lee atentamente la descripción de los elementos del juego en el "EQUIPO DE CONSTRUCCION" a fin de comprender mejor sus diferentes aspectos.

**PARA JUGAR** Una vez que se haya terminado de cargar la sección del juego, se te pedirá el nombre del fichero. Escribe GAME1 (es un conjunto de 16 cuevas predeterminadas) o el nombre de alguno de los juegos que hayas creado utilizando el equipo.

Puedes desplazar tu personaje, Rockford, por el interior de la cueva, utilizando el joystick. Si ves que no vas a poder completar la cueva en la que te encuentras, pulsa ESC y Rockford se suicidará. De esta forma podrás volver al comienzo de la cueva. Cada 500 puntos obtendrás una vida adicional.

**EQUIPO DE CONSTRUCCION** Empleando esta parte del programa podrás crear tus propias cuevas e intervalos de La Mina de Diamantes. También podrás elaborar un juego completo utilizando hasta 64 pantallas, en cualquier orden de cuevas e intervalos. Los diseños pueden utilizarse con el juego La Mina de Diamantes IV.

En el ST, el control de las pantallas de edición se realiza con el ratón. Pulsando el botón derecho o ESC abandonas el menú activado en ese momento. En el Amiga utiliza las teclas de cursor y la barra espaciadora.

Para comenzar. Cuando edites por primera vez aparecerá un menù que te ofrecerá la posibilidad de modificar una cueva o intervalos existente, o bien de crear una nueva. Utiliza el ratón o las teclas para desplazar el cursor por el menù, y pulsa sobre la opción deseada. En la fila superior de la pantalla, o a uno de sus lados, verás una serie de iconos. Leyendo de izquierda a derecha, en la parte inferior se describen sus funciones (para seleccionar un icono, pulsa el botón izquierdo).

**OBJETOS:** ROCAS: las rocas caerán si no están apoyadas, y pueden ser empujadas si delante de ellas no hay ningún objeto. Cuando las selecciones, cócalas en la pantalla de juego moviendo el ratón y pulsando el botón izquierdo.

Diamantes: es preciso recoger en cada cueva un determinado número de diamantes para ganar y salir de ella.

Muro Encantado: es igual al resto de los muros, a excepción de que, cuando lo golpees con un objeto, se "confundirá" durante algún tiempo. Durante este periodo las rocas se

convertirán en diamantes, y viceversa.

Muro: un muro común utilizado para construir espacios y caminos. No puede cruzarse, aunque puede destruirse con explosivos.

Muro de titano: este muro es indestructible.

Muro "crecedor": si no hay obstáculos a su alrededor, este muro crecerá invadiendo cualquier espacio libre.

Rockford adicionales: no se mueven, pero debes evitar que sean destruidos por rocas, etc. Escoria: se utiliza para rellenar. Detiene cualquier objeto, excepto a Rockford.

Luciernagas: Explotan al contacto, matando a Rockford. Se destruyen lanzando rocas contra ellas, o por contacto con amebas.

Mariposas: se comportan como las luciérnagas, con la diferencia de que al explotar producen diamantes.

Amebas: crecen en la escoria y, a menos que las confines (momento en que se convertirán en diamantes), finalmente se transformarán en rocas.

Fango: semejante a la ameba, aunque puede ser atravesado por diamantes y rocas.

Puerta de salida oculta: esta puerta se parece a un Muro de Titano, y obviamente es difícil de encontrar.

Puerta de salida: verás esta puerta tan pronto consigas el número de diamantes necesario. Entrada: aquí comienza a jugar Rockford.

##### ORDENES

**Modo de línea (puls L):** se dibuja una línea del icono seleccionado. Pulsa para su posición inicial, y vuelve a pulsar para su posición final.

**Aleatorio:** escogiendo el icono dado colocará aleatoriamente 20 de los objetos seleccionados en la pantalla de juego.

**Borrador (puls E):** selecciona un espacio vacío, que puede utilizarse para borrar objetos mal ubicados.

**Reloj (puls Y):** Permite alterar los horarios y contadores.

**C (puls C):** cambia los colores. Selecciona en el menù de colores el color que deseas modificar y pulsa el botón. Los indicadores RGB pueden modificarse empleando el ratón.

**Puls E** el botón izquierdo para seleccionar un nuevo color.

**T (puls T):** te permite comprobar la pantalla que estás editando. Utiliza el joystick para controlar a Rockford. En este caso tienes una sola vida.

**M (puls M):** selecciona el menú principal que se describe más abajo.

**N (puls N):** selecciona una nueva pantalla y borra el intervalo en que estás trabajando.

Otras funciones a las que sólo puedes acceder mediante el teclado son:

**F - Pantalla de juego** (te permite ver la totalidad de la zona de juego)

**S - Activar/desactivar sonido.**

**NOTA:** En el ST, al pulsar O activas o desactivas el desplazamiento de la zona de juego. En el Amiga, pulsar V hará las diferentes zonas de la pantalla de juego, selecciona pantalla enter (F) y a continuación desplaza el cursor hasta la nueva área.

##### MENU PRINCIPAL

Utilizando el menú principal puedes definir los parámetros de intervalo de cueva, cargar, grabar, recomenzar una cueva, acceder a las órdenes de disco y a las opciones de juego.

**OPCIONES DE JUEGO** Permite al jugador agrupar diferentes cuevas e intervalos. Utiliza el ratón o las teclas para seleccionar las cuevas e intervalos. Modifica la opción S/N para decidir si el jugador podrá acceder a esa cueva desde el juego principal. En este momento podrás grabar tu secuencia en el disco. **NOTA: UTILIZA UN DISCO INDEPENDIENTE PARA GRABAR TUS CUEVAS Y SECUENCIAS.**

**NOTA SOBRE CUEVAS E INTERVALOS:** Un "juego" de La Mina de Diamantes está formado por un total de 16 cuevas y 4 intervalos. Las cuevas están formadas por 4 pantallas de TV de laberintos, etc., y es el lugar en que el jugador debe recoger los diamantes necesarios. Cada 4 cuevas el jugador es recompensado con un "juego de bonificación", el intervalo, es una pantalla en la que puede conseguir puntos o vidas adicionales. Obviamente, utilizando este equipo se puede alterar la cantidad de cuevas e intervalos a cualquier cantidad o número de secuencias.

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