

BoulderDäsh

Silke Bormann Mersmann

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> BoulderDäsh		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Silke Bormann Mersmann	April 14, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 BoulderDäsh	1
1.1 Boulder Däsh	1
1.2 Crises d'épilepsie ou conscience altérée	2
1.3 Introduction	3
1.4 Système Requis	3
1.5 Fonctionnalités	4
1.6 Distribution	6
1.7 How to register ?	6
1.8 Restrictions de cette version non enregistrée	7
1.9 Comment installer BoulderDäsh	8
1.10 Comment jouer	8
1.11 Les éléments du jeu	10
1.12 Eléments: Sol	11
1.13 Eléments: Vide	11
1.14 Eléments: Vide - Faux	12
1.15 Eléments: Diamants	12
1.16 Eléments: Pierres	12
1.17 Eléments: Oeufs	12
1.18 Eléments: Métal	13
1.19 Eléments: Métal - Faux	13
1.20 Eléments: Murs	13
1.21 Eléments: Mur magique	13
1.22 Eléments: Mur grandissant (gauche/droite)	14
1.23 Eléments: Mur grandissant (haut/bas)	14
1.24 Eléments: Eau	15
1.25 Eléments: Boue	15
1.26 Eléments: Papillons	16
1.27 Eléments: Fantômes	16
1.28 Eléments: Pierre mutante	17
1.29 Eléments: Rockford	17

1.30	Eléments: Rockford - Jumeau	18
1.31	Eléments: Entrée	18
1.32	Eléments: Sortie	19
1.33	Eléments: Sortie - Clignotante	19
1.34	Eléments: Sortie - Fausse	19
1.35	Eléments: Flèche de gravitation	19
1.36	Eléments: Bloc personnel	19
1.37	Eléments: Fond vide	20
1.38	Kits graphiques personnels	20
1.39	Les graphismes fournis	23
1.40	Jeux de caractères personnalisés	24
1.41	Jeux de caractères fournis	24
1.42	Jeux d'échantillons personnalisés	25
1.43	Les échantillons fournis	26
1.44	Musique personnalisée	27
1.45	La musique fournie	27
1.46	FAQS - questions les plus fréquentes	27
1.47	FAQ - Le jeu est sur CD! Est-il possible de sauver les réglages etc.?	29
1.48	FAQ - Est-il possible de mettre une version CD à jour?	30
1.49	FAQ - Qu'est-ce qu'un fichier-clé?	30
1.50	FAQ - Où dois-je mettre le fichier-clé?	31
1.51	FAQ - BoulderDäsh ne veut pas démarrer!	31
1.52	FAQ - Après avoir joué un peu, BoulderDäsh ne reconnaît plus le clavier	31
1.53	FAQ - Le contrôle au clavier n'est pas très utile!	32
1.54	FAQ - Comment rouvrir la requête de mode d'écran?	32
1.55	FAQ - Comment accélérer le jeu?	32
1.56	FAQ - Pourquoi ne puis-je pas démarrer BoulderDäsh ni l'éditeur de niveaux?	33
1.57	FAQ - Problèmes de mémoire au démarrage du jeu mais l'éditeur de niveaux marche	33
1.58	FAQ - Après avoir joué un peu, d'étranges choses apparaissent dans les vides!	33
1.59	FAQ - Toutes les intermissions fournies sont trop grandes!	34
1.60	FAQ - La sortie ne clignote pas!	34
1.61	FAQ - Puis-je utiliser un clavier sur ma CD32?	35
1.62	FAQ - Est-il possible de sauvegarder les scores et les réglages sur ma CD32?	35
1.63	FAQ - Pourquoi ne puis-je pas démarrer BoulderDäsh ni l'éditeur de niveaux?	36
1.64	FAQ - Tous les jeux inclus utilisent la même couleur!	36
1.65	FAQ - Le sélecteur de palette ne marche pas bien parfois!	36
1.66	FAQ - Comment changer le mode d'écran RTG du jeu/image de titre ?	37
1.67	FAQ - Je ne peux pas changer le niveau de départ ni le nombre de vies!	37
1.68	FAQ - Les noms des joueurs sont perdus!	37

1.69	FAQ - Je ne comprends pas les records!	38
1.70	FAQ - Où sont mes scores, si je charge un nouveau jeu?	38
1.71	Le joueur de musique ne marche pas!	38
1.72	Pourquoi la restitution ne marche-t-elle pas toujours?	39
1.73	FAQ - Niveaux personnalisés!	39
1.74	FAQ - Après avoir commencé un niveau, Rockford n'apparaît pas. Pourquoi?	40
1.75	FAQ - La structure du jeu!	40
1.76	FAQ - Dans mes graphismes, toutes les animations sont erronées!	40
1.77	FAQ - Mes animations sont trop courtes!	40
1.78	FAQ - Qu'est-ce qu'un chunk ?	41
1.79	FAQ - Qu'est-ce qu'un chunk BDMP ?	41
1.80	FAQ - Chunk CMAP introuvable!	41
1.81	FAQ - Chunk BODY introuvable!	42
1.82	FAQ - Chunk BMHD introuvable!	42
1.83	Historique	42
1.84	le futur	54
1.85	Buglist	54
1.86	Remerciements	54
1.87	L'auteur	55
1.88	Astuces pour tricher à BoulderDäsh	56
1.89	Toutes les fenêtres de BoulderDäsh	56
1.90	La fenêtre principale	57
1.91	Fenêtre principale - éditeur de jeu	58
1.92	Fenêtre principale - préférences du jeu	58
1.93	Fenêtre principale - meilleurs scores	58
1.94	Fenêtre principale - chargement du jeu	59
1.95	Fenêtre principale - lancer le jeu	59
1.96	Fenêtre principale - Quitter le jeu	59
1.97	L'éditeur de jeu	59
1.98	Editeur de jeu - Liste de niveaux	60
1.99	Editeur de jeu - Nouveau	61
1.100	Editeur de jeu - Supprimer	61
1.101	Editeur de jeu - Haut	61
1.102	Editeur de jeu - Bas	61
1.103	Editeur de jeu - Edition de niveau	61
1.104	Editeur de jeu - Préférences de niveau	62
1.105	Editeur de jeu - Infos sur le jeu	62
1.106	Editeur de jeu - Ouvrir un niveau	62
1.107	Editeur de jeu - sauver un niveau	62

1.108	Editeur de jeu - Ouvrir un jeu	62
1.109	Editeur de jeu - annexer un jeu	63
1.110	Editeur de jeu - sauver le jeu	63
1.111	Editeur de jeu - supprimer le jeu	63
1.112	Préférences du jeu	63
1.113	Préférences du jeu - noms des joueurs	64
1.114	Préférences du jeu - Jeux de données	64
1.115	Préférences du jeu - Joueur de musique	65
1.116	Préférences du jeu - Ecran	65
1.117	Préférences du jeu - Divers	65
1.118	Préférences du jeu - Nombre de joueurs	65
1.119	Préférences du jeu - Nombre de vies	65
1.120	Préférences du jeu - Niveau de départ	66
1.121	Préférences du jeu - Ok	66
1.122	Préférences du jeu - Sauver	66
1.123	Préférences du jeu - Annuler	66
1.124	Préférences du jeu - préférences des noms	66
1.125	Noms des joueurs - noms	67
1.126	Noms des joueurs - noms au départ du niveau	67
1.127	Noms des joueurs - Montrer les résultats du jeu	67
1.128	Noms des joueurs - Ok	68
1.129	Noms des joueurs - sauver	68
1.130	Noms des joueurs - Annuler	68
1.131	Préférences du jeu - Jeux de données	68
1.132	Jeux de données - cache de données	69
1.133	Jeux de données - données du niveau	69
1.134	Jeux de données - Couleurs	70
1.135	Jeux de données - kit graphique par défaut	70
1.136	Jeux de données - jeu de caractères par défaut	70
1.137	Jeux de données - jeu d'échantillons par défaut	70
1.138	Jeux de données - musique par défaut	71
1.139	Jeux de données - Ok	71
1.140	Jeux de données - Sauver	71
1.141	Jeux de données - annuler	71
1.142	Préférences du jeu - Joueur de musique	72
1.143	Joueur de musique - Musiques	72
1.144	Joueur de musique - mode audio	72
1.145	Joueur de musique - préféré	72
1.146	Joueur de musique - musique	73

1.147	Joueur de musique - restitution	73
1.148	Joueur de musique - Ok	73
1.149	Joueur de musique - Sauver	74
1.150	Joueur de musique - Annuler	74
1.151	Préférences du jeu - Ecran	74
1.152	Ecran - RTG	74
1.153	Ecran - plein écran	75
1.154	Ecran - Plein écran éditeur	75
1.155	Ecran - Vitesse de défilement x2	75
1.156	Ecran - Défilement de l'éditeur x2	75
1.157	Ecran - mode d'écran	76
1.158	Ecran - Ok	76
1.159	Ecran - Sauver	76
1.160	Ecran - Annuler	76
1.161	Préférences du jeu - Divers	76
1.162	Divers - jeu par défaut	77
1.163	Divers - Image de titre	77
1.164	Divers - Tilulit d'entrée/sortie	77
1.165	Divers - Tilulut simple	78
1.166	Divers - Tilulut d'édition	78
1.167	Divers - Ok	78
1.168	Divers - sauver	78
1.169	Divers - Annuler	78
1.170	Les meilleurs scores	79
1.171	Meilleurs scores - Type	79
1.172	Meilleurs scores - Supprimer	79
1.173	Résultats du jeu	80
1.174	L'éditeur de niveau	80
1.175	Préférences de niveau	82
1.176	Préférences de niveau - nom du niveau	83
1.177	Préférences de niveau - visuel et son	83
1.178	Préférences de niveau - eau et boue	83
1.179	Préférences de niveau - tremblements de terre	84
1.180	Préférences de niveau - points	84
1.181	Préférences de niveau - Divers	84
1.182	Préférences de niveau - Ok	84
1.183	Préférences de niveau - Annuler	84
1.184	Préférences de niveau - visuel et son	85
1.185	Visuel et son - Largeur	85

1.186	Visuel et son - Hauteur	85
1.187	Visuel et son - kit graphique	85
1.188	Visuel et son - Palette	86
1.189	Visuel et son - jeu de caractères	86
1.190	Visuel et son - jeu d'échantillons	86
1.191	Visuel et son - Musique	87
1.192	Sélection de palette	87
1.193	Sélection de palette - palettes	87
1.194	Sélection de palette - Ok	87
1.195	Sélection de palette - Annuler	88
1.196	Préférences de niveau - eau et boue	88
1.197	Eau et boue - Temps de croissance	88
1.198	Eau et boue - temps magique	89
1.199	Eau et boue - taux de croissance	89
1.200	Eau et boue - taux d'inondation	89
1.201	Eau et boue - Eau maximum	89
1.202	Eau et boue - Taux de boue	90
1.203	Préférences de niveau - tremblements de terre	90
1.204	Tremblements de terre - mode	91
1.205	Tremblements de terre - temps d'activation	91
1.206	Tremblements de terre - délai	91
1.207	Tremblements de terre - Longueur	91
1.208	Tremblements de terre - Force	91
1.209	Préférences de niveaux - points	92
1.210	Points - Diamant	92
1.211	Points - Diamant Extra	92
1.212	Points - Diamants>99	92
1.213	Points - Bonus de vie	93
1.214	Points - Bonus de temps	93
1.215	Préférences de niveau - Divers	93
1.216	Divers - vitesse du jeu	94
1.217	Divers - Temps du niveau	94
1.218	Divers - temps du mur magique	94
1.219	Divers - Diamants requis	94
1.220	Divers - mission intermédiaire	95
1.221	Divers - direction de la gravitation	95
1.222	Informations sur le jeu	95
1.223	Informations sur le jeu - auteur	96
1.224	Informations sur le jeu - commentaires	96

1.225	Informations sur le jeu - Date	96
1.226	Informations sur le jeu - version du jeu	96
1.227	Informations sur le jeu - Ok	96
1.228	Informations sur le jeu - Annuler	97
1.229	Gestionnaire de palette	97
1.230	La fenêtre principale du gestionnaire de palette	97
1.231	Le gestionnaire de palette - la liste de palettes	98
1.232	Le gestionnaire de palette - Charger CMAP	98
1.233	Le gestionnaire de palette - copier	98
1.234	Le gestionnaire de palette - supprimer	98
1.235	Le menu du gestionnaire de palette	99
1.236	Le menu du gestionnaire de couleurs - Quitter	99
1.237	Le menu du gestionnaire de couleurs - Importer/charger BDMAP	99
1.238	Le menu du gestionnaire de couleurs - Importer/Annexer BDMAP	100
1.239	Le menu du gestionnaire de couleurs - Importer/charger types d'outils	100
1.240	Le menu du gestionnaire de couleurs - Importer/Charger CMAP	100
1.241	Le menu du gestionnaire de palette - Exporter/Sauver BDMAP	101
1.242	Le menu du gestionnaire de palette - Exporter/Sauver BDMAP dans un kit graphique	101
1.243	Les Menus de BoulderDäsh	102
1.244	Le menu de la fenêtre principale	102
1.245	Le menu de la fenêtre principale: Projet	102
1.246	Le menu de la fenêtre principale: Projet	103
1.247	Le menu de la fenêtre principale: Projet	103
1.248	Le menu de la fenêtre principale: Action	103
1.249	Le menu de la fenêtre principale: Action	103
1.250	Le menu de l'éditeur de jeu	104
1.251	Barre	105
1.252	Le menu de l'éditeur de jeu: Projet	105
1.253	Le menu de l'éditeur de jeu: Projet	105
1.254	Le menu de l'éditeur de jeu: Projet	105
1.255	Le menu de l'éditeur de jeu: Projet	106
1.256	Le menu de l'éditeur de jeu: Projet	106
1.257	Le menu de l'éditeur de jeu: Edition	106
1.258	Le menu de l'éditeur de jeu: Edition	106
1.259	Le menu de l'éditeur de jeu: Edition	106
1.260	Le menu de l'éditeur de jeu: Edition	107
1.261	Le menu de l'éditeur de jeu: Edition	107
1.262	Le menu de l'éditeur de jeu: Edition	107
1.263	Le menu de l'éditeur de jeu: Remplacement	107

1.264Le menu de l'éditeur de jeu: Remplacement	108
1.265Le menu de l'éditeur de jeu: Remplacement	108
1.266Le menu de l'éditeur de jeu: Remplacement	108
1.267Le menu de l'éditeur de jeu: Solution	109
1.268Le menu de l'éditeur de jeu: Solution	109
1.269Le menu de l'éditeur de jeu: Solution	110
1.270Table de position des blocs	110
1.271Types d'outils des fichiers de graphismes	111
1.272Types d'outils des fichiers musiques	112
1.273Les types d'outil de l'écran de titre	113
1.274Informations techniques sur BoulderDäsh	114
1.275Autres programmes!	114
1.276L'index	115

Chapter 1

BoulderDäsh

1.1 Boulder Däsh

Boulder Däsh V4.27

(C) Guido Mersmann 1987 - 1999

BOULDERDÄSH EST UN PRODUIT SHAREWARE

VEUILLEZ LIRE LA SECTION DISTRIBUTION POUR DES INFORMATIONS SUR LA
DISTRIBUTION

Contenu

~~~~~Introduction~~~~~  
~Avertissement contre l'épilepsie~  
~ ~~~~~Système~Requis ~ ~~~  
~~~~~Fonctionnalités ~~~~~  
~~~~~Distribution~~~~~  
Comment s'enregistrer  
~~~~~ ~Comment installer~~~~~  
BoulderDäsh
~~~~~Les fenêtres~~~~~  
de BoulderDäsh  
~~~~~ Les menus~~~~~  
de BoulderDäsh
~~~~~ Comment jouer~~~~~

---

à BoulderDäsh

~~~~~ Les éléments du jeu~~~~~  
 BoulderDäsh

~~~~ Graphismes personnalisés~~~~

~Jeux de caractères personnalisés~

~Jeux d'échantillons personnalisés~

~~~~~ Musique personnalisée ~~

~~~~~FAQS~~~~~

~~~~~Historique~~~~~

~~~~~ ~Futures versions~~~~~

~~~~~Bugs connus~~~~~

~ ~~~~~Remerciements~~~~~

~~~~~ ~~~~L'auteur~ ~~~~~~  
 Rapports de bugs, encouragements...

~~~~~Informations techniques~ ~~~~  
 sur BoulderDäsh

Mes autres projets Amiga!

1.2 Crises d'épilepsie ou conscience altérée

Crise d'épilepsie ou conscience altérée

Une très faible portion de la population a des prédispositions qui peut conduire a des crises d'épilepsie ou de conscience altérée par exposition à certains motifs lumineux ou lumières clignotantes, y compris ceux qui apparaissent sur un écran de télévision ou en jouant à des jeux vidéo. Ces personnes peuvent ne pas avoir d'antécédent médical de crises d'épilepsie. Prenez donc ces quelques précautions afin de minimiser les risques:

Avant toute utilisation:

\textdegree{} Si vous, ou quiconque dans votre famille, avez déjà subi des états d'épilepsie ou de conscience altérée lors de l'exposition à une lumière clignotante, consultez votre médecin avant de jouer. ↵

\textdegree{} Restez à au moins 2.5m de l'écran.

\textdegree{} Si vous êtes fatigué ou n'avez pas beaucoup dormi, reposez-vous et ne ↵

commencez à jouer que lorsque vous êtes totalement reposé.

\textdegree{} Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien ←
éclairée.

\textdegree{} Utilisez le jeu sur un écran de télévision aussi petit que possible ←
(de
préférence 14" ou inférieur).

Pendant l'usage:

\textdegree{} Reposez-vous au moins 10 minutes par heure de jeu.

\textdegree{} Les parents devraient surveiller leurs enfants. Si vous ou votre ←
enfant
présente un des symptômes suivants pendant qu'il joue: étourdissement,
trouble de la vision, crispation des yeux ou des muscles, perte de
vigilance, trouble de l'orientation, tout mouvement involontaire ou des
convulsions, interrompez IMMEDIATEMENT le jeu et consultez votre
médecin.

1.3 Introduction

Introduction

BoulderDäsh est une conversion du BoulderDash original du bon vieux
C64.

Vous allez dire qu'il y en a déjà. C'est vrai, il y a beaucoup de
clones, mais ils ne sont pas aussi bon que l'original, si vous regardez
les graphismes ou l'ambiance du jeu. Même les conversions sur PC ne
sont pas très bonnes. Aussi sur les PCs rapides la vitesse d'animation
des objets diminue si il y a défilement.

Ma version a été testée par différentes personnes indépendantes et
toutes ont dit la même chose: Ce BoulderDäsh est le meilleur. Je ne
vais pas m'autocongratuler ici, mais testez vous-même, forgez votre
propre opinion et parlez

m
'en.

1.4 Système Requis

Système Requis

BoulderDäsh (devrait marcher) marche sur tous les Amigas avec l'OS 2.0
ou supérieur.

Certaines fonctions ne sont pas disponibles sous 2.0 car elles
nécessitent l'OS 3.x+ (Bassins de mémoire...)

A partir de l'OS 2.1, BoulderDäsh est multilingue.

Si vous voulez utiliser les boutons supplémentaires de votre joystick, vous aurez besoin de la `lowlevel.library` (fournie avec l'Amiga-OS 3.1).

Pour faire fonctionner BoulderDäsh, un minimum d'1Mo de mémoire est requis. Pour utiliser toutes les possibilités (musique pendant le jeu et ma boîte à musique interne) davantage de mémoire est nécessaire.

Si vous voulez utiliser BoulderDäsh sur une carte graphique, alors le système RTGMaster de Steffen Haeuser et un 68020 sont nécessaires. Je conseille au minimum un 68030 à 25MHz. Vous trouverez la `rtgmaster.library` et ses sous-bibliothèques sur Aminet et les CD Aminet. NOTE: BoulderDäsh ne reconnaît exige la version 23 ou supérieure.

Rien d'autre que cela et les bibliothèques standards n'est nécessaire.

BoulderDäsh a été testé sans problème sur les configurations suivantes:

| | |
|----------|--------------------------------------|
| A2000-30 | OS3.1 1MB Chip et 8 MB Fast |
| A2000 | OS3.1 1MB Chip et 4 MB Fast |
| A2000 | OS3.1 1MB Chip |
| A2000 | OS3.0 1MB Chip et 4 MB Fast |
| A2000 | OS3.0 1MB Chip |
| A2000 | OS2.1 1MB Chip et 2 MB Fast |
| A2000 | OS2.1 1MB Chip et 4 MB Fast |
| | |
| A500 | OS2.0 1MB Chip |
| A500 | OS2.1 1MB Chip |
| A500 | OS2.1 1MB Chip et 1,8 MB Ranger Fast |
| A500 | OS2.1 1MB Chip et 2 MB Fast |
| | |
| A1200-20 | OS3.0 2MB Chip |
| A1200-30 | OS3.0 2MB Chip |
| A1200-30 | OS3.0 2MB Chip et 4 MB Fast |
| A1200-30 | OS3.0 2MB Chip et 8 MB Fast |
| A1200-30 | OS3.1 2MB Chip et 4 MB Fast |
| A1200-30 | OS3.1 2MB Chip et 8 MB Fast |
| | |
| CD32 | OS3.1 2MB Chip |
| CD32-SX1 | OS3.1 2MB Chip et 4 MB Fast |
| | |
| A4000-30 | OS3.0 2MB Chip et 16 Fast |
| A4000-30 | OS3.1 2MB Chip et 16 Fast |
| A4000-40 | OS3.1 2MB Chip et 16 Fast |

1.5 Fonctionnalités

Fonctionnalités

`\textdegree{}` Clone 1:1 de l'original!

\textdegree{} Multitâche!

\textdegree{} Aide en ligne!

\textdegree{} Reconnaissance de la locale.

\textdegree{} Programmé conformément au guide de style de Commodore.

\textdegree{} Défilement fluide et pleine vitesse même sur MC68000.
(pas de sacade dans l'animation ou le défilement)

\textdegree{} Compatible avec les cartes graphiques via la
RTGMaster.library V23+
.
Jusqu'à 256 couleurs.

\textdegree{} plus de 4123 niveaux dans cette édition!!

\textdegree{} 35 différents
kits graphiques
.

\textdegree{} 6 différents
jeux de caractères
.

\textdegree{} 5 différents
jeux d'échantillons
.

\textdegree{} 6
mélodies
pendant le jeu.

\textdegree{} Tous les ajustements sont possibles grâce à une GUI Gadtools.

\textdegree{} Extension par de nouveaux
éléments de jeu
) (FAUSSES pierres, FAUX métal,..)
D'où de nouvelles possibilités intéressantes dans les niveaux.

\textdegree{} La
taille
des niveaux est libre (Sous OCS/ECS/AGA elle dépend de la
mémoire Chip).

\textdegree{} La
liste des records
est gérée automatiquement pour chaque jeu.

\textdegree{}
Editeur de niveaux
confortable.

\textdegree{} Différentes directions pour la gravitation.

\textdegree{}

Editeur de jeu
pour la création de jeux complets.

\textdegree{} A l'aide d'un programme de dessin des
graphismes personnalisés
peuvent
être créés.

\textdegree{} A l'aide d'un échantillonneur des
sons personnalisés
peuvent être créés.

\textdegree{} Créez votre
propre musique de jeu
avec Protracker.

1.6 Distribution

Distribution

Ce programme peu être publié sur tout médium public, tant que tous les
fichiers de l'archive restent inchangés. Si ce médium est un CD, j'en
attends un exemplaire gratuit. (hormis les CD Aminet)

BoulderDäsh est Shareware. Certaines
fonctionnalités
ne sont pas
disponibles sans un fichier-clé.

J'attends de quiconque utilise BoulderDäsh régulièrement qu'il
s'enregistre
immédiatement. Je ne pense pas que cela blesse quelqu'un,
et j'aurai plus envie d'intégrer de nouvelles fonctionnalités ou
d'écrire un nouveau jeu.

Les mises à jour peuvent être obtenues depuis Aminet.

Je ne peux être tenu pour responsable des blessures ou pertes de
données occasionnées par BoulderDäsh. L'utilisation de BoulderDäsh est
à vos risques et périls !!!

1.7 How to register ?

How to register ?

BoulderDäsh registration is very easy. After registration you are able
to use the
complete
programm.

Send

me
following things:

\textdegree{} Your personal data (for the keyfile) and the name of the program.
\textdegree{} Shareware fee about 20DM
\textdegree{} A floppy disk (for the main archive)
\textdegree{} An envelope with stamps for about 3DM.

And you'll get the latest BoulderDäsh version including a keyfile.

People, registered before keyfiles were introduced, need not send money. (-8

You needn't send me the disk and the envelope, if you send
me

30 DM or
transfer it to my account. I think this is quite fairy. I want to
program and I don't want to buy envelopes, stamps and disks. And from
20 DM won't be a lot left for me.

I don't make any exceptions concerning sending back disks. If you don't
send an envelope or a disk, you are registered, but you don't have
anything of this. you can come personally and get your disk or you must
pay more.

If you'd like to get your key file via internet or fido, please send
the money and your PGP key. Via Fido net I only send key files within
Germany (Crash).

Important:

I need your full address with christian and surname, your street and
your living place and very important the name of the programm you want
to register.

1.8 Restrictions de cette version non enregistrée

Restrictions de cette version non enregistrée

La version non enregistrée de BoulderDäsh a quelques limitations:

- \textdegree{} Seuls les premiers niveaux de chaque jeu sont jouables.
 - \textdegree{} Les chargeurs de niveaux C64 et Atari ne sont pas disponibles.
 - \textdegree{} Vous ne pouvez pas modifier le
niveau de départ
et le
nombre de vies
.
 - \textdegree{} Le
-

```
menu remplacement
de l'
éditeur de jeu
n'est pas disponible.
```

```
\textdegree{} Le
menu solution
de l'
éditeur de jeu
n'est pas disponible.
```

Après

```
enregistrement
, toutes ces fontionnalités sont pleinement
disponibles.
```

1.9 Comment installer BoulderDäsh

Comment installer BoulderDäsh

Pour installer BoulderDäsh, veuillez utiliser l'Installer original de Commodore. Il crée un répertoire, dans lequel BoulderDäsh est installé.

Si vous n'aimez pas BoulderDäsh, vous pouvez détruire le tiroir tout entier pour effacer BoulderDäsh complètement.

Assignations, ajustements de chemin de recherche ou insertions dans le User-startup ne sont pas nécessaires. Uniquement si vous êtes si assez enthousiaste pour vouloir démarrer BoulderDäsh depuis le User-Startup.
(-8

1.10 Comment jouer

Comment jouer

Après avoir démarré un jeu, l'écran défile jusqu'à un bloc clignotant, l'

```
entrée
.
```

Après quelques secondes il explose.

```
Rockford
apparaît alors, c'est le
héros du jeu. Il est possible de diminuer ce délai en déplaçant la
manette dans une direction.
```

```
Sa tâche est la suivante: il doit ramasser un nombre donné de
diamants
en un temps donné et rejoindre alors la
sortie
```

pour quitter le niveau.

C'est très simple. Après avoir installé BoulderDäsh le jeu par défaut (BDash_I_Level1.game) est sélectionné. Ce jeu est parfait pour les débutants et devrait éclaircir toutes les questions.

Utilisation du clavier

Les crochets "[]" désignent les boutons du joypad de la CD32

Avec les touches de curseur vous pouvez déplacer Rockford avec le clavier. Les touches Shift, Alt et Amiga jouent le rôle du bouton de tir.

Si vous êtes dans une situation sans issue, vous pouvez tuer Rockford en appuyant sur la touche ESC [BLEU]. Chaque fois que Rockford meurt c'est le tour du joueur suivant. Si vous jouez seul, c'est évidemment votre tour.

Appuyer sur la barre d'espace [PLAY/PAUSE] pour entrer et sortir du mode pause.

Vous pouvez retourner au Workbench en appuyant sur la touche Aide. Si vous cliquez sur le menu Workbench vous pouvez continuer votre partie de BoulderDäsh. NOTE: ceci n'est possible que si RTG est désactivé! En mode RTG, changez d'écran en utilisant Amiga-M.

Appuer sur Amiga de gauche et "M" est équivalent à la touche Aide!

En appuyant sur F1/F10 [VERT et JAUNE simultanément] vous pouvez quitter le jeu immédiatement et retourner au menu ou à l'éditeur de niveau. Il n'y a pas moyen de reprendre le jeu !!!

Les touches suivantes concernent le joueur de musique. Pour de plus amples informations consultez le chapitre
joueur de musique

.

Appuyez sur la touche "M" pour sélectionner le mode de musique

. Ces

modes sont utilisés: "Effets seulement", "Musique seulement", "Musique et Effets". Note: selon le module tous les modes peuvent ne pas être disponibles.

"1" : [VERT]
Joueur de musique
activé/désactivé

"2" : [AVANT] Musique suivante

"3" : [ARRIERE] Musique précédente.

"4" : [GELB]
Change de mode de musique
.
"5" : Change le
mode de préférence
de la musique.

1.11 Les éléments du jeu

Les éléments du jeu

Sauf mention du contraire tous les éléments ont les propriétés suivantes:

\textdegree{} disparition en cas d'explosion
\textdegree{} non traversables par les mouches, les fantômes ou
Rockford
.
\textdegree{} Les
pierres
,
diamants
et
oeufs
ne basculent pas en bordure de cet
élément.

Sol

Vide

Vide - Faux

Diamant

Pierre

Oeuf

Métal

Métal - Faux

Mur

Mur Magique

Mur grandissant - (gauche/droite)

Mur grandissant - (haut/bas)

Eau
Boue
Papillon
Fantômes
Pierre mutante
Rockford
Jumeau de Rockford
Entrée
Sortie
Sortie - clignotante
Sortie - Fausse
Bloc personnel
Flèche de gravitation
Fond vide

1.12 Eléments: Sol

----- Sol

Rockford
peut le traverser et du
vide
est laissé derrière lui.

Les
pierres
,
diamants
et
oeufs
restent posés sur le sol et ne peuvent
pas basculer sur le côté.

1.13 Eléments: Vide

----- Vide

Permet aux
diamants
,
pierres
,
oeufs
,
fantômes
et
Rockford
de se déplacer
librement.

1.14 Eléments: Vide - Faux

Vide - Faux

Ce vide se comporte exactement comme un
mur
mais reste invisible.

1.15 Eléments: Diamants

Diamants

Peuvent être ramassés par
Rockford
.

1.16 Eléments: Pierres

Pierres

Rockford
peut les pousser perpendiculairement à la gravitation si il y
a un
vide
derrière.

1.17 Eléments: Oeufs

Oeufs

Un oeuf se comporte comme une
pierre
. Mais il y a une exception. Si
vous laissez tomber une
pierre
, un
diamant
ou un autre oeuf dessus,
l'oeuf se casse et un
diamant
apparaît.

1.18 Eléments: Métal

Métal

Le métal ne peut pas exploser.

1.19 Eléments: Métal - Faux

Métal - Faux

Se comporte comme le
métal
mais peut exploser.

1.20 Eléments: Murs

Murs

C'est seulement un obstacle et n'aide en aucune manière. Les
pierres
,
diamants
et les
oeufs
peuvent basculer sur le coté si c'est possible.

1.21 Eléments: Mur magique

 Mur magique

Si une pierre tombe sur un mur magique et qu'en-dessous du mur il y a un vide, le mur devient actif et change la pierre en diamant.

En retour, un diamant qui passe le mur se change en pierre.

Un oeuf se transforme en fantôme.

Si il n'y a pas de vide en-dessous du mur, les pierres, diamants et oeufs qui le traversent sont absorbés. La durée d'activité d'un mur magique est différente selon les niveaux. Si le mur magique s'arrête de lui-même, on ne peut pas le remettre en marche.

1.22 Eléments: Mur grandissant (gauche/droite)

 Mur grandissant (gauche/droite)

Dès que cet élément découvre un vide à sa gauche ou à sa droite, il s'étend dans la direction correspondante.

1.23 Eléments: Mur grandissant (haut/bas)

 Mur grandissant (haut/bas)

Dès que cet élément découvre un
vide
au-dessus ou en-dessous de lui, il
s'étend dans la direction correspondante.

1.24 Eléments: Eau

Eau

L'eau commence à couler après un
temps de latence
à un rythme défini et
s'étend à travers le
sol
et le
vide
.

Dès qu'une
quantité définie
d'eau est atteinte, toute l'eau se change
en
pierre
.

Si c'est impossible pour l'eau de s'étendre encore, elle se change en
diamants
. Mais il y a une exception: si l'eau n'a pas pu grandir du
tout, il ne se passe rien jusqu'à ce qu'elle commence.

Certains niveaux utilisent une
possibilité spéciale
. Si un
mur magique
est activé, toute l'eau se change en
diamants
.

1.25 Eléments: Boue

Boue

La boue permet aux
diamants
,
pierres
et
oeufs
de la traverser car elle

est visqueuse. Cette viscosité peut être ajustée. Ceci ne peut se produire que s'il y a du vide en-dessous de la boue.

1.26 Eléments: Papillons

Papillons

Le papillon se déplace dans le vide du niveau. S'il touche de l'eau ou est écrasé par une pierre, il explose en donnant neuf diamants.

Voyez aussi:
fantôme,
pierre mutante.

1.27 Eléments: Fantômes

Fantômes

Le fantôme se déplace dans le vide du niveau. Si elle touche de l'eau ou est écrasée par une pierre, elle explose en laissant neuf cases de vide.

Voyez aussi:
papillon,
pierre mutante.

1.28 Eléments: Pierre mutante

Pierre mutante

Les pierres mutantes sont très sociales. Si elles sont frappées par une

 pierre
 ou touchent de l'
 eau
 , elles explosent en laissant neuf
 pierres
 .

Ceci n'arrive que lorsqu'elles ne sont pas endormies. Les pierres mutantes restent endormies tant qu'elle ne bougent pas. Elles ne peuvent donc pas tomber. Une pierre mutante endormie se comporte comme une

 pierre
 normale et peut être poussée par
 Rockford
 .

Une fois réveillée, une pierre mutante se déplace dans le
 vide
 de tout
le niveau.

Voyez aussi:

 papillon
 ,
 fantôme
 .

1.29 Eléments: Rockford

Rockford

Vous le déplacez vous-même. Rockford peut traverser le
 vide
 et le
 sol
 .

Si Rockford creuse le
 sol
 , il laisse du
 vide
 derrière lui. Si vous
appuyez sur le bouton feu, Rockford libère la case à côté de lui. Il
peut retirer une case de
 sol
 dans chaque direction sans se déplacer.

Si il y a une
 pierre
 , un
 oeuf
 ou une
 pierre mutante
 endormie à gauche
 ou a droite de Rockford avec un
 vide
 derrière, Rockford peut pousser
 cet élément. Avec le bouton feu, Rockford peut pousser sans se
 déplacer.

Rockford court le risque d'être tué par des
 papillons
 , et des
 fantômes
 Dans ce cas, Rockford explose.

1.30 Eléments: Rockford - Jumeau

Rockford - Jumeau

Il ressemble à
 Rockford
 . S'il touche un
 papillon
 ou un
 fantôme
 ,
 le jumeau explose et
 Rockford
 avec lui. Le jumeau doit donc être
 protégé par
 Rockford
 .

1.31 Eléments: Entrée

Entrée

Rockford
 entre dans le niveau grâce à cet élément. il peut y avoir
 plusieurs entrées dans un niveau. Dans ce cas, autant de Rockfords
 entrent dans le niveau et sont dirigés simultanément par le joueur.

1.32 Eléments: Sortie

Sortie

C'est la sortie du niveau. Mais elle ne clignote pas!

1.33 Eléments: Sortie - Clignotante

Sortie - Clignotante

Cette sortie se comporte exactement comme une
sortie
, mais cette fois
elle a commencé à clignoté car tous les
diamants
ont été ramassés.

1.34 Eléments: Sortie - Fausse

Sortie - Fausse

Commence à clignoter si tous les
diamants
ont été ramassés. Mais ce
n'est pas une
sortie
.

1.35 Eléments: Flèche de gravitation

Flèche de gravitation

Cet élément existe pour chaque direction. Si
Rockford
rentre dans un
tel bloc, la gravitation prend la direction de la flèche.

1.36 Eléments: Bloc personnel

Bloc personnel

Cet élément se comporte comme un

mur
normal.

1.37 Eléments: Fond vide

Fond vide

Cet élément n'est important que si vous voulez créer vos propres niveaux. Si vous êtes un joueur passez cette partie.

Le fond vide est toujours vide mais

Rockford
ne peut pas le traverser.

N'utilisez pas ce bloc pour créer un labyrinthe ou quelque chose comme ça car l'utilisateur (joueur) peut sélectionner un autre graphisme via les

préférences de jeu
et annuler votre choix de graphisme. Par exemple

pour "FutureAmiga" ce bloc est vide, mais le vrai vide est plein d'étoiles.

A quoi servent ces blocs?

Depuis BoulderDäsh 3.0 et sur demande de Thomas Sahling il est possible de retirer le bord du niveau. Si vous définissez un niveau qui ressemble à un cercle, alors il vous faut quelque chose autour. Le

vide
requiert du temps processeur, car il y a toujours une
animation, même si elle est invisible. De plus, les animations du
vide

ne sont pas toujours voulues. En résumé: si vous voulez ↔
remplir une

zone avec du vide que

Rockford
ne peut pas traverser, utilisez ce

block.

Si ce n'est pas totalement clair, jetez un oeil au niveau "BoulderDäsh/Little.int" inclus.

1.38 Kits graphiques personnels

Kits graphiques personnels

En plus des

graphismes fournis
, vous pouvez créer vos propres

graphismes. Tout ce qu'il vous faut c'est un programme de dessin et un peu de talent.

Si vous avez créé des graphismes, vous pouvez me les envoyer et je les inclurai dans mon archive, après vérification.

Tous les graphismes de BoulderDäsh sont des images IFF basse résolution. Chaque image compose un graphisme complet. Il vous faut donc charger une image et y changer alors les dessins.

Voici quelques conseils à lire avant tout, cela vous évitera des ennuis et vous facilitera le travail.

1. Taille de l'image

L'image doit être en basse résolution avec 8 ou 256 couleurs et ne doit pas comporter de masques. BoulderDäsh ne devrait pas poser de problèmes avec d'autres tailles, mais ces images occuperont inutilement de la place sur votre disque dur. Les graphismes en 256 couleurs ne sont possibles qu'en mode RTG. La première couleur est toujours le noir. Ne modifiez pas les couleurs 0 et 248-255. Ces couleurs sont réservées pour un usage ultérieur et pourront changer. Si vous voulez créer un kits graphiques qui soit compatible avec l'OCS/ECS/AGA, 8 couleurs est la limite.

2. Taille des blocs

Chaque bloc est un pavé de 16*16 pixels.

3. Position des éléments individuels

La disposition des blocs individuels est très simple. Regardez donc les graphismes supplémentaires. S'il vous faut de l'aide supplémentaire, regardez la

table
.

4. Scanner

Le scanner est une fonctionnalité qui est intégrée dans la routine de chargement. Pour l'animation de Rockford, par exemple, vous dessinez une animation pour déplacer Rockford vers la gauche et, si vous chargez BoulderDäsh, il voit que vous n'avez pas dessiné d'animation pour le déplacement de Rockford vers la droite. BoulderDäsh copie donc l'animation pour le déplacement vers la gauche et la retourne. Cela marche aussi dans l'autre sens.

Les blocs suivants sont copiés:

Métal
<=>
Faux Métal
<=> Métal en déplacement

Pierre
<=>
Pierre mutante
endormie

Mur
 <=>
 Mur grandissant gauche/droite
 <=>
 Mur grandissant haut/bas

Rockford
 vers la gauche <=> Rockford vers la droite (toutes les étapes de ↔
 l'animation)

Diamant_0

<=>

Oeuf_0

<=>

Oeuf_1

<=>

Oeuf_2

<=>

Oeuf_3

Pour chaque type, il doit exister un des équivalents. S'il ↔
 manque un
 type, une requête vous avertira: "Graphisme incomplet".

Sortie

<=>

Fausse sortie

<=>

Entrée

(à la fois ouverte et fermée)

S'il n'existe pas de type d'entrée/sortie, le dessin fermé est le même
 que le métal.

IMPORTANT :

Un bloc ne peut être copié que s'il contient un pixel qui n'est pas de
 la couleur du fond.

Tout bloc qui ne contient que la couleur du fond est vide.

Tous les blocs non mentionnés ici doivent être disponibles pour
 commencer le jeu.

5. Les animations

Pour toutes les animations, huit étapes sont prévues. S'il vous en faut
 moins pour votre animation, laissez les étapes surnuméraires vides
 (zéro, couleur du fond) et votre animation sera bouclée au bon endroit.
 Attention, tout dessin après un bloc vide dans une animation sera ignoré.

6. Vitesse des animations

La vitesse de chaque animation peut être ajustée. Ceci est possible en
 ajustant les

types d'outils
dans l'icône d'un graphisme particulier.

7. Les couleurs

Il est possible de créer un kit graphique très coloré en utilisant les

types d'outils
et le
gestionnaire de palette
.

1.39 Les graphismes fournis

Les graphismes fournis

Voici une liste des graphismes et leurs auteurs :

Guido Mersmann :

ClassicAmiga.gfx
FutureAmiga.gfx

Joona Palaste :

Arctic.gfx
Black&White.gfx
Christmas.gfx
Computer.gfx
Egyptian.gfx
Fantasy.gfx
Funky.gfx
Icons.gfx
Jewel.gfx
JokeAmiga.gfx ;comme ClassicAmiga mais tout est mélangé
LCD.gfx ;mon préféré
Medical.gfx
Moria.gfx
Neon1.gfx
Neon2.gfx
PacMan.gfx
Pastel.gfx
Psychedelic.gfx
Small.gfx
Space.gfx
Spooky.gfx
Techno.gfx
UnderWater.gfx
Western.gfx

Beastmaster :

ClassicC64.gfx

ClassicC64Pumpkin.gfx
FutureC64.gfx

Thomas Richter :

Lemmings.gfx

Thomas Richter2 :

Classic800XLPro.gfx

Marko Suominen :

Graveyard.gfx ;C'est excellent!!

Timo Hegemann :

Habich256.gfx ;C'est excellent!! (256 couleurs)

Habich64.gfx

Grablinge256.gfx ;C'est excellent!! (256 couleurs)

Grablinge64.gfx

Je remercie une nouvelle fois tous les auteurs.

Quelquefois j'ai changé la disposition des graphismes ou en ai ajouté de nouveaux pour reconnaître les nouvelles possibilités.

1.40 Jeux de caractères personnalisés

Jeux de caractères personnalisés

En plus des jeux de caractères fournis, vous pouvez créer vos propres caractères. Tout ce qu'il vous faut c'est un programme de dessin et un peu de talent.

La fonte est dessinée en basse résolution avec 1 seul plan et ne doit pas être disposée autrement. BoulderDäsh peut charger d'autres types de graphismes mais ces fichiers sont inutilement volumineux et longs à charger.

Chaque symbole a 16 pixels de large et 8 de haut.

1.41 Jeux de caractères fournis

Jeux de caractères fournis

Voici une liste des jeux de caractères fournis et leurs auteurs:

Guido Mersmann :

ClassicAmiga.fnt
FutureAmiga.fnt

Beastmaster :

ClassicC64.fnt
FutureC64.fnt

Marko Suominen :

Graveyard.fnt ;fantastique! Essayez-le avec Graveyard.gfx !!

Je remercie à nouveau tous les auteurs.

J'ai parfois changé la disposition des caractères ou en ai ajouté de nouveaux pour augmenter les possibilités.

1.42 Jeux d'échantillons personnalisés

Jeux d'échantillons personnalisés

Si vous avez un échantillonneur de son et un logiciel adéquat, vous pouvez créer des sons échantillonnés pour votre BoulderDäsh.

Créez un nouveau tiroir dans le répertoire "SampleSets" et copiez-y vos échantillons. Dans préférences de jeu vous pouvez alors choisir vos jeux d'échantillons et vous entendrez alors vos sons en jouant.

Mais vous devez faire attention aux points suivants:

1. Les sons doivent être au format IFF 8SVX. Cela ne devrait pas être un problème car presque tout logiciel génère dans ce format. Pour l'Amiga c'est le format le plus utilisé.
2. "Diamond" et "TimeOut" devraient bien sonner pour le do de l'octave 2. Pour l'échantillonneur de MED c'est l'ajustement par défaut. C-2 correspond à une période hardware de 428.
3. BoulderDäsh se rend également compte des échantillons qui existent. Voici les sons reconnus et leurs qualités:

\textdegree{} Les sons "LevelIn" et "LevelOut" dépendent l'un de l'autre. Si l'un n'existe pas, il est remplacé par l'autre. Cela signifie qu'après avoir ramassé le dernier diamant nécessaire, le son "LevelIn" est joué si vous n'avez pas de son "LevelOut".

\textdegree{} Le son "StonePush" est remplacé par le son "Stone" s'il n'existe ← pas.

\textdegree{} Le son "GravitationArrow" est remplacé par le son "Collect" ← s'il n'existe pas.

Pour le moment BoulderDäsh reconnaît les sons suivants:

| | |
|------------------------|---|
| "Explosion.SND" | (Aucune idée (-8) |
| "Stone.SND" | (Chute de pierres) |
| "Diamond.SND" | (Chute de diamants) |
| "TimeOut.SND" | (Temps écoulé) |
| "Dig_Space.SND" | (Déplacement dans le vide) |
| "Dig_Earth.SND" | (Creusement du sol) |
| "Water.SND" | (Eau: joué en boucle) |
| "MillingWall.SND" | (Mur magique: joué en boucle) |
| "Collect.SND" | (Rockford collecte un diamant) |
| "LevelIn.SND" | (Rockford entre dans le niveau) |
| "LevelOut.SND" | (Dernier diamant ramassé) |
| "StonePush.SND" | (Poussée de pierre) |
| "StonePushFailed.SND" | (Echec d'une poussée de pierre) |
| "GravitationArrow.SND" | (CHANGEMENT de direction de la gravitation) |
| "Background.SND" | (Fond: joué en boucle) |

Le nom des sons doit être correctement écrit, sinon BoulderDäsh ne les trouvera pas.

1.43 Les échantillons fournis

Les échantillons fournis

Voici une liste des jeux d'échantillons fournis et leurs auteurs:

Guido Mersmann :

Classic (Sons originaux du C64)

Thomas Sahling :

Classic800XL (Sons originaux de l'Atari 800XL)
Future (nouvellement créé)

Marko Suominen :

GraveYard

Thomas Richter2 :

Classic800XLPro (Sons originaux de l'Atari 800XLPro)

Je remercie à nouveau tous les auteurs.

J'ai parfois modifié les arrangements ou ajouté des échantillons pour

permettre de nouvelles possibilités.

1.44 Musique personnalisée

Musique personnalisée

En plus des modules fournis vous pouvez créer votre propre musique de jeu. Tout ce qu'il vous faut c'est un éditeur de musique compatible avec ProTracker et un peu de talent.

Si vous avez créé un module, vous pouvez me l'envoyer et je l'ajouterai dans mon archive après vérification.

Après avoir créé une musique vous devez préciser les canaux inutilisés ou pas très importants grâce aux types d'outils . Ceci permet à BoulderDäsh d'utiliser autant de canaux que nécessaires pour les effets sonores du jeu.

1.45 La musique fournie

La musique fournie

Voici une liste des modules fournis et leurs auteurs:

Guido Mersmann :

BoulderDäshClassic.mus

Ruben Monteiro :

InGame1.mus
InGame2.mus
InGame3.mus
InGame4.mus
TitleAmiga.mus

Je remercie à nouveau tous les auteurs.

1.46 FAQS - questions les plus fréquentes

FAQS - questions les plus fréquentes

L'installation:

Le jeu est sur CD! Est-il possible de sauver les réglages etc.?

Est-il possible de mettre une version CD à jour?

Le fichier-clé:

Qu'est-ce qu'un fichier-clé?

Où dois-je mettre le fichier-clé?

Le jeu:

BoulderDäsh ne veut pas démarrer!

Après avoir joué un peu, BoulderDäsh ne reconnaît plus le clavier

Le contrôle au clavier n'est pas très utile!

Pourquoi ne puis-je pas démarrer BoulderDäsh ni l'éditeur de ↔
niveaux?

Comment rouvrir la requête de mode d'écran?

Comment accélérer le jeu?

Problèmes de mémoire au démarrage du jeu mais l'éditeur de niveaux ↔
marche

Après avoir joué un peu, d'étranges choses apparaissent dans les ↔
vides!

Toutes les intermissions fournies sont trop grandes!

La sortie ne clignote pas!

La CD32:

Puis-je utiliser un clavier sur ma CD32?

Puis-je sauvegarder les records et les réglages sur ma CD32?

L'éditeur de niveaux:

Pourquoi ne puis-je pas démarrer BoulderDäsh ni l'éditeur de ↔
niveaux?

Pourquoi l'éditeur de niveaux ne marche-t-il pas?

Tous les jeux inclus utilisent la même couleur!

Le sélecteur de palette ne marche pas bien parfois!

Réglages du jeu:

Comment changer le mode d'écran RTG du jeu/image de titre ?

Je ne peux pas changer le niveau de départ ni le nombre de vies!

Les noms des joueurs sont perdus!

Records:

Je ne comprends pas les records!

Où sont mes scores, si je charge un nouveau jeu?

Joueur de musique:

Le joueur de musique ne marche pas!

Enregistrement

et

Restitution

de niveaux:

Pourquoi la restitution ne marche-t-elle pas toujours?

Jeux et niveaux personnalisés:

Niveaux personnalisés!

Après avoir commencé un niveau, Rockford n'apparaît pas. Pourquoi?

La structure du jeu!

Graphismes et palettes personnalisés:

Dans mes graphismes, toutes les animations sont erronées!

Mes animations sont trop courtes!

Qu'est-ce qu'un chunk ?

Qu'est-ce qu'un chunk BDMP ?

Chunk CMAP introuvable!

Chunk BODY introuvable!

Chunk BMHD introuvable!

1.47 FAQ - Le jeu est sur CD! Est-il possible de sauver les réglages etc.?

Le jeu est sur CD! Est-il possible de sauver les réglages etc.?

Créez un répertoire sur votre disque dur, par exemple "games:BoulderDäsh". Vous devez maintenant ajouter la ligne suivante dans votre user-startup:

```
Assign BoulderDäsh: games:BoulderDäsh
```

Après redémarrage de votre système, vous pourrez jouer comme vous l'avez toujours fait, mais toutes les sauvegardes se feront sur le disque dur.

1.48 FAQ - Est-il possible de mettre une version CD à jour?

Est-il possible de mettre une version CD à jour?

Vous jouez à BoulderDäsh directement depuis le CD et voudriez mettre ce CD à jour par une archive de mise à jour normale de BoulderDäsh? Cela économiserait beaucoup de place sur le disque dur?

Pas de problème! Aucun CD spécifique n'est nécessaire. Simplement l'archive doit être stockée non compressée sur le CD (il est également possible de l'utiliser compressée grâce au gestionnaire ARC, mais c'est pour les experts).

Installez votre mise à jour sur le disque dur. Après installation, ajoutez le type d'outil suivant dans l'icône du programme principal BoulderDäsh (sur le disque dur bien sûr).

```
AddPath=CDName:Path/BoulderDäsh
```

Après le signe d'égalité, c'est la position du tiroir de BoulderDäsh sur votre CD. Ne spécifiez que le tiroir de BoulderDäsh et non le fichier BoulderDäsh. Vous devez également enlever l'assignation

```
BoulderDäsh  
si vous l'aviez créée.
```

Une autre méthode est d'assigner "BoulderDäsh:" via le user-startup:

```
Assign BoulderDäsh: CDName:Path/BoulderDäsh Path
```

Je recommande la première méthode car cette assignation dans le user-startup utilise de la mémoire même quand vous n'utilisez pas BoulderDäsh.

Après ces ajustements vous devez toujours lancer BoulderDäsh depuis le disque dur pour utiliser la version la plus récente. Le CD est toujours nécessaire.

1.49 FAQ - Qu'est-ce qu'un fichier-clé?

Qu'est-ce qu'un fichier-clé?

Un fichier-clé est un tout petit fichier. Dans la plupart des cas il n'a pas plus de 512 octets.

Ces fichiers contiennent des informations spécifiques sur le possesseur et beaucoup de données de sécurité.

Placé correctement ce petit fichier fonctionne comme une clé. Il débloque des fonctionnalités ou désactive des requêtes énervantes.

Ne copiez pas vos fichiers-clés pour d'autres personnes car vous êtes le possesseur et vous n'avez qu'une licence pour utiliser le programme avec cette clé. Il est très facile de trouver le possesseur initial d'un fichier-clé, même s'il a été modifié. Alors faites attention, c'est la clé de chez vous.

1.50 FAQ - Où dois-je mettre le fichier-clé?

Où dois-je mettre le fichier-clé?

Il y a plusieurs possibilités:

```
"S:BoulderDäsh.key"           ;le tiroir des scenarios
"BoulderDäsh/BoulderDäsh.key" ;le tiroir du programme
"BoulderDäsh/Keyfile/BoulderDäsh.key" ;le tiroir des clés du programme.
```

1.51 FAQ - BoulderDäsh ne veut pas démarrer!

BoulderDäsh ne veut pas démarrer!

BoulderDäsh nécessite quelques bibliothèques qui font partie du Workbench initial. Assurez-vous que "asl.library" et "iffparse.library" sont dans le répertoire "Libs:".

1.52 FAQ - Après avoir joué un peu, BoulderDäsh ne reconnaît plus le clavier

Après avoir joué un peu, BoulderDäsh ne reconnaît plus le clavier

Ce problème n'affecte que le mode non-RTG!!

BoulderDäsh fonctionne en multitâche depuis la version 3.56! Ceci peut poser des problèmes car BoulderDäsh utilise le blitter hardware très intensivement (jusqu'à 11000 copies par blitter par seconde (13200 en NTSC)), alors il ne reste pas de temps au système pour utiliser le blitter.

Si le système d'exploitation essaie d'utiliser le blitter, il va attendre jusqu'à ce que le blitter soit libre. BoulderDäsh utilise l'input.device pour l'utilisation du clavier et si le système d'exploitation attend il n'y a pas d'activité de ce périphérique. La

SEULE solution est d'arrêter tous les programmes qui ouvrent/ferment des fenêtres ou utilisent la graphics.library (le blitter) d'une façon ou d'une autre.

La plupart du temps ce sont des yeux de Workbench, des horloges et bien sûr les réveils.

Dans une telle situation, appuyez sur le bouton gauche de la souris pour quitter le jeu. Quand vous utilisez un joypad et la lowlevel.library, le seul moyen de quitter est d'appuyer sur les boutons vert et jaune simultanément.

1.53 FAQ - Le contrôle au clavier n'est pas très utile!

FAQ - Le contrôle au clavier n'est pas très utile!

Sur les configurations lentes il peut arriver que l'AmigaOS n'ait pas assez de temps pour s'occuper de la gestion du clavier. Dans ce cas, la gestion du clavier est retardée et il est impossible de bien jouer. Il n'y a pas moyen d'éviter ce problème car ce serait un retour en arrière.

Le contrôle à la manette marche toujours parfaitement.

1.54 FAQ - Comment rouvrir la requête de mode d'écran?

FAQ - Comment rouvrir la requête de mode d'écran?

Mode RTG uniquement!!

Appuyez sur la touche Shift quand vous cliquez sur le bouton commencer

le jeu
ou quand vous lancez l'
éditeur de niveau
.

1.55 FAQ - Comment accélérer le jeu?

FAQ - Comment accélérer le jeu?

Carte graphique

Si vous utilisez une carte graphique, vous devriez régler les dimensions de l'écran à 320*200. La plupart des cartes marchent parfaitement si vous désactivez l'option

plein écran
. Cela devrait suffire pour que le jeu fonctionne à pleine vitesse si vous utilisez un 68030 à 25Mhz. Un ordinateur plus rapide devrait permettre des écrans plus grands.

Sans carte graphique

Généralement vous devriez désactiver le RTG pour fonctionner à pleine vitesse. Si vous voulez juste essayer le RTG, ou voulez utiliser plus de 8 couleurs, alors vous devriez réduire les dimensions de l'écran à 320*200 et 8 couleurs. Certains kits graphiques (ex: Classic#?) permettent de n'utiliser que 4 couleurs.

1.56 FAQ - Pourquoi ne puis-je pas démarrer BoulderDäsh ni l'éditeur de niveaux?

Pourquoi ne puis-je pas démarrer BoulderDäsh ni l'éditeur de niveaux?

S'il n'y a pas de niveaux en mémoire, ces boutons sont désactivés. Chargez un jeu ou créez au minimum un niveau.

1.57 FAQ - Problèmes de mémoire au démarrage du jeu mais l'éditeur de niveaux marche

Problèmes de mémoire au démarrage du jeu mais l'éditeur de niveaux marche

Ce problème n'affecte que le mode non RTG!!

C'est juste. BoulderDäsh requiert une zone de jeu équivalente à la taille du plus grand niveau du jeu, et la mémoire est allouée dès le début. Si vous avez édité une taille de 40*22, il se peut qu'il apparaisse un niveau avec, par exemple, une taille de 40*40 dans le jeu. Dans votre cas il n'y a pas assez de mémoire graphique libre pour cette taille. Essayez de fermer toutes les fenêtres et écrans pour économiser la mémoire graphique. Si ça ne s'arrange pas, quittez BoulderDäsh aussi et relancez-le; cela défragmentera la mémoire graphique. Si ça ne s'arrange toujours pas, retirez le plus grand niveau du jeu.

1.58 FAQ - Après avoir joué un peu, d'étranges choses apparaissent dans les vides!

Après avoir joué un peu, d'étranges choses apparaissent dans les vides! ←

Ce n'est pas une erreur, mais cela vous indique que vous avez gagné une
vie supplémentaire
.

1.59 FAQ - Toutes les intermissions fournies sont trop grandes!

Toutes les intermissions fournies sont trop grandes!

Ce problème n'affecte que le mode non RTG!!

Les intermissions marchent parfaitement. C'est le jeu. Une ligne supplémentaire à l'écran et le jeu devenait trop lent, j'ai donc décidé d'enlever cette ligne.

1.60 FAQ - La sortie ne clignote pas!

FAQ - La sortie ne clignote pas!

\textdegree{} Il existe une
sortie
qui ne clignote pas. Certains niveaux contiennent
cette
sortie
spéciale.

\textdegree{} Le kit graphique sélectionné ne contient pas d'animation de
sortie
. Les
graphismes fournis comportent tous une animation complète.

Mais il existe une autre raison pour laquelle le clignotement n'a pas
lieu:

Ce problème n'affecte que le mode RTG!!

Il peut arriver que votre ordinateur soit trop lent pour actualiser
l'écran 50 fois par seconde. L'aniation de sortie contient dans la
plupart des cas 2 phases d'animation seulement (ouvert/fermé). Si le
rafraîchissement de l'écran requiert plus d'1/50 de seconde, la seconde
phase d'animation est sautée et la sortie reste toujours fermée.

Pour éviter ce problème, lisez le chapitre sur
comment accélérer

BoulderDäsh
.

1.61 FAQ - Puis-je utiliser un clavier sur ma CD32?

FAQ - Puis-je utiliser un clavier sur ma CD32?

Oui! Il est possible de connecter un clavier Amiga à la CD32!

Certains claviers Amiga sont déjà compatibles PS/2. Tous les autres (par exemple le A2000) nécessitent quelques modifications.

Ceci peut être fait en utilisant un adaptateur de clavier PS/2 standard. Si vous voulez économiser un peu d'argent vous pouvez en fabriquer un vous-même.

Je ne peux être tenu pour responsable d'un quelconque dommage hard ou software! Vous faites cela à vos risques et périls!

Si vous voulez des détails ou juste d'autres schémas de soudure allez faire un tour sur aminet (hard/hack ou hard/misc).

Connecteur de l'A2000 (vue sur le connecteur femelle)

| | | | |
|----------------|----------------|-------------------|---------|
| \textdegree{}3 | \textdegree{}1 | Broches: | |
| \textdegree{}5 | \textdegree{}4 | 1 Horloge | 4 Masse |
| \textdegree{}2 | | 2 Données clavier | 5 +5v |
| | 3- | | |

Connecteur CD32 (vue sur le connecteur femelle)

| | | | |
|----------------|----------------|-------------------|-----------|
| \textdegree{}5 | \textdegree{}6 | 1 _TxD | 4 Masse |
| \textdegree{}3 | \textdegree{}4 | 2 Données clavier | 5 _RxD |
| \textdegree{}1 | \textdegree{}2 | 3 +5V | 6 Horloge |

Vos deux connecteurs devraient également avoir des numéros, il ne devrait donc pas y avoir de problèmes. Connectez simplement ces broches en utilisant un câble à 4 fils. N'oubliez pas de connecter le blindage sur un coté du clavier.

| A2000 | | CD32 |
|----------|-----------------|-------------------------|
| 1 | Hrologe | 6 |
| 2 | Données clavier | 2 |
| 4 | Masse | 4 |
| 5 | +5V | 3 |
| Blindage | Blindage | non connecté de ce coté |

1.62 FAQ - Est-il possible de sauvegarder les scores et les réglages sur ma CD32?

FAQ - Est-il possible de sauvegarder les records et les réglages sur ma CD32?

Pour l'instant il n'y a pas moyen de sauvegarder les records ou les réglages, car BoulderDäsh nécessite beaucoup d'espace et la mémoire flash interne à la CD32 est très réduite.

1.63 FAQ - Pourquoi ne puis-je pas démarrer BoulderDäsh ni l'éditeur de niveaux?

Pourquoi ne puis-je pas démarrer BoulderDäsh ni l'éditeur de niveaux?

Pour éditer un niveau vous devez effacer le jeu original ou charger un jeu que vous avez créé vous-même. Dès que le jeu original n'est plus dans l'éditeur vous pouvez éditer.

1.64 FAQ - Tous les jeux inclus utilisent la même couleur!

Tous les jeux inclus utilisent la même couleur!

Cela peut arriver dans trois cas:

```
\textdegree{} L'interrupteur
                Couleur de niveau
                dans la fenêtre
```

```
                Préférences de jeu - jeux de données
                est désactivé.
```

```
\textdegree{} Un fichier icône manque. Ce n'est pas sage d'effacer une ↔
                icône de
                BoulderDäsh, car les icônes contiennent des informations importantes
                sur la
                musique
                , l'
                image de titre
                et les
                graphismes
                . Sans ces
                informations BoulderDäsh ne fonctionne pas parfaitement.
```

```
\textdegree{} Vous avez détruit les couleurs avec un programme de dessin. ↔
                BoulderDäsh
                stocke les couleurs des différents niveaux dans le fichier image
                lui-même. Pour de plus amples informations, consultez le chapitre
```

```
                Gestionnaire de palette
                et la FAQ sur les
                chunks
                .
```

1.65 FAQ - Le sélecteur de palette ne marche pas bien parfois!

Le sélecteur de palette ne marche pas bien parfois!

Vous devez activer les cellules
Données du niveau

et
Couleurs du

niveau
.

Sinon, le graphisme sélectionné avec les préférences de niveau n'est pas utilisé.

1.66 FAQ - Comment changer le mode d'écran RTG du jeu/image de titre ?

Comment changer le mode d'écran RTG du jeu/image de titre ?

Après avoir sauvé le mode d'écran, la requête de mode d'écran n'apparaît qu'en appuyant sur Shift. Appuyez donc sur cette touche et

débutez le jeu
.

L'image de titre n'apparaît qu'au démarrage du jeu, activez donc
image

de titre

et RTG. N'oubliez pas de sauvegarder les réglages et quittez BoulderDäsh. Au démarrage suivant à partir du CLI ou du WB, appuyez sur la touche Shift jusqu'à ce que la requête de mode d'écran apparaisse.

1.67 FAQ - Je ne peux pas changer le niveau de départ ni le nombre de vies!

Je ne peux pas changer le
niveau de départ
ni le
nombre de vies
!

Cette possibilité n'est offerte qu'aux utilisateurs
enregistrés
.

1.68 FAQ - Les noms des joueurs sont perdus!

Les noms des joueurs sont perdus!

Si vous ouvrez dans les
préférences de jeu
la fenêtre
nom des joueurs,

vous pouvez
modifier les noms
. Après vous devez
sauvegarder
la
modification pour que ces noms soient utilisés la fois suivante.

1.69 FAQ - Je ne comprends pas les records!

Je ne comprends pas les records!

Dans ce jeu le but est de résoudre tous les niveaux. Théoriquement quelqu'un qui a un score de 1 et qui a perdu au niveau 20 peut être en première place dans les records.

1.70 FAQ - Où sont mes scores, si je charge un nouveau jeu?

Où sont mes scores, si je charge un nouveau jeu?

Ils sont sur le disque dur ou la disquette. Chaque jeu possède une liste de records propres, car sinon le format des records serait trop complexe. Si vous rechargez un ancien jeu, les records sont rechargés.

1.71 Le joueur de musique ne marche pas!

Le joueur de musique ne marche pas!

Plusieurs choses peuvent échouer:

\textdegree{} Il n'y a pas assez de mémoire pour stocker les morceaux de musique. ↔

Désactivez les caches de données dans les préférences du jeu pour

économiser de la mémoire. Ne lancez pas d'autre programme.

\textdegree{} Le joueur de musique n'est pas activé. Mettez l'état du joueur de

musique à "ON" ou "En attente".

1.72 Pourquoi la restitution ne marche-t-elle pas toujours?

Pourquoi la restitution ne marche-t-elle pas toujours?

Des problèmes de synchronisation peuvent empêcher l'enregistrement correct.

Ces problèmes de synchronisation interviennent en l'espace de quelques microsecondes, mais ce petit délai peut provoquer un désastre. Dans des conditions normales ce problème n'apparaît que dans les niveaux contenant des

murs magiques
, de l'eau
et des
tremblements de terre
.

Vous pouvez éviter ce problème! Par exemple n'attendez pas une transformation dans la dernière seconde d'un

mur magique
. Ceci peut

marcher sur votre machine, mais sur d'autres machines plus rapides/lentes votre enregistrement peut faire que la pierre n'est pas transformée.

Mais il n'y a pas moyen d'éviter ce bug dans un niveau avec de l'eau quand le

temps d'écoulement de l'eau
expire. Cette échéance peut arriver

quelques microsecondes trop tôt ou trop tard, et il n'y a pas d'échappatoire. Dans la plupart des cas le

temps d'écoulement de l'eau
indique une partie perdue, ce bug n'est donc pas très important ←
.

J'essaierai de réparer ce problème mais ce n'est pas très facile. Le timing pendant le jeu est très serré.

1.73 FAQ - Niveaux personnalisés!

Niveaux personnalisés!

Si vous créez vos propres niveaux, ne les surchargez pas trop. Prendre peu d'éléments est plus qu'il n'y paraît. Alors SVP n'utilisez pas tous les éléments en un niveau mais créez selon vos propres idées et rendez le jeu plus intéressant grâce à cela.

1.74 FAQ - Après avoir commencé un niveau, Rockford n'apparaît pas. Pourquoi?

Après avoir commencé un niveau, Rockford n'apparaît pas. ←
Pourquoi?

Il faut une
entrée
dans chaque niveau. Vous avez oublié d'en mettre une
quand vous avez édité un niveau. Ajoutez-la dans l'
éditeur de niveau
et
Rockford
apparaîtra la prochaine fois.

1.75 FAQ - La structure du jeu!

La structure du jeu!

Les intermissions devraient apparaître à intervalles réguliers, pour donner au joueur une chance de gagner des vies dans le jeu. Ceci accroît le charme du jeu car un joueur qui n'a plus de vies et qui sait qu'une intermission suit le niveau actuel, dans laquelle il pourra gagner une vie supplémentaire, peut survivre encore à beaucoup de niveaux.

1.76 FAQ - Dans mes graphismes, toutes les animations sont erronées!

Dans mes graphismes, toutes les animations sont erronées!

BoulderDäsh joue les huit étapes l'une après l'autre. Cela signifie qu'il boucle l'animation quand la dernière est atteinte. Testez donc si cette boucle est fluide.

1.77 FAQ - Mes animations sont trop courtes!

Mes animations sont trop courtes!

Dans les animations il ne doit pas y avoir de bloc vide car BoulderDäsh pense alors que c'est la fin de l'animation.

1.78 FAQ - Qu'est-ce qu'un chunk ?

Qu'est-ce qu'un chunk ?

Le format d'interchange de l'Amiga (IFF) est très spécial. Par exemple une image est séparée en plusieurs sections appelées Chunks!

Chaque section est définie par un nom sur 4 octets, comme "BODY". Le chunk "BODY" ne contient que la carte des pixels de l'image. Dans un fichier son ce "BODY" contient les données brutes de l'échantillon. Le chunk "CMAP" ne contient que les couleurs. Et ainsi de suite. Pour chaque type de données il y a un chunk.

L'idée c'est qu'il n'y a pas de restriction sur le nombre et le type des chunks dans un fichier IFF. Il est donc possible d'inclure des sons avec une image.

Mais que fait un programme de dessin quand il charge une image qui contient des données audio? Il cherche les informations sur le dessin, il ne lit donc que la section "ILBM", qui signifie "Image". Les autres données inconnues (par exemple "8SVX"=échantillon sonore) seront ignorées.

BoulderDäsh utilise cette possibilité pour stocker des informations de couleur additionnelles dans les kits graphiques.

1.79 FAQ - Qu'est-ce qu'un chunk BDMP ?

Qu'est-ce qu'un chunk BDMP ?

BoulderDäsh stocke les couleurs des différents niveaux dans le fichier de graphismes lui-même. Ceci se fait en utilisant un nouveau chunk

(BDMP). Ce chunk contient toutes les couleurs et leurs noms. ↔

Il n'est

pas possible d'utiliser un programme de dessin pour gérer les palettes, alors j'ai écrit le

gestionnaire de palette

.

Le

chunk

BDMP peut être stocké avec un kit graphique ou dans un autre fichier spécifié dans les types d'outils du kit graphique.

1.80 FAQ - Chunk CMAP introuvable!

Chunk CMAP introuvable!

Le

chunk

CMAP contient des informations sur les couleurs. Normalement toutes les images contiennent un tel chunk. Regardez la documentation de votre programme de dessin pour savoir comment cette information est stockée dans l'image.

1.81 FAQ - Chunk BODY introuvable!

Chunk BODY introuvable!

Le

chunk

BODY contient les données graphiques elles-mêmes. Si ce chunk manque, BoulderDäsh ne peut pas obtenir les informations sur l'image. Regardez la documentation de votre programme de dessin, pour savoir comment sauver une image complètement.

1.82 FAQ - Chunk BMHD introuvable!

Chunk BMHD introuvable!

Le

chunk

BMHD contient le format du graphisme. S'il est manquant, BoulderDäsh ne peut pas connaître la résolution de l'image. Regardez la documentation de votre programme de dessin pour savoir comment sauver complètement une image.

1.83 Historique

Historique

Ce texte montre, comme un journal, ce qui a été changé au fil des différentes versions.

V1.0 Ecrit en un weekend de 1987. C'était mon premier programme pour l'A500!! Il était aussi rapide que l'original mais ne pouvait pas augmenter la vitesse du jeu. Il a été optimisé par des routines d'écran plus intelligentes et des contrôles de mouvement optimisés. Les niveaux étaient fermement intégrés et il n'y en eut jamais plus de 3, car j'aurais dû les entrer dans le source en "dc.b DT_Metal,DT_Wall..."

- V2.0 1995, Version complètement nouvelle (en changeant les routines) addition de contrôles plus intelligents et des routines de création d'écran plus intelligentes, qui marchent en double-buffering.
 - V2.1 Ajout de l'éditeur de niveau, retrait de quelques petits bugs et adaptation à la lowlevel.library.
 - V2.2 Nouvelle routine pour la chute des pierres avec gravitation correcte (pour chaque direction)
 - V2.3 Petites corrections dans la routine d'interruption du Blitter.
 - V2.4 Petites corrections dans la routine de chute des pierres. Les pierres peuvent aussi basculer vers la droite. (-8
 - V2.5 Nouvelle initialisation, moins de mémoire nécessaire. A ce moment la faiblesse majeure, concernant la stabilité du système après l'arrêt de BoulderDäsh, a été corrigée. A l'aide des fonctions asynchrones une GUI a été créée, interface entre le jeu et le système d'exploitation.
 - V2.6 Textes localisés et nouvelle requête en cas d'erreur.
 - V2.7 Correction d'une erreur de défilement dans les niveaux très grands.
 - V2.8 Graphismes agrandis dans l'éditeur de niveau et nouvelles fonctions aléatoires. Correction d'une erreur (software failure) dans l'explosion des jumeaux.
 - V2.9 Petites erreurs corrigées dans le passage d'un grand niveau à un plus petit. Légères corrections dans l'éditeur de jeu. Protocole de protection introduit. Maintenant vous ne pouvez plus démarrer mes niveaux.
 - V2.10 Interface graphique incluse. A partir de maintenant BoulderDäsh charge toutes les graphismes en tant qu'images IFF.
 - V2.11 Inclusion du scanner de graphismes et d'animations. Tous les réglages du jeu peuvent être sauvegardés. Motif dans la requête ASL. Les chemins et motifs sont sauvés dans les réglages du jeu.
 - V2.12 Le graphisme est complet maintenant. L'eau ressemble à de l'eau et les murs magiques sont des murs qui seront animés.
 - V2.13 Petites erreurs corrigées: contrôleur de jeu, temps écoulé, éditeur de niveaux.
 - V2.14 Ajout des nouvelles flèches de gravitation.
 - V2.15 Correction d'un méchant bug sous OS2.x: trouvé par Andreas Vierkant.
 - V2.16 Correction de différences avec les niveaux originaux et optimisation du compresseur de niveau.
 - V2.17 Petites modifications dans l'éditeur de niveau et la fenêtre pour les réglages du niveau.
 - V2.18 Correction de petits bugs dans le démarrage par icône, la requête ASL et l'éditeur de niveau: trouvés par Timo Hegemann.
 - V2.19 L'ajustement des rythmes de l'eau et la boue de fait par pourcentage.
 - V2.20 Correction d'une erreur dans le nombre de joueurs. Un joueur avait en effet une vie de trop. (-8
 - V2.21 Ajout de la liste des records. Chaque jeu a sa propre liste de records maintenant.
 - V2.22 Correction de petites erreurs dans la requête de nom et dans la routine de sauvegarde des records. Jouez de temps en temps pour remplir la liste des records. Les noms des joueurs sont sauvegardés avec les réglages maintenant.
 - V2.23 Encore des erreurs dans les routines de records. De plus un joueur avec le même score au même niveau sera ajouté après le joueur déjà dans les records.
 - V2.24 Erreur de modulo corrigée dans l'éditeur de niveau. De temps en
-

- temps les niveaux étaient distordus quand le jeu en cours contenait un niveau plus grand que celui à éditer. Petits problèmes corrigés dans les numéros des niveaux. Si vous gagnez dans un jeu, par exemple, dans les 20 niveaux et également dans le dernier, le jeu recommence au début et le numéro du niveau était remis à 1, ce qui n'était pas bon pour votre place dans les records. Maintenant le numéro des niveaux continue à augmenter.
- V2.25 A part quelques optimisations dans l'éditeur de niveau où vous pouvez jouer en mode test indéfiniment le niveau édité, pas de différence si vous gagnez ou pas de niveau. Le niveau rredémarre. L'effet de Tilulit peut être désactivé spécialement pour l'éditeur de niveau maintenant.
- V2.26 Correction d'une erreur dans la requête de réglages du niveau.
- V2.27 Une erreur trouvée dans le contrôleur de défilement qui apparaît lorsque plusieurs niveaux sont de tailles différentes dans un jeu.
- V2.28 D'après un conseil de Timo Hegemann, un interlude "GameOver" a été ajouté après la perte de la dernière vie. De plus, la vieille erreur dans la fonction de défilement a été corrigée. Maintenant vous pouvez toujours voir l'entrée d'un niveau avant que Rockford n'apparaisse.
- V2.29 Requête d'information sur le jeu ajoutée et sécurisé le format du jeu pour le futur.
- V2.30 Nouvelle routine de fonte ajoutée et création d'une fonte très similaire à l'original. Le chargeur IFF, la requête de préférences et le format des préférences ont été ajustés. Correction d'erreurs dans le mur magique. Nouvelle ligne de score et information, très similaire à l'originale. Correction d'erreurs dans l'information du jeu.
- V2.31 Petites corrections dans la documentation et dans les données locales. Petites corrections graphiques dans la requête de réglages de niveau. Correction d'une erreur dans les sons, trouvée par Andreas Vierkant.
- V2.32 Travaillé l'erreur de sauvegarde des jeux. Maintenant le numéro de version du jeu est également compté. Petite optimisation dans les routines IFF ILBM. Réglages du jeu étendus. Maintenant vous pouvez choisir le jeu qui sera chargé au démarrage de BoulderDäsh. J'ai trouvé une erreur qui est aussi dans la première version Aminet. Chaque fois le premier joueur est annoncé. Ceci devient un peu difficile avec deux joueurs à la fin du jeu.
- V2.33 Petite correction dans le contrôleur de déplacement. Maintenant les niveaux originaux sont plus compatibles et le feeling est meilleur. Maintenant vous ne pouvez plus exploser avec un mouvement gauche-droite sous une pierre par accident.
- V2.34 Modifié la routine de chute des pierres. Maintenant elles tombent 100% comme l'original. De plus j'ai corrigé la légère désorientation du défilement de niveau au démarrage d'un nouveau niveau. Correction d'une erreur dans le bonus de temps et rapprochement de la fonction de vie supplémentaire de l'original. Ajout du réglage Double balayage dans les réglages du jeu. Maintenant les possesseurs d'écran qui ne permettent que les fréquences >30KHz pourront aussi jouer à BoulderDäsh.
- V2.35 Maintenant le chipset sera restauré par LoadView(zéro). Peut-être que le double balayage marchera aussi maintenant. Ajout de 300 (trois cents) nouveaux niveaux en 15 jeux. Peut-être que certains sont injouables car l'ajustement de l'eau/boue et des murs
-

- magiques manque.
- V2.36 Correction des routines d'eau et de boue. Maintenant l'eau croît constamment et la boue reste toujours poreuse de la même façon. Avant, le rythme diminuait quand la quantité d'eau augmentait. Correction d'une erreur dans la création de Rockford. Une ligne n'était pas active à cause d'une erreur dans la version 2.28 et n'avait pas été réactivée. Correction d'une erreur dans le défilement de l'animation du mur magique. Effet de vie supplémentaire ajouté. Transformation de l'eau en diamants par activation d'un mur magique incluse. Problème de temporisation au démarrage d'un niveau corrigé. La routine de déplacement des fantômes a été rapprochée de l'originale. Maintenant il n'y a pratiquement plus d'incompatibilité. "Pratiquement plus" car tous les Boulderdash sont différents au niveau des mouvements. Un compresseur de niveau plus efficace a été ajouté, remplaçant l'ancien.
- V2.37 Bloc personnalisé finalement inclus dans l'éditeur de niveau. Sinon cela n'aurait pas de sens. Le bloc de vide peut aussi être animé. Correction d'erreurs dans le défilement au démarrage du niveau. Les fantômes bougeaient déjà pendant le défilement, il pouvait arriver que Rockford explose déjà au moment de sa création, car Rockford attendait la fin du défilement mais pas les fantômes.
- V2.38 Inclusion de Future-GFX. La vitesse d'animation peut être ajustée grâce aux types d'outils pour chaque fonte graphique. Correction d'une erreur dans le contrôleur d'animation. Création de nouvelles icônes.
- V2.39 Amélioration de la routine d'explosion. A partir de maintenant, toutes les entrées d'un niveau sont reconnues. Tous les Rockford entrant peuvent être bougés. Petite amélioration dans la routine des jumeaux.
- V2.40 Correction d'erreurs dans le défilement de niveaux, qui apparaissaient seulement si beaucoup de Rockfords apparaissaient. Correction d'une erreur à la création de Rockford au début d'un niveau, qui n'apparaissait qu'avec beaucoup de Rockfords.
- V2.41 Maintenant tous les jumeaux explosent si un fantôme en touche un.
- V2.42 Modification du protocole de protection. Maintenant les entrées et sorties peuvent aussi être réglées dans les réglages de niveaux. Correction de petites erreurs dans la routine d'explosion. Rockford pouvait encore exploser dans la sortie. Nouvelle requête de noms de joueurs dans les réglages de jeu. Les textes de scores sont affichés concentriquement automatiquement. Maintenant le nom du joueur peut être utilisé à la place de joueur #. Ancienne requête de nom à la fin du jeu retirée. Il y a maintenant 3 différentes listes de records pour chaque jeu. Correction d'erreurs dans la connexion des fenêtres. Nouvelle requête de réglages de niveau. Trouvé une erreur dans la routine de nouveau jeu.
- V2.43 Correction d'une erreur très bête dans le scénario d'installation. Le gadget cyclique des records ne montre maintenant que les trois valeurs valides. Anciennes tricheries retirées, 3 nouvelles tricheries incluses.
- V2.44 Ajout de nouvelles fonctions asynchrones. Ancienne routine de son remplacée. Nouveaux échantillons pour l'eau et le mur magique.
-

- V2.45 Ajout des préférences d'échantillons (demandées par Hendrik Gels). Meilleure gestion de l'asl.library.
- V2.46 Erreur en sortie retirée (rapportée par Silke Bormann). Bug dans l'eau/mur magique retiré.
- V2.47 BoulderDäsh peut maintenant être joué au clavier (rapporté par Sabine Lempert) Nouvelles tricheries ajoutées.
- V2.48 Ajustements dans les routines de déplacement des pierres. Implémentation de l'effacement des records. (demandé par Andreas Vierkant)
- V2.49 Aide en ligne via la touche "HELP".
- V2.50 Ajout de l'image de titre et de la musique originales.
- V2.51 Module de requête asynchrone, anciennes routines de requête retirées.
- V2.52 Maintenant il est possible de revenir au Workbench pendant que le jeu est en pause (demandé par Hans Bergengren).
- V2.53 Correction de l'aide en ligne! (rapporté par Timo Hegemann)
- V2.54 Amélioration de l'image de titre. Implémentation des fichiers-clé!
- V2.55 Réparation de l'image NTSC (rapporté par Rickard Sandgren)! Implémentation du titre classique (demandé par Rickard Sandgren).
- V2.56 Deuxième bouton de chargement de jeu! (demandé par tout le monde (-8)
- V2.57 Ajustement de la vitesse de jeu en NTSC (rapporté par Rickard Sandgren).
- V2.58 Beaucoup d'optimisations. Réassemblé avec les fonctions asynchrones 4.0.
- V2.59 Réassemblé avec les fonctions asynchrones 4.1..
- V2.60 Des modifications mineures. Ajout du jeu "Boulderdash-II".
- V2.61 Correction d'un petit bug dans les "réglages par défaut". La version OS2.0 provoquait un plantage en l'absence de la locale.library. (Rapporté par Large). Ajout du jeu "Rockford'sRevenge". Correction de la requête "erreur de chargement". Quelques problèmes avec les vieux niveaux C64 résolus. Tous les Rockfords peuvent maintenant pousser des pierres.
- V2.62 Effacement du niveau dans l'éditeur de niveau remarque. Ligne de score modifiée.
- V2.63 Fonction "effacement du jeu" modifiée. => Plus d'altération des | records. Couleurs C64 originales pour chaque niveau. (Demandé par | tout le monde). La version non enregistrée ne permet plus de | jouer à tous les niveaux, ni de modifier le niveau de démarrage | et le nombre de vies. Ajout de 8 nouveaux jeux. (Merci à Thomas | Sahling). Ajout d'un nouveau kit graphique. Correction d'un | bug de gestion des échantillons. (rapporté par Thomas Sahling) | Gestion des données virtuelles(kits graphiques, jeux de caractères | et échantillons). Correction de la requête d'erreur. Quelques | nouvelles options. Choix de graphisme, jeu de caractères et | d'échantillons pour chaque niveau. Le chargeur de niveau peut | maintenant charger les niveaux du Construction Kit original du | C64 (version enregistrée uniquement). Ajout de 389 Niveaux | originaux du C64 (format Construction Kit). Merci à Peter | Broadribb et Uwe Drichel. Nouveaux sons (StonePushFailed, | GravitationArrow et Background). Le chargeur d'échantillons peut | maintenant extraire la période de l'échantillon. (demandé par | Thomas Sahling) Editeur de niveau; il vous est permis d'éditer le | bord. (demandé par Thomas Sahling) Refonte du manuel. Nouvelle | option de défilement, pour accélérer le défilement. (demandé par

- | Rudolf Riedel). Plus d'activation de l'économiseur d'écran si
 - | BoulderDäsh revient au Workbench. (demandé par Silke Bormann
 - | [Qu'est-ce?]). Plus de gel logiciel en mode pause (-8. Nouvelles
 - | routines et nouveau format pour les records. Correction de
 - | problèmes avec les niveaux du C64. Nouvelles touches de sélection
 - | (éditeur de niveau). Deux nouveaux blocs (Faux vide et Fond
 - | vide). Correction de problèmes d'animation dans l'éditeur de
 - | niveau (uniquement avec certains kits graphiques). Ajout de
 - | symbole de mur magique. (petite pierre).
 - V3.00
 - V3.01 Petite correction d'un bug (version non enregistrée).
 - V3.02 Quelques optimisation dans le code source.
 - |
 - V3.04
 - V3.05 Correction de la gestion de l'input.device. Au lieu d'une
 - ouverture et une fermeture, ce périphérique était ouvert deux
 - fois. Si le jeu était lancé 9 fois, cela provoquait un bug
 - "fermeture automatique de la requête ASL". [Rapporté par Michael]
 - V3.06 Palette implémentée. Maintenant vous pouvez sélectionner des
 - couleurs pour vos niveaux. (Pendant le test de la V3.0 je
 - n'avais pas le temps d'implémenter les palettes.)
 - V3.07 Correction d'une petite erreur des types d'outils.
 - V3.08 Correction d'un bug dans l'éditeur de jeu. Une fenêtre de
 - réglages ouverte provoquait un plantage après utilisation de
 - l'éditeur de niveau.
 - V3.09 Quelques optimisations dans l'éditeur de jeu.
 - V3.10 Les palettes sont sélectionnables dans l'éditeur de niveau,
 - niveaux, également. Quelques optimisations internes.
 - V3.11 Mauvais gadget remplacé (File_kind). Maintenant il est possible
 - d'ouvrir la sélection de palette via Popup_kind. Oublié de trier
 - après avoir changé les noms de jeux de couleurs. Refonte du guide
 - des FAQs
 - V3.12 Brrrr! Oublié de réactiver des routines de l'éditeur de niveau.
 - Depuis la version V3.10 il était impossible de créer ses propres
 - niveaux. (rapporté par Michael). Nouvelles routines de hasard.
 - (Eau/Boue/tremblement de terre)
 - V3.13 Routines de musique implémentées et
 - | support de niveau
 - V3.20 ajusté.
 - V3.21 Fenêtres de préférences complètement nouvelles.
 - | Maintenant tous les réglages sont divisés en de nombreuses
 - | fenêtres et il y a un fichier de préférences pour chaque fenêtre.
 - | Cela rend plus facile l'édition des préférences et me permet de
 - V3.50 modifier simplement.
 - V3.51 L'image de titre joue les modules ProTracker. En plus de cela, il
 - y a une musique pour chaque mode de titre (classic et Amiga).
 - V3.52 Correction de petits bugs de connexion des fenêtres.
 - V3.53 La fréquence de VBL est maintenant calculée. Modification du
 - source ProTracker pour calculer les commandes de réglage de
 - vitesse correctement.
 - V3.54 La configuration par défaut de BoulderDäsh dépend de la
 - configuration du système.
 - V3.55 Correction du bug musique en mémoire chip seulement (rapporté par
 - mon bon vieil A500-1Mo). Quelques optimisations dans les
 - catalogues.
 - V3.56 BoulderDäsh peut maintenant charger les fichiers de niveaux de
 - Atari-Boulderdash Construction Kit. (Je remercie tout
-

spécialement Achim Haertel pour les informations) (version enregistrée uniquement). Correction des requêtes d'erreur de chargement de niveau! Quelques optimisations pour l'eau, ancien générateur de nombres aléatoires retiré. Nouvelle eau ajoutée. (Remerciements à Achim Haertel pour les informations). Il est maintenant possible de diminuer le délai dans le niveau en bougeant le manche. Cette fonctionnalité est basée sur celle du C64. (Encore une fois! Merci à Achim Haertel pour les informations). Refonte de l'installateur. Il devrait maintenant trouver BoulderDäsh dans la plupart des cas. Quelques modifications des routines de musique. Devrait marcher parfaitement maintenant. Nouvelle routine "copie en ligne". Cette possibilité est nécessaire pour le joueur de musique interne. (Copie de la musique pendant le jeu). Nouvelle routines de chemin pour réorganiser la structure du répertoire de BoulderDäsh. Scénario d'installation réparé. Requête de palette corrigée. J'espère que ça marche parfaitement maintenant. Quelques améliorations dans la requête de palette. Multi-tâche maintenant disponible.

- V3.57 Vous pouvez maintenant choisir entre musique et effets sonores si le mode mixé n'est pas disponible. Amiga-M retourne au Workbench.
 - V3.58 Correction de la désactivation du son. Joueur de musique: modes continus et aléatoires introduits. Allocation des canaux audio.
 - V3.59 La gestion des interruptions et du clavier ne dépend plus de la lowlevel.library! Cette bibliothèque n'est plus nécessaire.
 - V3.60 Correction de l'afficheur de nom de musique. Chemin de sauvegarde des niveaux corrigé. Sortie d'urgence possible. Cela marche comme F1/F10 mais marche aussi quand le système attend le blitter (bouton gauche de la souris). Correction d'un petit bug du clavier.
 - V3.61 Encore un bug de gestion du clavier.
 - V3.62 Nouveau défilement 16/32 bits et nouveau Rockford.
 - V3.63 Quelques modifications pour préparer le RTG.
 - V3.64 Le chargeur de kit graphique est capable de convertir le planaire en chunky.
 - V3.65 Le défilement plein écran en RTG marche.
 - V3.66 Nouvelles fonctions de dessin de texte. (RTG et ECS)
 - V3.67 Le chargeur de jeux de caractères est capable de convertir le planaire en chunky.
 - V3.68 Quelques modifications pour préparer le RTG.
 - V3.69 RTG inclus.
 - | Quelques corrections de bugs.
 - V3.75
 - V3.76 Quelques modifications de l'éditeur de niveaux RTG. Contrôle du
 - | curseur et sélection de blocs retravaillés. Quelques fonctions
 - V3.80 ECS améliorées. Préférences d'écran introduites.
 - V3.81 D'autres optimisations (fonctions ECS et RTG)
 - |
 - V3.83
 - V3.84 Première version bêta.
 - V3.85 RTG: maintenant les écrans >320*200 points marchent parfaitement.
 - V3.86 RTG: correction du clignotement du curseur dans l'éditeur.
 - V3.87 RTG: plus de problème avec le pointeur de souris.
 - V3.88 Les palettes sont pleinement disponibles. Refonte de la documentation et des catalogues. Le nouveau format de niveau gère le nouveau format de palette et convertit l'ancien format. Les niveaux et palettes ont été mis à jour.
-

- Correction d'un bug dans la sauvegarde des jeux. Correction d'un bug dans le chargeur de graphismes. Gestion des erreurs de l'éditeur de niveau réparée. UnBusyAllWindows() n'attend plus.
- V3.89 Multitâche RTG possible. Le curseur de sélection de bloc dans l'éditeur marche parfaitement maintenant.
- V3.90 Refonte du graphisme FutureC64.
Palettes créées pour le nouveau FutureC64. RTG: Couleurs de la ligne de score corrigées.
- V3.91 RTG: Chargeur déplacé avant l'ouverture d'écran. Correction d'un petit bug dans le chargeur de niveau. RTG: l'image de titre marche sur les cartes graphiques.
- V3.92 Vitesse de défilement double sélectionnable pour l'éditeur séparément.
L'option plein écran marche maintenant.
Quelques modifications de catalogue.
- V3.93 ECS: Le mode d'attente remarque.
RTG: l'effacement du pointeur de souris devrait marcher maintenant.
- V3.94 ECS: le joueur de musique remarque.
Les niveaux C64 sont de nouveau colorés.
- V3.95 RTG: Les images de titre et la fenêtre de niveau sont maintenant centrées.
RTG: Correction de la routine d'effacement des records.
- V3.96 RTG: La ligne de titre de la requête de mode d'écran affiche plus d'informations sur l'écran demandé.
Les fausses sorties sont de nouveau invisibles
Ajouté les 100 niveaux du jeu brutaloboulderdash (20 niveaux * 5 niveaux de difficulté).
Un score de vie supplémentaire de zéro est maintenant possible (= pas de vie supplémentaire). (rapporté par Thomas Richter)
Le nouveau gestionnaire d'entrée posait des problèmes s'il y avait plus d'un Rockford dans le niveau. (rapporté par Thomas Richter)
Ajouté les jeux, graphismes et jeux de caractères de Thomas Richter.
Plus de boucles sans fin pendant le passage du mode RTG à l'ECS.
- V3.97 La nouvelle RTGMaster V23 est maintenant nécessaire.
Quelques détours retirés.
RTG: Introduction des réglages VBlank.
- V3.98 Les palettes ne marchaient pas avec les niveaux V4 car le numéro de version interne des fichiers niveaux n'était pas "4". Tous les niveaux ont été recompilés et remarquent. (Rapporté par Peter Schulz)
Il y avait un étrange bug dans la gestion des graphismes. La palette n'était pas modifiée jusqu'à ce qu'un nouveau graphisme soit sélectionné. (Rapporté par Peter Schulz)
J'ai corrigé le bug étrange dans la musique. Il n'y a plus de drôles de bruits si la musique n'est pas prête au démarrage du niveau.
- V3.99 Petits changements.
- V4.00 Ajouté le tiroir manquant: plus d'erreur de protection en écriture lors de l'utilisation des éditions CD.
- V4.01 Deux kits graphiques et un jeu de caractères ajoutés. (Merci à Marko Suominen et Thomas Richter2)
- V4.02 Les palettes marchent parfaitement, même si d'autres jeux de caractères ont été sélectionnés par défaut.
- V4.03 La disponibilité de l'interrupteur de couleur de niveau ne dépend
-

- plus de l'interrupteur couleur de niveau. (réglages du jeu - Jeux de données)
- V4.04 Correction des catalogues! Des raccourcis clavier étaient définis deux fois.
- V4.05 ECS: les réglages permettent de forcer l'utilisation du PAL ou NTSC.
- V4.10 = V4.05
- V4.11 Correction de l'animation de la pierre mutante. (rapporté par Timo Hegemann)
Support pour les couleurs de niveau Atari implémenté (à nouveau).
- V4.12 Implémenté la requête "Le jeu a été modifié".
Ajout du menu.
- V4.13 Correction d'un méchant bug dans les records. (rapporté par Hans-Dieter Becker et Thomas Richter2. Alors Hans-Dieter: maintenant ta fille devrait pouvoir créer des jeux sans problème. Avec l'aide de Thomas, j'ai pu reproduire ce très vieux bug.
- V4.14 Correction d'un méchant bug de désinstallation. (rapporté par Tony Belding)
Requête
résultats du jeu
ajoutée. (demandé par Tony Belding)
- V4.15 Nouveau kit graphique.
Nouveaux niveaux de C64.
- V4.16 Inclusion de l'avertissement sur l'épilepsie.
Le
joueur de musique
devrait marcher parfaitement maintenant.
(plus de boucle sans fin s'il n'y a pas de morceau quand le joueur de musique est activé).
Utiliser les fonctions piste suivante/précédente dans le joueur de musique pouvait provoquer des plantages. (Merci à tous les rapporteurs).
La
table de position
des blocs était incorrecte. (rapporté par Markus Sauermann)
Le son du mur magique marche parfaitement maintenant. (rapporté par Markus Sauermann)
L'
éditeur de niveau
ne revient plus en haut à gauche après le test d'un niveau. (demandé par Markus Sauermann)
Beaucoup de modifications dans la documentation.
- V4.17 Encore un bug du son retiré. (rapporté par Markus Sauermann)
RTG: BoulderDäsh devrait à nouveau marcher sur les cartes graphiques, si l'image de titre est activée. J'ai passé 4 heures de débogage à essayer de trouver le problème.
La
sauvegarde de niveau
marche à nouveau. (rapporté par Markus Sauermann).
- V4.18 Menu "Remplacement" implémenté. Il est maintenant possible de remplacer tous les jeux de données avec une seule commande. (demandé par Thomas Richter2)
Refonte complète de l'
éditeur de jeu
.

Menu
de l'éditeur de jeu amélioré.
Beaucoup de changements dans la documentation.
BoulderDäsh sauve la position de toutes les fenêtres lors de la sauvegarde des
préférences de jeu - écran
.
ECS: Les caractères d'information de l'éditeur de niveau étaient mal placés. Ce bug est apparu pour la première fois avec le GraveYard-gfx.
Les couleurs des niveaux Atari n'étaient pas correctes. (Rapporté par Thomas Richter2 (désolé pour le délai, mais il y avait des problèmes plus importants à régler avant.)
L'animation incontrôlée de la sortie et du mur magique appartient maintenant à l'histoire. (Merci à Markus Sauermann pour avoir confirmé ce stupide bug).
Nouvel élément de jeu! Un oeuf . Faites tomber une pierre , un diamant ou un autre oeuf dessus et vous aurez un diamant.
L'allocation des canaux audio provoquait un plantage du système si d'autres programmes avaient déjà verrouillé les canaux audio. (Rapporté par Juha Makinen)
Graphisme Diggers.gfx remplacé par Grablinge.gfx et Habich.gfx. (Merci à Timo Hegemann)

V4.19 Correction de la fonction remplacement du jeu d'échantillons
.
(Rapporté par Thomas Richter2)
Nouveau système de palette (encore). Ce sera le dernier.
Les couleurs sont sauvées dans le fichier IFF de l'image et vous pouvez les éditer en utilisant le gestionnaire de palette
.
La disponibilité de l'interrupteur Couleurs de niveau ne dépend plus de l'interrupteur Données de niveau
.
Correction de quelques bugs de requête d'erreur.
Encore une refonte de la sauvegarde de niveau . (bug rapporté par Markus Sauermann)
Correction d'un petit bug qui endommageait les couleurs de fond

Atari.

Refonte complète de la gestion des chemins. Maintenant BoulderDäsh démarre plusieurs fois plus vite.

V4.20 Correction d'un bug dans les records. Optimisation de la gestion des records.

Nouveau type d'outil "AddPath". Il permet de jouer une version CD et sauvegarder les scores sur disque dur. De plus, il est possible de mettre une version CD à jour sans installer tous les fichiers.

Nouveau jeu d'échantillons (Classic800XLPro) inclus. (Merci à Thomas Richter2)

Introduction de la
démonstration automatique

.
L'aide en ligne reconnaît les gadgets. Appuyez sur Help lorsque le pointeur de souris est au-dessus d'un gadget pour obtenir de l'aide sur ce gadget.

Manuel fortement amélioré et corrigé.

Texte "B O N U S L I F E" après chaque intermission réussie. De plus, l'animation de vie supplémentaire est activée.

Il est maintenant possible d'
enregistrer
et
rejouer
une solution

de niveau. Ceci vous permet d'aider un joueur à résoudre vos niveaux. Cette possibilité n'est offerte qu'aux utilisateurs

enregistrés

.
La temporisation du jeu ne dépend plus de la vitesse du balayage vertical. Cela signifie que la musique, le jeu et tous les effets visuels sont toujours à peu près à la même vitesse sur tous les systèmes. (Gadget VBlank retiré)

Les routines de menu avaient un bug qui plantaient les machines à base de MC68000.

RTG: le centrage de l'écran marche toujours maintenant.

Refonte de l'
écran des préférences du jeu

.
RTG: nouvelle option:
éditeur plein écran

.
RTG: trouvé l'ancien bug qui provoquait parfois des plantages.

Correction du jeu de caractères FutureC64.

Refonte du système de temporisation pour minimiser les problèmes lors du
playback

V4.21 Niveaux "Gods" et "Swedish" du C64 ajoutés.

Petite modification sur le motif ASL de
chargement de niveau

.
Contrôleur de mouvement optimisé.

RTG: correction d'un bug dans les "saintes routines". Ce bug allouait (largeur*hauteur) octets de mémoire pour rien, lors de

- l'utilisation sur une carte graphique.
 Correction de l'erreur de chargement/fusion de jeu "game/game".
 (rapporté par Thomas Richter2 et Marko Suominen)
 Le graphisme "GraveYard.gfx" reconnaît maintenant les
 oeufs
 !
 (Merci à Marko Suominen [désolé pour les problèmes! (Palette)])
 Encore une refonte du manuel. (Et à nouveau: désolé pour les
 problèmes Marko!)
 La sélection de la palette dans l'
 éditeur de niveau
 est toujours
 disponible maintenant.
- V4.22 Nouvel index pour le manuel (création automatique).
 Réglé quelques problèmes de
 tricherie
 .
- V4.23 Quelques corrections faites dans le manuel. (Merci à Markus
 Sauermann)
 Le bug "game/game" était revenu dans les routines de sauvegarde
 (rapporté par Markus Sauermann)
 La "démo aléatoire" est maintenant plus aléatoire (merci à Markus
 Sauermann)
 Les routines d'initialisation de l'eau et de la boue sont
 maintenant réparées. Le
 joueur de solution
 marche toujours
 maintenant. Les
 solutions
 peuvent à nouveau être enregistrées.
 Le méchant bug du F10 est réparé (je l'espère). Merci à Thomas
 Richter2 qui m'a aidé avec des super informations de débogages,
 de sorte que cette réparation a pris 10 minutes. (-8
- V4.24 Beaucoup de nouveaux jeux et niveaux ajoutés.
 Grâce à mon nouvel outil GuideCheck il n'y a plus de liens invalides,
 noeuds non référencés ou autres stupides erreurs de syntaxe dans le
 guide.
 Nouvelle version française du manuel (merci à Frédéric Delacroix)
 Remplacé le kit graphique et niveaux Classic800XLPro (Merci à Thomas
 Richter 2)
- V4.25 Le script installer parle français! (Merci à Frédéric Delacroix)
 Encore des ajustements dans le manuel.
- V4.26 Implémentation des fonctions de la lowlevel.library (à nouveau). (non
 nécessaire)
 Les fonctions du joypad devraient permettre toutes les ↔
 possibilités.
 Maintenant BoulderDäsh n'utilise le hardware directement qu'en l'absence ↔
 de
 RTG, de la lowlevel.library et de joypad. Si vous utilisez un joystick, ↔
 BD
 utiliser ses routines internes même si la lowlevel.library est ↔
 disponible,
 à cause d'un bug interne, c'est en effet la seule façon de ↔
 faire
 fonctionner BD sur A2000/500/600 quand la lowlevel.library est installée.
 Modifications internes des routines de contrôle.
-

1.84 le futur

Le futur

\textdegree{} Vos souhaits personnels !!

1.85 Buglist

Buglist

Problèmes de clavier!
(Non RTG Only)

Le joyypad ne fonctionne pas correctement sur certaines machines.

Les tremblements de terre ne marchent pas parfaitement. (pas d'effet de secousse)

1.86 Remerciements

Remerciements

Je remercie tout d'abord Silke Bormann pour avoir écrit une bonne partie de la traduction anglaise.

De plus je voudrais remercier Timo Hegemann, qui a testé BoulderDäsh en AGA/RTG et fait des propositions pour l'améliorer.

Remerciements également à Steffen Haeuser pour son excellent système RTG. Si vous développez des jeux essayez d'abord cette bibliothèque. Elle est très facile à utiliser.

Je remercie tout spécialement Eric Wick pour le bêta-test du mode RTG.

Pour le bêta-test, qui a mis en évidence d'autres erreurs, merci à Andreas Wierkant.

Je voudrais aussi remercier Silke Bormann pour son jeu confus, qui a révélé encore d'autres bugs.

Thomas Sahling pour avoir eu tant de désirs que je n'ai pas pu diffuser la V3 à temps.

Merci à Joonas Palaste pour de beaux graphismes:

| | | | |
|----------|-------------|-----------|----------|
| Arctic | Black&White | Christmas | Computer |
| Egyptian | Fantasy | Funky | Icons |
| Jewel | JokeAmiga | LCD | Medical |

| | | | |
|--------|-------------|------------|---------|
| Moria | Neon1 | Neon2 | PacMan |
| Pastel | Psychedelic | Small | Space |
| Spooky | Techno | UnderWater | Western |

Merci à Thomas Sahling pour de bons jeux d'échantillons :

Classic800XL Future

Remerciements spéciaux à Beastmaster pour les graphismes originaux du C64 :

ClassicC64 FutureC64 ClassicC64Pumpkin

Merci à Thomas Richter pour ses graphismes et son jeu :

Lemmings.gfx Small.fnt TRI_BD.game

Merci à Thomas Richter2 pour ses graphismes 800XL :

Classic800XLPro.gfx Classic800XLPro.spl

Remerciements spéciaux à Marko Suominen pour tout ce qu'il a envoyé :

Graveyard.gfx Graveyard.fnt Graveyard.sampleset

Merci à Timo Hegemann pour ses graphismes :

Habich256.gfx Habich64.gfx
Grablinge256.gfx Grablinge64.gfx

Merci à Ruben Monteiro pour ses bonnes musiques :

InGame1 InGame2 InGame3
InGame4 TitleAmiga

Merci aux personnes suivantes. J'ai trouvé vos niveaux sur internet et dans la plupart des cas il n'y avait que votre nom. Peut-être pourrez-vous me contacter par e-mail. Uwe Drichel, Lukas Shambis, Achim Hofmann, Alex Zop, Marc Pierau, Stefan Schneider, Tobias Pfaff, Wilhelm Gelingner, Rolf Lange.

Merci à Achim Haertel pour les niveaux Atari et les informations sur leur structure.

Merci à Peter Broadribb pour les pages Web et son aide. Il garde BoulderDäsh en vie.

1.87 L'auteur

L'auteur

Si vous trouvez des bugs dans BoulderDäsh, laissez-moi un message pour que je puisse les corriger dans la prochaine version.

Je vous remercierai également de vos suggestions en vue d'agrandir BoulderDäsh.

J'accueillerai également vos jeux, niveaux, graphismes, jeux de caractères, échantillons, musiques. Je les ajouterai à la version suivante après avoir testé leur qualité. Leur auteur sera également mentionné. Veuillez également compléter les informations du jeu.

IMPORTANT: je ne renvoie pas les disquettes !!!

Le mieux est de m'envoyer les fichiers via Internet ou Fidonet en Crash-Fileattached.

Guido Mersmann
Glatzer Straße 12
48477 Hörstel
Germany

FIDONET : 2:2449/246.15
INTERNET: geit@studST.FH-Muenster.DE

1.88 Astuces pour tricher à BoulderDäsh

Astuces pour tricher à BoulderDäsh

HoHo, Non! C'est à vous de les trouver!

Un petit conseil: toutes les tricheries sont à entrer en texte clair, mais où? Comment? Et bien sûr quoi? C'est 100% à vous de trouver. (-8

Bonne chance!

1.89 Toutes les fenêtres de BoulderDäsh

Toutes les fenêtres de BoulderDäsh

Le fenêtre principale

L'éditeur de jeu

L'éditeur de niveaux

Préférences de niveau

Préférences de niveau - Visuel et son

Sélection de palette

Préférences de niveau - eau et boue

Préférences de niveau - tremblements de terre

Préférences de niveau - points

Préférences de niveau - divers

Les informations du jeu

Les préférences de jeu

Préférences du jeu - nom des joueurs

Préférences du jeu - jeux de données

Préférences du jeu - joueur de musique

Préférences du jeu - écran

Préférences du jeu - divers

meilleurs scores

Résultats du jeu

1.90 La fenêtre principale

La fenêtre principale

Cette fenêtre est le centre de BoulderDäsh. La cellule de fermeture termine le jeu.

Il y a aussi un
menu
spécial.

Editeur de jeu

Préférences de jeu

Meilleurs scores

Charger un jeu

Lancer le jeu

Quitter le jeu

1.91 Fenêtre principale - éditeur de jeu

Editeur de jeu

Ouvre la fenêtre de l'
éditeur de jeu
, où vous pouvez créer vos propres
jeux.

1.92 Fenêtre principale - préférences du jeu

Préférences du jeu

Ce bouton ouvre la fenêtre des
préférences de jeu
, où vous pouvez
configurer BoulderDäsh comme vous le voulez.

1.93 Fenêtre principale - meilleurs scores

Meilleurs scores (records)

Avec ce bouton, vous allez dans la
liste des records
du jeu en mémoire.

1.94 Fenêtre principale - chargement du jeu

Chargement du jeu

Après sélection dans la requête de fichier, un jeu avec tous ses niveaux sera chargé. Tous les niveaux qui étaient en mémoire seront effacés.

1.95 Fenêtre principale - lancer le jeu

Lancer le jeu

Début le jeu BoulderDäsh en mémoire. Avant de commencer, vous devriez entrer les noms des joueurs dans la requête nom des joueurs

.

Quand le mode RTG est activé, appuyez sur Shift tout en cliquant sur ce bouton pour ouvrir la requête de mode d'écran.

1.96 Fenêtre principale - Quitter le jeu

Quitter le jeu

Cette cellule quitte BoulderDäsh en fermant toutes les fenêtres ouvertes appartenant à BoulderDäsh.

1.97 L'éditeur de jeu

L'éditeur de jeu

Avec l'éditeur de jeu vous pouvez organiser autant de niveaux que vous voulez et les sauvegarder en un jeu.

L'éditeur de jeu ne marche pas avec les niveaux originaux! Il est donc impossible d'éditer les niveaux originaux. Utilisez

Supprimer le jeu
pour enlever la protection de l'éditeur.

Vous devriez jeter un oeil au menu de l'éditeur de jeu.

Liste de niveaux

Nouveau

Supprimer

Haut

Bas

Edition de niveau

Préférences de niveau

Infos sur le jeu

Ouvrir un niveau

Sauver un niveau

Charger un jeu

Annexer un jeu

Sauver le jeu

Supprimer le jeu

1.98 Editeur de jeu - Liste de niveaux

Liste de niveaux

Ici sont listés tous les niveaux disponibles. Le niveau courant est également affiché.

Le premier niveau de la liste est le niveau 1, le second est le niveau 2.

1.99 Editeur de jeu - Nouveau

Nouveau

Un niveau de taille 40*22 blocs sera créé et ajouté à la liste. Cette taille est équivalente à celle des niveaux originaux du C64.

1.100 Editeur de jeu - Supprimer

Supprimer

Supprime le niveau en cours.

1.101 Editeur de jeu - Haut

Haut

Déplace le niveau courant d'une place vers le haut.

1.102 Editeur de jeu - Bas

Bas

Déplace le niveau courant d'une place vers le bas.

1.103 Editeur de jeu - Edition de niveau

Edition de niveau

Active l'

éditeur de niveau

.

Si

RTG est activé

, vous pouvez rouvrir la requête de mode d'écran en appuyant sur la touche Shift lorsque vous cliquez sur ce bouton.

1.104 Editeur de jeu - Préférences de niveau

Préférences de niveau

Ouvre la requête de
préférences de niveau
.

1.105 Editeur de jeu - Infos sur le jeu

Infos sur le jeu

Ouvre la requête
informations sur le jeu
.

1.106 Editeur de jeu - Ouvrir un niveau

Ouvre un niveau

Ouvre une requête ASL, dans laquelle vous pouvez choisir un niveau que vous voulez charger. Le niveau sera ajouté à la fin de la liste des niveaux.

Il est également possible de charger des niveaux du Boulderdash Construction Kit C64 (498 octets) et Atari (504 octets)

Les formats de niveaux étrangers ne sont disponibles que pour les utilisateurs enregistrés

.

1.107 Editeur de jeu - sauver un niveau

Sauver un niveau

Sauve le niveau courant. Le nom du niveau est donné comme nom de fichier par défaut dans la requête ASL.

1.108 Editeur de jeu - Ouvrir un jeu

Ouvrir un jeu

Après l'avoir choisi dans la requête de fichier, un jeu avec tous ses niveaux sera chargé. Tous les niveaux en mémoire seront effacés.

1.109 Editeur de jeu - annexer un jeu

Annexer un jeu

Comme "ouvrir un jeu", tous les niveaux du nouveau jeu seront ajoutés à ceux du jeu déjà en mémoire.

1.110 Editeur de jeu - sauver le jeu

Sauver le jeu

Sauve tous les niveaux en un seul fichier. Les niveaux n'ont donc pas à être sauvés séparément.

Si vous appuyez sur la touche Contrôle en appuyant sur ce bouton, le jeu sera sauvegardé avec une protection. Cette protection ne peut pas être enlevée, alors ne sauvegardez le jeu que si vous le donnez à une autre personne ou si vous êtes sûr qu'il n'y a plus de changement à faire.

1.111 Editeur de jeu - supprimer le jeu

Supprimer le jeu

Avec cette option vous pouvez supprimer tous les niveaux qui sont en mémoire. Avant cela, une requête de sécurité vous demande de confirmer.

1.112 Préférences du jeu

Préférences du jeu

Cette fenêtre est divisée en deux parties. En haut il y a les boutons qui vous permettent d'entrer dans d'autres préférences et en bas il y a des réglages souvent utilisés.

Noms des joueurs

Jeux de données

Joueur de musique

Ecran

Divers

Nombre de joueurs

Nombre de vies

Niveau de départ

Ok

Sauver

Annuler

1.113 Préférences du jeu - noms des joueurs

Noms des joueurs

Ce bouton ouvre la requête
Préférences des noms
, dans laquelle vous
pouvez entrer le nom de tous les joueurs et où vous pouvez faire
d'autres réglages.

1.114 Préférences du jeu - Jeux de données

Data Sets

On ouvre la requête
Jeux de données
grâce à ce bouton.

1.115 Préférences du jeu - Joueur de musique

Joueur de musique

Pour configurer le joueur de musique interne utilisez les réglages du
joueur de musique
.

1.116 Préférences du jeu - Ecran

Ecran

En utilisant ce bouton la requête de
configuration d'écran
s'ouvre.

1.117 Préférences du jeu - Divers

Divers

La
fenêtre
qui s'ouvre ici est pleine d'option utiles.

1.118 Préférences du jeu - Nombre de joueurs

Nombre de joueurs

Ici vous pourrez ajuster le nombre de joueurs qui rejoindront la
partie. Après chaque vie il y a changement de joueur (à l'exception des
intermissions).

1.119 Préférences du jeu - Nombre de vies

Nombre de vies

Ici vous pourrez ajuster le nombre de vie qu'auront les joueurs dans
les jeux suivants. On ne peut entrer dans les records d'un jeu qu'avec
"3" vies.

Cette cellule n'est disponible que pour les utilisateurs

enregistrés

.

1.120 Préférences du jeu - Niveau de départ

Niveau de départ

Avec ce glisseur vous pouvez ajuster le niveau auquel le jeu commencera. On ne peut entrer dans les records d'un jeu qu'en commençant au niveau "1".

Cette cellule n'est disponible que pour les utilisateurs enregistrés

.

1.121 Préférences du jeu - Ok

Ok

Les modifications prendront effet.

1.122 Préférences du jeu - Sauver

Sauver

Les modifications sont sauvées et la requête est fermée.

1.123 Préférences du jeu - Annuler

Annuler

Les modifications sont annulées. La cellule de fermeture fait la même chose.

1.124 Préférences du jeu - préférences des noms

Préférences du jeu - préférences des noms

Dans cette requête vous pouvez entrer le nom des joueurs et faire d'autres réglages.

Noms

Noms au départ du niveau

Montrer les résultats du jeu

Ok

Sauver

Annuler

1.125 Noms des joueurs - noms

Joueur 1 - 6

Ici vous pouvez entrer les noms des joueurs. Ces noms apparaîtront dans la liste des records et seront affichés si vous entrez dans un niveau.

1.126 Noms des joueurs - noms au départ du niveau

Noms au départ du niveau

Dans cette checkbox vous pouvez décider si le "nom" du joueur ou son "numéro" apparaîtra lors d'un changement de niveau.

1.127 Noms des joueurs - Montrer les résultats du jeu

Montrer les résultats du jeu

Cet interrupteur active une
fenêtre de résultat
. Cette fenêtre affiche
les scores de tous les joueurs à la fin du jeu.

1.128 Noms des joueurs - Ok

Ok

Les modifications sont prises en compte.

1.129 Noms des joueurs - sauver

Sauver

Les modifications sont sauvées et la requête est fermée.

1.130 Noms des joueurs - Annuler

Annuler

Les modifications sont annulées. La cellule de fermeture fait la même chose.

1.131 Préférences du jeu - Jeux de données

Préférences du jeu - jeux de données

Cache de données

Données du niveau

Couleurs

Kit graphique par défaut

Jeu de caractères par défaut

Jeu d'échantillons par défaut

Musique par défaut

Ok

Sauver

Annuler

1.132 Jeux de données - cache de données

Cache de données

Cette cellule est très importante. Elle indique comment BoulderDäsh conserve les graphismes, jeux de caractères et échantillons quand vous ne jouez pas.

["En jeu" et "démarrage du jeu" signifient en cours/au démarrage du jeu et non celui du programme "BoulderDäsh" via le Workbench/CLI.]

"off":

Les jeux de données sont toujours perdus et doivent être rechargés à chaque démarrage du jeu. Vous ne devriez activer cette option que si vous n'avez pas beaucoup de mémoire ou créez des kits graphiques

,
jeux

d'échantillons
ou de
caractères

. C'est alors nécessaire car dans ce cas

BoulderDäsh charge les véritables jeux de données à chaque fois depuis la disquette ou le disque dur.

"sur demande":

Si cette option est activée, BoulderDäsh ne conserve que les jeux de données nécessaires pour jouer au jeu actuellement chargé.

"tout":

BoulderDäsh conserve tous les jeux de données en mémoire. Avec suffisamment de mémoire, cette option rend inutile la plupart des accès disques car toutes les données sont déjà en mémoire.

1.133 Jeux de données - données du niveau

Données du niveau

Chaque niveau demande ses propres graphismes, caractères et échantillons. Si cette cellule est désactivée, cette demande est refusée et les valeurs par défaut sont utilisées.

1.134 Jeux de données - Couleurs

Couleurs

Si cette cellule est activée, les couleurs sélectionnées par le jeu sont utilisées. Sinon, les couleurs par défaut du kit graphique sont utilisées pour chaque niveau.

1.135 Jeux de données - kit graphique par défaut

Kit graphique par défaut

Si BoulderDäsh est incapable de localiser un kit graphique spécifié par un

niveau d'un jeu, ce kit graphique est utilisé. Si la cellule "données du niveau" de cette fenêtre est désactivée, ce kit graphique est utilisé également. Il est possible de charger des graphismes

personnalisés

.

1.136 Jeux de données - jeu de caractères par défaut

Jeu de caractères par défaut

Cette cellule spécifie le jeu de caractères à utiliser sur la ligne des scores si le

jeu de caractères du niveau n'est pas trouvé. Si la cellule "données du niveau" de cette fenêtre est désactivé, ce jeu de caractères est également utilisé. Il est possible de charger un jeu de

caractères personnalisé

.

1.137 Jeux de données - jeu d'échantillons par défaut

Jeu d'échantillons par défaut

Si BoulderDäsh est incapable de localiser un jeu d'échantillon spécifié par un

niveau

d'un jeu, ce jeu d'échantillons est utilisé. C'est également le jeu d'échantillons utilisé si la cellule "données du niveau" de cette fenêtre est désactivée. Il est possible de charger des

jeux d'échantillons personnalisés

.

1.138 Jeux de données - musique par défaut

Musique par défaut

Cette cellule spécifie la musique utilisée si la musique spécifiée par un

niveau

n'est pas trouvée. C'est également la musique utilisée si la cellule "données du niveau" de cette fenêtre est désactivée. Il est possible de charger une

musique personnalisée

.

1.139 Jeux de données - Ok

Ok

Les modifications sont prises en compte.

1.140 Jeux de données - Sauver

Sauver

Les modifications sont sauvées et la requête est fermée.

1.141 Jeux de données - annuler

Annuler

Les modifications sont annulées. La cellule de fermeture fait la même chose.

1.142 Préférences du jeu - Joueur de musique

Préférences du jeu - joueur de musique

Musiques

Mode audio

Préfééré

Musique

Restitution

Ok

Sauver

Annuler

1.143 Joueur de musique - Musiques

Musiques

Cette liste contient toutes les musiques.

1.144 Joueur de musique - mode audio

Mode audio

C'est le mode audio par défaut pour la musique pendant le jeu. Si le mode "musique et effets" n'est pas disponible pour une musique donnée, BoulderDäsh utilise votre mode préféré. (cellule suivante)

Pendant le jeu vous pouvez modifier cela en appuyant sur "M"!

1.145 Joueur de musique - préféré

Préfééré

Si une musique ne permet pas le mode mixte, BoulderDäsh revient dans ce mode.

Pendant le jeu vous pouvez le modifier en appuyant sur "5"!

1.146 Joueur de musique - musique

Musique

Cette cellule est très simple.

"OFF" : Les morceaux de la liste ne sont pas chargés.
"En attente": Les morceaux sont chargés mais le joueur reste éteint.
"On" : Tous les morceaux sont chargés et le joueur est activé.

Vous pouvez modifier cela pendant le jeu en appuyant sur "1"!

Note: si le joueur de musique est désactivé par défaut, il ne peut pas jouer s'il est activé pendant le jeu, car il n'y a pas de musique en mémoire. Les seules exceptions sont que certains niveaux utilisent des morceaux du joueur de musique. Dans ce cas vous pourrez jouer ces morceaux.

1.147 Joueur de musique - restitution

Restitution

Cette cellule indique ce qu'il faut faire après qu'une musique a été jouée complètement.

"Répéter une fois": la même musique est jouée en boucle.
"En continu" : toutes les musiques sont jouées les unes après les autres.
"Aléatoire" : toutes les musiques sont jouées au hasard.

Pendant le jeu, vous pouvez modifier cela en appuyant sur "4"!

1.148 Joueur de musique - Ok

Ok

Les modifications sont prises en compte.

1.149 Joueur de musique - Sauver

Sauver

Les modifications sont sauvées et la requête est fermée.

1.150 Joueur de musique - Annuler

Annuler

Les modifications sont annulées. La cellule de fermeture fait la même chose.

1.151 Préférences du jeu - Ecran

Préférences du jeu - écran

RTG

Plein écran

Plein écran éditeur

Vitesse de défilement x2

Défilement de l'éditeur x2

Mode d'écran

Ok

Sauver

Annuler

1.152 Ecran - RTG

RTG

Cet interrupteur n'est disponible que si la RTGMaster.library V23 et un 68020 au minimum sont installés. Il permet à BoulderDäsh d'utiliser des cartes graphiques avec 256 couleurs.

1.153 Ecran - plein écran

Plein écran

Cette case n'est disponible que si le RTG est activé.

Dans des conditions normales BoulderDäsh utilise un écran de 320*200. Si vous activez cet interrupteur BoulderDäsh permettra des tailles d'écran jusqu'à 1024*1024.

1.154 Ecran - Plein écran éditeur

Plein écran éditeur

Cette case n'est disponible que si RTG est activé.

Dans des conditions normales BoulderDäsh utilise un écran de 320*200. Si vous activez cet interrupteur BoulderDäsh permettra des tailles d'écran jusqu'à 1024*1024.

1.155 Ecran - Vitesse de défilement x2

Vitesse de défilement x2

Cette cellule double la vitesse de défilement pendant le jeu.

1.156 Ecran - Défilement de l'éditeur x2

Défilement de l'éditeur x2

Cette cellule double la vitesse de défilement de l'éditeur de niveau.

1.157 Ecran - mode d'écran

Mode d'écran

Cette cellule permet de forcer l'utilisation d'un écran PAL ou NTSC. Dans des niveaux normaux, cette cellule devrait rester sur "par défaut".

Cette option est nécessaire, par exemple, si vous utilisez un flicker fixer et un moniteur multisynchrone. Certains moniteurs ne peuvent pas se synchroniser sur les écrans à 50Hz (PAL). Cette possibilité permet donc à BoulderDäsh de créer un écran à 60Hz (NTSC).

Cette cellule n'est pas disponible en mode RTG.

1.158 Ecran - Ok

Ok

Les modifications sont prises en compte.

1.159 Ecran - Sauver

Sauver

Les modifications sont sauveées et la requête est fermée.

Cette cellule sauve aussi la position de toutes les fenêtres de BoulderDäsh, peu importe si elles sont ouvertes ou fermées. Leur dernière position est sauveée. BoulderDäsh chargera ces données la fois suivantes et toutes les fenêtres réapparaîtront là où vous les avez laissées.

1.160 Ecran - Annuler

Annuler

Les modifications sont annulées. La cellule de fermeture fait la même chose.

1.161 Préférences du jeu - Divers

Préférences du jeu - Divers

Jeu par défaut

Image de titre

Tilulit d'entrée/sortie

Tilulit simple

Tilulit d'édition

Ok

Sauver

Annuler

1.162 Divers - jeu par défaut

Jeu par défaut

Le jeu par défaut est chargé automatiquement au démarrage de BoulderDäsh. Après installation, c'est le jeu nommé "BDash_I_Level1.game".

1.163 Divers - Image de titre

Image de titre

Ici vous pouvez sélectionner et désactiver l'image de titre au démarrage.

1.164 Divers - Tilulit d'entrée/sortie

Tilulit d'entrée/sortie

Avec ce bouton vous pouvez désactiver l'effet de changement de niveau.

1.165 Divers - Tilulut simple

Tilulut simple

Ici les blocs qui bougent au moment du changement de niveau sont remplacés par des blocs statiques. Vous ne pouvez sélectionner cette case que si le tilulut d'entrée/sortie est actif.

1.166 Divers - Tilulut d'édition

Tilulut d'édition

Avec ce bouton vous pouvez activer le Tilulut de changement entre l'éditeur de jeu et l'éditeur de niveau, et entre l'éditeur de niveau et le mode de test. Comme Tilulut simple ce bouton ne peut être activé que si le tilulut d'entrée/sortie est actif.

1.167 Divers - Ok

Ok

Les modifications sont prises en compte.

1.168 Divers - sauver

Sauver

Les modifications sont sauvées et la requête est fermée.

1.169 Divers - Annuler

Annuler

Les modifications sont annulées. La cellule de fermeture fait la même chose.

1.170 Les meilleurs scores

Les meilleurs scores

Ici sont affichés les meilleurs scores du niveau en cours. La liste est sauveé automatiquement après chaque modification.

Les scores donnés sont réels. Je déteste les scores imités, avec à la première place un score de 100000. J'ai donc décidé d'ajouter les scores obtenus sur mon ordinateur. Si vous les battez, vous me battez moi et mes testeurs.

Il y a trois listes de records différentes pour chaque jeu.

\textdegree{} Meilleurs scores

Les records du jeu montrent les 15 meilleurs joueurs.

Le niveau atteint est plus important que le nombre de points. Si vous atteignez le niveau 4 avec un score de 5678, vous serez placé avant quelqu'un avec un score de 7890 au niveau 3.

\textdegree{} Meilleurs niveaux

Ici sont affichés les meilleurs joueur pour chaque niveau. Le score montré est celui du joueur qui a quitté le niveau en vie.

\textdegree{} Meilleurs temps

Ici il y a aussi une ligne pour chaque niveau. Vous devez faire le meilleur temps pour y figurer.

Type

Supprimer

1.171 Mailleurs scores - Type

Type

Avec cette cellule vous pouvez sélectionner la liste que vous voulez voir.

1.172 Meilleurs scores - Supprimer

Supprimer

Après confirmation tous les scores du jeu en cours seront effacés.

1.173 Résultats du jeu

Résultats du jeu

Après avoir joué à BoulderDäsh, cette requête affiche les résultats (score et niveau) de chaque joueur.

Cette fenêtre peut être désactivée dans les préférences de noms

.

1.174 L'éditeur de niveau

L'éditeur de niveau

Ces crochets "[]" désignent les boutons du joypad de la CD32

L'écran est divisé en deux parties. Le niveau occupe la plus grande. En haut se trouvent tous les éléments

que vous pouvez mettre dans un niveau.

Faites attention au fait que vous ne pouvez voir qu'une partie des

éléments

, car vous pouvez faire défiler ce sélecteur.

Quelques

éléments

sont spécialement marqués pour être facilement reconnaissables. La lettre dans le coin supérieur droit d'un élément

vous en montre le type. "I"="In"=

Entrée

, "S"="Slime"=

Boue

, etc.

Un "F" dans le coin inférieur gauche d'un

élément

signifie "Faux", que

c'est une imitation du bloc original.

Avec la manette de jeu/joypad vous pouvez vous déplacer dans le niveau et avec le bouton feu [ROUGE] vous pouvez placer l'élément que vous avez

activé dans le sélecteur d'
éléments
.

Dans le bord du niveau vous ne pouvez mettre que les
éléments

Entrée
,

Sortie
et
Métal
.

Voici la liste des touches que vous pouvez utiliser dans l'éditeur de
niveau:

Esc [BLEU] : Termine l'édition.
F1 [PLAY] : Teste un niveau (si vous appuyez sur F10 [VERT et JAUNE]
vous quittez le mode de test)
Del [VERT] : suivi de Y [ROUGE] efface le niveau.
Help : Compte les diamants et les comptabilise comme nécessaires.
F6 : Place 15 exemplaires de l'élément courant au hasard dans
le niveau
NUMPAD 6 [AVANT] : Déplace le curseur de sélection d'élément vers la droite
("-" pour les utilisateurs d'A600)
NUMPAD 4 [ARRIERE] : Déplace le curseur de sélection d'élément vers la gauche
("." pour les utilisateurs d'A600)

C : Sélectionne le type de vide:
\textdegree{}
Vide \textdegree{}
Vide - Faux \textdegree{}
Vide - Fond \textdegree{}
D :
Diamant
S : Sélectionne le type de pierre:
\textdegree{}
Pierre \textdegree{}
Pierre mutante \textdegree{}
Oeuf \textdegree{}
E :
Sol
M : Sélectionne le type de métal
\textdegree{}
Métal \textdegree{}
Métal - Faux \textdegree{}
W :
Mur
P :
Mur magique

```

L           :
Mur grandissant gauche/droite
U           :
Mur grandissant haut/bas
R           :
Eau
G           :
Papillon
N           :
Fantôme
I           :
Entrée
O           : Sélectionne le type de sortie:
      \textdegree{}
Sortie clignotante
      \textdegree{}
Sortie non clignotante
      \textdegree{}
Sortie - fausse
T           :
Jumeau
Q           :
Boue
1           :
Flèche de gravitation haut
2           :
Flèche de gravitation bas
3           :
Flèche de gravitation gauche
4           :
Flèche de gravitation droite
5           :
Bloc personnalisé
F9         : Entre dans le mode "palette"
           Utilisez les touches de curseur gauche/droite [AVANT/ ←
           ARRIERE]
           pour voir les palettes. Utilisez "Y" ou "J" [ROUGE] pour
           confirmer, "N" ou "Esc" [BLEU, JAUNE ou VERT] pour annuler
           les modifications.
           NOTE: vous ne pouvez activer que les couleurs que vous ←
           avez

créées
.
```

1.175 Préférences de niveau

Préférences de niveau

Cette fenêtre vous permet d'ajuster toutes les variables permises par BoulderDäsh pour un niveau.

Nom du niveau

Visuel et son

Eau et boue

Tremblements de terre

Points

Divers

Ok

Annuler

1.176 Préférences du niveau - nom du niveau

Nom du niveau

Le nom du niveau. Ce n'est pour l'instant nécessaire que pour la liste des niveaux.

1.177 Préférences du niveau - visuel et son

Visuel et son

Cette

fenêtre permet la modification des effets visuels et sonores de ce niveau.

1.178 Préférences de niveau - eau et boue

Eau et boue

Ce bouton ouvre aussi une fenêtre dans laquelle vous pouvez modifier tout ce qui concerne l'eau ou la boue.

1.179 Préférences de niveau - tremblements de terre

Tremblements de terre

Ce bouton ouvre une fenêtre qui permet de modifier tout ce qui concerne les

tremblements de terre

.

1.180 Préférences de niveau - points

Points

La

fenêtre de modification des points

qui est ouverte en appuyant sur

ce bouton permet l'édition du nombre de points que le joueur peut avoir dans ce niveau.

1.181 Préférences de niveau - Divers

Divers

Ce bouton ouvre la requête pour diverses

choses. Vous pourrez y ajuster

la largeur, la hauteur, le temps accordé, la vitesse du jeu et beaucoup d'autres choses.

1.182 Préférences de niveau - Ok

Ok

En cliquant sur ce bouton, les modifications dans toutes les fenêtres seront prises en compte et la fenêtre de préférences de niveau sera fermée. Les fenêtres ouvertes à partir de là sont également fermées.

1.183 Préférences de niveau - Annuler

Annuler

Annule toutes les modifications et ferme les fenêtres de préférences de niveau.

1.184 Préférences de niveau - visuel et son

Préférences de niveau - visuel et son

Largeur

Hauteur

Kit graphique

Palette

Jeu de caractères

Jeu d'échantillons

Musique

1.185 Visuel et son - Largeur

Largeur

Ici vous pouvez ajuster la largeur du niveau, exprimée en cases.

ATTENTION: TOUT CHANGEMENT ENTRAINE LA PERTE DU NIVEAU EDITE !!!

1.186 Visuel et son - Hauteur

Hauteur

Ici vous pouvez ajuster la hauteur du niveau, exprimée en cases.

ATTENTION: TOUT CHANGEMENT ENTRAINE LA PERTE DU NIVEAU EDITE !!!

1.187 Visuel et son - kit graphique

Kit graphique

Cette cellule spécifie le kit graphique interne au niveau. Vous pouvez aussi utiliser un

kit graphique personnel

. Note: cette possibilité doit être activée dans les préférences de jeu

.

1.188 Visuel et son - Palette

Palette

Cette cellule spécifie la palette pour ce niveau. La sélection se fait par la

fenêtre de sélection de palette

. Note: cette possibilité doit être activée dans les préférences de jeu

.

1.189 Visuel et son - jeu de caractères

Jeu de caractères

Cette cellule spécifie le jeu de caractères interne au niveau. Vous pouvez aussi utiliser votre

propre jeu de caractères

. Note: cette possibilité doit être activée dans les préférences de jeu

.

1.190 Visuel et son - jeu d'échantillons

Jeu j'échantillons

Ce gadget spécifie le jeu d'échantillons interne au niveau. Vous pouvez aussi utiliser vos

échantillons personnels

. Note: cette possibilité doit être activée dans les préférences de jeu

.

1.191 Visuel et son - Musique

Musique

Cette cellule spécifie la musique interne au niveau. Vous pouvez aussi utiliser votre

propre musique
. Note: cette possibilité doit être
activée dans les
préférences de jeu
.

1.192 Sélection de palette

Sélection de palette

Cette fenêtre vous permet de sélectionner une nouvelle palette de niveau.

Palettes

Ok

Annuler

1.193 Sélection de palette - palettes

Palettes

Cette liste montre toutes les palettes. Il y a des listes séparées pour tous les kits graphiques, de sorte que les palettes indiquées sont valides pour le kit graphique en cours.

1.194 Sélection de palette - Ok

Ok

Le niveau en cours utilisera la palette sélectionnée.

1.195 Sélection de palette - Annuler

Annuler

La fenêtre est fermée sans que la nouvelle sélection soit prise en compte.

1.196 Préférences de niveau - eau et boue

Préférences de niveau - eau et boue

Dans cette fenêtre vous pouvez modifier tout ce qui concerne l'eau ou la boue.

Temps de croissance

Temps magique

Taux de croissance

Taux d'inondation

Eau maximum

Taux de boue

1.197 Eau et boue - Temps de croissance

Temps de croissance

Ce temps est décompté dès le début d'un niveau. Pendant ce temps l'eau

croît du
taux de croissance
. Une fois écoulé, le
taux d'inondation
est

utilisé.

1.198 Eau et boue - temps magique

Temps magique

Ce temps est décompté dès le début du niveau, également. Pendant cette durée il est possible de changer toute l'

eau
en
diamants
en activant un

mur magique

.

1.199 Eau et boue - taux de croissance

Taux de croissance

Au début d'un niveau, l'

eau
croît avec ce taux.

1.200 Eau et boue - taux d'inondation

Taux d'inondation

Ce taux est activé si le
temps de croissance
est écoulé.

1.201 Eau et boue - Eau maximum

Eau maximum

Si une certaine taille est atteinte, toute l'

eau
se change en
pierres

.

Ici vous exprimez cette taille en proportion de la taille du niveau.
Une fois cette proportion inondée, l'

eau
se change en
pierres

.

1.202 Eau et boue - Taux de boue

Taux de boue

Ici vous pouvez ajuster la vitesse à laquelle les
pierres
,
diamants
et

oeufs
s'enfoncent dans la
boue
.

1.203 Préférences de niveau - tremblements de terre

Préférences de niveau - tremblements de terre

Ici vous pouvez modifier tout ce qui concerne les tremblements de terre. Les tremblements de terre secouent le niveau, de sorte que les

 pierres
 qui normalement n'auraient pu tomber puissent tomber. Par
exemple les
 pierres
 posées sur le
 sol
 ou sur du
 métal
 peuvent tomber
sur le côté.

Mode

Temps d'activation

Delai

Longueur

Force

1.204 Tremblements de terre - mode

Mode

Ici vous pouvez déterminer le mode du tremblement de terre. Les modes suivants sont possibles:

Off - pas de tremblement de terre.

Aléatoire - les tremblements de terre ont lieu au hasard avec une force et une durée aléatoires.

Une fois - Un seul tremblement de terre.

Cyclique - Les tremblements de terre ont lieu régulièrement.

1.205 Tremblements de terre - temps d'activation

Temps d'activation

Après ce temps les tremblements de terre peuvent avoir lieu.

1.206 Tremblements de terre - délai

Délai

En mode cyclique vous pouvez ajuster la durée entre deux tremblements de terre.

1.207 Tremblements de terre - Longueur

Longueur

C'est la durée pendant laquelle le niveau est secoué par un tremblement de terre.

1.208 Tremblements de terre - Force

Force

Ici vous ajustez la force du tremblement de terre.

1.209 Préférences de niveaux - points

Préférences de niveau - points

Ici vous décidez du nombre de points à accorder au joueur pour les différents évènements du niveau.

Diamant

Diamant extra

Diamants >99

Bonus de vie

Bonus de temps

1.210 Points - Diamant

Diamant

Chaque

diamant
vous donne le score indiqué ici.

1.211 Points - Diamant Extra

Diamant Extra

Si quelqu'un a collecté tous les
diamants

nécessaires
, il obtient ce
nombre de points pour chaque
diamant
supplémentaire.

1.212 Points - Diamants>99

Diamants>99

Pour chaque
diamant
collecté après 99 autres, le joueur a ce nombre de
points.

1.213 Points - Bonus de vie

Bonus de vie

A chaque fois que le joueur atteint ce score il gagne une vie supplémentaire. Si vous mettez 1000 ici, le joueur a une vie supplémentaire tous les 1000 points. Le compteur est limité au niveau en cours, c'est-à-dire que si vous perdez votre vie avec un score de 500, il ne vous faudra que 500 points supplémentaires pour un bonus de vie.

Zero signifie pas de bonus de vie!

1.214 Points - Bonus de temps

Bonus de temps

Ici vous pouvez indiquer le nombre de points pour chaque seconde restante à la
fin
du niveau.

1.215 Préférences de niveau - Divers

Préférences de niveau - Divers

Vitesse du jeu

Temps du niveau

Temps du
mur magique

Diamants
requis

Mission intermédiaire

Direction de gravitation

1.216 Divers - vitesse du jeu

Vitesse du jeu

Vous pouvez ici modifier la vitesse du jeu.

1.217 Divers - Temps du niveau

Temps du niveau

Ici vous pouvez indiquer le nombre de secondes qu'un joueur a pour
ramasser tous les
diamants

nécessaires
et atteindre la
sortie
du
niveau.

1.218 Divers - temps du mur magique

Temps du mur magique

Ici vous pouvez ajuster le nombre de secondes pendant lequel le
mur

magique
reste actif après sa mise en route.

1.219 Divers - Diamants requis

Diamants requis

Le nombre ici est celui des
diamants
nécessaires pour
terminer
le
niveau.

1.220 Divers - mission intermédiaire

Mission intermédiaire (intermission)

Les missions intermédiaires sont des niveaux dans lesquels vous ne pouvez pas perdre de vie. Si vous réussissez l'intermission, vous obtenez une vie supplémentaire.

1.221 Divers - direction de la gravitation

Direction de la gravitation

BoulderDäsh permet n'importe quelle direction pour la gravitation. Les pierres peuvent aussi tomber vers le haut, la gauche, la droite, et, comme dans le BoulderDash classique, vers le bas.

1.222 Informations sur le jeu

Informations sur le jeu

Les informations sur le jeu contiennent des réglages utilisés pour le jeu tout entier.

Auteur

Commentaires

Date

Version du jeu

Ok

Annuler

1.223 Informations sur le jeu - auteur

Auteur

Entrez votre nom ici.

1.224 Informations sur le jeu - commentaires

Commentaires

Vous pouvez mettre n'importe quel texte dans ce champ, il n'a aucune fonction particulière.

1.225 Informations sur le jeu - Date

Date

Cette date est celle où le jeu a été sauvegardé. Elle est modifiée automatiquement, si vous sauvegardez le jeu à nouveau.

1.226 Informations sur le jeu - version du jeu

Version du jeu

Ce champ est également modifié automatiquement si vous sauvegardez le jeu. Il permet de facilement reconnaître les différentes versions d'un même jeu.

1.227 Informations sur le jeu - Ok

Ok

En appuyant sur ce bouton, la fenêtre est fermée et les données sont prises en compte.

1.228 Informations sur le jeu - Annuler

Annuler

Ce bouton annule toutes les modifications faites dans cette fenêtre et ferme celle-ci.

1.229 Gestionnaire de palette

Le gestionnaire de palette

Le programme "ColorSetHandler" se trouve dans le répertoire Tools de l'installation de BoulderDäsh. Cet outil n'est important que si vous voulez créer vos propres kits graphiques.

Au démarrage, la
fenêtre principale
s'ouvre. Elle contient toutes les
couleurs actuellement en mémoire.

Vous pouvez déposer des fichiers CMAP dans cette fenêtre. Il est également possible de les charger individuellement en utilisant le

menu

.

1.230 La fenêtre principale du gestionnaire de palette

La fenêtre principale du gestionnaire de palette

Le

menu

contient des fonctions supplémentaires pour colorer vos kits graphiques.

Liste de palettes

Charger CMAP

Copier

Supprimer

1.231 Le gestionnaire de palette - la liste de palettes

La liste de palettes

Cette liste affiche la liste de palettes actuellement en mémoire.

1.232 Le gestionnaire de palette - Charger CMAP

Charger CMAP

Cette cellule vous permet d'agrandir la liste de palettes en chargeant une nouvelle palette. Une requête ASL s'ouvre et demande un fichier IFF contenant un chunk CMAP.

Important: le gestionnaire de palette ne vérifie pas le nombre de couleurs. Vous ne devriez pas utiliser plus de couleurs que nécessaire. C'est une perte de mémoire et de place disque. Si vous utilisez moins de couleurs que n'en contient le kit graphique, le jeu n'utilisera que ces couleurs et le kit graphique n'aura pas la bonne apparence. Dans des circonstances normales, vous utilisez un programme de dessin pour créer des fichiers de couleurs, cela ne devrait donc pas arriver.

1.233 Le gestionnaire de palette - copier

Copier

Cette cellule copie une ligne sélectionner. Cela permet de créer un second nom pour une palette.

Les couleurs elles-mêmes ne sont pas copiées. Une sorte d'alias est utilisé pour trouver les vraies données de couleurs. Cela économise beaucoup de mémoire lors de la création de palettes 256 couleurs.

1.234 Le gestionnaire de palette - supprimer

Supprimer

Cette cellule détruit une ligne sélectionnée.

Note: si la palette sélectionnée est à l'origine d'une série de copies, ces copies sont elles aussi détruites.

1.235 Le menu du gestionnaire de palette

Projet Importer Exporter

Quitter

Charger BDMAP

Sauver BDMAP

Annexer BDMAP

Sauver BDMAP dans un kit graphique

Charger types d'outils

Charger CMAP

1.236 Le menu du gestionnaire de couleurs - Quitter

Quitter

Toutes les modifications sont perdues, le programme se termine.

1.237 Le menu du gestionnaire de couleurs - Importer/charger BDMAP

Charger BDMAP

Cet item vous permet de charger un
BDMAP
. Le fichier qui contient ces
données n'a pas d'importance.

Toutes les palettes en mémoire sont perdues.

1.238 Le menu du gestionnaire de couleurs - Importer/Annexer BDMAP

Annexer BDMAP

Cet item annexe le
BDMAP
d'un fichier à la liste actuellement en
mémoire. Les duplicatas provoquent la création d'un
alias
.

1.239 Le menu du gestionnaire de couleurs - Importer/charger types d'outils

Charger types d'outils

Cette possibilité vous permet de convertir l'ancienne version du format
de palette qui utilisait les types d'outil en le nouveau format

BDMAP

.

Si vous voulez convertir un ancien kit graphique, chargez la palette
grâce à cet item. Après cette procédure, sauvez la palette en utilisant
l'item

Sauver BDMAP dans un kit graphique

.

Important: la requête de fichier s'attend au nom du kit graphique et
non à celui de son icône (#?.info). Sélectionnez simplement le kit
graphique, c'est tout.

1.240 Le menu du gestionnaire de couleurs - Importer/Charger CMAP

Charger CMAP

Cet item vous permet d'agrandir la
liste de palettes

en chargeant
une nouvelle palette. Une requête ASL s'ouvre et demande un fichier IFF
contenant un
chunk
CMAP.

Pour plus d'informations, lisez
ce chapitre
!

1.241 Le menu du gestionnaire de palette - Exporter/Sauver BDMAP

Sauver BDMAP

Ceci vous permet de sauvegarder le BDMAP tout seul. Cela peut être
utile quand vous utilisez un programme de dessin pour faire des
modifications.

En utilisant les types d'outil de kit graphique, vous pouvez également
connecter ce fichier BDMAP à BoulderDäsh sans sauver les palettes dans
l'image.

Si vous voulez partager vos kits graphiques avec d'autres personnes,
sauvez donc les palettes
dans le kit graphique
. Dans ce cas, n'oubliez
pas de retirer le
type d'outil
"ColorSet" de l'icône.

1.242 Le menu du gestionnaire de palette - Exporter/Sauver BDMAP dans un kit graphique

Sauver BDMAP dans un kit graphique

Cet item vous permet de sauver le
BDMAP
dans le fichier de graphismes.

Note: les programmes de dessins détruisent ces informations pendant
l'opération de sauvegarde.

Si vous voulez effectuer des modifications dans le kit graphique, vous
devriez

charger
les palettes en utilisant ce programme et les

sauvegarder
toutes seules.

1.243 Les Menus de BoulderDäsh

Les Menus de BoulderDäsh

Le menu de la
fenêtre principale

Le menu de
l'éditeur de jeu
Menu

1.244 Le menu de la fenêtre principale

Le menu de la fenêtre principale

Projet

Action

Ouvrir un jeu

Classic C64 Demo

A propos

Démo aléatoire

Quitter BoulderDäsh

1.245 Le menu de la fenêtre principale: Projet

Ouvrir un jeu

Après l'avoir choisi dans une requête de fichier, un jeu avec tous ses niveaux est chargé. Tous les niveaux qui étaient en mémoire sont détruits.

1.246 Le menu de la fenêtre principale: Projet

A propos

Cet item ouvre une requête d'information, qui affiche la version du jeu, le nom et l'adresse de l'auteur. Cette fenêtre est identique à la requête énervante qui apparaît lorsqu'un utilisateur non enregistré lance BoulderDäsh.

1.247 Le menu de la fenêtre principale: Projet

Quitter BoulderDäsh

Cet item termine BoulderDäsh en fermant toutes les fenêtres qui lui appartiennent.

1.248 Le menu de la fenêtre principale: Action

Classic C64 Demo

Ce menu active une démonstration automatique de BoulderDäsh.

Cette démonstration est identique à la démonstration automatique originale du C64 dans le premier jeu BoulderDash.

Elle marche sur tous les niveaux, mais elle n'a de sens que sur le premier niveau du jeu "BDash_I_Level1.game"...

Vous pouvez quitter la démo en appuyant sur F1 ou F10. Appuyer sur ESC provoque un "Game Over" et prend quelques secondes.

1.249 Le menu de la fenêtre principale: Action

Démo aléatoire

Cette fonctionnalité est réservée aux utilisateurs enregistrés.

Ce menu active une démonstration automatique d'un niveau de BoulderDäsh au hasard.

Il est nécessaire qu'au moins un niveau contienne une solution. Certains jeux sont livrés avec des fichiers de solutions, mais vous pouvez créer vos propres solutions en utilisant l'éditeur de jeu

.
Vous pouvez quitter la démo en appuyant sur F1 ou F10. Appuyer sur ESC provoque un "Game Over" et prend quelques secondes.

1.250 Le menu de l'éditeur de jeu

Le menu de l'éditeur de jeu

Projet

Edition

Remplacement

Solution

Ouvrir un jeu

Editer un niveau

Kits graphiques

Enregistrer

Annexer un jeu

Préférences de niveau

Jeux de caractères

Jouer

Sauver le jeu

Jeux d'échantillons

Sauver

Ouvrir un niveau

Musique

A propos du jeu

Sauver le niveau

Supprimer le jeu

Nouveau niveau

Supprimer un niveau

1.251 Barre

Barre

Ce n'est pas un item, c'est juste une barre de séparation.

1.252 Le menu de l'éditeur de jeu: Projet

Ouvrir un jeu

Après l'avoir choisi dans la requête de fichier, un jeu avec tous ses niveaux sera chargé. Tous les niveaux en mémoire seront effacés.

1.253 Le menu de l'éditeur de jeu: Projet

Annexer un jeu

Comme "ouvrir un jeu", tous les niveaux du nouveau jeu seront ajoutés à ceux du jeu déjà en mémoire.

1.254 Le menu de l'éditeur de jeu: Projet

Save game

Sauver le jeu

Sauve tous les niveaux en un seul fichier. Les niveaux n'ont donc pas à être sauvés séparément.

Si vous appuyez sur la touche Contrôle en choisissant ce menu, le jeu sera sauvegardé avec une protection. Cette protection ne peut pas

être enlevée, alors ne sauvegardez le jeu que si vous le donnez à une autre personne ou si vous êtes sûr qu'il n'y a plus de changement à faire.

1.255 Le menu de l'éditeur de jeu: Projet

Informations sur le jeu

Ouvre la requête d'
Informations sur le jeu
-requester.

1.256 Le menu de l'éditeur de jeu: Projet

Supprimer le jeu

Avec cette option vous pouvez supprimer tous les niveaux qui sont en mémoire. Avant cela, une requête de sécurité vous demande de confirmer.

1.257 Le menu de l'éditeur de jeu: Edition

Editer le niveau

Lance l'
éditeur de niveau
.

1.258 Le menu de l'éditeur de jeu: Edition

Préférences de niveau

Ouvre la requête de
Préférences de niveau
.

1.259 Le menu de l'éditeur de jeu: Edition

Ouvre un niveau

Ouvre une requête ASL, dans laquelle vous pouvez choisir un niveau que

vous voulez charger. Le niveau sera ajouté à la fin de la liste des niveaux.

Il est également possible de charger des niveaux du Boulderdash Construction Kit C64 (498 octets) et Atari (504 octets)

Les formats de niveaux étrangers ne sont disponibles que pour les utilisateurs enregistrés

.

1.260 Le menu de l'éditeur de jeu: Edition

Sauver un niveau

Sauve le niveau courant. Le nom du niveau est donné comme nom de fichier par défaut dans la requête ASL.

1.261 Le menu de l'éditeur de jeu: Edition

Nouveau

Un niveau de taille 40*22 blocs sera créé et ajouté à la liste. Cette taille est équivalente à celle des niveaux originaux du C64.

1.262 Le menu de l'éditeur de jeu: Edition

Supprimer

Supprime le niveau en cours.

1.263 Le menu de l'éditeur de jeu: Remplacement

Kits graphiques

Après une requête de confirmation, une requête ASL s'ouvre. Vous choisissez alors un kit graphique. Ce kit graphique sera copié dans tous les niveaux du jeu courant.

Cette fonction est identique à la sélection dans
Préférences de niveau

- visuel et son

. La seule différence est que ce menu affecte tous les niveaux du jeu en cours.

1.264 Le menu de l'éditeur de jeu: Remplacement

Jeux de caractères

Après une requête de confirmation, une requête ASL s'ouvre. Vous choisissez alors un jeu de caractères. Ce jeu de caractères sera copié dans tous les niveaux du jeu en cours.

Cette fonction est identique à la sélection dans
Préférences de niveau

- visuel et son

. La seule différence est que ce menu affecte tous les niveaux du jeu en cours.

1.265 Le menu de l'éditeur de jeu: Remplacement

Jeux d'échantillons

Après une requête de confirmation, une requête ASL s'ouvre. Vous choisissez alors un jeu d'échantillons. Ce jeu d'échantillons sera copié dans tous les niveaux du jeu en cours.

Cette fonction est identique à la sélection dans
Préférences de niveau

- visuel et son

. La seule différence est que ce menu affecte tous les niveaux du jeu en cours.

1.266 Le menu de l'éditeur de jeu: Remplacement

Musique

Après une requête de confirmation, une requête ASL s'ouvre. Vous choisissez alors une musique. Cette musique sera copiée dans tous les niveaux du jeu en cours.

Cette fonction est identique à la sélection dans
Préférences de niveau

- visuel et son

. La seule différence est que ce menu affecte tous les niveaux du jeu en cours.

1.267 Le menu de l'éditeur de jeu: Solution

Enregistrer

Cette possibilité n'est offerte qu'aux utilisateurs enregistrés.

Des

problèmes de timing
peuvent empêcher la bonne marche de la
restitution.

Ici vous pouvez enregistrer une solution pour le niveau courant.

Après sélection de ce menu, BoulderDäsh commence. C'est à Vous de jouer ce niveau. Si vous le terminez ou si vous perdez simplement une vie, l'enregistrement est terminé.

Note: vous devriez définir votre nom en utilisant les
préférences de

jeu
, avant de commencer l'enregistrement. Votre nom aussi ←
sera
enregistré.

En utilisant le menu

Jouer
, vous pouvez rejouer cet enregistrement
aussi souvent que vous le voulez.

Les menus

Sauver le jeu
et
Solution/Sauver
entraînent la sauvegarde de
tous les enregistrements créés ou déjà chargés. Quand vous
chargez
un jeu
, les solutions sont également chargées.

1.268 Le menu de l'éditeur de jeu: Solution

Jouer

Cette possibilité n'est offerte qu'aux utilisateurs enregistrés.

Des

problèmes de timing
peuvent empêcher la bonne marche de la
restitution.

Ce menu vous permet de rejouer une solution enregistrée pour le niveau courant.

1.269 Le menu de l'éditeur de jeu: Solution

Sauver

Cette possibilité n'est offerte qu'aux utilisateurs enregistrés.

Ce menu vous permet de sauvegarder toutes les solutions du jeu en cours. Si vous

sauvez un jeu, les solutions sont également sauvegardées. Il est impossible de sauvegarder les jeux inclus, ce menu permet donc de sauvegarder les solutions seulement.

1.270 Table de position des blocs

Table de position des blocs

Les blocs sont donnés de gauche à droite et à la fin de la ligne on passe à la ligne suivante.

| | | |
|--------|---|---|
| 0 | Vide - Fond (devrait être vierge) | |
| 1 | Sol | |
| 2 | Métal | |
| 3 | Métal bougeant (pendant le tilulit) | |
| 4 | Métal faux | |
| 5 | Pierre | |
| 6 | Pierre mutante endormie | |
| 7 | Mur | |
| 8 | Mur grandissant gauche/droite | |
| 9 | Mur grandissant haut/bas | |
| 10 | Explosion 0 (Blocs utilisés pour l'explosion créatrice de diamants) | |
| 11 | Explosion 1 | |
| 12 | Explosion 2 | |
| 13 | Explosion 3 | |
| 14 | Explosion 4 | |
| 15 | Plop 0 | (Les blocs utilisés pour la création de Rockford et |
| 16 | Plop 1 | l'explosion créatrice de pierres) |
| 17 | Plop 2 | |
| 18 | Jumeau | |
| 19 | Réservé | |
| 20- 27 | Animation des papillons | (8 Blocs) |
| 28- 35 | Animation des diamants | (8 Blocs) |
| 36- 43 | Animation des fantômes | (8 Blocs) |
| 44- 51 | Animation de l'eau | (8 Blocs) |
| 52- 59 | Animation de la boue | (8 Blocs) |

| | | |
|---------|--|-----------|
| 60- 67 | Animation de Rockford gauche | (8 Blocs) |
| 68- 75 | Animation de Rockford droite | (8 Blocs) |
| 76- 83 | Animation de pierre mutante | (8 Blocs) |
| 84- 91 | Animation d'entrée | (8 Blocs) |
| 92- 99 | Animation de sortie | (8 Blocs) |
| 100-107 | Animation de fausse sortie | (8 Blocs) |
| 108-115 | Animation de mur magique | (8 Blocs) |
| 116-123 | Animation de bloc utilisateur | (8 Blocs) |
| 124-126 | Rockford attend (dans chaque cas 3 demi-blocs pour tête et jambes) | |
| 127 | Rockford attend (état principal) | |
| 128 | Flèche de gravitation vers le haut | |
| 129 | Flèche de gravitation vers le bas | |
| 130 | Flèche de gravitation vers la gauche | |
| 131 | Flèche de gravitation vers la droite | |
| 132-139 | Animation de bonus de vie | (8 Blocs) |
| 140-147 | Animation du vide | (8 Blocs) |
| 148 | Oeuf | |
| 149 | Oeuf cassé 0 | |
| 150 | Oeuf cassé 1 | |
| 151 | Oeuf cassé 2 | |

1.271 Types d'outils des fichiers de graphismes

Types d'outils des fichiers de graphismes

Pour le moment les types d'outils suivants sont reconnus. Entre parenthèses se trouvent les valeurs par défaut utilisées si le type d'outil n'est pas trouvé.

Vitesse

| | |
|----------------------|------|
| "Speed_ManRight" | (1) |
| "Speed_ManLeft" | (1) |
| "Speed_BonusLive" | (1) |
| "Speed_MagicWall" | (2) |
| "Speed_Diamond" | (2) |
| "Speed_In" | (10) |
| "Speed_Out" | (10) |
| "Speed_FakeOut" | (10) |
| "Speed_DiamondGhost" | (2) |
| "Speed_Ghost" | (3) |
| "Speed_Stonie" | (7) |
| "Speed_Water" | (7) |
| "Speed_Slime" | (7) |
| "Speed_MovingBlock" | (1) |
| "Speed_UserBlock" | (3) |
| "Speed_Space" | (1) |

Ces types d'outils prennent une valeur entre 0 et 255. Ces valeurs sont les délais. Plus la valeur est grande plus l'animation est lente.

Exemples :

```
Speed_Slime=4
Speed_MovingBlock=2
```

Palette

```
"ColorSet"          (aucune)
```

Ce type d'outil définit la source du chunk BDMP. Ce chunk contient les palettes de niveaux. Dans des conditions normales les couleurs sont sauvées dans le kit graphique. En utilisant ce type d'outil vous pouvez définir un autre fichier en tant que source.

Pourquoi cela? Eh bien regardons le kit graphique "ClassicC64Pumpkin.gfx". Ce fichier ne contient pas de palette. Si vous regardez les types d'outil vous trouverez ceci: "ColorSet=ClassicC64.gfx".

Cela facilite grandement l'édition de palette, car vous éditez une palette et tous les kits graphiques qui l'utilisent sont mis à jour automatiquement.

Une autre chose utile est que le type d'outil cherche uniquement le chunk

```
BDMP
```

. C'est très pratique lorsque vous faites des modifications sur un kit graphique et que vous sauvegardez l'image avec un programme de dessin. Dans des conditions normales les couleurs sont perdues pendant la procédure, mais si vous utilisez le gestionnaire de palette

, vous pouvez créer un fichier spécialement dédié aux palettes. La seule chose que vous devez alors faire est de spécifier ce fichier de palette en utilisant le type d'outil "ColorSet". Note: il est nécessaire que ce fichier de palette soit dans l'un des sous-répertoires de "GraphicsSets".

Lisez donc le chapitre sur le gestionnaire de palette pour comprendre

la gestion des palettes. Cela peut éviter la perte de temps et beaucoup de frustration.

1.272 Types d'outils des fichiers musiques

Types d'outils des fichiers musiques

Pour l'instant les types d'outil suivants sont reconnus. Entre parenthèses se trouvent les valeurs par défaut utilisées en l'absence du type d'outil correspondant.

```
"MixedMode"        (0)
```

"IgnoreJump" (Mode désactivé en son absence)

Les voix sont réparties comme suit:

```
Voice 1 = 1
Voice 2 = 2
Voice 3 = 4
Voice 4 = 8
```

Si votre musique n'utilise pas les voix 1 et 3 vous devriez spécifier "MixedMode=5" pour permettre à BoulderDäsh d'utiliser ces voix pour les effets sonores.

"IgnoreJump" sert aux musiques qui contiennent une introduction. A la fin d'une telle musique il y a une commande de saut (bxx) qui spécifie une position juste après l'intro. Si une musique est jouée en boucle (mode continu/aléatoire), utilisez ce type d'outil pour ignorer ce saut.

Exemple:

```
IgnoreJump=3
```

BoulderDäsh ignore une commande de saut B03.

1.273 Les types d'outil de l'écran de titre

Les types d'outil de l'écran de titre

Pour l'instant les types d'outil suivant sont reconnus. Entre parenthèses se trouvent les valeurs par défaut utilisées en l'absence du type d'outil.

```
Eye_X           (10)
Eye_Y           (10)
Eye_Width       (64)
Eye_Height      (17)
Foot_X          (10)
Foot_Y          (10)
Foot_Width      (64)
Foot_Height     (17)
Music           (TitleClassic.mus)
RTGTitlePrefs  (RTGTitlexxx.Prefs)
```

Les valeurs X et Y sont la position de destination des éléments (en pixels). Note: le mode ECS ne permet que des abscisses et largeurs multiples de 8 (ie 12 =>8). En mode RTG toutes les coordonnées sont disponibles.

La hauteur est limitée. Seules les valeurs entre 1 et 17 sont valides.

Le type d'outil "Music" spécifie la musique pour cette image. Cette ligne ne doit pas contenir de chemin.

"RTGTitlePrefs" indique le nom des préférences RTG pour le mode d'écran de l'image de titre. Là non plus il ne doit pas y avoir de chemin.

1.274 Informations techniques sur BoulderDäsh

Informations techniques sur BoulderDäsh

BoulderDäsh a été codé 100% en assembleur.

Le code source fait 1455084 en 123 fichiers. BoulderDäsh a été assemblé avec Devpac 3.04. DevPac met 40 secondes et utilise 1.77 Mo à chaque fois.

Les fichiers sources des jeux prennent 3734144 octets en 5952 fichiers et 34 répertoires. Mon convertisseur de jeu personnel met 9 minutes à convertir tous les jeux.

Les premières versions de BoulderDäsh ont été créées sur un A500-000/7MHz (2.8 Mo) puis (version 2) sur un A2000-000/7MHz (5Mo). Depuis la version 3.0 je travaille sur un A2000-030/25MHz (9Mo).

Le programme de dessin PPaint (4.0/6.4) a été utilisé pour créer les kits graphiques et les graphismes de titre. J'ai écrit ce guide avec GoldEd (3.x/4.x) et ses possibilités fantastiques de formatage, en conjonction avec
 GuideFormat
 pour formater les lignes contenant des
 liens.

1.275 Autres programmes!

Autres programmes !

BoulderDäsh [game/jump/boulderdaesh.lha]

Clone du BoulderDäsh original pour l'Amiga. C'est la seule version qui tourne plus vite sur l'Amiga que l'original. Il ressemble à et se comporte comme l'original. On m'a même demandé où se trouvait le C64. (-8 Et tout ça sur un 68000 sans mémoire Fast.

SimpleCat [dev/misc/simplecat.lha]

Cet outil sert aux programmeurs et aux utilisateurs. Grâce à lui vous pouvez modifier les catalogues de vos programmes avec votre éditeur de texte préféré le plus facilement du monde. Ces programmes incluent un fichier CS. Repérez-le dans l'archive du tiroir des catalogues.

Afind [util/misc/afind.lha]

Avec ce programme vous pouvez chercher des programmes dans vos CDs Aminet le plus facilement du monde. Il est identique à l'outil original du CD mais vous pouvez utiliser en même temps les CD Aminet et Aminet Sets. Vous n'êtes donc pas obligé de chercher un programme sur les 5 premiers CD Aminet alors qu'il se trouve sur le Aminet Set 1 Disque b.

AView [util/misc/aview.lha]

AView est un puissant outil d'amélioration/remplacement de Multiview! Il fonctionne comme Multiview mais vous pouvez indiquer un lecteur/joueur spécifique à chaque type de fichier.

Guideformat [text/edit/guideformat.lha]

GuideFormat est un outil très simple. Il rend facile le formatage de blocs de texte contenant des "liens" ou autres commandes AmigaGuide.

GuideCheck [text/edit/guidecheck.lha]

GuideCheck est un petit utilitaire qui vous permet de contrôler la structure globale d'un fichier AmigaGuide.

SiedlerBoot [game/patch/siedlerboot.lha]

Ceci permet de démarrer Settlers depuis le CD et de sauvegarder les scores sur disque dur. Il n'y a pas d'installation sur disque dur nécessaire. SiedlerBoot nécessite le CD-ROM "Amiga Plus Sonderheft 9".

Execute64 [misc/emu/execute64.lha]

Execute64 permet de transférer des fichiers directement dans le C64 et de les exécuter. Ceci permet de jouer des jeux et d'utiliser l'Amiga comme un gros serveur de fichier.

1.276 L'index

A

alias

Après avoir commencé un niveau, Rockford n'apparaît pas. Pourquoi?

Après avoir joué un peu, BoulderDäsh ne reconnaît plus le clavier

Après avoir joué un peu, d'étranges choses apparaissent dans les ↵
vides!

B

BDMAP

BDMP

Bloc personnalisé

Bloc personnel

Boue

BoulderDäsh ne veut pas démarrer!

BoulderDäsh

C

caractères personnalisé

caractères

ce chapitre

Change de mode de musique

chargement de niveau

Charger CMAP

charger

chargez

chunk BDMP

Chunk BMHD introuvable!

Chunk BODY introuvable!

Chunk CMAP introuvable!

chunk

chunk

chunks

Comment changer le mode d'écran RTG du jeu/image de titre ?

complètement

configuration d'écran

Copier

Couleur de niveau

Couleurs de niveau

Couleurs du

créées

D

d'échantillons

dans le kit graphique

Dans mes graphismes, toutes les animations sont erronées!

de titre

diamands

Diamant

diamants

Diamant_0

diverses

Données du niveau

Données de niveau

débutez le jeu

E

eau ou la boue

Eau

Editeur de jeu

Editeur de niveaux

enregistrement

enregistrement

Enregistrement

enregistrer

enregistrée

enregistrés

entrée

Est-il possible de mettre une version CD à jour?
F

fantôme

Fantômes

Fausse sortie

Faux Métal

fenêtre de modification des points

fenêtre de sélection de palette

fenêtre de résultat

fenêtre principale

fenêtre principale

fenêtre

fenêtre

fin

Flèche de gravitation bas

Flèche de gravitation droite

Flèche de gravitation gauche

Flèche de gravitation haut

Flèche de gravitation

fonctionnalités

Fond vide

G

gestionnaire de palette

gestionnaire de palette

graphismes fournis

graphismes personnalisés

graphismes

graphismes

I

image de titre

image

informations sur le jeu

installé

J

Je ne comprends pas les records!

Je ne peux pas changer le niveau de départ ni le nombre de vies!

jeu de caractères

jeu

jeux d'échantillons personnalisés

jeux d'échantillons

jeux de caractères fournis

jeux de caractères

Jeux de données

jeux

Jouer

joueur de musique

joueur de solution

joueur de musique

Joueur de musique

Jumeau de Rockford

Jumeau

K

kit graphique personnel

kits graphiques

kits graphiques

L

l'éditeur de jeu

l'éditeur de jeu

La structure du jeu!

Le contrôle au clavier n'est pas très utile!

Le jeu est sur CD! Est-il possible de sauver les réglages etc.?

Le joueur de musique ne marche pas!

Le sélecteur de palette ne marche pas bien parfois!

Les noms des joueurs sont perdus!

liste de palettes

Liste de palettes

liste des records

M

magique

menu remplacement

menu solution

menu

Menu

menu

Mes animations sont trop courtes!

mode de musique

mode de préférence

modifier les noms

modules fournis

Mur grandissant - (gauche/droite)

Mur grandissant - (haut/bas)

Mur grandissant gauche/droite

Mur grandissant haut/bas

Mur Magique

mur

Mur

murs magiques

musique personnalisée

musique

musique

mélodies

Métal - Faux

Métal

N

niveau de départ

niveau

niveau

Niveaux personnalisés!

nom des joueurs,

nombre de vies

non enregistré

nécessaires

O

Oeuf

oeufs

Oeuf_0

Oeuf_1

Oeuf_2

Oeuf_3

Où dois-je mettre le fichier-clé?

Où sont mes scores, si je charge un nouveau jeu?

P

Papillon

papillons

personnalisés

Pierre mutante

Pierre

pierres

pierres

playback

possibilité spéciale

Pourquoi l'éditeur de niveaux ne marche-t-il pas?

Pourquoi la restitution ne marche-t-elle pas toujours?

Pourquoi ne puis-je pas démarrer BoulderDäsh ni l'éditeur de ↔
niveaux?

problèmes de timing

Problèmes de clavier!

Problèmes de mémoire au démarrage du jeu mais l'éditeur de niveaux ↔
marche

propre jeu de caractères

propre musique

propre musique de jeu

Préférences de jeu - jeux de données

préférences de jeu - écran

préférences de jeu

préférences de jeu

préférences de jeu

préférences de niveau

Préférences de niveau

préférences de noms

préférences de

Préférences des noms

préférences du jeu

Q

Qu'est-ce qu'un chunk ?

Qu'est-ce qu'un chunk BDMP ?

Qu'est-ce qu'un fichier-clé?

quantité définie
R

rejouer

remplacement du jeu d'échantillons

requête nom des joueurs

Restitution

Rockford

RTGMaster.library V23+

résultats du jeu
S

s'enregistre

sauvegarde de niveau

sauvegarde de niveau

sauvegarder

sauvegarder

Sauver BDMAP dans un kit graphique

Sauver le jeu

sauvez un jeu

Sol

Solution/Sauver

solutions

sons personnalisés

sons échantillonnés

Sortie - clignotante

Sortie - Fausse

Sortie clignotante

sortie et du mur magique

Sortie non clignotante

sortie

sortie

Supprimer

Supprimer le jeu

T

table de position

table

taille

taux d'inondation

taux de croissance

temps d'écoulement de l'eau

temps de croissance

temps de latence

terminer

Tous les jeux inclus utilisent la même couleur!

Toutes les intermissions fournies sont trop grandes!

tremblements de terre

tricherie

tricheries

type d'outil

types d'outils

types d'outils

U

un jeu

V

Vide - Faux

Vide - Fond

Vide

vie supplémentaire