

# **BoulderDäsh**

Guido Mersmann

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> BoulderDäsh		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Guido Mersmann	February 10, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 BoulderDäsh</b>	<b>1</b>
1.1 Boulder Däsh	1
1.2 Epileptische Anfälle oder Bewußtseinstörungen	2
1.3 Einführung	2
1.4 Systemvoraussetzung	3
1.5 Featureliste	4
1.6 Distribution	5
1.7 Wie kann man sich registrieren lassen ?	6
1.8 Einschränkungen dieser Version	6
1.9 Installieren von BoulderDäsh	7
1.10 Spielanleitung	7
1.11 Die Spielelemente	8
1.12 Elemente: Erde	9
1.13 Elemente: Erde - Fälschung	9
1.14 Elemente: Leerraum	9
1.15 Elemente: Leerraum - Fälschung	9
1.16 Elemente: Diamanten	9
1.17 Elemente: Steine	10
1.18 Elemente: Eier	10
1.19 Elemente: Metall	10
1.20 Elemente: Metall - Fälschung	10
1.21 Elemente: Mauer	10
1.22 Elemente: Magische Mauer	11
1.23 Elemente: Wachsende Mauer (links/rechts)	11
1.24 Elemente: Wachsende Mauer (oben/unten)	11
1.25 Elemente: Wasser	11
1.26 Elemente: Schleim	12
1.27 Elemente: Diamanten Geist	12
1.28 Elemente: Leerraum Geist	12
1.29 Elemente: Stein Geist	12

---

---

1.30 Elemente: Rockford . . . . .	13
1.31 Elemente: Rockford Zwilling . . . . .	13
1.32 Elemente: Eingang . . . . .	13
1.33 Elemente: Ausgang . . . . .	14
1.34 Elemente: Ausgang blinkend . . . . .	14
1.35 Elemente: Ausgang Fälschung . . . . .	14
1.36 Elemente: Gravitationspfeil . . . . .	14
1.37 Elemente: Benutzerblock . . . . .	14
1.38 Elemente: Leerraum - Hintergrund . . . . .	14
1.39 Eigene Grafiksätze . . . . .	15
1.40 Die beigelegten Grafiksätze . . . . .	17
1.41 Eigene Zeichensätze . . . . .	18
1.42 Die beigelegten Zeichensätze . . . . .	18
1.43 Eigene Samplesätze . . . . .	19
1.44 Die beigelegten SampleSets . . . . .	20
1.45 Eigene Musiken . . . . .	21
1.46 Die beigelegten Musiken . . . . .	21
1.47 Tips, Tricks, Fragen und Antworten . . . . .	22
1.48 FAQ - Das Spiel ist auf einer CD! Wie speichere ich die Einstellungen? . . . . .	23
1.49 FAQ - Kann man eine lauffähige CD Version updaten? . . . . .	23
1.50 FAQ - Was ist ein Keyfile? . . . . .	24
1.51 FAQ - Wo soll ich das Keyfile hinkopieren? . . . . .	25
1.52 FAQ - BoulderDäsh läuft gar nicht! . . . . .	25
1.53 FAQ - BoulderDäsh nimmt keine Tastatureingaben mehr an! . . . . .	25
1.54 FAQ - Die Tastatursteuerung von BoulderDäsh ist schwammig! . . . . .	26
1.55 FAQ - Das Joypad funktioniert nicht richtig! . . . . .	26
1.56 FAQ - Wie kann ich das Bildschirmauswahlfenster nochmal öffnen? . . . . .	27
1.57 FAQ - Wie kann ich das Spiel beschleunigen? . . . . .	27
1.58 FAQ - Warum kann ich BoulderDäsh und den Level Editor nicht starten ? . . . . .	27
1.59 FAQ - Speicherprobleme, aber der Leveleditor funktioniert! . . . . .	28
1.60 FAQ - Beim Spielen treten seltsame Fehler in den Leerräumen auf! . . . . .	28
1.61 FAQ - Die mitgelieferten Zwischenmissionen sind zu groß! . . . . .	28
1.62 FAQ - Der Levelausgang blinkt nicht immer! . . . . .	28
1.63 FAQ - Ist es möglich eine Tastatur an mein CD32 anzuschließen? . . . . .	29
1.64 FAQ - Ist es möglich Scores und Einstellungen in meinem CD32 zu speichern? . . . . .	30
1.65 FAQ - Warum kann ich keine Level editieren? . . . . .	30
1.66 FAQ - Die Levelfarben der mitgelieferten Spiele sind immer gleich! . . . . .	30
1.67 FAQ - Die Farbsatzauswahl des Leveleditors hält die Farbe dauerhaft! . . . . .	31
1.68 FAQ - Wie kann ich den RTG Bildschirmmodus verändern? . . . . .	31

---

---

1.69 FAQ - Warum kann ich Startlevel und Leben nicht verändern? . . . . .	31
1.70 FAQ - Die Spielernamen sind verschwunden! . . . . .	32
1.71 FAQ - Die Spielrekorde sind seltsam! . . . . .	32
1.72 FAQ - Was passiert mit den Spielrekorde wenn ich ein Spiel lade? . . . . .	32
1.73 Der Musikspieler spielt die Musiken nicht! . . . . .	32
1.74 Wieso funktioniert die Wiedergabe nicht immer? . . . . .	33
1.75 FAQ - Eigene Runden . . . . .	33
1.76 FAQ - Wieso erscheint nach dem Starten kein Rockford? . . . . .	33
1.77 FAQ - Der Spielaufbau . . . . .	34
1.78 FAQ - Die Animationen alle falsch! . . . . .	34
1.79 FAQ - Die Animationen sind zu kurz! . . . . .	34
1.80 FAQ - Was ist ein Chunk? . . . . .	34
1.81 FAQ - Was ist ein BDMP-Chunk? . . . . .	35
1.82 FAQ - CMAP-Chunk nicht gefunden! . . . . .	35
1.83 FAQ - BODY-Chunk nicht gefunden! . . . . .	35
1.84 FAQ - BMHD-Chunk nicht gefunden! . . . . .	36
1.85 FAQ: Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung? . . . . .	36
1.86 Geschichtliches . . . . .	36
1.87 Zukünftiges . . . . .	48
1.88 Bugliste . . . . .	48
1.89 Danksagungen . . . . .	48
1.90 Der Autor . . . . .	50
1.91 Die Schummeltricks . . . . .	50
1.92 Die Fenster von BoulderDäsh . . . . .	50
1.93 Das Hauptfenster . . . . .	51
1.94 Das Hauptfenster - Spieleditor . . . . .	51
1.95 Das Hauptfenster - Spieleinstellungen . . . . .	51
1.96 Das Hauptfenster - Hiscores . . . . .	52
1.97 Das Hauptfenster - Spiel laden . . . . .	52
1.98 Das Hauptfenster - Spiel starten . . . . .	52
1.99 Das Hauptfenster - Spiel beenden . . . . .	52
1.100Der Spieleditor . . . . .	52
1.101Der Spieleditor - Levelliste . . . . .	53
1.102Der Spieleditor - Neu . . . . .	53
1.103Der Spieleditor - Löschen . . . . .	53
1.104Der Spieleditor - Level nach oben . . . . .	53
1.105Der Spieleditor - Level nach unten . . . . .	54
1.106Der Spieleditor - Level editieren . . . . .	54
1.107Der Spieleditor - Leveleinstellungen . . . . .	54

---

---

1.108Der Spieleeditor - Spielinformationen . . . . .	54
1.109Der Spieleeditor - Level laden . . . . .	54
1.110Der Spieleeditor - Level speichern . . . . .	55
1.111Der Spieleeditor - Spiel laden . . . . .	55
1.112Der Spieleeditor - Spiel anhängen . . . . .	55
1.113Der Spieleeditor - Spiel speichern . . . . .	55
1.114Der Spieleeditor - Spiel löschen . . . . .	56
1.115Die Spieleinstellungen . . . . .	56
1.116Die Spieleinstellungen - Spielernamen . . . . .	56
1.117Die Spieleinstellungen - Datensätze . . . . .	56
1.118Die Spieleinstellungen - Musikspieler . . . . .	57
1.119Die Spieleinstellungen - Bildschirm . . . . .	57
1.120Die Spieleinstellungen - Verschiedenes . . . . .	57
1.121Die Spieleinstellungen - Anzahl der Spieler . . . . .	57
1.122Die Spieleinstellungen - Anzahl der Leben . . . . .	57
1.123Die Spieleinstellungen - Start Level . . . . .	58
1.124Die Spieleinstellungen - Ok . . . . .	58
1.125Die Spieleinstellungen - Speichern . . . . .	58
1.126Die Spieleinstellungen - Abbrechen . . . . .	58
1.127Spieleinstellungen - Spielernamen . . . . .	58
1.128Spielernamen - Spielernamen . . . . .	59
1.129Spielernamen - Name beim Levelwechsel . . . . .	59
1.130Spielernamen - Zeige Spielresultate . . . . .	59
1.131Spielernamen - Ok . . . . .	59
1.132Spielernamen - Speichern . . . . .	59
1.133Spielernamen - Abbrechen . . . . .	60
1.134Spieleinstellungen - Datensätze . . . . .	60
1.135Datensätze - Datencache . . . . .	60
1.136Datensätze - Leveldaten . . . . .	61
1.137Datensätze - Levelfarben . . . . .	61
1.138Datensätze - Defaultgrafiksat . . . . .	61
1.139Datensätze - Defaultzeichensatz . . . . .	61
1.140Datensätze - Defaultsamplesatz . . . . .	62
1.141Datensätze - Defaultmusik . . . . .	62
1.142Datensätze - Ok . . . . .	62
1.143Datensätze - Speichern . . . . .	62
1.144Datensätze - Abbrechen . . . . .	62
1.145Spieleinstellungen - Musikspieler . . . . .	63
1.146Musikspieler - Musiken . . . . .	63

---

---

1.147Musikspieler - Audiomodus . . . . .	63
1.148Musikspieler - Bevorzugt . . . . .	63
1.149Musikspieler - Musikspieler . . . . .	64
1.150Musikspieler - Abspielmodus . . . . .	64
1.151Musikspieler - Ok . . . . .	64
1.152Musikspieler - Speichern . . . . .	64
1.153Musikspieler - Abbrechen . . . . .	64
1.154Spieleinstellungen - Bildschirm . . . . .	65
1.155Bildschirm - RTG . . . . .	65
1.156Bildschirm - Vollbild . . . . .	65
1.157Bildschirm - Editor Vollbild . . . . .	65
1.158Bildschirm - Scrollgeschwindigkeit x2 . . . . .	66
1.159Bildschirm - Editor Scrollgeschwindigkeit x2 . . . . .	66
1.160Bildschirm - Bildschirmmodus . . . . .	66
1.161Bildschirm - Ok . . . . .	66
1.162Bildschirm - Speichern . . . . .	67
1.163Bildschirm - Abbrechen . . . . .	67
1.164Spieleinstellungen - Verschiedenes . . . . .	67
1.165Verschiedenes - Startspiel . . . . .	67
1.166Verschiedenes - Titelbild . . . . .	67
1.167Verschiedenes - Levelwechsel Tilulit . . . . .	68
1.168Verschiedenes - Einfaches Tilulit . . . . .	68
1.169Verschiedenes - Editor Tilulit . . . . .	68
1.170Verschiedenes - Ok . . . . .	68
1.171Verschiedenes - Speichern . . . . .	68
1.172Verschiedenes - Abbrechen . . . . .	69
1.173Die Hiscoreliste . . . . .	69
1.174Die Hiscoreliste - Typ . . . . .	69
1.175Die Hiscoreliste - Rekorde löschen . . . . .	70
1.176Die Spielresultate . . . . .	70
1.177Der Level Editor . . . . .	70
1.178Die Leveleinstellungen . . . . .	72
1.179Die Leveleinstellungen - Name . . . . .	72
1.180Die Leveleinstellungen - Optisch und Akustisch . . . . .	72
1.181Die Leveleinstellungen - Wasser und Schleim . . . . .	72
1.182Die Leveleinstellungen - Erdbeben . . . . .	73
1.183Die Leveleinstellungen - Punkte . . . . .	73
1.184Die Leveleinstellungen - Verschiedenes . . . . .	73
1.185Die Leveleinstellungen - Ok . . . . .	73

---

---

1.186	Die Leveleinstellungen - Abbrechen	73
1.187	Leveleinstellungen - Optisch und Akustisch	74
1.188	Optisch und Akustisch - Levelbreite	74
1.189	Optisch und Akustisch - Levelhöhe	74
1.190	Optisch und Akustisch - Grafiksatz	74
1.191	Optisch und Akustisch - Farbsatz	75
1.192	Optisch und Akustisch - Zeichensatz	75
1.193	Optisch und Akustisch - Samplesatz	75
1.194	Optisch und Akustisch - Musik	75
1.195	Farbsatzauswahl	75
1.196	Farbsatzauswahl - Farbsätze	76
1.197	Farbsatzauswahl - Ok	76
1.198	Farbsatzauswahl - Abbrechen	76
1.199	Leveleinstellungen - Wasser und Schleim	76
1.200	Wasser und Schleim - Wasserwachsumszeit	77
1.201	Wasser und Schleim - Magische Wasserzeit	77
1.202	Wasser und Schleim - Wasserwachsumsrate	77
1.203	Wasser und Schleim - Wasserflutrate	77
1.204	Wasser und Schleim - Wassermaximum	77
1.205	Wasser und Schleim - Schleimigkeit	77
1.206	Leveleinstellungen - Erdbeben	78
1.207	Erdbeben - Modus	78
1.208	Erdbeben - Einschaltzeit	78
1.209	Erdbeben - Verzögerung	78
1.210	Erdbeben - Länge	79
1.211	Erdbeben - Stärke	79
1.212	Leveleinstellungen - Punkte	79
1.213	Punkte - Diamant	79
1.214	Punkte - Diamant extra	80
1.215	Punkte - Diamant>99	80
1.216	Punkte - Für Bonusleben	80
1.217	Punkte - Sekundenbonus	80
1.218	Leveleinstellungen - Verschiedenes	80
1.219	Verschiedenes - Spielgeschwindigkeit	81
1.220	Verschiedenes - Levelzeit	81
1.221	Verschiedenes - Magische Mauer Zeit	81
1.222	Verschiedenes - Diamanten nötig	81
1.223	Verschiedenes - Zwischenmission	81
1.224	Verschiedenes - Gravitationsrichtung	82

---

---

1.225	Die Spielinformationen . . . . .	82
1.226	Der Spielinformationen - Autor . . . . .	82
1.227	Der Spielinformationen - Kommentar . . . . .	82
1.228	Der Spielinformationen - Datum . . . . .	82
1.229	Der Spielinformationen - Spielversion . . . . .	83
1.230	Der Spielinformationen - Ok . . . . .	83
1.231	Der Spielinformationen - Abbrechen . . . . .	83
1.232	Der Farbsatz Handler . . . . .	83
1.233	Das Hauptfenster des Farbsatzhandlers . . . . .	83
1.234	Der Farbsatzhandler - Die Farbsatzliste . . . . .	84
1.235	Der Farbsatzhandler - CMAP laden . . . . .	84
1.236	Der Farbsatzhandler - Klonen . . . . .	84
1.237	The Farbsatzhandler - Löschen . . . . .	85
1.238	Die Farbsatzhandlermenüs . . . . .	85
1.239	Die Farbsatzhandlermenüs - Beenden . . . . .	85
1.240	Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/BDMAP laden . . . . .	85
1.241	Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/BDMAP anhängen . . . . .	85
1.242	Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/ToolTypes laden . . . . .	86
1.243	Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/CMAP laden . . . . .	86
1.244	Die Farbsatzhandlermenüs - Exportieren/BDMAP speichern . . . . .	86
1.245	Die Farbsatzhandlermenüs - Exportieren/BDMAP in Grafiksatz speichern . . . . .	86
1.246	Die Menüs von BoulderDäsh . . . . .	87
1.247	Die Menüs des Hauptfensters . . . . .	87
1.248	Die Menüs des Hauptfenster: Projekt . . . . .	87
1.249	Die Menüs des Hauptfenster: Projekt . . . . .	87
1.250	Die Menüs des Hauptfenster: Projekt . . . . .	88
1.251	Die Menüs des Hauptfenster: Aktion . . . . .	88
1.252	Die Menüs des Hauptfenster: Aktion . . . . .	88
1.253	Die Menüs des Spieleditors . . . . .	88
1.254	Trennlinie . . . . .	89
1.255	Die Menüs des Spieleditors: Projekt . . . . .	89
1.256	Die Menüs des Spieleditors: Projekt . . . . .	89
1.257	Die Menüs des Spieleditors: Projekt . . . . .	89
1.258	Die Menüs des Spieleditors: Projekt . . . . .	90
1.259	Die Menüs des Spieleditors: Projekt . . . . .	90
1.260	Die Menüs des Spieleditors: Edit . . . . .	90
1.261	Die Menüs des Spieleditors: Edit . . . . .	90
1.262	Die Menüs des Spieleditors: Edit . . . . .	90
1.263	Die Menüs des Spieleditors: Edit . . . . .	91

---

---

1.264Die Menüs des Spieleditors: Edit . . . . .	91
1.265Die Menüs des Spieleditors: Edit . . . . .	91
1.266Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen . . . . .	91
1.267Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen . . . . .	91
1.268Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen . . . . .	92
1.269Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen . . . . .	92
1.270Die Menüs des Spieleditors: Lösen . . . . .	92
1.271Die Menüs des Spieleditors: Lösen . . . . .	93
1.272Die Menüs des Spieleditors: Lösen . . . . .	93
1.273Die Blockpositionstabelle . . . . .	93
1.274Die Tooltypes der Grafikdateien . . . . .	94
1.275Die Tooltypes der Musikdateien . . . . .	95
1.276Die Tooltypes der Titelbilddateien. . . . .	96
1.277Technische Informationen über BoulderDäsh . . . . .	97
1.278Andere Programme von mir! . . . . .	97
1.279Der Index der Anleitung . . . . .	99

---

# Chapter 1

## BoulderDäsh

### 1.1 Boulder Däsh

Boulder Däsh V4.29

-----  
(C) Guido Mersmann 1987 - 2000

BOULDERDÄSH IS A SHAREWARE PRODUCT

READ THE DISTRIBUTION SECTION FOR INFORMATION ON DISTRIBUTION

Contents

-----

Einführung	
Epilepsy Warnung	
Systemvoraussetzungen	
Featureliste	
Distribution	
Die Registrierung	
Installieren	von BoulderDäsh
Die Fenster	von BoulderDäsh
Die Menüs	von BoulderDäsh
Spielerklärung	
Die Spielelemente	
Eigene Grafiksätze	
Eigene Zeichensätze	
Eigene Samplesätze	
Eigene Musiken	
Tips, Tricks, Fragen und Antworten	zu BoulderDäsh
Geschichtliches	
Zukünftiges	
Bekannte Fehler	
Danksagungen	
Der Autor	Bugreports, Anregungen...
Technische Informationen	über BoulderDäsh
Andere Programme von mir!	

---

## 1.2 Epileptische Anfälle oder Bewußtseinstörungen

Epileptische Anfälle oder Bewußtseinstörungen  
-----

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen besteht die Möglichkeit eines epileptischen Anfalls oder einer Bewußtseinsstörung, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. auf Fernsehbildschirmen oder bei der Wiedergabe von Videospiele auf Fernsehgeräten auftreten können. Hiervon können auch Personen betroffen sein, die zuvor keine epileptischen Anfälle gehabt haben. Bitte treffen sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

Vor dem Spielen:

\textdegree{} Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden ←  
oder  
durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie ein Videospiele benutzen.

\textdegree{} Sitzen Sie möglichst mindestens 2,5m vom Fernsehbildschirm entfernt ←  
.

\textdegree{} Falls Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen ←  
Sie  
sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.

\textdegree{} Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ←  
ist.

\textdegree{} Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen Fernseher mit ←  
einer  
möglichst kleinen Bildschirmdiagonale (vorzugsweise 34cm und kleiner).

Während des Spielens:

\textdegree{} Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens ←  
10  
Minuten pro Stunde aus.

\textdegree{} Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung eines ←  
Videospiele  
beaufsichtigen. Falls bei Ihren oder Ihrem Kind während des Spiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

## 1.3 Einführung

Einführung

---

-----

BoulderDäsh ist eine Konvertierung des original BoulderDäsh vom guten alten C64.

Das gibt es doch schon werden Sie sagen. Sie haben recht es gibt eine Menge Clones, aber was die Grafik oder das Feeling angeht, kommen sie alle nicht an das Original heran. Selbst auf dem PC sind die Konvertierungen nicht besonders. Auch auf schnellen PCs läßt z.B die Animationsgeschwindigkeit der einzelnen Objekte nach, wenn es ans Scrollen geht.

Meine Version wurde von verschiedenen unabhängigen Personen getestet und alle waren sich einig, daß dieses BoulderDäsh das Beste ist. Ich will mich hier nicht selbst loben, aber testen Sie selbst, bilden Sie sich Ihre eigene Meinung und lassen Sie mir diese zukommen.

## 1.4 Systemvoraussetzung

Systemvoraussetzungen

-----

BoulderDäsh (sollte laufen) läuft auf allen Rechnern mit OS 2.0 oder höher.

Einige Funktionen sind unter 2.0 nicht verfügbar, da sie OS3.x+ voraussetzen. (MemoryPools,...)

Ab OS2.1 ist kann BoulderDäsh mehrsprachig arbeiten.

Wenn Sie alle Tasten eines Joypads nutzen wollen, dann benötigen Sie die lowlevel.library. Sie ist bestandteil des Amiga-OS 3.1!

Es sollte mindestens 1MB vorhanden ein. Je mehr desto besser. (-8 Um alle Features (Spielmusik und die interne Musikbox) zu nutzen ist unter Umständen mehr Speicher nötig.

Wenn BoulderDäsh auf Grafikkarten laufen soll, dann wird das RTGMaster System von Steffen Haeuser und mindestens ein 68020 benötigt. Ich empfehle allerdings einen 68030 mit mindestens 25 Mhz. Die rtgmaster.library und die dazugehörenden Sublibraries finden sich im Aminet und auf der 20igsten und den folgenden AminetCDs. Achten sie darauf, das mindestens die Version V23.0 benötigt wird.

Ansonsten wird außer den Standard Libraries nichts benötigt.

Getestet wurde BoulderDäsh unter folgenden Konfigurationen und machte dort keinerlei Probleme:

A2000-30	OS3.1 1MB Chip und 8 MB Fast
A2000	OS3.1 1MB Chip und 4 MB Fast
A2000	OS3.1 1MB Chip
A2000	OS3.0 1MB Chip und 4 MB Fast
A2000	OS3.0 1MB Chip
A2000	OS2.1 1MB Chip und 2 MB Fast

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

## 1.5 Featureliste

Features

-----

- \textdegree{} 1:1 Clone des Originals!
- \textdegree{} Läuft im Multitasking!
- \textdegree{} Online Hilfe!
- \textdegree{} Locale Unterstützung
- \textdegree{} Nach Commodore Styleguide programmiert
- \textdegree{} Softscrolling und volle Geschwindigkeit auch unter einem MC68000  
(kein Ruckeln in den Animationen oder beim Scrolling)
- \textdegree{} Volle Grafikkarten kompatibilität durch die RTGMaster.library V23+.  
Dadurch bis zu 256 Farben bei Vollbildscrolling.
- \textdegree{} mehr als 5733 Level im Lieferumfang !!
- \textdegree{} 35 verschiedene Spielgrafiken
- \textdegree{} 6 verschiedene Zeichensätze
- \textdegree{} 5 verschiedene Samplesätze
- \textdegree{} 6 verschiedene Musiken
- \textdegree{} Alle Einstellungen über Gadtools-GUI möglich

---

- \textdegree{} Erweiterung um weitere Spielelemente (Falsche Steine,Falsches Metal,..) ↔  
Dadurch kommen interessante neue Levelmöglichkeiten zustande.
- \textdegree{} Beliebige große Levels (Unter NonRTG nur vom ChipMem abhängig)
- \textdegree{} Speicherbare Hiscorelisten für jedes Spiel.
- \textdegree{} komfortabler Level Editor
- \textdegree{} Die Gravitation ist in jedem Level in vier Richtungen einstellbar.
- \textdegree{} Spieleditor um komplette Spiele zusammenzustellen.
- \textdegree{} Mit Hilfe eines Malprogramms kann eine eigene Spielgrafik erstellt werden.
- \textdegree{} Mit Hilfe eines Samplers können eigene Soundeffekte eingebunden werden. ↔
- \textdegree{} Mit der Hilfe eines Protracker kompatiblen Musikeditors können eigene Spielmusiken gemacht werden. ↔

## 1.6 Distribution

Distribution

-----

Die offizielle BoulderDäsh-CDROM

Der Inhalt der offiziellen BoulderDäsh CD darf weder kopiert noch auf mehreren Festplatten installiert werden. Jegliche Verbreitung ist strikt verboten!

Das normale Shareware-Archiv

Dieses Archiv darf auf allen jederman zugänglichen Medien veröffentlicht werden, solange im Archiv alle Files unverändert beiliegen. Sollte dieses Programm auf einer CD veröffentlicht werden, so erwarte ich ein kostenloses Exemplar. (AminetCDs ausgenommen)

BoulderDäsh ist Shareware. Einige Features sind in der unregistrierten Version nicht verfügbar.

Ich erwarte von jedem, der BoulderDäsh öfter benutzt, daß sich registrieren läßt. Ich denke das tut keinem Weh und mich spornt es an neue Features zu integrieren oder neue Games zu schreiben.

Updates sind über das Aminet.

Für Schäden oder Datenverluste, die durch BoulderDäsh auftreten, hafte ich nicht. Benutzung auf eigene Gefahr !!!

## 1.7 Wie kann man sich registrieren lassen ?

Wie kann man sich registrieren lassen ?

-----

Wer BoulderDäsh komplett benutzen will kann sich registrieren lassen.

Sie schicken mir folgende Dinge:

\textdegree{} Die Sharewaregebühr über 20 DM  
\textdegree{} Ihre persönlichen Daten (fürs Keyfile)  
\textdegree{} eine Diskette (für das Hauptarchive ohne die Zusatzarchive)  
\textdegree{} Einen frankierten Rückumschlag (3 DM).

Und bekommen dafür die aktuellste BoulderDäsh Version mit Keyfile.

Sie können auf die Diskette und den Rückumschlag verzichten, wenn sie mir gleich 30 DM überweisen oder zuschicken. Ich denke daß ist fair. Ich will programmieren und nicht Umschläge, Biefmarken und Disketten kaufen. Außerdem bleiben von den lächerlichen 20 DM dann nicht mehr viele Märker über.

Ansonsten mache ich keine Ausnahmen, was das Zurückschicken angeht. Wenn kein frankierter Rückumschlag oder keine Disketten beiliegen, sind Sie registriert, haben aber nix davon. Sie können dann ihre Disketten persönlich wieder abholen oder nachzahlen.

Wer seinen Keyfile übers Internet oder das Fido beziehen will, sendet mir einfach das Geld und seinen PGP-Key. Im FidoNet beschränke ich mich auf das Versenden innerhalb von Deutschland (Crash).

WICHTIG:

Ich benötige die vollständige Adresse bestehend aus Vor- und Nachnamen, Straße und Hausnummer, Postleitzahl und Ort und ganz wichtig den Namen des Programms, für das Sie sich registrieren lassen wollen.

## 1.8 Einschränkungen dieser Version

Einschränkungen dieser Version

-----

BoulderDäsh ist in der unregistrierten Version ein wenig eingeschränkt:

\textdegree{} Nur die ersten Level eines jeden Spiels sind spielbar.

\textdegree{} C64 und Atari Level können nicht in den Leveleditor eingeladen ↔ werden.

\textdegree{} Der Startlevel und die Anzahl der Leben kann nicht eingestellt ↔ werden.

\textdegree{} Das Ersetzen-Menü im Spieleditor ist nicht verfügbar.

---

\textdegree{} Das Lösen-Menü im Spieleditor ist nicht aktiviert.

Nach der Registrierung stehen sofort alle diese Features voll zur Verfügung.

## 1.9 Installieren von BoulderDäsh

Installieren von BoulderDäsh  
-----

Für die Installation benutzen Sie bitte den original Commodore Installer. Er legt ein Verzeichnis an, in dem BoulderDäsh installiert wird.

Sollte ihnen BoulderDäsh nicht zusagen, können Sie die ganze Schublade löschen und damit BoulderDäsh komplett vernichten.

Assigns, Pfadeinstellungen oder Einfügungen in die User-Startup sind nicht nötig. Es sei denn, Sie sind so begeistert und starten BoulderDäsh schon in der User-Startup. (-8

## 1.10 Spielanleitung

Spielanleitung  
-----

Nach dem Start eines Spiels, bewegt sich der Bildschirm zu einem blinkenden Block. Das In.

Ein paar Sekunden später explodiert es und zum Vorschein kommt Rockford, der Held dieses Spiels. Es ist möglich die Zeit zu verkürzen, in dem man den Joystick dauerhaft in eine Richtung bewegt.

Seine Aufgabe ist es in bestimmter Zeit eine bestimmte Anzahl von Diamanten zu sammeln und sich dann zum Out zu bewegen, um den Level zu verlassen.

Eigentlich ganz einfach. Wenn Sie nach der Installation nichts verändert haben, bekommen Sie ein sehr einfaches Spiel (BDash\_I\_Levell.game) vorgesetzt, das alle Fragen erklärt, ohne Anfänger gleich zu überfordern.

Die Tastaturbelegung  
-----

Eckige Klammern hinter einer Taste bezeichnen den entsprechenden Knopf auf dem CD32 Joypad!

Die Cursortasten erlauben alternativ das Steuern von Rockford über die Tastatur. Die Tasten Shift, Alt und Amiga [Rot] ersetzen den Feuerknopf am Joystick.

---

Sollten Sie in eine ausweglose Situation gelangen, so können Sie mit der ESC-Taste [Blau] den aktuellen Rockford sprengen. Nach jedem Verlust eines Rockfords ist der nächste Spieler dran. Sollten Sie alleine spielen, dann logischerweise wieder Sie.

Die Space-Taste [Abspielen/Pause] aktiviert und deaktiviert die Pausefunktion.

Mit der Helptaste ist es möglich auf die Workbench zu gelangen. Das Spiel kann durch die Anwahl des Workbenchmenüpunktes von BoulderDäsh fortgesetzt werden. WICHTIG: Dieses Verfahren ist nur im ECS Modus möglich. Wenn Sie den RTG aktiviert haben, dann benutzen Sie die normale Tastenkombination zum Bildschirm blättern

Die linke Amiga Taste zusammen mit "M" hat die gleiche Wirkung wie Help.

Mit "F1" oder "F10" [Grün und Gelb zusammen] kommen Sie sofort aus dem Spiel und gelangen wieder zurück in die Benutzeroberfläche oder den Leveleditor. Ein Fortsetzen des Spiels ist nicht möglich !!!

Die folgenden Tasten sind für das Abspielen der Musik verantwortlich. Für weitere genauere Informationen sollten Sie sich die Einstellungsmöglichkeiten des Musikspielers einmal genau durchlesen.

"M" Wahl des Audiomodus

"1" [Grün] Musik spieler an/aus

"2" [Zurückspulen] Vorherige Musik

"3" [Vorspulen] Nächste Musik

"4" [Gelb] Wahl des Abspielmodus

"5" Wahl des bevorzugten Audiomodus

## 1.11 Die Spielelemente

Die Spielelemente

---

Wenn nicht anders erwähnt haben alle Elemente folgende Eigenschaften:

\textdegree{} verschwinden bei Explosionen  
 \textdegree{} können nicht von Geistern oder Rockford durchlaufen werden  
 \textdegree{} Steine kippen nicht herunter

Erde	Erde - Fälschung
Leerraum	Leerraum - Fälschung
Diamant	Stein
Ei	
Metall	Metall - Fälschung
Mauer	Magische Mauer
Wachsene Mauer - (links/rechts)	Wachsene Mauer - (oben/unten)

---

Wasser	Schleim
Diamanten Geist	Leerraum Geist
Stein Geist	
Rockford	Rockford Zwilling
Eingang	Ausgang
Ausgang - blinkend	Ausgang - Fälschung
Benutzerblock	Gravitationspfeil
Leerraum Hintergrund	

## 1.12 Elemente: Erde

Erde

-----

Kann von Rockford weggeschaufelt werden. Es bleibt ein Leerraum zurück. Steine, Diamanten und Eier bleiben auf Erde liegen und kippen nicht zur Seite.

## 1.13 Elemente: Erde - Fälschung

Erde - Fälschung

-----

Kann von Rockford nicht weggeschaufelt werden. Steine, Diamanten und Eier bleiben auch auf falscher Erde liegen und kippen nicht zur Seite.

## 1.14 Elemente: Leerraum

Leerraum

-----

Erlaubt Diamanten, Steinen, Eiern, Geistern und Rockford freie Bewegung.

## 1.15 Elemente: Leerraum - Fälschung

Leerraum - Fälschung

-----

Dieser Block verhält sich exakt wie eine Mauer, aber man kann sie nicht sehen.

## 1.16 Elemente: Diamanten

Diamanten  
-----

Können von Rockford eingesammelt werden.

## 1.17 Elemente: Steine

Steine  
-----

Können von Rockford senkrecht zu Gravitation verschoben werden, wenn sich in Schieberichtung hinter dem Stein ein Leerraum befindet. Können wie Diamanten fallen und kippen.

## 1.18 Elemente: Eier

Eier  
-----

Man kann sie genauso wie Steine schieben und fallen lassen. Wenn man einen Stein, Diamant oder Ei drauf wirft, bricht es auf und ein Diamant kommt zum Vorschein.

## 1.19 Elemente: Metall

Metall  
-----

Metall kann nicht explodieren.

## 1.20 Elemente: Metall - Fälschung

Metall - Fälschung  
-----

Metall das explodieren kann.

## 1.21 Elemente: Mauer

Mauer  
-----

Ist nur ein Hinderniss und zu nichts nutze. Steine, Diamanten und Eier können von ihr seitlich herunterkippen.

---

## 1.22 Elemente: Magische Mauer

Magische Mauer  
-----

Wenn auf eine magische Mauer ein Stein fällt und sich unterhalb der Mauer ein Leerraum befindet, so wird sie aktiv, wandelt den Stein in einen Diamanten und spuckt ihn unten wieder aus. Umgekehrt wird aus einem Diamanten ein Stein.

Eier verwandeln sich in Diamanten Geister.

Befindet sich unterhalb der Magischen Mauer kein Leerraum, so werden Steine, Diamanten und Eier einfach absorbiert.

Die Länge der aktiven Zeit einer Magischen Mauer ist je nach Level unterschiedlich einstellbar. Wenn sich die Mauer wieder abgeschaltet hat, kann sie nicht mehr aktiviert werden.

## 1.23 Elemente: Wachsende Mauer (links/rechts)

Wachsende Mauer (links/rechts)  
-----

So bald dieses Element links oder rechts von sich einen Leerraum entdeckt, wächst die in die entsprechende Richtung.

## 1.24 Elemente: Wachsende Mauer (oben/unten)

Wachsende Mauer (oben/unten)  
-----

So bald dieses Element oben oder unten von sich einen Leerraum entdeckt, wächst die in die entsprechende Richtung.

## 1.25 Elemente: Wasser

Wasser  
-----

Wasser wächst je nach eingestellter Wachstumsrate und verbreitet sich durch Erde und Leerraum.

Sobald eine einstellbare Wassermenge erreicht ist, werden alle Wasserelemente zu Steinen.

Wenn das Wasser keine Möglichkeit hat sich auszudehnen, dann wird es zu Diamanten. Die einzige Ausnahme ist, wenn es sich noch nie ausdehnen konnte.

---

In einigen Level gibt es Feature, daß das Wasser sofort zu Diamanten wird, wenn die Magische Mauer aktiviert wird.

## 1.26 Elemente: Schleim

Schleim

---

Schleim erlaubt durch seine einstellbare Zähflüssigkeit, das Diamanten, Eier und Steine durch ihn hindurch glibbern und unten wieder herauss kommen.

Das funktioniert natürlich nur, wenn unter dem Schleim ein Leerraum ist.

## 1.27 Elemente: Diamanten Geist

Diamanten Geist

---

Bewegt sich durch die Leerräume des gesamten Levels. Wenn sie mit Wasser in Berührung kommen oder ihnen Steine, Diamanten oder Eier auf den "Kopf" fallen, explodieren sie zu 9 Diamanten.

Siehe auch: Leerraum Geist, Stein Geist

## 1.28 Elemente: Leerraum Geist

Leerraum Geist

---

Bewegt sich durch die Leerräume des gesamten Levels. Wenn sie mit Wasser in Berührung kommen oder ihnen Steine, Diamanten oder Eier auf den "Kopf" fallen, explodieren sie zu 9 Leerräumen.

Siehe auch: Diamanten Geist, Stein Geist

## 1.29 Elemente: Stein Geist

Stein Geist

---

Stein Geister sind gesellige Geister, die durch erschlagen oder Wasser zu 9 Steinen explodieren.

Beides gilt aber nur, wenn sie nicht schlafen. Der schlafende Zustand

---

bleibt solange gewart, wie sich der Geist in Ruhe befindet, also nicht fallen kann. Man kann also sagen das sich ein schlafender Steingeist wie ein normaler liegender Stein verhält und auch von Rockford geschoben werden kann.

Einmal erwacht bewegen sie sich durch die Leerräume des gesamten Levels.

Siehe auch: Diamanten Geist, Leerraum Geist

### 1.30 Elemente: Rockford

Rockford

---

Wird durch Sie gesteuert. Kann sich durch Erde und Leerraum bewegen. Beim Graben durch Erde hinterläßt er Leerraum. Mit dem Feuerknopf können Sie Rockford fern graben lassen. Er kann dann in jede Richtung genau ein Element Erde entfernen ohne sich zu bewegen.

Wenn sich waagerecht neben Rockford ein Stein, Ei oder schlafender Steingeist befindet und dahinter wiederum ein Leerraum, dann kann Rockford diesen Stein(geist) schieben. Mit dem Feuerknopf kann er den Stein schieben ohne sich zu bewegen.

Gefahr droht Rockford durch erschlagen, Diamanten- und Leerraum Geistern. Dabei explodiert er.

### 1.31 Elemente: Rockford Zwilling

Rockford Zwilling

---

Er sieht aus wie Rockford. Wenn er mit Diamanten- und Leerraum Geistern in Berührung kommt, dann explodiert er und Rockford auch. Der Zwilling ist also von Rockford schützen. Steine oder Diamanten können ihn nicht verletzen.

### 1.32 Elemente: Eingang

Eingang

---

Durch dieses Element betritt Rockford den Level. Es können in einem Level mehrere Eingänge existieren. Dadurch gelangen mehrere Rockfords in den Level. Alle Rockfords werden gleichzeitig durch den Spieler gelenkt.

---

### 1.33 Elemente: Ausgang

Ausgang  
-----

Dies stellt den Ausgang dar. Allerdings blinkt er nicht !!

### 1.34 Elemente: Ausgang blinkend

Ausgang blinkend  
-----

Wieder ein Ausgang, nur diesmal beginnt er zu blinken, wenn man alle Diamanten gesammelt hat.

### 1.35 Elemente: Ausgang Fälschung

Ausgang Fälschung  
-----

Fängt genau wie ein Ausgang an zu blinken, wenn man alle Diamanten hat. Ist aber kein Ausgang.

### 1.36 Elemente: Gravitationspfeil

Gravitationspfeil  
-----

Von diesem Element gibt es für jede Richtung einen. Wenn Rockford gegen einen solchen Stein läuft, dann ändert sich die Gravitation in Pfeilrichtung.

### 1.37 Elemente: Benutzerblock

Benutzerblock  
-----

Dieses Element hat die selbe Wirkung wie eine normale Mauer.

### 1.38 Elemente: Leerraum - Hintergrund

---

Leerraum - Hintergrund

---

Dieses Element ist eigentlich nur für eigene Level interessant. Wenn Sie nur spielen wollen, dann überspringen sie diesen Abschnitt.

Er ist bei den meisten Grafiksätzen leer (muß aber nicht so sein), aber man kann nicht hindurchgehen. Dieser Block sollte nicht benutzt werden, um unsichtbare Labyrinth oder ähnliches zu schaffen, da man diesen Stein leicht sichtbar machen kann, wenn man in den Spieleinstellungen die Leveldaten ausschaltet und als Graphiksatz z.B "FutureAmiga" einstellt. Dieser Block ist leer und durch die richtigen Leerräume ziehen Sterne.

Wozu also sind diese Blöcke gut?

Nun, seit BoulderDäsh 3.0 und auf Anfrage von Thomas Sahling können die Rahmenbegrenzungen der Level entfernt werden. Auch wenn Silke Bormann meint das wäre Elementar und dürfe wie die doppelte Scrollgeschwindigkeit nicht sein. Wenn man einen Level als Kreis definiert, muß etwas drumherum sein. Leerräume sind zwar schön, verbrauchen aber durch ihre Animationen genauso Rechenzeit, wie Diamanten oder Geister. Außerdem sind nicht immer Sterne erwünscht. Kurzum, immer wenn wirklich Flächen leer sein sollen, in die Rockford nicht eindringen und somit laufen kann, dann diesen Block benutzen. Diese Flächen aber bitte mit einem Rahmen in Richtung Rockford abgrenzen, damit der Spieler nicht verwirrt wird.

Wie auch immer sehen sie sich einfach den beigelegten Level "BoulderDäsh/Little.int" an, um zu sehen, wie sowas aussieht.

## 1.39 Eigene Grafiksätze

Eigene Grafiksätze

---

Neben den beigelegten Grafiken können Sie auch eigene Grafiken erzeugen. Alles was Sie benötigen ist ein beliebiges Malprogramm und ein wenig Talent.

Sollten Sie eigene Grafiken erstellt haben, so können Sie mir diese schicken und ich werde, nach einer Prüfung, die Grafik in das Archiv aufnehmen.

Alle Grafiken von BoulderDäsh liegen in einem Lores-IFF-Bilder vor. Jedes Bild enthält einen kompletten Grafiksatz. Laden Sie also ein Bild ein und verändern Sie die Grafiken.

Einige Dinge sollten Sie sich vorher noch durchlesen, weil die folgenden Tips ihnen viel ärger und vor allem viel Arbeit ersparen.

1. Bildformat

---

Das Bild sollte in der Auflösung Lores mit 8 oder 256 Farben vorliegen und keine Masken enthalten. BoulderDäsh sollte zwar mit anderen Formaten keine Probleme haben, aber die Bilder nehmen auf ihrem Datenträger nur unnötig Platz ein. Beim 256 Farbformat ist zu beachten, daß die erste Farbe (0 - Hintergrund) immer Schwarz ist und nur die Farben 0 bis 247 verwendet werden sollten, da die anderen für die RTG Scorezeile benutzt wird. Soll ein Grafiksatz für OCS/ECS/AGA und RTG tauglich sein, dann müssen Sie die Farben auf 8 beschränken.

## 2. Das Blockformat

Jeder Block besteht aus 16 \* 16 Pixeln.

## 3. Die Position der einzelnen Elemente

Die Anordnung der einzelnen Blöcke ist eigentlich recht einfach. Sehen Sie sich einfach die beigelegten Grafiken an. Als kleine Hilfe sehen Sie sich einfach die Tabelle an.

## 4. Der Scanner

Der Scanner ist ein Feature, das in die Laderoutine integriert wurde. Nehmen wir einmal die Rockford Animation. Sie malen die Animation für die Bewegung nach Links und beim Einladen erkennt BoulderDäsh, daß sie die Animation für die Rechtsbewegung nicht gemalt haben. Er kopiert die Linksanimation und dreht sie. Das funktioniert natürlich auch anders herum.

Folgende Blöcke werden kopiert :

Metall <=> Metall\_Fälschung <=> Metal\_Moving\_Block  
Erde <=> Erde\_Fälschung  
Stein <=> Steingeist schlafend  
Wand <=> Wand wachsend links/rechts <=> Wand wachsend oben/unten  
Rockford links <=> Rockford rechts (alle Animationsschritte)  
Diamant\_0 <=> Ei\_0 <=> Ei\_1 <=> Ei\_2 <=> Ei\_3

Von allen oben aufgeführten Typen, muß mindestens eines der Equivalente existieren. Fehlt ein Type, dann erscheint ein Requester mit der Meldung "Grafiksatz unvollständig"

Out <=> Out Fälschung <=> In (sowohl offen, als auch zu)

Wenn keiner der In/Out-Typen existiert, dann wird für den geschlossenen Typ einfach Metall genommen.

WICHTIG :

Jeglicher Kopiervorgang in einen Block wird unterlassen, wenn sich auch nur ein Pixel darin befindet, der nicht die Hintergrundfarbe trägt.

Jeder Block, der nur die Hintergrundfarbe enthält, wird als nicht belegt gesehen.

Alle hier nicht erwähnten Blöcke müssen vorhanden sein, um das Spiel starten zu können.

## 5. Animationen

Für alle Animationen steht ein Platz von 8 Schritten zur Verfügung. Wenn Sie für eine Animation weniger benötigen, so füllen Sie die nicht benutzten Schritte mit NULL (Hintergrundfarbe) und die Animation wird frühzeitig beendet. Zu beachten ist hier, daß nach einem leeren Block alle weiteren Grafiken dieser Animation ignoriert werden.

## 6. Animationsgeschwindigkeiten

Sie können für jede Animation die Geschwindigkeit einzeln einstellen. Das ist durch einstellen der Tooltypes in der Info-Datei jeweiligen Grafikdatei möglich.

## 7. Die Farben

Es ist möglich mittels der Tooltypes und dem ColorSetHandler einen Grafiksatz zu basteln, der genauso farbenfroh ist, wie Sie das com ClassicC64.gfx gewohnt sind.

# 1.40 Die beigelegten Grafiksätze

Die beigelegten Grafiksätze  
-----

Hier die Auflistung der einzelnen Grafiken und deren Autoren :

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 ;like ClassicAmiga but everything twisted  
LCD.gfx ;my favourite  
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  
FutureC64.gfx  
ClassicC64Pumpkin.gfx

Thomas Richter :

Lemmings.gfx

Thomas Richter2 :

Classic800XLPro.gfx

Marko Suominen :

Graveyard.gfx ;This is brilliant!!

Timo Hegemann :

Habich256.gfx ;Brilliant (256 Farben)  
Habich64.gfx  
Grablinge256.gfx ;Brilliant (256 Farben)  
Grablinge64.gfx

Ich möchte nochmals allen Autoren danken.

Es kann vorkommen, daß ich, um die neuen Features zu unterstützen, die Anordnung der Grafiken verändern oder neue Elemente einfügen mußte.

## 1.41 Eigene Zeichensätze

Eigene Zeichensätze  
-----

Neben den Spielgrafiken haben sie auch die Möglichkeit die Schrift, die für die Scorezeile benutzt wird, selbst zu malen.

Die Schrift liegt im Format Lores mit 1 Plan vor und sollte auch nicht anders abgelegt werden. BoulderDäsh ist zwar in der Lage die Grafiken zu laden, aber die Files werden nur unnötig lang und das Einlesen dauert länger.

Jedes Zeichen ist 16 Pixel breit und 8 Pixel hoch.

## 1.42 Die beigelegten Zeichensätze

---

Die beigelegten Zeichensätze

---

Hier die Auflistung der einzelnen Zeichensätze und deren Autoren :

Guido Mersmann :

ClassicAmiga.fnt  
FutureAmiga.fnt

Beastmaster :

ClassicC64.fnt  
FutureC64.fnt

Thomas Richter :

Small.fnt

Marko Suominen :

Graveyard.fnt ;fantastic! Try this with Graveyard.gfx !!

Ich möchte nochmals allen Autoren danken.

Es kann vorkommen, daß ich, um die neuen Features zu unterstützen, die Anordnung der einzelnen Zeichen verändern oder neue Elemente einfügen mußte.

## 1.43 Eigene Samplesätze

Eigene Samplesätze

---

Wenn Sie einen Sampler und passende Software besitzen, können Sie eigene Samples für BoulderDäsh erzeugen.

Legen Sie einfach eine weitere Schublade im Verzeichnis "SampleSets" an und kopieren Sie Ihre Samples dort hinein. In den Spieleinstellungen können Sie nun bei SampleSets Ihre Schublade anwählen und schon schallen neue Klänge durch die Caves.

Wichtige Dinge, die es zu beachten gilt:

1. Alle Samples müssen im IFF 8SVX-Format vorliegen. Dies sollte kein Problem sein, da nahezu jede Software diese Format erzeugen kann. Es ist das auf dem Amiga am meisten benutzte Format.
  2. "Diamond" und "TimeOut"-Samples sollten so gesampelt worden sein, das Sie bei C Oktave 2 richtig klingen. Der MED Sampler nimmt diese Einstellung als Default. C-2 entspricht einer Hardware Periode von "428". BoulderDäsh nudelt diese Sounds gemäß der Tonleiter runter.
-

3. BoulderDäsh ermittelt welche Samples vorhanden sind und welche nicht.  
Es folgen die derzeit unterstützten Töne und deren Eigenschaften.

\textdegree{} Der LevelIn-Sound und der LevelOut-Sound sind von einander ↔  
abhängig.

Ist der eine nicht da, so wird er vom anderen ersetzt. Im Klartext, wenn Sie keinen LevelOut-Ton haben, dann ertönt nach dem Sammeln des letzten benötigten Diamanten der LevelIn-Ton.

\textdegree{} Der StonePush Sound wird, falls nicht vorhanden, durch den Stone- ↔  
Sound  
ersetzt.

\textdegree{} Der GravitationArrow Sound wird, falls nicht vorhanden, durch ↔  
den  
Collect.SND ersetzt.

Derzeit unterstützt BoulderDäsh folgende Töne:

"Explosion.SND"	(weis ich auch nicht (-8 )
"Stone.SND"	(Stein fällt)
"Diamond.SND"	(Diamant fällt)
"TimeOut.SND"	(TimeOut Ton)
"Dig_Space.SND"	(laufen durch Leeräume)
"Dig_Earth.SND"	(graben durch Erde)
"Water.SND"	(Wird in einer Schleife gespielt)
"MillingWall.SND"	(Wird in einer Schleife gespielt)
"Collect.SND"	(Rockford sammelt einen Diamanten)
"LevelIn.SND"	(Rockford plopt in den Level)
"LevelOut.SND"	(Sammeln des letzten benötigten Diamanten)
"StonePush.SND"	(Geräusch beim Schieben)
"StonePushFailed.SND"	(Geräusch, wenn schieben nicht geklappt hat)
"GravitationArrow.SND"	(NUR bei Gravitationsänderung durch Schalter)
"Background.SND"	(Wird in einer Schleife gespielt)

Beachten Sie, daß alle Namen genau stimmen müssen, da BoulderDäsh Sie sonst nicht findet.

## 1.44 Die beigelegten SampleSets

Die beigelegten SampleSets  
-----

Hier die Auflistung der einzelnen SampleSets und deren Autoren :

Guido Mersmann :

Classic (Original C64 Sounds)

Thomas Sahling :

Classic800XL (Original Atari 800XL Sounds)  
Future (Sebstgemacht)

Marko Suominen :

Graveyard ;(Spitzen Sound! Die passende Grafik benutzen!!)

Thomas Richter2 :

Classic800XL (Original Atari 800XLPro Sounds)

Ich möchte nochmals allen Autoren danken.

Es kann vorkommen, daß ich, um die neuen Features zu unterstützen, die Anordnung der Sounds verändern oder neue Samples einfügen mußte.

## 1.45 Eigene Musiken

Eigene Musiken  
-----

Neben den beigelegten Musiken können Sie auch eigene Musiken eigene erzeugen. Alles was Sie dazu benötigen ist ein beliebiges ProTracker kompatibles Musikprogramm und ein wenig Talent.

Sollten Sie eigene Musiken erstellt haben, so können Sie mir diese schicken und ich werde sie, nach einer Prüfung, in das Archiv aufnehmen.

Welche Stimmen für Ihre Musik nicht benutzt, oder unbedingt benötigt werden, müssen Sie mittels ToolType einstellen, damit BoulderDäsh die anderen Stimmen für die Soundeffekte nutzen kann.

## 1.46 Die beigelegten Musiken

Die beigelegten Musiken  
-----

Hier die Auflistung der einzelnen Musiken und deren Autoren :

Guido Mersmann :

BoulderDäshClassic.mus

Ruben Monteiro :

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

---

TitleAmiga.mus

Ich möchte nochmals allen Autoren danken.

## 1.47 Tips, Tricks, Fragen und Antworten

Tips, Tricks, Fragen und Antworten  
-----

Installation:

Das Spiel ist auf einer CD! Wie speichere ich die Einstellungen?  
Kann man eine lauffähige CD Version updaten?

Das Keyfile:

Was is ein Keyfile?  
Wo soll ich das Keyfile hinkopieren?

Das Spiel:

BoulderDäsh läuft gar nicht!  
BoulderDäsh nimmt keine Tastatureingaben mehr an!  
Die Spielsteuerung per Tastatur ist schwammig!  
Das Joypad funktioniert nicht richtig!  
Wie kann ich das Bildschirmauswahlfenster nochmal öffnen?  
Wie kann ich das Spiel beschleunigen?  
Warum kann ich BoulderDäsh und den Leveleditor nicht starten?  
Ich kann den Editor starten, aber nicht das Spiel selber.  
Leerräume zeigen ab und zu Fehler.  
Die mitgelieferten Zwischenmissionen sind zu groß.  
Der Levelausgang blinkt nicht immer!

Das CD32:

Ist es möglich eine Tastatur an mein CD32 anzuschließen?  
Ist es möglich Scores und Einstellungen in meinem CD32 zu speichern?

Der Level Editor:

Warum kann ich BoulderDäsh und den Leveleditor nicht starten?  
Der LevelEditor startet nicht.  
Die Levelfarben der mitgelieferten Spiele sind immer gleich.  
Die Farbsatzauswahl des Leveleditors hält die Farbe dauerhaft!

Die Spieleinstellungen:

Wie kann ich den RTG Bildschirmmodus des Spiels/Titelbildes verändern?  
Warum kann ich Startlevel und Leben nicht verändern?  
Die Spielernamen sind verschwunden!

Spielrekorde:

Die Spielrekorde sind seltsam!  
Was passiert mit den Spielrekorden wenn ich ein Spiel lade?

---

Der Musikspieler:

Der Musikspieler spielt die Musiken nicht!

Aufnahme/Wiedergabe (Demos):

Wieso funktioniert die Wiedergabe nicht immer?

Eigene Spiele und Runden:

Eigene Runden.

Wieso erscheint nach dem Starten kein Rockford?

Der Spielaufbau.

Eigene Grafik- und Farbsätze:

Die Animationen sind falsch!

Die Animationen sind zu kurz!

Was ist ein Chunk?

Was ist ein BDMP-Chunk?

CMAP-Chunk nicht gefunden!

BODY-Chunk nicht gefunden!

BMHD-Chunk nicht gefunden!

Andere Dinge:

Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?

## 1.48 FAQ - Das Spiel ist auf einer CD! Wie speichere ich die Einstellungen?

Das Spiel ist auf einer CD! Wie speichere ich die Einstellungen?

---

Erzeugen Sie ein Verzeichniss auf Ihrer Festplatte. z.B "Games:BoulderDäsh". Jetzt müssen Sie in Ihrer "user-startup" folgende Zeile eintragen:

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

Nach einem Neustart können Sie das Spiel wie gewohnt von CD starten. BoulderDäsh wird alle Daten auf der Platte speichern.

## 1.49 FAQ - Kann man eine lauffähige CD Version updaten?

Kann man eine lauffähige CD Version updaten?

---

Sie spielen BoulderDäsh von CD und wollen diese CD mit einem BoulderDäsh Update Archiv updaten? Das würde Platz auf der Festplatte sparen?

---

Kein Problem! Es ist sogar egal, was für eine CD sie benutzen. Solange das Archive entpackt ist. (Gepackt ginge es auch mit dem sogenannten "ArcHandler", aber das würde hier zu weit führen.)

Installieren Sie das Update einfach auf die Platte. Nach der erfolgreichen Installation fügen Sie den folgenden Tooltype an das Piktogramm des BoulderDäsh Programms. (Natürlich das auf der Platte.)

```
AddPath=CDName:Pfad/BoulderDäsh
```

Nach dem Gleichzeichen kommt die Position der BoulderDäsh-Schublade auf Ihrer CD. Nur die BoulderDäsh Schublade angeben, nicht den Namen des BoulderDäsh Programms. Sie sollten einen, eventuell vorher manuell eingefügten, BoulderDäsh:-Assign wieder aus der user-startup entfernen.

Alternativ können Sie dieses CD-Verzeichnis in der User-startup auch als "BoulderDäsh:" anmelden:

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

Das hat aber den Nachteil, das der Assign immer ausgeführt und im Speicher liegt, auch wenn Sie BoulderDäsh nicht benutzen.

Jetzt müssen Sie BoulderDäsh immer von Platte starten, um in den Genuss der neusten Version zu kommen. Die CD wird ebenfalls immer benötigt.

## 1.50 FAQ - Was ist ein Keyfile?

Was ist ein Keyfile?  
-----

Ein Keyfile ist eine kleine Datei. Meistens ist sie nicht größer als 512 Byte. Sie enthält genaue Informationen über den Besitzer und eine Menge Sicherheitsmechanismen.

Korrekt auf der Platte abgelegt arbeiten sie wie ein Schlüssel und aktivieren Features, oder deaktivieren Nervrequester.

Geben Sie eine solche Schlüsseldatei (Keyfile) auf keinen Fall an andere Personen weiter, da es nur Ihnen gehört und es nur Ihnen erlaubt ist das zugehörige Programm zu nutzen. Es ist anhand der Datei sehr einfach herauszufinden, wer verantwortlich für die Raubkopiererei ist. Das gilt genauso für veränderte Keyfiles. Gehen Sie also mit diesen Schlüsseldateien um, als wenn es Ihr Haustürschlüssel ist.

Tip:

Viele Programme legen ihre Schlüsseldateien in Verzeichnisse wie: "S:", "L:", "C:" oder "Keyfiles:". Dies ist nicht sehr schön, weil man die Daten verstreut auf der Platte liegen.

Ich habe mir das Verzeichnis "S:Keyfiles" angelegt und in die User-Startup folgende Zeilen eingebaut:

---

```
assign keyfiles: s:keyfiles
assign s: keyfiles: add
assign l: keyfiles: add
assign c: keyfiles: add
```

Jetzt können Sie alle Keyfiles in die Schublade "s:Keyfiles" kopieren. Von dieser Schublade können Sie einfach Datensicherungen vornehmen. Wenn man eine Platte formatiert, dann weis man genau wo sich alle Keyfiles befinden. Das spart viel ärger.

## 1.51 FAQ - Wo soll ich das Keyfile hinkopieren?

Wo soll ich das Keyfile hinkopieren?

-----

Es gibt mehrere Positionen:

```
"S:BoulderDäsh.key"           ;im "S:" Verzeichnis
"BoulderDäsh/BoulderDäsh.key" ;im Programmverzeichnis
"BoulderDäsh/Keyfile/BoulderDäsh.key" ;im Programmverzeichnis Keyfile
```

## 1.52 FAQ - BoulderDäsh läuft gar nicht!

BoulderDäsh läuft gar nicht!

-----

BoulderDäsh benötigt eine Reihe von Libraries, die bei der Original Workbench dabei sind. Stellen Sie sicher, das sich die "asl.library" und "iffparse.library" im Libs-Verzeichnis befinden.

Ansonsten ist das Spiel nicht anspruchsvoll. Wenn was fehlt, wird es nicht benutzt. (Titelbild/Titelmusik/SampleSets)

## 1.53 FAQ - BoulderDäsh nimmt keine Tastatureingaben mehr an!

BoulderDäsh nimmt keine Tastatureingaben mehr an!

-----

Dieses Problem tritt nicht im RTG Modus auf, aber wenn Sie ein Joypad benutzen, dann sollten Sie in jedem Fall auch das Joypad Kapitel lesen!!

BoulderDäsh läuft ab der Version 3.56 im Multitasking. Das kann zu Problemen führen, da BoulderDäsh intensiv den Blitter benutzt.

BoulderDäsh startet pro Sekunde bis zu 11000 (NTSC 13200) einzelne Blitteraktionen und kann daher dem Amiga Betriebssystem keine Blitterzeiten zur Verfügung stellen.

Sobald ein Programm den Blitter benutzt, um etwas auszugeben, hängt das gesamte OS und wartet. BoulderDäsh bekommt dann keine Tastaturdaten mehr, da es diese über das OS bekommt.

Daher sollten Sie sicherstellen, daß keine !! Programme Daten in Fenster ausgeben oder Fenster öffnen/schließen. Das sind meistens WB-Augen, Uhren und zeitabhängige Weckfunktionen.

Sollten Sie einmal in eine solche Situation kommen, dann benutzen Sie die linke Maustaste, um das Spiel zu beenden. Wenn Sie ein Joypad benutzen, dann hilft nur die Kombination des Grünen und Gelben Knopfes

## 1.54 FAQ - Die Tastatursteuerung von BoulderDäsh ist schwammig!

FAQ - Die Tastatursteuerung von BoulderDäsh ist schwammig!

---

Es kann vorkommen, daß die Steuerung von BoulderDäsh via Tastatur etwas schwammig und ungenau ist. Das Problem liegt im Multitasking. Wenn BoulderDäsh viel zu tun hat, dann benötigt es sehr viel Rechenzeit, die der Input-Routine die Amiga-OS fehlen. Dieses Verhalten tritt nur in Leveln auf, die viele animierende Objekte enthalten.

Unter RTG kann eine kleinere Auflösung diese Probleme beheben. AGA sollte durch die höhere Bandbreite und dem von Haus aus schnelleren Prozessor immun sein. Bei OCS oder ECS gibt es leider keine Möglichkeit diese Probleme zu umgehen.

Die Steuerung mit dem Joystick ist aber immer genau!

## 1.55 FAQ - Das Joypad funktioniert nicht richtig!

FAQ - Das Joypad funktioniert nicht richtig!

---

Zuerst einmal sollte sich die lowlevel.library im libs: Verzeichnis befinden, damit BoulderDäsh das Joypad unterstützen kann. Ansonsten benutzt BoulderDäsh das Pad wie einen Joystick!

Des weiteren kann es etwas dauern bis die lowlevel.library erkennt, daß ein JoyPad angeschlossen ist. Einfach ein wenig lenken, bis sich Rockford bewegt. Wenn nach 20-30 Sekunden nichts passiert, dann ich was faul. Das dürfte dann aber nicht an BoulderDäsh liegen.

Versuchen Sie ruhig den anderen Port! Wenn Sie die Lowlevel.library installiert haben, ist es völlig egal in welchem Port das Joypad steckt. Ohne Library wird immer nur der standard Joystickport benutzt.

Aber es gibt noch ein Problem mit der lowlevel.library. Auf einigen Systemen läuft diese Library nicht richtig. Der Fehler läßt sich leicht erkennen. Die Zusatztasten (Grün, Gelb, Abspielen, Vorspulen, Rückspulen) funktionieren nicht. In der Kombination mehrerer Tasten

---

kann man einige Funktionen benutzen, aber nicht besonders gut.

Es scheint so als wenn davon nur ECS Systeme betroffen sind. Wenn auch andere Rechner Probleme bereiten, dann lassen Sie es mich bitte wissen!

## 1.56 FAQ - Wie kann ich das Bildschirmauswahlfenster nochmal öffnen?

FAQ - Wie kann ich das Bildschirmauswahlfenster nochmal öffnen?

---

Dies betrifft nur den RTG Modus!

Drücken Sie einfach die Shifttaste während Sie den Startknopf oder den Leveleditor starten.

## 1.57 FAQ - Wie kann ich das Spiel beschleunigen?

FAQ - Wie kann ich das Spiel beschleunigen?

---

Grafikkarte

Bei Verwendung einer Grafikkarte sollte der Bildschirm nicht größer als 320\*200 eingestellt werden. Bei den meisten Grafikkarten reicht es aus den Vollbildmodus zu deaktivieren. Bei einem 68030/25Mhz Rechner sollte das ausreichen, um BoulderDäsh zur vollen Geschwindigkeit zu bringen. Mit schnelleren Rechnern sind natürlich größere Auflösungen möglich.

Ohne Grafikkarte

Generell sollte man besser RTG deaktivieren, um auf volle Geschwindigkeit zu kommen. Wer es dennoch nicht lassen kann, oder mehr als 8 Farben nutzen will, sollte auch hier die Auflösung runterdrehen. Auch hier sollte 320\*200 mit 8 Farben das absolute Minimum sein, um optimale Geschwindigkeit zu bekommen. Bei einigen Grafiksätzen (z.B Classic#?) können die Farben auf 4 reduziert wurden.

## 1.58 FAQ - Warum kann ich BoulderDäsh und den Level Editor nicht starten ?

Warum kann ich BoulderDäsh und den Level Editor nicht starten ?

---

Wenn sich keine Level im Speicher befinden, dann sind diese Schalter blockiert. Benutzen Sie die Funktion zum Einladen eines Spiels, oder erzeugen sie mit dem Spieleditor mindestens einen Level.

---

## 1.59 FAQ - Speicherprobleme, aber der Leveleditor funktioniert!

Speicherprobleme, aber der Leveleditor funktioniert!

---

Dieses Problem tritt nicht im RTG Modus auf!!

Das hat schon seine Richtigkeit. BoulderDäsh benötigt in einem Spiel die Spielfläche für das größte Level und allokiert diese gleich zu Beginn. Wenn Sie im Editor eine Fläche mit 40\*22 editieren, so kann doch im Spiel schon ein Level mit z.B 40\*40 vorkommen. Und in ihrem Fall ist für diese große Fläche kein ChipMem mehr frei.

Versuchen Sie Fenster und Bildschirme zu schließen, um ChipMem zu sparen.

Wenn das nicht hilft, so beenden Sie auch BoulderDäsh und starten es neu. Dadurch wird das ChipMem wieder defragmentiert.

Sollte alles nicht helfen entfernen Sie den/die großen Level aus dem Spiel.

## 1.60 FAQ - Beim Spielen treten seltsame Fehler in den Leerräumen auf!

Beim Spielen treten ab und zu seltsame Fehler in den Leerräumen auf!

---

Dieser Effekt ist kein Fehler, sondern ein Anzeichen dafür, daß Sie gerade ein Bonusleben bekommen haben.

## 1.61 FAQ - Die mitgelieferten Zwischenmissionen sind zu groß!

FAQ - Die mitgelieferten Zwischenmissionen sind zu groß!

---

Dieses Problem betrifft nicht den RTG Modus!

Das ist nicht ein Fehler der Level, sondern eine Einschränkung, die ich machen mußte, damit BoulderDäsh auf dem ChipSet läuft. Der Rechner würde zu langsam, wenn er eine ganze Zeile mehr darstellen müßte.

## 1.62 FAQ - Der Levelausgang blinkt nicht immer!

FAQ - Der Levelausgang blinkt nicht immer!

---

\textdegree{} Es gibt auch einen Ausgang, der nicht blinkt. Einige Level ←  
enthalten  
diesen Ausgang!

---

\textdegree{} Der eingestellte Grafiksatz enthält keine Animation für Ausgänge. ←  
 Die  
 beigelegten Grafiken sind allerdings alle komplett und animieren, wenn  
 der Ausgang geöffnet wird.

Ansonsten kann es eigentlich nur folgenden Grund für das fehlende  
 Blinken geben:

Dieses Problem betrifft nur den RTG Modus!

Es kann vorkommen, das der Rechner zu langsam ist, um das Bild 50 mal  
 pro Sekunde neu aufzubauen. Die Ausgangsanimation besteht meistens aus  
 zwei Bildern. (Offen und Geschlossen) Wenn der Bildaufbau mehr als 1/50  
 Sekunde dauert, dann wird ein Bild schlicht nicht angezeigt.

Als Abhilfe sollten Sie sich den FAQ Eintrag über die  
 Spielbeschleunigung ansehen.

## 1.63 FAQ - Ist es möglich eine Tastatur an mein CD32 anzuschließen?

Ist es möglich eine Tastatur an mein CD32 anzuschließen?  
 -----

Natürlich ist es möglich eine Tastatur anzuschließen. Das CD32 ist  
 schließlich ein vollwertiger Amiga!

Es gibt bereits einige Amigas die mit einem kompatiblen Anschluß daher  
 kommen. Diese können sofort angeschlossen werden. Z.B beim A2000 wird  
 ein Adapter benötigt.

Es genügt ein Standard PS/2 Tastaturadapter. Unten beschreibe ich, wie  
 man sich das Geld sparen kann, wenn man selber Hand anlegt.

Für Schäden an Hard oder Software bin ich nicht verantwortlich! Alle  
 hier vorgeschlagenen Eingriffe sind auf eigene Gefahr!

Wenn Sie andere Schaltpläne suchen, oder sich vergewissern wollen, daß  
 ich hier keinen Mist gebaut habe, dann sollten Sie im Aminet unter  
 "hard/hack" oder "hard/misc" nachsehen. Dort findet sich allerlei!

A2000 Anschluß (Ansicht von außen auf den weiblichen Anschluß)

\textdegree{}3	\textdegree{}1	Pins:	
\textdegree{}5	\textdegree{}4	1 Clock	4 GND
\textdegree{}2		2 Keyboard Data	5 +5v
	3-		

CD32 Anschluß (Ansicht von außen auf den weiblichen Anschluß)

\textdegree{}5	\textdegree{}6	1 _TxD	4 GND
\textdegree{}3	\textdegree{}4	2 Keyboard Data	5 _RxD

---

\textdegree{}1 \textdegree{}2                   3 +5V                   6 Clock

Da beide Stecker auch mit entsprechenden Zahlen versehen sind, sollte das verschalten kein Problem sein. Einfach die 4 Kontakte wie unten beschrieben verbinden. Die Abschirmung sollte nur auf der Seite zur A2000 Tastatur angeschlossen werden.

A2000		CD32
1	Clock	6
2	Keyboard Data	2
4	GND	4
5	+5V	3
Schirm	Abschirmung	hier nicht anschließen

### 1.64 FAQ - Ist es möglich Scores und Einstellungen in meinem CD32 zu speichern?

Ist es möglich Scores und Einstellungen in meinem CD32 zu speichern?

Leider gibt es derzeit keine Möglichkeit die Einstellungen und Scores zu speichern. BoulderDäh benötigt sehr viel Platz für die Einstellungen und noch viel mehr für die Scores. Der interne Flash-Speicher ist dazu einfach zu klein!

### 1.65 FAQ - Warum kann ich keine Level editieren?

Warum kann ich keine Level editieren?

Um Levels zu editieren muß entweder das original Spiel gelöscht oder ein von ihnen erzeugtes Spiel geladen werden. Sobald sich das Original Spiel nicht mehr im Editor befindet, stehen ihnen alle Möglichkeiten offen.

### 1.66 FAQ - Die Levelfarben der mitgelieferten Spiele sind immer gleich!

Die Levelfarben der mitgelieferten Spiele sind immer gleich!

Hier gibt es drei Möglichkeiten!

\textdegree{} In den Spieleinstellungen - Datensätze ist der Schalter LevelFarben deaktiviert.

\textdegree{} Sie haben die Icons der Grafiksätze gelöscht. Generell sollten Sie keine BoulderDäh-Icons löschen, da BoulderDäh hier wichtige Informationen über Musiken, Titelbilder und die Grafiken gespeichert hat.

\textdegree{} Sie haben mitgelieferte Grafiksätze in ein Malprogramm eingeladen ←  
und  
wieder abgespeichert. BoulderDäsh speichert die Farben in der  
Bilddatei. Genaueres dazu finden Sie im Kapitel ColorSetHandler und in  
der FAQ zum Thema Chunk.

## 1.67 FAQ - Die Farbsatzauswahl des Leveleditors hält die Farbe dauerhaft!

Die Farbsatzauswahl des Leveleditors hält die Farbe dauerhaft!

---

Sie müssen die Schalter LevelDaten und LevelFarben im Fenster  
Spieleinstellungen - Datensätze aktivieren.

Ansonsten wird der richtige im Level eingestellte Grafiksatz nicht  
eingeladen und kann daher auch nicht benutzt werden.

Beispiel: Sie erstellen einen Level der die "ClassicC64.gfx" benutzt,  
haben den Default Datensatz aber auf "GraveYard stehen". Beim Editieren  
erscheint jetzt natürlich der "GraveYard.GFX" und die passenden  
Farbsätze, die aber nicht zum ClassicC64.gfx.

## 1.68 FAQ - Wie kann ich den RTG Bildschirmmodus verändern?

Wie kann ich den RTG Bildschirmmodus des Spiels/Titelbildes verändern?

---

Nachdem man den Screenmode einmal gespeichert hat, kommt das  
Bildschirmmodusauswahlfenster nur noch, wenn man die "Shift" Taste  
drückt, während der Bildschirm geöffnet werden soll. Also einfach  
"Shift" drücken und Spiel starten.

Das Titelbild wird nur einmal beim Starten des Spiels gezeigt. Stellen  
Sie daher sicher, daß es eingeschaltet ist und das der RTG Modus  
aktiviert wurde. Dann beenden Sie BoulderDäsh und starten es wie  
gewohnt via CLI oder Workbench mit gedrückter Shifttaste neu. Da  
BoulderDäsh beendet werden muß, müssen Sie die obigen Einstellungen  
natürlich speichern.

Das hört sich jetzt vielleicht kompliziert an, ist es aber nicht.  
Einfach merken Shift drücken bevor der entsprechende Bildschirm  
geöffnet wird.

## 1.69 FAQ - Warum kann ich Startlevel und Leben nicht verändern?

Warum kann ich Startlevel und Leben nicht verändern?

---

Diese Gadgets sind nur in der registrierten Version von BoulderDäsh  
anwählbar.

---

## 1.70 FAQ - Die Spielernamen sind verschwunden!

Die Spielernamen sind verschwunden!

---

Wenn sie in den Spieleinstellungen den Requester Namensinstellungen öffnen, und dort die Namen verändern, dann müssen Sie diese Änderung mit dem Speicherknopf speichern, damit Sie dauerhaft erhalten bleiben.

## 1.71 FAQ - Die Spielrekorde sind seltsam!

Die Spielrekorde sind seltsam!

---

Sie haben viel mehr Punkte als ein Mitspieler und trotzdem stehen Sie in der Scoreliste weiter unten?

In diesem Spiel geht es hauptsächlich um das absolvieren aller Level. Theoretisch kann jemand, der in Runde 20 besiegt wurde mit 1 Punkt in der Liste ganz oben stehen.

## 1.72 FAQ - Was passiert mit den Spielrekorde wenn ich ein Spiel lade?

Was passiert mit den Spielrekorden wenn ich ein Spiel lade?

---

Sie liegen auf der Festplatte oder Diskette. Jedes Spiel hat eine eigene Liste, da man sonst keine aussagekräftige Liste erstellen kann. Wenn Sie das alte Spiel wieder einladen, erscheinen auch ihre Scores wieder.

## 1.73 Der Musikspieler spielt die Musiken nicht!

Der Musikspieler spielt die Musiken nicht!

---

Es gibt auch hier mehrere Dinge, die schiefgelaufen sein können:

\textdegree{} Ihr Rechner hat nicht genug Speicher um die Musiken zu halten. ↔  
Dies  
wird beim Starten von BoulderDäsh gemeldet. Stellen Sie den Datencache auf "aus". Dadurch verbrauchen Sie weniger Speicher, weil unbenötigte Daten sofort freigegeben werden. Sie sollten auch alle nicht benötigten Programme und Anwendungen beenden.

\textdegree{} Der Musikspieler ist nicht eingeschaltet! Dadurch werden die ↔  
Musiken  
in der Liste nicht eingeladen.

---

## 1.74 Wieso funktioniert die Wiedergabe nicht immer?

Wieso funktioniert die Wiedergabe nicht immer?

-----

Bedingt durch das komplexe interne Timing kann es passieren, das zeitabhängige Aktionen nicht exakt wiedergegeben werden. Die Größe der Ungenauigkeit rangiert dabei im Mikrosekundenbereich.

Sie sollten daher bei der Aufzeichnung von Levels, die Magischen Wände, Wasser und Erdbeben enthalten, die einstellbaren Zeiten nicht extrem ausnutzen. Also z.B nicht im letzten Bruchteil einer Sekunde vor dem Abschalten der Magischen Wand einen Stein durchwerfen.

Ich habe das Problem soweit wie möglich verringert, aber es gibt immer noch kleine Ungenauigkeiten, die beim Abspielen dann zu Problemen führen können.

Es gibt aber z.B keine Möglichkeit den Fehler in einem Level zu umgehen, wenn die Wasserwachstumszeit abläuft. Der Wechsel der Wachstumsraten kann einige Mikrosekunden zu früh oder zu spät passieren. Das heißt es wächst unterschiedlich schnell im Vergleich zur Aufzeichnung. In den meisten Fällen bezeichnet der Wechsel der Raten ein verlieren des Levels, weil man es nicht einkesseln konnte, oder nicht schnell genug Diamanten bekommen hat. Diese Level funktionieren natürlich, laufen aber nach dem Wechsel der Rate unterschiedlich ab.

Unter RTG im ChipSet Modus können diese Probleme auch auftreten, wenn der Bildaufbau zu lange dauert. Also möglichst wenig Farben benutzen und die Auflösung nicht größer als 320\*200 wählen. Bei der Benutzung von Grafikkarten gilt das gleiche, wenn Sie den Vollbildmodus benutzen.

Sollten mir Möglichkeiten einfallen, dieses Problem zu umgehen, so werde ich das natürlich tun, aber die Geschichte ist recht komplex und sollte natürlich auch rechnerunabhängig laufen.

## 1.75 FAQ - Eigene Runden

Eigene Runden

-----

Wenn Sie eigene Level entwerfen, dann achten Sie darauf das Sie die Levels nicht zu überladen. Weniger ist oft mehr. Benutzen sie nicht alle Elemente in einem Level, sondern setzen Sie mehr auf eigene Ideen und bringen Sie dadurch Abwechslung ins Spiel.

## 1.76 FAQ - Wieso erscheint nach dem Starten kein Rockford?

Wieso erscheint nach dem Starten kein Rockford?

-----

---

Nun jeder Level braucht einen Eingang. Sie haben beim Editieren vergessen einen zu setzen. Holen Sie dies im Level Editor nach und Rockford erscheint beim nächsten Spiel.

## 1.77 FAQ - Der Spielaufbau

Der Spielaufbau  
-----

Die Zwischenmissionen sollten in regelmäßigen Abständen vorkommen, um dem Spieler die Chance zu geben, diese Leben ins Spiel einzurechnen. Das erhöht den Spielreiz, da ein Spieler der kein Leben mehr in Reserve hat, z.B. weiß, daß nach dem aktuellen Level eine Intermission folgt und er durch das Bonusleben noch weitere Runden überwinden kann.

## 1.78 FAQ - Die Animationen alle falsch!

Die Animationen alle falsch!  
-----

BoulderDäsh spielt die 8 Schritte der Reihe nach ab. Das heißt, daß wenn der letzte Schritt erreicht ist, fängt es mit dem ersten wieder an. Prüfen Sie ob diese Übergänge fließend sind.

## 1.79 FAQ - Die Animationen sind zu kurz!

Die Animationen zu sind kurz!  
-----

In Animationen dürfen keine leeren Blöcke vorhanden sein, da BoulderDäsh diese als Animationsende ansieht.

## 1.80 FAQ - Was ist ein Chunk?

Was ist ein Chunk?  
-----

Das IF-Format (IFF) des Amigas ist sehr elegant. Ein Bild z.B. ist in viele kleine Sektionen eingeteilt, die man Chunks nennt.

Jede dieser Sektionen ist definiert durch einen 4 Zeichen langen Namen z.B. "BODY". Der "BODY" Chunk enthält alle Pixel eines Bildes. In einer Audiodatei enthält der "BODY" Chunk das RAW Sample. Der "CMAP" Chunk enthält nur Farben. Damit ein Lader weiß, wie die Daten abgelegt oder gepackt sind, wird diese Information in anderen Chunks abgelegt.

---

Der Trick ist, daß es keine Einschränkungen gibt, was und wieviele Chunks eine Datei enthält. Die Reihenfolge ist ebenfalls völlig beliebig. Es ist also auch möglich mehrere Bilder und Samples in einer einzelnen Datei zu speichern.

Aber was macht ein Malprogramm, wenn es beim Laden eines Bildes auf Audioinformationen trifft? Nunja. Es macht gar nichts, weil es ja nicht nach dem Haupt-Chunk für Audio ("8SVX") sucht, sondern nur nach dem "ILBM"-Chunk, der eine Grafik bezeichnet. Alles andere wird ignoriert.

BoulderDäsh nutzt dieses Feature um die Farbsätze innerhalb der Grafiksätze zu speichern.

## 1.81 FAQ - Was ist ein BDMP-Chunk?

Was ist ein BDMP-Chunk?  
-----

BoulderDäsh sucht die Farben der verschiedenen Level in der Grafiksatzdatei selber. Dabei wird ein eigener Chunk (BDMP) benutzt, der die Farbdaten und deren Namen enthält. Da man zur Verwaltung der Farben kein Malprogramm benutzen kann, habe ich den ColorSet Handler geschrieben.

Der BDMP-Chunk kann sowohl in einem Grafiksatz liegen, auch per ToolType auf eine andere Datei verweisen.

## 1.82 FAQ - CMAP-Chunk nicht gefunden!

CMAP-Chunk nicht gefunden!  
-----

Der CMAP-Chunk enthält die Farbinformationen. Normalerweise enthalten alle Bilder einen solchen Chunk. Sehen Sie in der Dokumentation Ihres Malprogrammes nach, wie sie diese Informationen mit ins Bild speichern.

## 1.83 FAQ - BODY-Chunk nicht gefunden!

BODY-Chunk nicht gefunden!  
-----

Der BODY-Chunk enthält die eigentlichen Grafiken. Wenn er fehlt kann BoulderDäsh dort auch keine Bildinformationen entnehmen. Sehen Sie in der Dokumentation ihres Malprogramm nach, wie ein Bild vollständig gespeichert wird.

---

## 1.84 FAQ - BMHD-Chunk nicht gefunden!

BMHD-Chunk nicht gefunden!

-----

Der BMHD-Chunk enthält das Format der Grafik. Wenn er fehlt kann die Grafik nicht korrekt gelesen werden, da nicht klar ist wieviele Bytes pro Zeile geladen werden sollen und wieviele Farben das Bild enthält. Sehen Sie in der Dokumentation zu ihrem Malprogramm nach, wie ein Bild vollständig gespeichert wird.

## 1.85 FAQ: Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?

Wie bekomme ich so schönen Blocksatz wie in dieser Anleitung?

-----

Diese Frage hab ich schon öfter gestellt bekommen. Ich schreibe meine AmigaGuide-Texte immer mit dem GoldED. Das erleichtert die Sache ungemein. Man trägt in den "Verschiedenes" bei Faltmarkierungen einfach "@NODE" und "@ENDNODE" ein und schon wird aus dem unübersichtlichen Klotz ein schön gegliedertes File.

Aber zurück zur Frage. Das Problem sind die Links in den Texten. Die werden von GoldED einfach als Text genommen und sogar umgebrochen. Damit sind sie dann auch kaput. Die Möglichkeit diese mit der Hand zu editieren (Links entfernen, formatieren, Links wieder einfügen) ist zu umständlich und ausprobieren und selber Spaces einfügen ist auch nicht der Hit.

Darum habe ich GuideFormat geschrieben, das diese komplizierte Aufgabe selber erledigt. Es wird eine Taste und ein paar GoldED Kommandos definiert, den Rest macht GuideFormat dann selber.

Die Dokumentationen aller meiner Programme ist mit GuideFormat formatiert und hat schon Jahre meines Lebens gespart.

Besser aussehen tut es allemal.

## 1.86 Geschichtliches

Geschichtliches

-----

Dieser Text erzählt etwas tagebuchmäßig, was sich in den verschiedenen Versionen getan hat.

V1.0 1987 an einem Wochenende geschrieben. War mein erstes Programm auf meinem A500 !!! Es war genauso schnell, jedoch konnte man die Spielgeschwindigkeit nicht hochdrehen. Das wurde erst durch intelligentere Bildroutinen und einem optimierteren Movecontroller erreicht. Die Level waren fest integriert und es gab nie mehr

---

- als 3, weil ich die alle im Source als "dc.b DT\_Metal,DT\_Wall..." hätte eingeben müssen.
- V2.0 1995 eine komplett neue Version (Routinenweise verändert) Einfügen eines Movecontrollers und einer intelligenten Bildaufbauroutine, die ohne Double Buffering auskommt.
  - V2.1 LevelEditor eingefügt.  
Einige kleinere Bugs entfernt.  
Anpassungen an die Lowlevel.library gemacht.
  - V2.2 Neue Steinfall Routine mit korrekter Gravitation (für jede Richtung eine)
  - V2.3 Kleine Verbesserungen an der Interrupt BlitterRoutine
  - V2.4 Kleinen Fehler in der Steinfallroutine behoben. Steine kippen jetzt auch nach rechts. (-8
  - V2.5 Neue Initialisierungen und geringerer Speicherverbrauch. Damit auch die größte Schwachstelle, was eine Systemstabilität nach beenden angeht behoben. Mit Hilfe der Asyncfunctions ein GUI-Entworfen, das eine Schnittstelle zwischen Spiel und OS darstellt.
  - V2.6 Locale Texte und neue Fehlerrequester
  - V2.7 Scrollerfehler bei überdimensionalen Levelen behoben
  - V2.8 Grafikerweiterungen im Leveleditor und neue Randomfunktion.  
Fehler (Absturz) in der Twin-Explosion behoben
  - V2.9 Kleinen Fehler beim Wechsel von großen zu kleinen Leveln behoben  
Kleine Verbesserungen am Spiele Editor gemacht  
Schutzprotokoll eingebaut. Jetzt ist kein Zugriff auf meine Levels mehr möglich
  - V2.10 Ein Grafikinterface eingebaut. BoulderDäsh lädt jetzt immer die Grafiken als IFF-Bild ein.
  - V2.11 Den Grafik- und Animationsscanner eingebaut. Die Spieleinstellungen sind jetzt speicherbar. Pattern in ASL Requester. Pfade und Pattern werden in den Spieleinstellungen gespeichert.
  - V2.12 Die Grafiken sind jetzt vollständig. Das Wasser sieht jetzt auch aus wie Wasser und die magische Wand ist eine Wand, die animiert.
  - V2.13 Kleinere Fehler behoben : Joycontroller, TimeOut, LevelEditor
  - V2.14 Neue Gravitationspfeile eingebaut
  - V2.15 Harten Bug unter OS2.x behoben : Gemeldet von Andreas Vierkant
  - V2.16 Kleine Unstimmigkeit mit den Original Caves behoben und den LevelPacker verbessert.
  - V2.17 Kleine Änderung im Leveleditor und in den Leveleinstellungsfenster vorgenommen.
  - V2.18 Kleine Bugs beim Iconstart, in den ASL-Requestern und im LevelEditor behoben. : Gemeldet von Timo Hegemann
  - V2.19 Die Wassereinstellungen und die Schleimrate auf Prozent umgestellt
  - V2.20 Fehler bei der Anzahl der Spieler behoben. Man bekam doch tatsächlich ein Leben zuviel. (-8
  - V2.21 Hiscorelistenfunktionen eingebaut. Jedes Spiel hat jetzt seine eigene Hitliste.
  - V2.22 Kleine Fehler im Namensrequester und in der Hiscore-Speicher-Routine behoben. Das Spiel einige male gespielt um die Hiscore liste zu füllen.  
Die Spielernamen werden jetzt auch in den Prefs gespeichert.
  - V2.23 Nochmal einige Fehler in den Hiscoreroutinen gefunden. Außerdem wird ein Spieler bei gleicher Runde und gleicher Punktzahl jetzt hinter dem schon in der Liste befindlichen einsortiert.
  - V2.24 Modulo Fehler im LevelEditor behoben. Ab und zu wurden die Level beim Entpacken verzerrt, wenn ein vorher gestartetes Spiel einen Level enthielt, der größer als der zu editierende war.
-

- Kleine Unstimmigkeit mit den Levelnummern behoben. Wenn man in einem Spiel z.B 20 Level hatte und den Letzten schaffte, begann das Spiel von vorn und die Levelnummer wurde auf 1 gesetzt, was für einen guten Platz in der Hiscoreliste nicht gut war. Jetzt zählt die Levelnummer einfach weiter.
- V2.25 Neben kleinen Optimierungen am Leveleditor kann der editierte Level im Testmodus jetzt endlos gespielt werden. Egal ob man ihn schafft oder nicht. Der Level kommt immer wieder. Der Tilulit-Effect kann jetzt einzeln für den LevelEditor abgeschaltet werden.
- V2.26 Fehler im Leveleinstellungsrequester behoben.
- V2.27 Fehler im Scrollercontroller gefunden, der bei verschiedenen großen Leveln in einem Spiel auftrat.
- V2.28 Auf anraten von Timo Hegemann eine Gameover-Einblendung nach dem letzten Leben eingebaut. Außerdem den schon lange vorhandenen Fehler in der Scrollerzielfunktion behoben. Jetzt ist der Eingang zu Cave immer sichtbar, bevor Rockford erscheint.
- V2.29 Spielinformationsrequester eingebaut und das Spielformat auf Zukunftssicherheit getrimmt.
- V2.30 Neue Zeichensatzroutine eingebaut und ein dem Original zum Verwecheln ähnlichen Zeichensatz entworfen. IFF-Lader, Prefsrequester und Prefsformat angepasst. Fehler in der magischen Wand behoben. Neue Scorezeile und Spielanzeigen, die jetzt denen des Originals sehr nahe kommen. Fehler in den Spielinformationen behoben.
- V2.31 Kleine Änderungen an der Dokumentation und an den Lokaldateien vorgenommen. Kleine grafische Verbesserung am Leveleinstellungsrequester vorgenommen.
- V2.32 Fehler in der Soundausgabe behoben : Gemeldet von Andreas Vierkant Fehler bei Speichern von Spielen vorgenommen. Jetzt zählt auch die Spielversionsnummer hoch. Kleine Optimierungen an den IFFILBM Routinen. Spielvoreinstellungen erweitert. Jetzt kann man bestimmen welches Spiel beim Starten von BoulderDäsh geladen wird. Jetzt habe ich auch noch einen Fehler gefunden, der in der ersten Aminet Version drin ist. Es wird IMMER Player 1 angezeigt. Das wurde schon bei zwei Spielern am Ende ein wenig schwierig.
- V2.33 Eine kleine Anpassung des Movecontrollers. Jetzt sind die original Level noch kompatibler und das feeling ist besser. Man kann jetzt auch nicht mehr ausversehen durch eine links rechts Bewegung unter einem Stein explodieren
- V2.34 Die Steinfallroutine verändert. Jetzt sind fallen die Steine 100% original. Außerdem habe ich die leichte Disorientierung des Levelsrollers zu Begin eines neuen Levels behoben. Fehler beim TimeBonus behoben und die Bonuslebenfunktion an die des Originals angepaßt. Einen DoubleScan-Schalter in die GameSettings eingebaut. Jetzt sollten auch Besitzer von Monitoren, die nur über Frquenzen >30Khz darstellen können, in den Genuss von BoulderDäsh kommen.
- V2.35 Jetzt wird das ChipSet durch LoadView(NULL) resettet. Möglicherweise funktioniert jetzt auch das DoubleScan 300 (dreihundert) neue Level in 15 Spielen hinzugefügt. Einige Level sind möglicherweise noch nicht spielbar, da eine Abgleichung des Wassers/Schleimes und der Magischen Mauer fehlt.
- V2.36 Wasser und Schleimroutinen korrigiert. Jetzt wächst das Wasser immer konstant und der Schleim ist immer gleich durchlässig. Vorher nahmen diese Raten mit steigender Anzahl Wasser (Schleim) ab.
-

- Fehler beim Reinploppen von Rockford behoben. Eine Zeile war wegen einer Fehlfunktion vor Version 2.28 abgeklemmt und nicht wieder eingebaut worden.
- Fehler im Animationscontroller der magischen Wand behoben.
- Bonuslebeneffekt eingebaut.
- Wasser nach Diamanten durch Anwerfen der Magischen Wand eingebaut.
- Timing-Problem beim Levelstart behoben.
- Die Geisterbewegungsrountinen an das Original angepaßt. Jetzt gibt so gut wie keine inkompatibilitäten. "So gut wie" weil die BoulderDäh's sich teilweise in der Bewegung unterscheiden.
- Einen effizienteren Levelpacker eingebaut, der den Fehlerhaften ersetzt.
- V2.37 User-Block endlich in den LevelEditor eingebaut. Wäre sonst auch etwas sinnlos gewesen. Der Space-Block kann nun auch animieren.
- Fehler des Scollers beim Levelstart behoben. Die Geister sind schon während des Scrollens mit bewegen angefangen. Es konnte passieren, daß Rockford beim Reinploppen schon explodiert ist, weil er auf den Scroller gewartet hat, die Geister aber nicht.
- V2.38 Future-GFX eingebaut.
- Die Animationsgeschwindigkeiten sind jetzt per Tooltype für jeden Grafiksatz einstellbar.
- Fehler im Animations-Kontroller behoben.
- Neue Icons entworfen
- V2.39 Explosionsroutinen verbessert
- Ab jetzt werden alle IN in einem Level unterstützt. Es sind also IN Rockfords lenkbar.
- Kleine Verbesserungen an den Zwillingroutinen
- V2.40 Fehler im LevelScroller behoben, der nur bei mehreren Rockfords auftrat. Er konnte sich nicht entscheiden welchen Rockford er als Ziel ansehen sollte.
- Noch einen Fehler beim Levelreinploppen behoben, der ebenfalls nur bei mehreren Rockfords auftrat.
- V2.41 Jetzt explodieren alle Zwillinge, wenn ein Geist sie berührt.
- V2.42 Änderung im Schutzprotokoll. Jetzt können die Levelrahmen mit In und Out versehen werden.
- Kleinen Fehler in der Explosionsroutine behoben. Rockford konnte im Out noch explodieren.
- Neuen Spielernamenrequester in die Spieleinstellungen eingebaut
- Die Scoretexte werden jetzt automatisch mittig geprintet.
- Jetzt kann optional der Spielernamen anstatt Player # ausgegeben werden.
- Habe die alten Namenseingabe-Fenster am Spielende entfernt.
- Neue Hiscore-Routinen eingebaut. Jetzt gibt es 3 verschiedene Hiscorelisten für jedes Spiel.
- Fehler in der Fensterverkettung behoben.
- Neue Leveleinstellungsrequester eingebaut.
- Fehler in der New-Routine gefunden und natürlich behoben.
- Erdbeben eingebaut. Jetzt können die Level kräftig durchgeschüttelt werden. (-8
- V2.43 Sehr dummen Fehler im Installer Skript gefunden und behoben.
- Hiscore Cycle-Gadget zeigt jetzt nur die drei gültigen Werte.
- Den alten Cheat entfernt und eine leicht erweiterbare Routine mit 3 neuen Cheats eingebaut.
- V2.44 Neue Async-Functions eingebunden.
- Soundausgabe überarbeitet und die Samples erneuert.
- Wasser und MillingWall Sound eingebaut.
- V2.45 SampleSet-Voreinstellungen eingebaut. (gewünscht von Hendik Gels)
-

- ASL-Requester handling verbessert
- V2.46 Out-Fehler entfernt. (gemeldet von Silke Bormann)  
WaterMilling-Fehler behoben
- V2.47 Spielen per Tastatur eingebaut (gewünscht von Sabine Lempert)  
Neuen Cheatmode eingebaut.
- V2.48 Kleine Anpassung an den Kipprouتين vorgenommen.  
"Rekorde löschen"-Funktion eingebaut. (gewünscht von Andreas Vierkant)
- V2.49 Online-Hilfe ist jetzt zugeschaltet und reagiert auf HELP
- V2.50 Titelbild und original Titelmusik eingebaut.
- V2.51 Das neue Async-Requestermodul eingebunden und die alten BD Requester entsorgt.
- V2.52 Jetzt ist es möglich während des Spiels auf die Workbench zu gelangen (Help im Pausemodus) und durch einen AppMenueintrag das Spiel fortzusetzen. (gewünscht von Hans Bergengren)
- V2.53 Online-Hilfe berichtigt ! (gemeldet von Timo Hegemann)
- V2.54 "Kleine" Verbesserungen am Titelbild vorgenommen (-8  
Keyfileroutinen eingebaut
- V2.55 Titelbildfehler bei NTSC behoben. (reported by Rickard Sandgren)  
Neuen Classic-Title eingebaut. (requested by Rickard Sandgren)
- V2.56 Zweiten "Spiel Laden"-Button eingebaut. (requested by everyone (-8 )
- V2.57 Gameplay auf NTSC angepaßt.
- V2.58 Viele Optimierungen.  
Neue Async-Funktionen eingebaut.
- V2.59 Async-update.
- V2.60 Einige kleine Veränderungen.  
"BoulderDash II"-Spiel eingefügt.
- V2.61 Kleinen Voreinstellungsfehler behoben.  
Unter OS2.0 funktionierte nicht, wenn keine Locale.library vorhanden war. (Gemeldet von Large)  
"Rockford'sRevenge"-Spiel eingebaut.  
LoadGame-Fehlerrequester repariert.  
Kleine Kompatibilitätsprobleme mit den alten Leveln behoben.  
Mehrere Rockford's in einem Level brachten die Schieberoutine durcheinander.
- V2.62 Die "Level löschen"-Funktion in Leveleditor funktioniert wieder.  
Scorezeile etwas an das Originalspiel angepaßt.
- V2.63 "Spiel löschen"-Funktion ändert den Spielnamen in "unbenannt.game".  
| Dadurch treten keine Probleme mit zerstörten Scores auf.  
| C64 Farben in den original Leveln. (gewünscht von nahezu jedem)  
| Unregistrierte Version spielt nur noch die ersten 5 Level  
| eines Spiels  
| Die einzelnen Level können jetzt angewählt und gespielt werden.  
| (nur registrierte Version)  
| 8 weitere Spiele eingebaut. (Thanks to Peter Broadribb)  
| 2 neue SampleSets (Danke an Thomas Sahling)  
| 1 neuer Grafiksatz.  
| Fehler in der Sampleverwaltung behoben. (gemeldet von Thomas  
| Sahling)  
| Konfigurierbare virtuelle Datenverwaltung, die es ermöglicht alle  
| Grafik-, Zeichen- und Samplesätze zu Cachen.  
| LoadLevel kann jetzt auch original C64 "BoulderDash Construction  
| Kit" Level laden. (nur registrierte Version)  
| Jeder Level kann seinen eigenen Grafik-, Zeichen- und Samplesatz  
| haben.  
| Die Fehler-Requester beim Spielstart zeigen jetzt immer einen  
| Ok-Button.
-

- | Neue Optionen, die das Benutzen des Default Grafiksatzes und dessen Farben ermöglichen
  - | 389 original C64-Caves im C64-Format beigelegt. (Danke an die Autoren)
  - | Neue Soundeffekte (StonePushFailed, GravitationArrow und Background)
  - | Der Samplesatz-Lader holt jetzt die Periode aus dem Sample selber. (gewünscht von Thomas Sahling)
  - | Jetzt kann der LevelRahmen im Leveleditor vollständig editiert werden (gewünscht von Thomas Sahling)
  - | Habe die Anleitung ein wenig überarbeitet.
  - | Neue Scroller-Option, die den Screen beschleunigt. (gewünscht von Rudolph Riedel)
  - | Jetzt wird kein Screenblanker mehr aktiv, wenn BoulderDäsh zur Workbench zurückkehrt. (gewünscht von Silke Bormann [Was ist jetzt los?])
  - | Software Freezer haben jetzt keine Chance mehr Spielerdaten oder die gesammelten Diamanten zu verändern. (durch Pause/Help)
  - | Neue verbesserte Hiscore-Routinen und neues Hiscore-Format.
  - | Einige kleine Kompatibilitätsprobleme mit den C64-Caves behoben.
  - | Tastenbelegung im LevelEditor verbessert.
  - | 2 neue Blöcke eingebaut. (Leerraum Fälschung und Leerraum-Hintergrund)
  - | Kleinen Animationsfehler der Grafiken im LevelEditor behoben. (Nur bei einigen Grafiksätzen)
  - | Milling Wall Symbol eingefügt. (kleiner Stein)
- V3.00
- V3.01 Kleiner Bugfix (nur wenn unregistriert)
- V3.02 Kleinere Optimierungen.
- |
- V3.04
- V3.05 Das input.device wurde versehentlich zweimal geöffnet. Es sollte aber nur einmal geöffnet und wieder geschlossen werden. Dieser Fehler führte bei wiederholtem (9 fachem) Spielstart unter anderem dazu, daß jeder ASL-Requester sofort wieder geschlossen wurde, ohne das man die Chance hatte etwas dagegen zu tun. [Gemeldet von Michael]
- V3.06 Farbsätze eingebaut. Jetzt können auch die eigenen Level Farbe bekommen. (Wurde wegen des Zeitdrucks nicht rechtzeitig fertig)
- V3.07 Kleiner ToolType-Fehler wurde behoben.
- V3.08 Fehler im Spieleditor behoben. Ein offenes Levelsettings-Fenster führte zu einem Absturz, wenn man den Leveleditor verlassen hat.
- V3.09 Kleine interne Verbesserungen am Spieleditor.
- V3.10 Farbsätze können jetzt auch im Leveleditor ausgewählt werden. Einige kleine interne Verbesserungen.
- V3.11 Falsches Gadget ersetzt (Dateisymbol). Jetzt ist die Farbsatzauswahl über ein PopUp möglich. Bei einer Namensänderung der Farben, wurde vergessen die Liste neu zu sortieren. Die FAQs überarbeitet und übersichtlicher gestaltet.
- V3.12 Verdammt! Ich hatte vergessen einige Routinen des Leveleditors wieder anzuklemmen. Es war seit V3.10 nicht möglich Level zu editieren (Gemeldet von Michael)
- Neue Zufallsroutinen ohne vhpobr. (Wasser/Schleim/Erdbeben)
- V3.13 Musik routinen eingebaut und den
- | LevelSupport dahingehend
- V3.20 erweitert.
-

- V3.21 Die Voreinstellungen komplett neu geschrieben.  
| Jetzt werden für die verschiedenen Einstellungen  
| einzelne Fenster und Voreinstellungsdateien angelegt.  
| Diese vorgehensweise macht die Fenster übersichtlicher und  
V3.50 bietet mir mehr Möglichkeiten bei der der Erweiterung.
- V3.51 Das Titelbild spielt jetzt auch ProTracker Module. Daher wurde  
meine Playerroutine entsorgt. Außerdem gibt es jetzt je eine  
Titelmusik für den Modus Amiga und Classic
- V3.52 Kleine Fehler in den Fensterverknüpfungen behoben.
- V3.53 VBL-Frequenz wird jetzt immer korrekt benutzt. Musik Routine  
paßt jetzt auch neue Speeds an die V-Frequenz an, sodaß alle  
Musiken korrekt gespielt werden.
- V3.54 Die BoulderDäsh-Default-Konfiguration hängt jetzt von der System  
Konfiguration ab. (Cache)
- V3.55 ChipMem-Only Musik Fehler entfernt. (Gemeldet von meinem A500-1MB)  
Einige Optimierungen am Katalog Skript vorgenommen.
- V3.56 BoulderDäsh kann jetzt auch Level des Atari-BoulderDash  
ConstructionKit laden. (Danke an Achim Haertel für die Infos)  
Fehlermeldungen beim Levelladen sind jetzt immer korrekt.  
Wasser Routinen verbessert und eine Randomroutine (vhposr), die  
ich noch gefunden habe wurde, durch die neue Variante ersetzt.  
Jetzt wird auch das Feature unterstützt, daß sich Wasser nicht  
in Diamanten verwandelt, wenn es noch nie gewachsen ist.  
(Danke an Achim Haertel für die Informationen)  
Jetzt ist es möglich durch bewegen des Sticks in eine Richtung  
den Level vorzeitig zu betreten. Das ist nötig, um einige Level  
schaffen zu können. (Und nochmal danke an Achim Haertel für die  
Infos)  
Installer skript verbessert. Jetzt sollte es BoulderDäsh in den  
meisten Fällen selber finden.  
Musikroutine verbessert. Es sollte jetzt noch weniger Probleme  
mit dem Mixedmodus geben.  
Jetzt wird die neue InlineCopy-Routine benutzt. Sie kopiert  
die Musik unauffällig während des Spiels.  
Das Pfadsystem wurde komplett überarbeitet. Es können verschiedene  
Pfad per ToolType angegeben werden, um z.B. bei einer CD Version  
die Scores und die Settings zu speichern.  
Kleinere Installerskriptverbesserungen.  
Farbsatzauswahl berichtigt. Sie ist jetzt hoffentlich fehlerfrei.  
Kleinere Erweiterungen bei der Farbsatzauswahl.  
BoulderDäsh läuft im multitasking und ist immer noch schneller  
als alles andere! (((-8
- V3.57 Bevorzugter Modus (Musik oder Effekte) kann jetzt eingestellt  
werden.  
Amiga-M schaltet jetzt auf die Workbench zurück.
- V3.58 Fehler in der Soundabschaltung behoben.  
Musikspieler: Random und Continue Modus eingebaut.  
Die Audiokanäle werden jetzt beim System angefordert.
- V3.59 Die Interrupts werden nicht mehr über die LowLevel.library  
sondern direkt über die exec.library eingehängt.  
Die Tastatur wird jetzt auch über das input.device gelesen.  
lowlevel.library-Routinen entfernt. Diese Library wird nicht  
mehr benötigt.
- V3.60 Jetzt werden die Musiknamen wieder richtig ausgegeben.  
Fehler bei "Level laden" und "Level speichern" (Game Editor)  
behoben.  
Notfall-Beendigung eingebaut. Hat die gleiche Funktion wie F10,
-

- liegt aber auf der linken Maustaste und funktioniert daher auch noch, wenn das OS bereits hängt.  
Fehler bei der Tastaturabfrage (CRSR) während des Spiels behoben.
- V3.61 Fehler in der Tastaturabfrage behoben.
- V3.62 Neuen 16/32 Bit Scroller entwickelt, der zusammen mit der neuen Rockfordzieleinrichtung besser funktioniert.
- V3.63 Erste Vorbereitungen für die RTG Implementierung vorgenommen.
- V3.64 Der Grafiksatzlader konvertiert jetzt wahlweise nach Chunky.
- V3.65 RTG FullScreen-Scroller fertiggestellt.
- V3.66 Neue Textausgaberoutinen geschrieben. (RTG und ECS)
- V3.67 Der Zeichensatzlader konvertiert jetzt wahlweise nach Chunky.
- V3.68 Vorbereitungen für RTG abgeschlossen.
- V3.69 RTG implementiert  
| und kleinere Fehler behoben.
- V3.75 Fehler behoben.
- V3.76 Erste Anpassungen am LevelEditor vorgenommen.  
| Cursorsteuerung und Blockauswahl überarbeitet und  
| auch die ECS Routinen verbessert.
- V3.80 Bildschirmvoreinstellungen eingebaut.
- V3.81 Erneut kleine Optimierungen  
| an den ECS und
- V3.83 RTG Routinen vorgenommen.
- V3.84 Erste vollständige Beta Version an die Betatester rausgegeben.
- V3.85 RTG: Fehler bei Screens mit mehr als 320 Punkten behoben.
- V3.86 RTG: Fehler beim Cursorblinken im ConstructionKit entfernt.
- V3.87 RTG: Mauszeiger wird jetzt abgeschaltet.
- V3.88 ColorSets sind jetzt wieder vollständig verfügbar.  
Catalogs und Anleitung überarbeitet.  
Level loader angepaßt. Jetzt werden die Level automatisch an die neuen ColorSets angepaßt.  
Level angepaßt und die neuen ColorSets erstellt.  
Schweren Fehler in der Speicherroutine behoben.  
Schweren Fehler im Grafikloader behoben.  
Schweren Fehler beim LevelEditorstart gefunden. (Absturz bei bestimmten Fehlerfällen)  
UnbusyAllWindows verzögert jetzt nur noch nach dem Spiel/LevelEditor.
- V3.89 Vollen Multitasking Support hergestellt. Jetzt werden die Tasten nur noch abgefragt, wenn der Screen auch vorne ist. Die Notfunktion der ECS Variante ist unter RTG entfernt, weil man sonst keinen linken Mausknopf drücken konnte ohne das Spiel zu beenden.  
Blockauswahl-Cursor ist jetzt immer richtig.  
Blockauswahl zeigt jetzt keinen Müll mehr an, wenn der Screen größer ist, als die Auswahl selber.
- V3.90 FutureC64 Grafiksatz überarbeitet.  
ColorSets für den neuen FutureC64 Grafiksatz erstellt.  
RTG: Fehler der Farbgebung in der Scorezeile behoben.
- V3.91 RTG: Der Screen wird erst geöffnet, wenn alle Daten geladen sind.  
Little level loader bug fixed.  
RTG: Titlebild läuft jetzt auf Grafikkarten.
- V3.92 Doppelte Scrollgeschwindigkeit ist jetzt für den Editor separat einstellbar.  
Vollbildeinstellung ist jetzt möglich.  
Einige Veränderungen an den Catalogen.
- V3.93 ECS: Standby Modus funktioniert jetzt wieder.  
RTG: Der Mausblinker sollte jetzt funktionieren.
- V3.94 ECS: Der Musikplayer funktioniert jetzt wieder perfekt.  
C64 Level bekommen jetzt auch wieder ihre Farbe.
-

- V3.95 RTG: Die Titelbilder und das Spielfenster sind jetzt immer mittig auf dem Bildschirm.  
RTG: Fehler in der Scorezeilenlöschroutine behoben.
- V3.96 RTG: Die Titelzeile des Bildschirmrequester zeigt jetzt Informationen zum angeforderten Bildschirm.  
Die Out-Fälschungen sind jetzt wieder unsichtbar.  
Brutalo BoulderDash game hinzugefügt. (100 neue Level)  
Steingeister explodieren jetzt wieder an Wasser und führen nicht mehr zu einem Absturz. (gemeldet von Thomas Richter)  
Eine Lebenbonuseinstellung von Null führt jetzt nicht mehr zu einer Endlosschleife. (gemeldet von Thomas Richter)  
Der neue Inpuhandler machte mist, wenn mehrere Rockfords in einem Level waren. (gemeldet von Thomas Richter)  
Grafiksatz und absolut geniales Spiel von Thomas Richter eingefügt.  
Jetzt gibt es beim Umschalten von RTG nach ECS keine Endlosschleifen mehr.
- V3.97 Dank der neuen RTG library konnten einige Bugpachtes entfernt werden.  
RTG: VBlank Geschwindigkeit kann jetzt eingestellt werden.  
RTG: RTGMaster.library V23 ist jetzt mindestens nötig.
- V3.98 Die ColorSets funktionierten nicht mit den V4 Spielen, da hier zwar das V4 Levelformat, aber nicht die Versionsnummer 4 verwendet wurde. Darum wurden alle Spiele nochmal konvertiert. (gemeldet von Peter Schulz)  
Außerdem gab es einen Fehler in der GFX-Routine, die die Farben nur einmal setzte und diese solange für gültig befand, bis ein neuer Grafiksatz eingestellt wurde. (gemeldet von Peter Schulz)  
Der nervende Bug, der immer auftrat, wenn beim Levelwechsel die Musik noch nicht bereit war, wurde gnadenlos bekämpft und vernichtend geschlagen. (-8)
- V3.99 Kleine Änderungen an der Anleitung und am Programm.
- V4.00 Fehlendes Verzeichniss ins Archiv eingefügt, damit bei CD-Versionen keine "Schreibschutz"-Fehler auftreten.
- V4.01 Zwei neue Grafiksätze und einen neuen Zeichensatz eingefügt. (Danke an Marko Suominen und Thomas Richter2)
- V4.02 Die Farbsätze funktionieren jetzt mit allen Grafiksätzen, wenn dort die entsprechenden Farbeinträge definiert sind.
- V4.03 Der "Levelfarben"-Schalter in den Spieleinstellungen Datensätze kann jetzt unabhängig vom LevelDaten schalter betätigt werden.
- V4.04 In den Sprachkatalogen einige fehlerhafte Tastaturkürzel korregiert.
- V4.05 ECS: Der Bildschirmmodus im Spiel kann jetzt auf NTSC oder PAL gezwungen werden. (Gewünscht von Silke Bormann)
- V4.10 = V4.05
- V4.11 Steingeist Animation repariert. (gemeldet von Timo Hegemann)  
Das Atari-Format wird jetzt wieder mit Farben eingelesen.
- V4.12 "Spiel wurde verändert"-Requester eingebaut.  
Menu eingebaut.
- V4.13 Schweren Fehler in der Hiscore-Routine gefunden. (Gemeldet von Hans-Dieter Becker und Thomas Richter2. So Hans-Dieter jetzt sollte Deine Tochter auch ohne Probleme Level editieren können. Es hat etwas gedauert, weil ich den Fehler nicht reproduzieren konnte, aber dank Thomas war das ein Kinderspiel.)
- V4.14 Schweren Fehler in der Deininstallations Routine behoben. (Gemeldet von Tony Belding)  
Nach dem Spiel werden die Scores der Spieler in einem neuen Fenster angezeigt.
- V4.15 Neue Grafiksätze hinzugefügt. (Thanks to Joonä Palaste)
-

- Neue C64 Caves beigelegt.
- V4.16 Epilepsy Warnung eingefügt.  
Der Musikspieler sollte jetzt nicht mehr hängen bleiben, wenn man ihn trotz ausgeschaltetem Zustand startet und er keine Musiken findet.  
Der Musikspieler konnte abstürzen, wenn man manuell die Tracks gewechselt hat. Das sollte ebenfalls behoben sein. (Danke an die Schreiber der vielen Zuschriften und Meldungen)  
Die Block Positions Tabelle war fehlerhaft (Gemeldet von Markus Sauermann)  
Der Magische Wand Sound wollte durch meine Vergesslichkeit nicht so wie er sollte, was dank ständiger Musikedelei aus dem Musikspieler auch nicht weiter aufgefallen ist. (Gemeldet von Markus Sauermann)  
Der Leveleditor scrollt jetzt nicht mehr zurück in die linke obere Ecke, sondern bleibt genau da, wo er nach den Testspielen verlassen wurde. (Gewünscht von Markus Sauermann)  
Viele Änderungen an der Dokumentation.  
GraveYard.gfx geupdatet und das neue GraveYard-SampleSet eingebaut. (Danke an Marko Suominen)
- V4.17 Da war natürlich immer noch ein Problem mit den Sound-Routinen (gemeldet von Markus Sauermann)  
BoulderDäsh hatte auf einigen Maschinen Probleme (Titelbild) mit neueren Versionen der RTGMaster.library. Ich hoffe dieses Problem hat sich jetzt nach 4 Stunden debugging aufgelöst.  
Level-Speichern funktioniert jetzt wieder. (gemeldet von Markus Sauermann)
- V4.18 "Ersetzen"-Menu eingefügt. Jetzt können einfach alle Datensätze durch einen neuen ersetzt werden. (gewünscht von Thomas Richter2)  
Der Spiel editor wurde intern überarbeitet.  
Das Menü wurde stark erweitert.  
Viele Änderungen an der Dokumentation.  
Die Positionen sämtlicher Fenster wird jetzt gespeichert, wenn man die Spieleinstellungen-Bildschirm speichert.  
ECS: Die kleinen Informationszeichen im Leveleditor waren nicht richtig plaziert. Das Problem trat zum ersten Mal auf, als der GraveYard Grafiksatz verwendet wurde.  
Die Farben der Atari-Level sind jetzt wieder richtig. Durch die vielen Änderungen an den Routinen hatte sich da ein Fehler eingeschlichen. (gemeldet von Thomas Richter2 (Tut mir leid, daß es so lange gedauert hat, aber es gab wichtigere Dinge die zuerst behoben werden mußten.))  
Das unkontrollierte blinken der Blöcke Out & Magische Wand ist Geschichte. (Danke an Markus Sauermann für die Bestätigung des Fehlers)  
Neues Spielelement! Jetzt gibt es ein Ei, das durch "erschlagen" zu einem Diamanten wird.  
Das Reservieren der Audiokanäle hatte einen schweren Bug, der Abstürze verursachen konnte, wenn andere Programme schon Kanäle belegt hatten. (Gemeldet von Juha Makinen)  
Grafiksatz Diggers.gfx durch Habich.gfx und Grablinge.gfx ersetzt. (Besten Dank an Timo Hegemann)
- V4.19 Fehler beim Ersetzen der Samplesätze behoben. (gemeldet von Thomas Richter2)  
Neues Verfahren für die Farbsätze eingebaut (schon wieder). Dieses wird aber wohl das Richtige sein. Die Farben sind jetzt direkt im Bild und können mit dem neuen Tool ColorSetHandler bearbeitet
-

- werden.
- Der Schalter Levelfarben in den Datensatzeinstellungen ist jetzt immer anwählbar und unabhängig von dem Schalter LevelDaten.
- Einige Fehler an den Fehlerrequestern behoben.
- Level-Speichern funktioniert jetzt wieder richtig.  
(gemeldet von Markus Sauermann)
- Kleinen Fehler in den Atari Laderoutinen gefunden. Jetzt ist schwarz auch wirklich schwarz und nicht Müll.
- Das interne Pfad System komplett überarbeitet. Jetzt startet BoulderDäsh wesentlich schneller.
- V4.20 Kleinen Fehler in den Hiscore-Routinen behoben und einige der Routinen überarbeitet.
- AddPath-ToolType eingebaut. Jetzt kann man CD Versionen spielen und die Scores auf Platte speichern. Das Updaten von CD Versionen ist ebenfalls möglich, ohne das komplette Archiv auf die Platte zu kopieren.
- Neuen Samplesatz (Classic800XLPro) eingebaut. (Danke an Thomas Richter2)
- Selbstablaufende Demo eingebaut.
- Die Online Hilfe unterstützt jetzt auch Gadgets. Einfach Help auf einem Gadget drücken und die passende Hilfe erscheint.
- Anleitung stark erweitert und kleine Fehler in der Anleitung behoben.
- Der Text "B O N U S L I F E" wird jetzt nach jeder geschafften Zwischenmission aufgegeben. So wie es im Original auch war.
- Außerdem wird die Leerraumanimation für Bonusleben eingeschaltet. Jetzt kann man Lösungen von Leveln im Leveleditor einspielen und beliebig oft abspielen lassen. Diese Funktion ist nur für registrierte Nutzer verfügbar.
- Das Spieltiming ist jetzt völlig unabhängig von der VBlank Frequenz. Das bedeutet Music, Animationen, Spielgeschwindigkeit,... sind auf jedem Rechner fast 100% gleich. Daher habe ich auch das VBlank Gadget entfernt.
- Die Menüroutinen hatten einen schweren Fehler, der auf 68000er Rechnern zu abstürzen führen konnte.
- RTG: Das Bildschirmzentrieren läuft jetzt immer richtig.
- Bildschirmeinstellungen überarbeitet.
- RTG: Jetzt kann im Editor Vollbild gefahren werden.
- RTG: Habe den uralten Fehler, der BoulderDäsh manchmal zum Absturz gebracht hat, nach einigen Stunden gefunden und gnadenlos vernichtet.
- FutureC64 Zeichensatz berichtigt.
- Habe sämtliche Timing Routinen überarbeitet um das Abspiel Problem zu minimieren.
- V4.21 "Gods" und "Swedish" C64 Level hinzugefügt.
- Kleine Änderung am Level Pattern des ASL Requesters.
- Optimierungen am MoveController vorgenommen, der sich besonders auf kleinen Rechnern in punkto Geschwindigkeit positiv auswirken sollte.
- RTG: Einen Fehler in den "Heiligsten Routinen" behoben, der je nach Auflösung (x\*y) Bytes Speicher gekostet hat, wenn BoulderDäsh auf einer Grafikkarte lief. Bei 640\*512 sind das schon 320KB, bei 320\*256 immerhin noch 80KB mehr Platz für coole Musiken, Datencache und natürlich das AmigaOS.
- "game/game/" Fehler behoben. (Danke an Thomas Richter2 und Marko Suominen)
- Der Grafiksatz GraveYard.gfx unterstützt jetzt auch Eier!
-

- (Dank an Marko Suominen [Sorry for the problems (ColorSets)])  
Weitere Änderungen und Ergänzungen der Anleitung.  
Die Farbsatzauswahl im Leveleditor ist jetzt immer verfügbar.
- V4.22 Index zu Anleitung hinzugefügt. (automatisch erzeugt, aber trotzdem sehr hilfreich)  
Einige der Cheats waren nicht mehr anwählbar, weil die "M" Taste vorrang hatte. Das hat jetzt ein Ende. (-8)
- V4.23 Einige Fehler in der Anleitung behoben. (gemeldet von Markus Sauermann)  
Der "game/game"-Bug ist in der Speicherroutine wieder aufgetaucht. (gemeldet von Markus Sauermann)  
Einige Veränderungen an der ZufälligenDemo vorgenommen. Die sollte jetzt etwas zufälliger sein. (gemeldet von Markus Sauermann)  
Die erste Wasser/Schleimaktion wurde nicht richtig initialisiert. Das führte zu Problemen beim Abspielen von Solve-Files. Ich habe das Problem behoben. Aufnahmen die diese Probleme haben müssen wiederholt werden.  
Der Sagen umwobene F10-Bug sollte nun endgültig Geschichte sein. Seit V3 hat er sich wohl im Programm befunden. (Dank an Thomas Richter2 für die ausführlichen Informationen. Es kostete mich nur knapp 10 Minuten, diesen uralten Fehler zu beheben. (-8 )
- V4.24 Einige Hundert neue Level und viele Spiele hinzugefügt.  
Dank meines neuen GuideCheck sind nun alle @Links dieser Anleitung definiert und es gibt nie wieder Syntaxfehler. (-8  
Kleine Ergänzungen und Berichtigungen der Anleitung.  
Französische Anleitung hinzugefügt. (Dank an Frédéric Delacroix)  
Classic800XLPro-Grafiksatz und die dazugehörigen Caves durch neuere Version ersetzt. (Dank an Thomas Richter2)
- V4.25 Installerskript enthält jetzt auch französische Texte! (Thanks to Frédéric Delacroix)  
Kleine Änderungen der Anleitung!
- V4.26 LowLevel.library wieder eingebaut. (Wird benutzt, falls vorhanden)  
Anpassungen an das CD32-Joypad vorgenommen. BoulderDäsh kommt jetzt im RTG Modus, mit Lowlevel.library und einem Joypads ohne jeglichen direkten Hardwarezugriff aus. (Audio ausgenommen)  
Wird ein Joystick benutzt, dann wird dieser ebenfalls über die Hardware abgefragt, da die LowLevel.library einige schwere Fehler hat, die auf A2000/500/600 auftreten.  
Interne Änderungen an den Lenkroutinen.
- V4.27 Arrrrrrgg! Warum hat mir niemand gesagt, daß sich der Musikspieler nicht abschalten läßt? Da muß ich erst einen Rohling opfern. )-8  
Nunja, jetzt gehts halt wieder.
- V4.28 Fehler in der Magische Wand behoben. Es konnte passieren, daß sie sofort nach dem einschalten wieder abgeschaltet wurde.  
Neue Spiele konvertiert: NoOne 6-11/19-22/30-31/40-46  
(mehr als 1400 neue Level)  
Neues Element: Erde - Fälschung  
Die Levelzeit wurde nicht runtergezählt, wenn man einen Level geschafft hat. Dieser Fehler hat sich beim Verändern einiger Routinen für das Aufzeichnen und Abspielen eingeschlichen!  
(gemeldet von Petri Keränen)
- V4.29 Die LowLevel.library Unterstützung verursachte einen ab und zu auftretenden Repeat, der meistens zum Tode führte!  
Anleitung ans Jahr 2000 angepaßt! (-8  
Installer Script verbessert!  
Einige Katalogverbesserungen!
-

Das Titelbild reagiert jetzt auf die LowLevel.library Port 0!

## 1.87 Zukünftiges

Zukünftiges

\textdegree{} Möglicherweise direkter PSXPort und damit DualShock Support (Yeaaar ←  
!)

\textdegree{} Ihre persönlichen Wünsche !!

## 1.88 Bugliste

Buglist

Tastaturprobleme während des Spiels (Betrifft nicht den RTG Modus!)

Das Joypad funktioniert auf einigen Rechnern nicht richtig.

Die Erdbeben (der Schütteleffekt) funktionieren noch nicht richtig.

## 1.89 Danksagungen

Danksagungen

Vielen Dank an Silke Bormann für das Schreiben eines großen Teils der englischen Version dieser Anleitung und ihre große Unterstützung beim Betatest. Sie mußte unter anderem ihren Rechner bei mir anschlören, damit ich einen seltsamen Fehler finden konnte, der nur bei ihr auftrat.

Besten Dank für die französische Anleitung an Frédéric Delacroix

Bedanken möchte ich mich auch bei Timo Hegemann, der BoulderDäsh einem AGA/RTG Test unterzog und Verbesserungsvorschläge und Anregungen rüber brachte.

Vielen Dank an Steffen Haeuser für das genial einfache RTG System. Wenn Sie selber Spiele schreiben, dann schauen Sie Sich das Teil an. Es lohnt sich wirklich und Chunky programmiert sich auch viel leichter.  
(-8

Weiteren Dank an Eric Wick für seine Ausdauer beim RTG Betatesting.

Für den Betatest möchte ich mich bei Andreas Vierkant bedanken, der ebenfalls einige Fehler aufzeigte.

---

Außerdem möchte ich nochmal Silke Bormann danken. Sie spielte manchmal so konfus, daß weitere Bugs zu Tage kamen.

Alle können sich bei Thomas Sahling bedanken, der so viele Wünsche hatte, die ich einbauen mußte, daß sich die Veröffentlichung der V3 um mehr als einen Monat verschoben hat. (-8

Danke an Joona Palaste für die unmenge an Grafiken für BoulderDäsh:

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

Danke an Thomas Sahling für die tollen SampleSets:

Classic800XL Future

Danke auch an Beastmaster für die original Grafiken vom C64:

ClassicC64 FutureC64 ClassicC64Pumpkin

Danke an Thomas Richter für seinen Beitrag zum Spiel:

Lemmings.gfx Small.fnt TRI\_BD.game

Und nochmal danke an Thomas Richter2 für seinen Beitrag zum Spiel:

Classic800XLPro.gfx Classic800XLPro.spl

Besten Dank auch an Marko Suominen für seine brillianten Grafiken:

Graveyard.gfx Graveyard.fnt Graveyard.sampleset

Besten Dank auch an Timo Hegemann für seinen Beitrag:

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

Danke an Ruben Monteiro für die C64 inspirierten Musiken:

InGame1 InGame2 InGame3  
InGame4 TitleAmiga

Danke an die folgenden Jungs und Mädels für ihre Level. Ich habe eure Caves im Internet gefunden und meistens war leider nur der Name dabei. Vielleicht meldet ihr euch ja mal. Uwe Drichel, Lukas Shambis, Achim Hofmann, Alex Zop, Marc Pierau, Stefan Schneider, Tobias Pfaff, Wilhelm Oelinger, Rolf Lange

Danke an Achim Haertel für die vielen Infos zum Atariformat und die vielen Caves vom Atari.

Vielen Dank auch an Peter Broadribb. Seine Web-Seiten sind ein muß für jeden BoulderDäsh-Fan. Er versorgte mich mit Infos und lieferte einen

hervorragenden Support. Peter hält BoulderDäsh am Leben.

## 1.90 Der Autor

Der Autor  
-----

Sollten Sie Bugs in BoulderDäsh finden, so bitte ich um Mitteilung, damit ich diese in neuen Versionen beseitigen kann.

Auch für Anregungen zur Erweiterungen von BoulderDäsh bin ich jederzeit dankbar.

Ebenso sind Spiele, Levels, Samplesätze, Grafiksätze, Zeichensätze und natürlich Lösungsdateien willkommen. Ich werde Sie nach einer Qualitätsprüfung mit Vermerk auf den Autor in neueren Version beilegen. Füllen Sie auch die Spielinformationen aus.

WICHTIG: Ich schicke Disketten nicht zurück !!!

Das Beste ist, wenn Sie mir die Dateien per Internet oder übers Fido als Crash-Fileattached zukommen lassen. Ich werde ihnen dann Antworten und mitteilen wie es um ihre Einsendung steht.

Guido Mersmann  
Glatzer Straße 12  
48477 Hörstel  
Deutschland

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

## 1.91 Die Schummeltricks

Die Schummeltricks  
-----

Das haben Sie sich so gedacht. Suchen müssen Sie die schon selber. Vielleicht als kleinen Tips: Die Cheats müssen im Klartext eingegeben werden, aber über das Was, Wie und Wo schweige ich mich aus. (-8

Viel Spaß bei der Suche!

## 1.92 Die Fenster von BoulderDäsh

Die Fenster von BoulderDäsh  
-----

Das Hauptfenster  
Der Spieleditor

---

- Der Leveleditor
- Die LevelEinstellungen
  - LevelEinstellungen - Optisch und Akustisch
  - Farbsatzauswahl
  - LevelEinstellungen - Wasser und Schleim
  - LevelEinstellungen - Erdbeben
  - LevelEinstellungen - Punkte
  - LevelEinstellungen - Verschiedenes
- Der Spielinformationen
- Die Spieleinstellungen
  - Spieleinstellungen - Spielernamen
  - Spieleinstellungen - Datensätze
  - Spieleinstellungen - Musikspieler
  - Spieleinstellungen - Bildschirm
  - Spieleinstellungen - Verschiedenes
- BoulderDäsh Rekorde
- Die Spielresultate

### 1.93 Das Hauptfenster

Es gibt in diesem Fenster auch ein Menu.

Hauptfenster

-----

Dieses Fenster bildet das Zentrum von BoulderDäsh. Das Close-Gadget beendet das Spiel.

- Spieleditor
- Spieleinstellungen
- Hiscorres
- Spiel laden
- Spiel starten
- Spiel beenden

### 1.94 Das Hauptfenster - Spieleditor

Spiel Editor

-----

Öffnet das Spieleditorfenster, in dem Sie eigene Spiele entwerfen können.

### 1.95 Das Hauptfenster - Spieleinstellungen

Spieleinstellungen

-----

Dieser Button öffnet das Spieleinstellungsfenster, in dem Sie BoulderDäsh nach ihren Wünschen konfigurieren können.

---

## 1.96 Das Hauptfenster - Hiscores

Hiscoreliste

-----

Mit diesem Knopf gelangen Sie in die Hiscoreliste des im Speicher befindlichen Spiels.

## 1.97 Das Hauptfenster - Spiel laden

Spiel Laden

-----

Nach der Auswahl im Filerequester wird ein Spiel mit seinen Levels geladen. Alle im Speicher befindlichen Levels werden gelöscht.

## 1.98 Das Hauptfenster - Spiel starten

Spiel starten

-----

Startet das aktuelle BoulderDäsh Spiel. Sie sollten vorher die Namen der Spieler im Nameneinstellungs-Requester eingeben.

Wenn RTG eingeschaltet ist können Sie das Bildschirmmodus Auswahlfenster öffnen, indem Sie die Shifttaste gedrückt halten, während Sie diesen Knopf anwählen.

## 1.99 Das Hauptfenster - Spiel beenden

Spiel beenden

-----

Beendet BoulderDäsh und schließt alle offenen Fenster, die zu BoulderDäsh gehören.

## 1.100 Der Spieleditor

Spieleditor

-----

Der Spieleditor erlaubt es beliebig viele Levels zu einem Spiel zusammen zu setzen und diese als ein Spiel zu speichern.

Er funktioniert aber nicht mit den mitgelieferten Spielen! Es also besteht keine Möglichkeit die Original Levels zu editieren. Löschen Sie erst das gesamte Spiel und benutzen Sie dann die Funktion : Neu.

Jetzt stehen ihnen alle Funktionen zur Verfügung.

Lesen Sie auch alles über das Menü.

- Levelliste
- New
- Löschen
- Level nach oben
- Level nach unten
- Level editieren
- Leveleinstellungen
- Spielinformationen
- Level laden
- Level speichern
- Spiel laden
- Spiel anhängen
- Spiel speichern
- Spiel löschen

### 1.101 Der Spieleeditor - Levelliste

Levelliste

-----

Hier stehen alle schon verfügbaren Level. Darunter befindet sich der aktuelle Level. Der erste Level in der Liste ist Level 1 der zweite Level 2. Die Namen der Levels haben mit der Reihenfolge im Spiel nichts zutun.

### 1.102 Der Spieleeditor - Neu

Neu

-----

Hier wird ein Level mit der Größe 40 mal 22 Blocks erzeugt und an die Liste angehängt. Die Größe entspricht den Original C64-Caves.

### 1.103 Der Spieleeditor - Löschen

Löschen

-----

Löscht den aktuellen Level.

### 1.104 Der Spieleeditor - Level nach oben

Nach oben  
-----

Schiebt den aktuellen Level einen Eintrag nach oben.

### 1.105 Der Spieleeditor - Level nach unten

Nach unten  
-----

Schiebt den aktuellen Level einen Eintrag nach unten.

### 1.106 Der Spieleeditor - Level editieren

Level editieren  
-----

Startet den Level Editor.

Wenn RTG eingeschaltet ist können Sie das Bildschirmmodus Auswahlfenster erneut öffnen, indem Sie die Shifttaste gedrückt halten, während Sie diesen Knopf anwählen.

### 1.107 Der Spieleeditor - Leveleinstellungen

Leveleinstellungen  
-----

Öffnet den Leveleinstellungs-Requester.

### 1.108 Der Spieleeditor - Spielinformationen

Spielinformationen  
-----

Öffnet den Spielinformations-Requester

### 1.109 Der Spieleeditor - Level laden

Level laden  
-----

Öffnet einen ASL-Requester, in dem der zu ladene Level ausgewählt wird. Der Level wird nach dem Laden hinten an die Level Liste angehängt.

---

Es können auch die 498 Byte langen Level vom C64 BoulderDash Construction Kit und die 504 Byte Level der Atari Version geladen werden.

Fremdformate können nur in der registrierten Version von BoulderDäsh geladen werden.

## 1.110 Der Spieleeditor - Level speichern

Level speichern  
-----

Speichert den aktuell angewählten Level. Der Levelname wird dabei als Filename im ASL-Requester vorgegeben.

## 1.111 Der Spieleeditor - Spiel laden

Spiel laden  
-----

Nach der Auswahl im Filerequester wird ein Spiel mit seinen Levels geladen. Alle im Speicher befindlichen Levels werden gelöscht.

## 1.112 Der Spieleeditor - Spiel anhängen

Spiel anhängen  
-----

Funktioniert wie Spiel laden nur werden alle Levels des neuen Spiels an die des schon im Speicher befindlichen angehängt.

## 1.113 Der Spieleeditor - Spiel speichern

Spiel speichern  
-----

Speichert alle Levels in eine Datei. Die Levels müssen daher nicht einzeln abgespeichert werden.

Bei gleichzeitiger Betätigung der Control-Taste speichern Sie den Level mit der Schutzkennung. Diese kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Speichern Sie das Spiel also nur geschützt, wenn Sie es weitergeben wollen, oder absolut sicher sind, daß keine weiteren Änderungen nötig sind.

---

## 1.114 Der Spieleeditor - Spiel löschen

Spiel löschen  
-----

Mit dieser Option löschen sie alle Level, die sich im Speicher befinden. Vorher erscheint noch eine Sicherheitsabfrage.

## 1.115 Die Spieleinstellungen

Die Spieleinstellungen  
-----

Dieses Fenster ist zweigeteilt. Oben befinden sich Gadgets, die es erlauben die anderen Voreinstellungsfenster zu öffnen. Unten befinden sich die wohl am meisten benötigten Einstellungen.

Spielernamen  
Datensätze  
Musikspieler  
Bildschirm  
Verschiedenes  
Anzahl der Spieler  
Anzahl der Leben  
Start Level  
Ok  
Speichern  
Abbrechen

## 1.116 Die Spieleinstellungen - Spielernamen

Spielernamen  
-----

Dieser Button öffnet den Nameneinstellungs-Requester, in dem Sie die Namen aller Spieler eingeben und weitere Einstellungen vornehmen können.

## 1.117 Die Spieleinstellungen - Datensätze

Datensätze  
-----

Dieser Schalter öffnet die Einstellungen für die Datensätze.

---

## 1.118 Die Spieleinstellungen - Musikspieler

Musikspieler  
-----

Der Spielinterne Musikspieler wird über dieses Fenster konfiguriert.

## 1.119 Die Spieleinstellungen - Bildschirm

Bildschirm  
-----

Hier öffnet sich der Bildschirmeinstellungsrequester.

## 1.120 Die Spieleinstellungen - Verschiedenes

Verschiedenes  
-----

Das hier geöffnete Fenster beinhaltet alle Einstellungen, die sonst noch so zu machen sind.

## 1.121 Die Spieleinstellungen - Anzahl der Spieler

Anzahl der Spieler  
-----

Hier können Sie die Anzahl der Spieler einstellen, die am Spiel teilnehmen. Es wird nach jedem Leben gewechselt. (Eine Ausnahme sind Intermissions)

## 1.122 Die Spieleinstellungen - Anzahl der Leben

Anzahl der Leben  
-----

Hier können Sie die Leben einstellen, mit denen die Spieler ins Rennen geschickt werden. Wenn die Anzahl der Leben von "3" abweicht, werden die Spielrekorde nicht gewertet.

Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn sie ein registrierter Nutzer von BoulderDäsh sind.

---

### 1.123 Die Spieleinstellungen - Start Level

Start Level  
-----

Mit diesem Slider stellen Sie den Level ein, an dem das Spiel beginnen soll. Wenn dieser Level von "1" abweicht, sind die Spielrekorde automatisch deaktiviert. Es ist also nicht möglich einen Spielrekord aufzustellen.

Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn sie ein registrierter Nutzer von BoulderDäsh sind.

### 1.124 Die Spieleinstellungen - Ok

Ok  
----

Die Einstellungen werden übernommen.

### 1.125 Die Spieleinstellungen - Speichern

Speichern  
-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

### 1.126 Die Spieleinstellungen - Abbrechen

Abbrechen  
-----

Die Einstellungen werden verworfen. Das Closegadget hat die gleiche Wirkung.

### 1.127 Spieleinstellungen - Spielernamen

Spieleinstellungen - Spielernamen  
-----

Dieser Requester erlaubt das Eingeben der Spielernamen und weiterer Einstellungen.

Spielernamen  
Name beim Levelwechsel  
Zeige Spielresultate  
Ok

---

Speichern  
Abbrechen

## 1.128 Spielernamen - Spielernamen

Player 1 - (6)  
-----

Hier definieren Sie die Namen der einzelnen Spieler. Diese Namen werden später in der Hiscoreliste eingetragen und beim Levelwechsel angezeigt.

## 1.129 Spielernamen - Name beim Levelwechsel

Name beim Levelwechsel  
-----

Mit dieser CheckBox stellen Sie ein, ob beim Levelwechsel der Spielernamen oder einfach nur Player X erscheinen soll.

## 1.130 Spielernamen - Zeige Spielresultate

Zeige Spielresultate  
-----

Hier schalten Sie ein Fenster ein, das immer erscheint, wenn das Spiel beendet wurde. Es zeigt die Scores aller Spieler an.

## 1.131 Spielernamen - Ok

Ok  
-----

Die Einstellungen werden übernommen.

## 1.132 Spielernamen - Speichern

Speichern  
-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

---

### 1.133 Spielernamen - Abbrechen

Abbrechen  
-----

Die Einstellungen werden verworfen. Das Closegadget hat die gleiche Wirkung.

### 1.134 Spieleinstellungen - Datensätze

Spieleinstellungen - Datensätze  
-----

Datencache  
Leveldaten  
Levelfarben  
Defaultgrafik  
Defaultzeichensatz  
Defaultsamplesatz  
Defaultmusik  
Ok  
Speichern  
Abbrechen

### 1.135 Datensätze - Datencache

Datencache  
-----

Dieser Schalter ist sehr wichtig! Er bestimmt, wie die Grafik-, und Zeichen- und Samplesätze im Speicher verwaltet werden, wenn sie nicht im Spiel selber sind:

["Im Spiel" und "Spielstart" bezeichnen hier das gestartete Spiel bzw. das Starten des richtigen Spiels und nicht den Start von (CLI/Workbench)]

"Aus":

Die Datensätze werden jedesmal freigegeben und müssen bei jedem Spielstart erneut geladen werden. Eigentlich nur sinnvoll, wenn sie sehr sehr wenig Speicher haben, oder eigene Grafik-, Zeichen- oder Samplesätze erstellen wollen. Sie brauchen BoulderDäh nicht nach jeder Änderung erneut starten, da der veränderte Datensatz jedesmal wieder von der Platte eingelesen wird.

"nur benötigte":

Hier werden nur Datensätze im Speicher gehalten, die zum Starten des aktuellen BoulderDäh-Spiels nötig sind.

"alle":

---

Hier behält BoulderDäsh alle Datensätze im Speicher. Sollten sie über genug Speicher verfügen, so werden die Ladevorgänge fortlaufend weniger, da alle erforderlichen Datensätze im Speicher liegen.

### 1.136 Datensätze - Leveldaten

Leveldaten  
-----

Hier können Sie einstellen, ob die Grafik-, Zeichen- und Samplesätze der einzelnen Level oder die unter "Default xyz-satz" eingestellte genutzt werden sollen.

### 1.137 Datensätze - Levelfarben

Levelfarben  
-----

Dieser Schalter bestimmt, ob die Farben aus der Spieldatei oder aus dem Grafiksatz selber benutzt werden. Die Level erscheinen also bei deaktiviertem Schalter immer alle in der selben Farbe.

### 1.138 Datensätze - Defaultgrafiksatz

Defaultgrafiksatz  
-----

Die Hauptaufgabe dieses Gadgets ist es, den Grafiksatz zu liefern, wenn einer der in den einzelnen Levels eingestellte Grafiksätze nicht gefunden wurde. Sollte die Option Leveldaten in diesem Fenster nicht aktiviert sein, dann wird ebenfalls diese Grafik benutzt. Sie können auch eigene Grafiken einladen.

### 1.139 Datensätze - Defaultzeichensatz

Defaultzeichensatz  
-----

Dieses Gadget bestimmt den Zeichensatz, der für die Scorezeile benutzt werden soll, wenn einer der in den einzelnen Levels eingestellten Zeichensätze nicht gefunden wurde. Sollte die Option Leveldaten in diesem Fenster abgeschaltet sein, dann wird ebenfalls dieser Zeichensatz benutzt. Sie können auch eigene Zeichensätze einladen.

---

## 1.140 Datensätze - Defaultsamplesatz

Defaultsamplesatz  
-----

Hier können Sie das Verzeichnis angeben, aus dem BoulderDäsh die Soundeffekte laden soll, wenn es einen in den einzelnen Leveln eingestellten Samplesatz nicht findet. Sollte die Option Leveldaten in diesem Fenster abgeschaltet sein, dann wird ebenfalls dieser Samplesatz benutzt. Sie können auch eigene Samplesätze einladen.

## 1.141 Datensätze - Defaultmusik

Defaultmusik  
-----

Hier können Sie einstellen, welche Musik BoulderDäsh spielen soll, wenn die in den in den einzelnen Leveln eingestellten Musiken nicht gefunden werden. Sollte die Option Leveldaten in diesem Fenster abgeschaltet sein, dann wird ebenfalls diese Musik benutzt. Sie können auch eigene Musiken einladen.

## 1.142 Datensätze - Ok

Ok  
-----

Die Einstellungen werden übernommen.

## 1.143 Datensätze - Speichern

Speichern  
-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

## 1.144 Datensätze - Abbrechen

Abbrechen  
-----

Die Einstellungen werden verworfen. Das Closegadget hat die gleiche Wirkung.

---

## 1.145 Spieleinstellungen - Musikspieler

Spieleinstellungen - Musikspieler  
-----

Musiken  
Audiomodus  
Bevorzugt  
Musikspieler  
Abspielmodus  
Ok  
Speichern  
Abbrechen

## 1.146 Musikspieler - Musiken

Musiken  
-----

Dieses Listview enthält alle Musiken, die für den Musikspieler benutzt werden sollen. Beachten Sie, das Musiken, die in den einzelnen Leveln eingestellt sind, auch unsichtbar in der Musikspielerliste vorkommen.

## 1.147 Musikspieler - Audiomodus

Audiomodus  
-----

Mit diesem Gadget können Sie einstellen, wie BoulderDäsh beim Start die Musik und die Effekte spielen soll. Musik und Effekte können nur bei Musiken gemischt werden, die diesen Modus erlauben. BoulderDäsh schaltet selbsttätig in den in "Bevorzugten"-Modus. (siehe unten)

Diesen Modus können Sie ebenfalls im Spiel ändern, wenn Sie die Taste "M" betätigen.

## 1.148 Musikspieler - Bevorzugt

Bevorzugt  
-----

Wenn es nicht möglich ist, Musik und Effekte gleichzeitig zu spielen, dann können Sie mit diesem Gadget bestimmen, welchen Modus BoulderDäsh benutzen soll.

Im Spiel können sie durch Betätigung der Taste "5" diese Wahl nachträglich noch verändern. Diese Wahl gilt dann aber nur während des dieses einen Spiels. Bei erneutem Spielstart werden wieder die Einstellungen dieses Fensters genommen.

---

## 1.149 Musikspieler - Musikspieler

Musikspieler  
-----

Wenn der Musikspieler auf aus ist, dann werden die Musiken in der Musikspielerliste nicht geladen. Ist der Musikspieler auf Standby, dann werden die Musiken zwar geladen, muß aber manuell aktiviert werden. Im eingeschalteten Zustand, wird sofort losgespielt.

Im Spiel kann der Spieler über die Taste "1" an und aus geschaltet werden.

Wichtig: Da im ausgeschalteten Zustand keine Musiken geladen werden, spielt der Musikspieler in den meisten Fällen nichts. Die Ausnahme besteht darin, daß eine oder mehrere der hier angegebenen Musiken zufällig auch in Levelen verlangt werden und darum trotzdem eingeladen wurde.

## 1.150 Musikspieler - Abspielmodus

Abspielmodus  
-----

Mit diesem Gadget können Sie festlegen, in welcher Reihenfolge der Musikspieler die Musiken spielen soll.

Auch diese Wahl kann im Spiel verändert werden. Dazu betätigen Sie die Taste "4"!

## 1.151 Musikspieler - Ok

Ok  
-----

Die Einstellungen werden übernommen.

## 1.152 Musikspieler - Speichern

Speichern  
-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

## 1.153 Musikspieler - Abbrechen

---

Abbrechen  
-----

Die Einstellungen werden verworfen. Das Closegadget hat die gleiche Wirkung.

## 1.154 Spieleinstellungen - Bildschirm

Spieleinstellungen - Bildschirm  
-----

RTG  
Vollbild  
Editor Vollbild  
Scrollgeschwindigkeit x2  
Editor Scrollgeschwindigkeit x2  
Bildschirmmodus  
Ok  
Speichern  
Abbrechen

## 1.155 Bildschirm - RTG

RTG  
-----

Dieser Schalter ist nur anwählbar, wenn die RTGMaster.library V23 und mindestens ein 68020 installiert ist. Wenn dieser Schalter aktiviert ist, dann schaltet BoulderDäsh in den 256 Farbenmodus für Grafikkarten.

## 1.156 Bildschirm - Vollbild

Vollbild  
-----

Dieser Schalter ist nur anwählbar, wenn der Schalter RTG aktiviert ist.

Normalerweise findet das Spiel auf einer Spielfläche statt, die immer 320\*200 ist. Mit diesem Schalter kann dieser Modus abgeschaltet werden.

## 1.157 Bildschirm - Editor Vollbild

Editor Vollbild  
-----

Dieser Schalter ist nur anwählbar, wenn der Schalter RTG aktiviert

---

ist.

Normalerweise arbeitet der Level Editor auf einer Spielfläche, die immer 320\*200 ist. Mit diesem Schalter kann dieser Modus abgeschaltet werden.

### 1.158 Bildschirm - Scrollgeschwindigkeit x2

Scrollgeschw. x2  
-----

Hier kann die Geschwindigkeit des Scrollers verdoppelt werden. Das Spiel wird zwar unerträglich Augenunfreundlich, aber einige Spieler wollten diese Option.

### 1.159 Bildschirm - Editor Scrollgeschwindigkeit x2

Editor Scrollg. x2  
-----

Hier kann die Geschwindigkeit des Scrollers im Leveleditor verdoppelt werden.

### 1.160 Bildschirm - Bildschirmmodus

Bildschirm  
-----

Dieser Schalter ist nicht im RTG Modus anwählbar.

Hier kann eingestellt werden, welcher Bildschirmmodus benutzt werden soll.

Normalerweise sollte hier "default" eingestellt sein, aber es gibt immer wieder Gründe den Bildschirm in NTSC zu benutzen.

Ein Beispiel wäre zum Beispiel, wenn das Monitorbild bei PAL Auslösungen durchläuft, weil es das Bild nicht richtig synconisiert. Dies passiert eigentlich nur, wenn man einen MultiScan Monitor an einen FlickerFixer anschließt, da einige Monitore erst bei Frequenzen >50Hz das Bild fangen können.

### 1.161 Bildschirm - Ok

Ok  
-----

Die Einstellungen werden übernommen.

---

## 1.162 Bildschirm - Speichern

Speichern  
-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

Beim Speichern der Einstellungen werden auch die Positionen der verschiedenen Fenster von BoulderDäsh gesichert. Es ist dabei egal, ob die Fenster offen sind, oder nicht. Es wird die letzte Position gespeichert. Beim nächsten Start von BoulderDäsh liegen die Fenster genau da, wo Sie sie verlassen haben.

## 1.163 Bildschirm - Abbrechen

Abbrechen  
-----

Die Einstellungen werden verworfen. Das Closegadget hat die gleiche Wirkung.

## 1.164 Spieleinstellungen - Verschiedenes

Spieleinstellungen - Verschiedenes  
-----

Startspiel  
Titelbild  
Levelwechsel Tilulit  
Einfaches Tilulit  
Editor Tilulit  
Ok  
Speichern  
Abbrechen

## 1.165 Verschiedenes - Startspiel

Startspiel  
-----

Das Startspiel wird beim Starten von BoulderDäsh automatisch geladen. Nach der Installation heißt dieses Spiel "BDash\_I\_Level1.game".

## 1.166 Verschiedenes - Titelbild

---

Titelbild  
-----

Mit diesem Gadget können Sie einstellen, ob und welches Titelbild bei jedem Start angezeigt wird.

### 1.167 Verschiedenes - Levelwechsel Tilulit

Levelwechsel Tilulit  
-----

Dieser Schalter dient zum Abschalten des Levelwechseleffekts.

### 1.168 Verschiedenes - Einfaches Tilulit

Einfaches Tilulit  
-----

Hier werden die bewegten Blöcke beim Levelwechsel durch Stehende ersetzt. Dieser Schalter kann nur betätigt werden, wenn der Levelwechseleffekt eingeschaltet ist.

### 1.169 Verschiedenes - Editor Tilulit

Editor Tilulit  
-----

Mit diesem Schalter können Sie das Tilulit beim Wechsel zwischen GameEditor, LevelEditor und LevelEditor und TestModus zuschalten. Wie Simple tilulit wird auch dieser Schalter nur anwählbar, wenn Sie den Levelwechseleffect einschalten.

### 1.170 Verschiedenes - Ok

Ok  
-----

Die Einstellungen werden übernommen.

### 1.171 Verschiedenes - Speichern

Speichern  
-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

---

## 1.172 Verschiedenes - Abbrechen

Abbrechen

-----

Die Einstellungen werden verworfen. Das Closegadget hat die gleiche Wirkung.

## 1.173 Die Hiscoreliste

Die Hiscoreliste

-----

Hier werden die Hiscores des aktuellen Spiels angezeigt. Die Liste wird automatisch bei jedem neuen Eintrag gespeichert.

Die mitgelieferten Scores sind echt. Mir sind diese gekünstelten Scores mit den 1. Platz mit 100000 Punkten zu wider. Darum habe ich mich entschlossen, die an meinem Rechner gespielten Scores beizulegen. Wenn Sie also diese Scores schlagen, so schlagen Sie auch mich und meine Tester.

Es gibt drei verschiedene Hiscorelisten für jedes Spiel.

\textdegree{} Spielrekorde

Die Spielrekorde stellen die 15 besten Spieler dar.

Der erreichte Level ist dabei wertvoller anzusehen, als eine höhere Punktzahl. Wenn Sie also bis Level 4 gekommen sind und 5678 Punkte erreicht haben, kommen Sie vor einen Eintrag, der in Level 3 7890 Punkte hat.

\textdegree{} Rundenrekorde

In den Rundenrekorden ist für jeden Level der beste Spieler aufgeführt. Es wird die Punktzahl angezeigt, die der Spieler mit dem Leben erreicht hat, mit dem er den Level verlassen hat.

\textdegree{} Zeitrekorde

Auch hier gibt es für jeden Level einen Eintrag. Da es sich um die für die verschiedenen Level benötigte Zeit handelt, gilt es diese Zeiten zu unterbieten.

Typ

Rekorde löschen

## 1.174 Die Hiscoreliste - Typ

Typ

-----

Mit diesem Gadget stellen Sie die Liste mit den Spielrekorden ein, die Sie sehen wollen.

## 1.175 Die Hiscoreliste - Rekorde löschen

Rekorde löschen

-----

Nach dem Bestätigen eines Requesters, werden alle Rekorde gelöscht, die sich im Speicher befinden.

## 1.176 Die Spielresultate

Die Spielresultate

-----

Dieses Fenster zeigt nach dem Spiel nochmal alle Spieler und deren erreichte Punkt- und Rundenzahl.

Der Requester erscheint aber nur wenn er explizit in den Spielernamen aktiviert wurde.

Ansonsten hat dieses Fenster keine Funktion.

## 1.177 Der Level Editor

Der Leveleditor

-----

Eckige Klammern hinter einer Taste bezeichnen den entsprechenden Knopf auf dem CD32 Joypad!

Der angewählte Level wird im Leveleditor in der unteren Bildschirmhälfte angezeigt. Oben befinden sich alle Elemente, die Sie im Level verwenden können. Beachten Sie, daß nur ein Teil der Elemente sichtbar ist, da der Auswahlbalken scrollt.

Einige Elemente sind zum besseren Erkennen im Level Editor mit Markierungen versehen. Buchstaben rechts oben im Element geben Auskunft über den Typ. "I" = In, "S" = Slime etc.

Ein "F" links unten steht für Fake, also Fälschung des Originalblocks.

Mit dem Joystick/Joypad können Sie nun im Level herum fahren und durch betätigen des Feuerknopfes [Rot] das in der Elementauswahl aktivierte Feld setzen.

Hier alle Tasten, die im Leveleditor verfügbar sind :

Esc [Blau] : Beendet den LevelEditor  
 F1 [Abspielen/Pause] : Level testen (mit F10 [Grün und Gelb] können sie den Testmodus wieder verlassen)  
 Del [Grün] : und anschließendes Y [Rot] löscht den Level  
 Help : Zählt alle Diamanten und trägt sie als "benötigt" in den Leveleinstellungen - Verschiedenes unter "Diamanten benötigt" ein.  
 F6 : Das aktuell ausgewählte Element wird 15 mal zufällig im Level verteilt.  
 NUMPAD 6 [Vorspulen] : bewegt den Elementauswähler nach rechts ("-" für A600)  
 NUMPAD 4 [Zurückspulen] : bewegt den Elementauswähler nach links (". " für A600)

C : Leerraumwahltaste:  
   \textdegree{} Leerraum  
   \textdegree{} Leerraum - Fälschung  
   \textdegree{} Leerraum - Hintergrund

D : Diamant

S : Steinwahltaste:  
   \textdegree{} Stein  
   \textdegree{} Stein Geist  
   \textdegree{} Ei

E : Erde

M : Metallwahltaste:  
   \textdegree{} Metall  
   \textdegree{} Metall-Fälschung

W : Mauer

P : Magische Mauer

L : wachsende Mauer (links/rechts)

U : wachsende Mauer (oben/unten)

R : Wasser

G : Diamanten Geist

N : Normaler Geist

I : Eingang

O : Ausgangswahltaste:  
   \textdegree{} Ausgang blinkend  
   \textdegree{} Ausgang nicht blinkend  
   \textdegree{} Ausgang Fälschung

T : Zwilling

Q : Schleim

1 : Gravitationspfeil nach oben

2 : Gravitationspfeil nach unten

3 : Gravitationspfeil nach links

4 : Gravitationspfeil nach rechts

5 : Userblock

F9 [Gelb] : Aktiviert die Farbsatzwahl  
 Mit den Cursor-Tasten (links/rechts) [Vorspulen/Zurückspulen], können Sie die verschiedenen Farbsätze ansehen. "Y" oder "J" [Rot] bestätigen diese Wahl. "N" oder ESC [Blau] beenden die Farbwahl und schalten auf den ursprünglichen Farbsatz zurück. Es können

---

nur Farbsätze erscheinen, wenn vorher welche erzeugt wurden.

## 1.178 Die LevelEinstellungen

LevelEinstellungen  
-----

Dieses Fenster erlaubt die Einstellung aller Variablen, die BoulderDäh für einen Level erlaubt.

Name  
Optisch und Akustisch  
Wasser und Schleim  
Erdbeben  
Punkte  
Verschiedenes  
Ok  
Abbrechen

## 1.179 Die LevelEinstellungen - Name

Levelname  
-----

Der Name des Levels. Dieser Name wird zur Zeit nur in der Leveliste benötigt.

## 1.180 Die LevelEinstellungen - Optisch und Akustisch

Optisch und Aktustisch  
-----

Hier können alle Einstellungen vorgenommen werden, die für das optische und aktustische Erscheinungsbild des Levels wichtig sind.

## 1.181 Die LevelEinstellungen - Wasser und Schleim

Wasser und Schleim  
-----

Auch dieser Knopf öffnet ein Fenster. In diesem können Sie alle Einstellungen vornehmen, die Wasser oder Schleim betreffen.

---

## 1.182 Die LevelEinstellungen - Erdbeben

Erdbeben

-----

Durch der Erdbeben Taste öffnet sich ein Fenster, daß alle Einstellungen, die Erdbeben betreffen, erlaubt.

## 1.183 Die LevelEinstellungen - Punkte

Punkte

-----

Das Punkte-Einstellungsfenster, das sich bei Betätigung öffnet, erlaubt das Editieren aller Punkte, die der Spieler im Lauf dieses Levels machen kann.

## 1.184 Die LevelEinstellungen - Verschiedenes

Verschiedenes

-----

Dieser Button öffnet den Requester für Verschiedenes. Hier können die Breite und Höhe, Level Zeit, Spielgeschwindigkeit und vieles mehr eingestellt werden.

## 1.185 Die LevelEinstellungen - Ok

Ok

----

Mit Ok werden die Einstellungen aller Fenster übernommen und das LevelEinstellungsfenster wird geschlossen. Die von hier geöffneten Fenster werden ebenfalls geschlossen.

## 1.186 Die LevelEinstellungen - Abbrechen

Abbrechen

-----

Verwirft alle Einstellungen und beendet alle LevelEinstellungsfenster.

---

## 1.187 Leveleinstellungen - Optisch und Akustisch

Leveleinstellungen - Optisch und Akustisch  
-----

Levelbreite  
Levelhöhe  
Grafiksat  
Farbsatz  
Zeichensatz  
Samplesatz  
Musik

## 1.188 Optisch und Akustisch - Levelbreite

Levelbreite  
-----

Hier wird die Breite des Levels in Elementen eingestellt.

WARNUNG : EINE ÄNDERUNG HAT DEN VERLUST DER SCHON EDITIERTEN  
SPIELFLÄCHE ZUR FOLGE !!!

## 1.189 Optisch und Akustisch - Levelhöhe

Levelhöhe  
-----

Hier wird die Höhe des Levels in Elementen eingestellt.

WARNUNG : EINE ÄNDERUNG HAT DEN VERLUST DER SCHON EDITIERTEN  
SPIELFLÄCHE ZUR FOLGE !!!

## 1.190 Optisch und Akustisch - Grafiksat

Grafiksat  
-----

Mit diesem Gadget können die Levelgrafik bestimmen, mit der Sie diesen Level spielen wollen. Sie können natürlich auch eigene Grafiken angeben. Bedenken sie, daß die Option Leveldaten in den Spieleinstellungen aktiviert sein muß, damit diese Option Auswirkungen zeigt.

---

## 1.191 Optisch und Akustisch - Farbsatz

Farbsatz  
-----

Dieses Gadget zeigt den aktuellen Farbsatz an. Mit Hilfe des Farbsatzauswahlfensters, das nach Betätigen des PopUp-Schalters erscheint, können die Farbe des Levels einstellen. Die hier eingestellten Farben haben nur Wirkung, wenn der Schalter Leveldaten in den Spieleinstellungen aktiviert ist.

## 1.192 Optisch und Akustisch - Zeichensatz

Zeichensatz  
-----

Mit diesem Gadget können den Levelzeichensatz bestimmen, mit der Sie diesen Level spielen wollen. Sie können natürlich auch eigene Zeichensätze angeben. Bedenken sie, daß die Option Leveldaten in den Spieleinstellungen aktiviert sein muß, damit diese Option Auswirkungen zeigt.

## 1.193 Optisch und Akustisch - Samplesatz

Samplesatz  
-----

Hier wird der Samplesatz bestimmt, der in diesem Level benutzt werden soll. Sie können natürlich auch eigene Samplesätze angeben. Bedenken sie, daß die Option Leveldaten in den Spieleinstellungen aktiviert sein muß, damit diese Option Auswirkungen zeigt.

## 1.194 Optisch und Akustisch - Musik

Musik  
-----

Hier können Sie die Musik einstellen, die erklingen soll, wenn dieser Level gespielt wird. Sie können natürlich auch eigene Musiken angeben. Bedenken sie, daß die Option Leveldaten in den Spieleinstellungen aktiviert sein muß, damit diese Option Auswirkungen zeigt.

## 1.195 Farbsatzauswahl

---

Farbsatzauswahl  
-----

Dieses Fenster erlaubt alle Einstellungen der Farben für die gerade eingestellte Levelgrafik.

Farbsätze  
Ok  
Abbrechen

### 1.196 Farbsatzauswahl - Farbsätze

Farbsätze  
-----

Das Listview zeigt alle Farbsätze an, die bereits vorhanden sind. Sie können hier einen neuen Farbsatz auswählen. Diese Liste jeweils einmal für jeden Grafiksatz vorhanden. Alle Farben die hier erscheinen sind für den aktuellen Grafiksatz gültig.

### 1.197 Farbsatzauswahl - Ok

Ok  
-----

Der angewählte Farbsatz wird jetzt für den Level benutzt.

### 1.198 Farbsatzauswahl - Abbrechen

Abbrechen  
-----

Der Vorgang wird abgebrochen. Es werden keine neuen Farben benutzt.

### 1.199 Leveleinstellungen - Wasser und Schleim

Leveleinstellungen - Wasser und Schleim  
-----

In diesem Fenster können alle Einstellungen vorgenommen werden, die das Wasser oder den Schleim betreffen.

Wasserwachsumszeit  
Magische Wasserzeit  
Wasserwachsumsrate  
Wasserflutrate  
Wassermaximum  
Schleimigkeit

---

## 1.200 Wasser und Schleim - Wasserwachsumszeit

Wasserwachsumszeit  
-----

Diese Zeit gilt direkt nach Levelbeginn. In dieser Zeit wächst das Wasser mit der Wachstumsrate. Sind die eingestellten Sekunden abgelaufen, so wird auf die Flutrate umgeschaltet.

## 1.201 Wasser und Schleim - Magische Wasserzeit

Magische Wasserzeit  
-----

Auch diese Zeit gilt direkt nach Levelbeginn. In dieser Zeit ist es möglich durch Einschalten einer magischen Wand, das Wasser zu Diamanten werden zu lassen.

## 1.202 Wasser und Schleim - Wasserwachsumsrate

Wasserwachsumsrate  
-----

Direkt nach dem Levelbeginn wächst das Wasser mit dieser Rate.

## 1.203 Wasser und Schleim - Wasserflutrate

Wasserflutrate  
-----

Diese Rate wird aktiv, wenn die Wachsumszeit abgelaufen ist.

## 1.204 Wasser und Schleim - Wassermaximum

Wassermaximum  
-----

Nach einer gewissen Größe wird das Wasser zu Stein. Hier stellen Sie die Prozentzahl der Levelfläche ein, die vom Wasser überflutet werden muß, um es zu Stein werden zu lassen.

## 1.205 Wasser und Schleim - Schleimigkeit

---

Slimeabilität  
-----

Hier können Sie die Geschwindigkeit einstellen, mit der Steine, Diamanten oder Eier durch den Schleim glibbern.

## 1.206 LevelEinstellungen - Erdbeben

LevelEinstellungen - Erdbeben  
-----

Hier können Sie alle Einstellungen vornehmen, die Erdbeben betreffen. Erdbeben schütteln den Level durch und bringen Steine zum Fallen, die normalerweise nicht fallen würden. Zum Beispiel kippen Steine von Erde Metal etc. runter.

Modus  
Einschaltzeit  
Verzögerung  
Länge  
Stärke

## 1.207 Erdbeben - Modus

Modus  
-----

Hier stellen Sie den Modus ein, in dem die Erdbeben ausgelöst werden sollen. Es stehen folgende Modi zur Verfügung:

aus - Erdbeben ausgeschaltet  
zufällig - Erdbeben treten zufällig mit zufälliger Stärke und zufälliger Länge auf.  
einmal - Es gibt nur ein Erdbeben  
zyklisch - Die Erdbeben treten regelmäßig auf.

## 1.208 Erdbeben - Einschaltzeit

Einschaltzeit  
-----

Nach Ablauf dieser Zeit tritt der Modus in Funktion.

## 1.209 Erdbeben - Verzögerung

---

Verzögerung  
-----

Im Modus zyklisch kann hier die Zeit zwischen den Beben eingestellt werden.

## 1.210 Erdbeben - Länge

Länge  
-----

Dies ist die Zeit in der das Beben mit der eingestellten Stärke den Level schüttelt.

## 1.211 Erdbeben - Stärke

Stärke  
-----

Hier wird die Stärke der Bebens eingestellt.

## 1.212 LevelEinstellungen - Punkte

LevelEinstellungen - Punkte  
-----

Hier können Sie die Punktzahlen für die verschiedenen Ereignisse während dieses Level eintragen.

Diamant  
Diamant extra  
Diamant >99  
Für Bonusleben  
Sekundenbonus

## 1.213 Punkte - Diamant

Diamant  
-----

Jeder Diamant bringt die hier einstellen Punkte.

---

## 1.214 Punkte - Diamant extra

Diamant extra  
-----

Wenn man alle benötigten Diamanten eingesammelt hat, bekommt man für jeden extra Diamant diese Punkte.

## 1.215 Punkte - Diamant>99

Diamanten>99  
-----

Für jeden Diamanten mehr als 99 bekommt man diese Punkte.

## 1.216 Punkte - Für Bonusleben

Für Bonusleben  
-----

Jedesmal wenn man in dem Level diese Punktzahl erreicht bekommt man ein Bonus Leben. Wenn hier also 1000 eingetragen ist, bekommen sie alle 1000 Punkte ein Leben dazu. Der Zähler ist auf den aktuellen Level beschränkt, daß heißt wenn Sie nach 500 Punkten ein Leben verlieren, so benötigen Sie nur noch 500 Punkte für ein Lebenbonus.

Null bedeutet kein Bonusleben.

## 1.217 Punkte - Sekundenbonus

Sekundenbonus  
-----

Hier können Sie angeben wieviel Punkte jede Sekunde am Levelende an Bonus bringen soll.

## 1.218 Leveleinstellungen - Verschiedenes

Leveleinstellungen - Verschiedenes  
-----

Hier können zusätzliche Einstellungen vorgenommen werden, die nicht anders zugeordnet werden konnten.

Spielgeschwindigkeit  
Levelzeit  
Magische Mauer Zeit

---

Diamanten nötig  
Zwischenmission  
Graviation

### 1.219 Verschiedenes - Spielgeschwindigkeit

Spielgeschwindigkeit  
-----

Hier kann die Spielgeschwindigkeit eingestellt werden.

### 1.220 Verschiedenes - Levelzeit

Levelzeit  
-----

Hier stellen Sie die Anzahl der Sekunden ein, die der Spieler hat um alle Diamanten zu sammeln und das Out zu erreichen.

### 1.221 Verschiedenes - Magische Mauer Zeit

Magische Mauer Zeit  
-----

Hier wird die Sekundenspanne eingestellt, in der die magische Mauer nach der Aktivierung aktiv bleibt.

### 1.222 Verschiedenes - Diamanten nötig

Diamanten nötig  
-----

Die Anzahl der hier eingestellten Diamanten wird benötigt, um den Level beenden zu können.

### 1.223 Verschiedenes - Zwischenmission

Zwischenmission  
-----

Zwischenmissionen sind Zwischenrunden, in denen man kein Leben verlieren kann. Wenn man aber die Zwischenmission (Intermission) vollendet, bekommt man ein Leben dazu.

---

## 1.224 Verschiedenes - Gravitationsrichtung

Gravitationsrichtung  
-----

BoulderDäsh erlaubt die Einstellung der Gravitation in alle Richtungen. Die Steine fallen also nach oben, links, rechts oder wie beim Classic immer nach unten.

## 1.225 Die Spielinformationen

Spielinformationen  
-----

Die Spielinformationen enthalten einige Einstellungen, die für das gesamte Spiel gelten.

Autor  
Kommentar  
Datum  
Version  
Ok  
Abbrechen

## 1.226 Der Spielinformationen - Autor

Autor  
-----

Hier können Sie Ihren Namen eintragen.

## 1.227 Der Spielinformationen - Kommentar

Kommentar  
-----

Dieses Feld ist für einen beliebigen Text reserviert, der keinem besonderen Zweck dient.

## 1.228 Der Spielinformationen - Datum

Datum  
-----

Dieses Datum ist der Zeitpunkt, an dem das Spiel gespeichert wurde. Es wird automatisch beim Speichern aktualisiert.

---

## 1.229 Der Spielinformationen - Spielversion

Spielversion  
-----

Diese Angabe wird ebenfalls bei jedem Speichern aktualisiert und soll das Erkennen verschiedener Versionen von ein und dem selben Spiel erleichtern.

## 1.230 Der Spielinformationen - Ok

Ok  
-----

Durch diesen Knopf wird das Fenster geschlossen und die Daten übernommen.

## 1.231 Der Spielinformationen - Abbrechen

Abbrechen  
-----

Mit Abbrechen verwerfen sie alle Angaben, die Sie im Fenster gemacht haben. Das Fenster wird geschlossen.

## 1.232 Der Farbsatz Handler

Der Farbsatz Handler  
-----

Das Programm ist noch nicht verfügbar und wird im nächsten Update beiliegen. Dann wird auch die Anleitung diesbezüglich vollständig sein.

Das Programm "ColorSetHandler" befindet sich in der Tools-Schublade. Eigentlich ist dieses Programm nur für Leute wichtig, die eigene Grafiken malen wollen.

Nach dem Start öffnet sich ein Hauptfenster. Dieses Fenster enthält die Farbsatzliste.

Wenn Sie Farbsatz-Piktogramme auf das Fenster fallen lassen, dann werden die Farben automatisch eingebunden. Manuell geht das auch über das Gadget/Menu "CMAP Laden...".

## 1.233 Das Hauptfenster des Farbsatzhandlers

---

Das Hauptfenster des Farbsatzhandlers

---

Das Menü enthält alle weiteren Funktionen, die Sie benötigen, um Farbe in Ihren Grafiksatz zu bringen.

Die Farbsatzliste  
CMAP Laden  
Klonen  
Löschen...

## 1.234 Der Farbsatzhandler - Die Farbsatzliste

Die Farbsatzliste

---

Hier können Sie auf einfache Weise die Farbenliste betrachten und Einträge anwählen.

## 1.235 Der Farbsatzhandler - CMAP laden

CMAP Laden

---

Hier können Sie die Farbsatzliste um einen neuen Eintrag erweitern. Es erscheint ein ASL Requester, der nach einer IFF-Datei fragt, die den CMAP Chunk enthält.

Wichtig: Der Farbsatzhändler achtet nicht auf die Anzahl der Farben. Sie sollten also nicht mehr (Datei wird unnötig lang!) und nicht weniger (BoulderDäsh zeigt Grafiksatz falsch an!) Farben als nötig benutzen. Da sie normalerweise ein Malprogramm benutzen, um die Farbdateien zu erstellen, tritt dieser Fall eigentlich nicht auf.

## 1.236 Der Farbsatzhandler - Klonen

Klonen

---

Durch das Betätigen dieses Knopfes wird der aktuelle Eintrag verdoppelt. Sie können also einen zweiten Namen für eine Farbe angeben.

Die Farben selber wird dabei nicht kopiert, sondern es wird nur ein Verweis auf die echten Farben erzeugt. Das spart gerade bei 256 Farben viel Speicher.

---

## 1.237 The Farbsatzhandler - Löschen

Löschen  
-----

Diese Gadget löscht den angewählten Eintrag.

Wichtig: Wenn dieser Eintrag die Farben enthält, die andere Klone benutzen, dann werden diese Klone ebenfalls gelöscht.

## 1.238 Die Farbsatzhandlermenüs

Projekt	Importieren	Exportieren
Beenden	BDMAP laden	BDMAP speichern
	BDMAP anhängen	-----
	-----	BDMAP in Grafiksatz speichern
	Tooltypes laden	
	-----	
	CMAP laden	

## 1.239 Die Farbsatzhandlermenüs - Beenden

Beenden  
-----

Alle ungespeicherten Änderungen gehen verloren und das Programm wird beendet.

## 1.240 Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/BDMAP laden

BDMAP Laden  
-----

Hier können Sie eine BDMAP einladen. Diese kann sich sowohl in einem Grafiksatz, als auch alleine in einer Datei befinden.

Alle Farben, die sich im Speicher befinden, gehen verloren

## 1.241 Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/BDMAP anhängen

BDMAP Anhängen  
-----

Die BDMAP einer Datei wird an die bestehende Liste angehängt. Doppelte Farben werden durch Alias-Einträge verhindert.

---

## 1.242 Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/ToolTypes laden

ToolTypes Laden  
-----

Diese Funktion ermöglicht eine Konvertierung des alten, in ToolTypes vorliegenden, Farbsatzformats in das neue Format BDMAP.

Wenn Sie also einen alten Grafiksatz wandeln wollen, dann laden Sie die Farben mit dieser Funktion ein und speichern ihn mit der Funktion BDMAP in Grafiksatz speichern wieder in den Grafiksatz ab.

Wichtig: Der File Requester erwartet den Namen OHNE ".info" Also einfach den Grafiksatz anwählen und gut is.

## 1.243 Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/CMAP laden

CMAP Laden  
-----

Hier können Sie an die Farbsatzliste einen neuen Eintrag anhängen. Es erscheint ein ASL Requester, der nach einer IFF-Datei fragt, die den CMAP Chunk enthält.

Genauerer erfahren Sie hier!

## 1.244 Die Farbsatzhandlermenüs - Exportieren/BDMAP speichern

BDMAP Speichern  
-----

Hier können Sie eine BDMAP speichern. Das ist in sofern nützlich, da der Farbsatz nicht zerstört wird, wenn Sie das Bild mit einem Malprogramm editieren.

Mit der Hilfe der Grafiksatztooltypes können Sie die Farben auch in BoulderDäsh einbinden, ohne die Farben in die Grafik selbst zu legen.

Wenn Sie den Grafiksatz weitergeben, sollten Sie die Farben in die Grafik einfügen lassen. Vergessen Sie dann aber nicht den Tooltype "ColorSet" in der ".info" Datei des Grafiksatzes zu löschen.

## 1.245 Die Farbsatzhandlermenüs - Exportieren/BDMAP in Grafiksatz speichern

BDMAP in Grafiksatz Speichern  
-----

Hier können Sie eine BDMAP in einen Grafiksatz speichern.

---

Beachten Sie, daß Malprogramme die BDMAP Informationen nicht kennen und beim Speichern löschen.

Wenn Sie also später Änderungen an der Grafik machen wollen, sollten Sie dann zuerst die Farbsätze mit diesem Programm wieder einladen und dann einzeln speichern

## 1.246 Die Menüs von BoulderDäsh

Die Menüs von BoulderDäsh

-----

Das Menü des Hauptfensters

Das Menü des Spieleditors

## 1.247 Die Menüs des Hauptfensters

Die Menüs des Hauptfensters

-----

Projekt	Aktion
Spiel laden	Klassische Demo
-----	-----
Über	Zufällige Demo
-----	
Spiel beenden	

## 1.248 Die Menüs des Hauptfenster: Projekt

Spiel laden

-----

Nach der Auswahl im Filerequester wird ein Spiel mit seinen Levels geladen. Alle im Speicher befindlichen Levels werden gelöscht.

## 1.249 Die Menüs des Hauptfenster: Projekt

Über

-----

Dieser Menüpunkt öffnet ein Fenster, das Informationen über die benutzte Version von BoulderDäsh und den Autor ausgibt. Dieser Requester ist identisch mit dem Nerv-Requester, der erscheint, wenn ein unregistrierter Nutzer das Spiel startet.

---

## 1.250 Die Menüs des Hauptfenster: Projekt

Quit  
-----

Beendet BoulderDäsh und schließt alle offenen Fenster, die zu BoulderDäsh gehören.

## 1.251 Die Menüs des Hauptfenster: Aktion

Klassisches Demo  
-----

Dieser Menüpunkt startet BoulderDäsh und läßt eine automatische Demonstration ablaufen.

Dieses Demo entspricht exakt dem Demo des ersten Original BoulderDash Spiels vom C64.

Es kann auf jedes Spiel und jeden Level losgelassen werden, aber richtig Sinn macht es erst, wenn es mit dem ersten Level des Spiels "BDash\_I\_Level1.game" benutzt wird.

Die Demo kann mit F1/F10 sofort abgebrochen werden. Bei ESC wird erst noch für ein paar Sekunden "Game Over" gezeigt.

## 1.252 Die Menüs des Hauptfenster: Aktion

Zufällige Demo  
-----

Diese Funktion ist erst in der registrierten Version verfügbar.

Dieser Menüpunkt startet BoulderDäsh und läßt eine automatische Demonstration in einem zufälligen Level ablaufen.

Es werden nur Level ausgewählt, bei denen eine Lösung existiert. Einige Spiele enthalten bereits Lösungen. Bei den anderen können Sie die Lösungen im Spieleditor einspielen.

Die Demo kann mit F1/F10 sofort abgebrochen werden. Bei ESC wird erst noch für ein paar Sekunden "Game Over" gezeigt.

## 1.253 Die Menüs des Spieleditors

Die Menüs des Spieleditors  
-----

Projekt                                  Edit                                  Ersetzen                                  Lösen

---

Spiel laden	Level editieren	Grafiksätze	Aufnahme
Spiel anhängen	Leveleinstellungen	Zeichensätze	Abspielen
Spiel Speichern	-----	Samplesätze	Speichern
-----	Level laden	Musiken	
Spielinformationen	Level speichern		
-----	-----		
Spiel löschen	Neuer Level		
	Level löschen		

## 1.254 Trennlinie

Trennlinie

-----

Dies ist nicht wirklich ein Menüpunkt. Es handelt sich um eine Trennlinie zwischen den verschiedenen Menüpunkten.

## 1.255 Die Menüs des Spieleeditors: Projekt

Spiel laden

-----

Nach der Auswahl im Filerequester wird ein Spiel mit seinen Levels geladen. Alle im Speicher befindlichen Levels werden gelöscht.

## 1.256 Die Menüs des Spieleeditors: Projekt

Spiel Anhängen

-----

Wie bei Spiel laden nur werden alle Levels des neuen Spiels an die des schon im Speicher befindlichen angehängt.

## 1.257 Die Menüs des Spieleeditors: Projekt

Spiel speichern

-----

Speichert alle Levels in eine Datei. Die Levels müssen daher nicht einzeln abgespeichert werden.

Bei gleichzeitiger Betätigung der Control-Taste speichern Sie den Level mit der Schutzkennung. Diese kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Speichern Sie das Spiel also nur geschützt, wenn Sie es weitergeben wollen, oder absolut sicher sind, daß keine weiteren Änderungen nötig sind.

### 1.258 Die Menüs des Spieleditors: Projekt

Spielinformationen  
-----

Öffnet den Spielinformations-Requester

### 1.259 Die Menüs des Spieleditors: Projekt

Spiel löschen  
-----

Mit dieser Option löschen sie alle Level, die sich im Speicher befinden. Vorher erscheint noch eine Sicherheitsabfrage.

### 1.260 Die Menüs des Spieleditors: Edit

Level editieren  
-----

Startet den Level Editor.

### 1.261 Die Menüs des Spieleditors: Edit

Leveleinstellungen  
-----

Öffnet den Leveleinstellungs-Requester.

### 1.262 Die Menüs des Spieleditors: Edit

Level laden  
-----

Öffnet einen ASL-Requester, in dem der zu ladene Level ausgewählt wird. Der Level wird nach dem Laden hinten an die Level Liste angehängt.

Es können auch die 498 Byte langen Level vom C64 BoulderDash Construction Kit und die 504 Byte Level der Atari Version geladen werden.

Fremdformate können nur in der registrierten Version von BoulderDäsh geladen werden.

---

## 1.263 Die Menüs des Spieleditors: Edit

Level speichern  
-----

Speichert den aktuell angewählten Level. Der Levelname wird dabei als Filename im ASL-Requester vorgegeben.

## 1.264 Die Menüs des Spieleditors: Edit

Neu  
-----

Hier wird ein Level mit der Größe 40 mal 22 Blocks erzeugt und an die Liste angehängt. Die Größe entspricht den Original C64-Caves.

## 1.265 Die Menüs des Spieleditors: Edit

Löschen  
-----

Löscht den aktuellen Level.

## 1.266 Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen

Grafiksätze  
-----

Nach dem Bestätigen des Requesters öffnet sich ein ASL-Requester. Hier wählen Sie den Grafiksatz aus, der dann in alle Level eingetragen wird.

Die Funktion ist also identisch mit der Grafiksatzauswahl im Fenster LevelEinstellungen: Optisch & Akustisch, mit dem kleinen Unterschied, daß sich das Menü auf alle Level auswirkt.

## 1.267 Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen

Zeichensätze  
-----

Nach dem Bestätigen des Requesters öffnet sich ein ASL-Requester. Hier wählen Sie den Zeichensatz aus, der dann in alle Level eingetragen wird.

Die Funktion ist also identisch mit der Zeichensatzauswahl im Fenster LevelEinstellungen: Optisch & Akustisch, mit dem kleinen Unterschied, daß sich das Menü auf alle Level auswirkt.

---

## 1.268 Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen

Samplesätze  
-----

Nach dem Bestätigen des Requesters öffnet sich ein ASL-Requester. Hier wählen Sie den Samplesatz aus, der dann in alle Level eingetragen wird.

Die Funktion ist also identisch mit der Samplesatzauswahl im Fenster Leveleinstellungen: Optisch & Akustisch, mit dem kleinen Unterschied, daß sich das Menü auf alle Level auswirkt.

## 1.269 Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen

Musik  
-----

Nach dem Bestätigen des Requesters öffnet sich ein ASL-Requester. Hier wählen Sie die Musik aus, die dann in alle Level eingetragen wird.

Die Funktion ist also identisch mit der Musikauswahl im Fenster Leveleinstellungen: Optisch & Akustisch, mit dem kleinen Unterschied, daß sich das Menü auf alle Level auswirkt.

## 1.270 Die Menüs des Spieleditors: Lösen

Aufnahme  
-----

Diese Funktion ist erst in der registrierten Version verfügbar.

Die Aufzeichnung kann nicht immer gelingen.

Hier können Sie das Spielen eines Levels aufzeichnen.

Dieser Menüpunkt startet den aktuell eingestellten Level. Sie spielen ihn und wenn Sie den Level schaffen, oder ein Leben verlieren, wird die Aufzeichnung beendet.

Beachten Sie, das Sie Ihren Namen einstellen, damit dieser korrekt in die Lösungsdatei aufgenommen wird.

Mit dem Menüpunkt Abspielen können Sie diese Aufzeichnung beliebig oft abspielen.

Beim Speichern des Spiels, oder mit dem Menüpunkt Lösen/Speichern werden die Lösungen aller Level gespeichert, sofern sie erzeugt oder eingeladen wurden. Die Lösungen werden beim Laden eines Spiels automatisch wieder eingeladen.

---

## 1.271 Die Menüs des Spieleditors: Lösen

Abspielen  
-----

Diese Funktion ist erst in der registrierten Version verfügbar.

Die Aufzeichnung kann nicht immer gelingen.

Hier wird eine aufgezeichnete Demo abgespielt.

## 1.272 Die Menüs des Spieleditors: Lösen

Speichern  
-----

Diese Funktion ist erst in der registrierten Version verfügbar.

Hier werden alle Lösungen des aktuellen Spiels abgespeichert. Dies geschieht zwar auch beim Speichern eines Spiels, aber da man die mitgelieferten Spiele nicht speichern kann, habe ich diese Manuelle Speicherfunktion eingebaut.

## 1.273 Die Blockpositionstabelle

Die Blockpositionstabelle  
-----

Die Blöcke werden von links nach rechts vergeben, am Ende einer Zeile angekommen wird beginnend mit der nächsten Zeile weitergemacht.

0	Space - Hintergrund (sollte leer bleiben)
1	Erde
2	Metal
3	Metal bewegend (beim Leveltilulit)
4	Metal - Fälschung
5	Stein
6	Steingeist schlafend
7	Mauer
8	Wachsende Mauer links/rechts
9	Wachsende Mauer oben/unten
10	Explosion 0 (Die einzelnen Blöcke für die Diamantenerzeugungsexplosion)
11	Explosion 1
12	Explosion 2
13	Explosion 3
14	Explosion 4 für die Diamantenerzeugungsexplosion)
15	Plop 0 (Die einzelnen Blöcke für das reinploppen
16	Plop 1 von Rockford, den Leerraumexplosionen
17	Plop 2 und den Steinerzeugungsexplosionen)
18	Zwilling
19	Erde - Fälschung
20- 27	Diamanten-Geist-Animation (8 Blöcke)

28- 35	Diamanten-Animation	(8 Blöcke)
36- 43	Geist-Animation	(8 Blöcke)
44- 51	Wasser-Animation	(8 Blöcke)
52- 59	Schleim-Animation	(8 Blöcke)
60- 67	Rockford links Animation	(8 Blöcke)
68- 75	Rockford rechts Animation	(8 Blöcke)
76- 83	Steingeist läuft Animation	(8 Blöcke)
84- 91	Levelingang Animation	(8 Blöcke)
92- 99	Levelausgang Animation	(8 Blöcke)
100-107	Levelausgang Fälschung Animation	(8 Blöcke)
108-115	Magische Wand Animation	(8 Blöcke)
116-123	User Block Animation	(8 Blöcke)
124-126	Rockford steht (jeweils 3 halbe Blöcke für Kopf und Beine)	
127	Rockford steht (Grundzustand)	
128	Gravitationspfeil nach oben	
129	Gravitationspfeil nach unten	
130	Gravitationspfeil nach links	
131	Gravitationspfeil nach rechts	
132-139	Bonusleben-Animation	(8 Blöcke)
140-147	Leerraum-Animation	(8 Blöcke)
148	Ei	
149	Ei angebrochen 1	
150	Ei angebrochen 2	
151	Ei angebrochen 3	

## 1.274 Die Tooltypes der Grafikdateien

Die Tooltypes der Grafikdateien

---

Momentan werden die folgenden Tooltypes unterstützt. In den Klammern befinden sich die Defaultwerte, die benutzt werden, wenn keine Tooltypes gefunden werden.

Speed Tooltypes

"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)

Diese Tooltypes erwarten Werte von 0 bis 255. Diese Werte stellen die Verzögerungszeit dar. Je höher also diese Angabe ist, desto langsamer

---

wird die Animation.

Beispiele :

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

ColorSet Tooltype

```
"ColorSet"          (kein ColorSet)
```

BoulderDäsh speichert die Farben in den Grafiken selber. Hier können Sie eine Datei angeben, in der sich der BDMP-Chunk befindet.

Wozu dieser Tooltype, wenn in der Datei selber schon die Farben liegen? Der Grafiksatz "ClassicC64Pumpkin.gfx" enthält z.B keine eigenen Farben. Dazu sollten Sie sich sein Icon mal ansehen. Hier wird mit des Hilfe des ColorSet-Tooltypes auf den Grafiksatz "ClassicC64.gfx" verwiesen, der die Farben enthält.

Das macht natürlich auch das Editieren der Farben einfacher, da man nur noch einen Farbsatz ändern muß und alle Grafiksätze, die diese mitbenutzen werden automatisch verändert.

Da BoulderDäsh bei diesem ToolType nur die Farbdaten interessieren, ist es völlig egal, ob die Datei ein Bild enthält oder nicht. Das ist sehr praktisch, wenn man noch Änderungen an seinem Bild machen will. Die Farben würden jedesmal verloren gehen, wenn Sie das Bild mit einem Malprogramm speichern. Mit der Hilfe des ColorsetHandler können Sie einfach eine einzelne Datei mit den Farben anlegen (z.B MeinGrafiksatz.col") und mit dem "ColorSet"-Tooltype darauf verweisen. Wichtig ist nur, daß diese Datei in einem der "GraphicSets"-Unterverzeichnissen liegt.

Lesen Sie unbedingt das Kapitel über den ColorsetHandler, um das volle Verständniss der ColorSets zu bekommen. Das spart ihnen eventuell viel Arbeit und Frust.

## 1.275 Die Tooltypes der Musikdateien

Die Tooltypes der Musikdateien

---

Momentan werden die folgenden Tooltypes unterstützt. In den Klammern befinden sich die Defaultwerte, die benutzt werden, wenn keine Tooltypes gefunden werden.

```
"MixedMode"          (0)
"IgnoreJump"         (Nicht angegeben bedeutet: Aus)
```

"MixedMode" gibt die Stimmen an, die ihre Musik nicht benötigt. Dabei haben die einzelnen Stimmen die folgende Wertung:

---

```
Stimme 1 = 1
Stimme 2 = 2
Stimme 3 = 4
Stimme 4 = 8
```

Wenn ihre Musik also die Stimmen 1 und 3 nicht benötigt, dann geben Sie einfach "MixedMode=5" an.

"IgnoreJump" um einen Jump-Befehl (bxx) aufzuheben. Diese Befehle tauchen in Musiken auf, die eine Einleitung haben und danach endlos spielen. Der Sprung führt in dem Fall vom Ende der Musik hinter die Einleitung. Damit BoulderDäsh diesen Sprung erkennt, muß diese Jump-Nummer bekannt sein und hier angegeben werden.

Beispiel:

```
IgnoreJump=3
```

Der Jump-Befehl "b03" wird als Endekennung der Musik benutzt. Schauen Sie sich einfach die "InGamel.mus" mit dem ProTracker an.

## 1.276 Die Tooltypes der Titelbilddateien.

Die Tooltypes der Titelbilddateien.

---

Momentan werden die folgenden Tooltypes unterstützt. In den Klammern befinden sich die Defaultwerte, die benutzt werden, wenn keine Tooltypes gefunden werden.

```
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)
```

Die X und Y Werte spezifizieren die Zielposition der Bilder in Pixel. Beachten Sie, daß Sie die horizontale pixelweise Positionierung nur im RTG Modus funktioniert. Im ECS Modus wird die letzte durch 8 teilbare Koordinate benutzt. (12 => 8) Für die Breite (Width) gilt die gleiche Einschränkung. Im RTG Modus sind alle Werte frei.

Die Höhe (Height) darf sich nur innerhalb von 1 bis 17 bewegen.

Der "Music"-Tooltype gibt die Music an, die gespielt werden soll. Beachten sie, daß diese Einstellung ohne Pfad erfolgt.

"RTGTitlePrefs" bestimmt den Dateinamen, in der die Einstellungen der RTG.library gespeichert werden sollen. Auch diese Einstellung erfolgt

---

ohne Pfad!!

## 1.277 Technische Informationen über BoulderDäsh

Technische Informationen über BoulderDäsh

---

BoulderDäsh ist in 100% Assembler geschrieben.

Die Sourcecodes benötigen mehr als 1455084 Bytes bestehend aus 123 Dateien. BoulderDäsh wurde mit DevPac 3.04 assembliert. Dieser braucht dafür jedesmal ungefähr 40 Sekunden und 1.77 MB Speicher.

Die Quelldateien der Spiele benötigen 5572526 Bytes bestehend aus 8853 Dateien verteilt auf 54 Verzeichnisse. Mein persönlicher Spielkonvertierer benötigt 13 Minuten, um alle Spiele zu konvertieren.

Die ersten Versionen von BoulderDäsh wurden 1987 auf einem A500-000/7Mhz (2.8 MEG) geschrieben. Später (Version 2) wurde auf meinem A2000-000/7Mhz (5 MEG) assembliert. Seit Version 3 arbeite ich auf einem A2000-030/25Mhz (9 MEG)

Die Grafiken wurden mit PPaint (4.0/6.4) bearbeitet. Dieser Guide wurde mit den hervorragenden Faltefunktionen von GoldED (3.x/4.x) erzeugt. Der Blocksatz wird mit dem Tool GuideFormat erzeugt, daß auch Zeilen korrekt Block formatiert, wenn "Links" oder andere Guide-Kommandos enthalten sind.

## 1.278 Andere Programme von mir!

Andere Programme von mir!

---

BoulderDäsh [game/jump/boulderdaesh.lha]

---

Ein Klone des Original Boulderdäsh für den Amiga. Dies ist die einzige Version, die auf dem Amiga schneller ist als das Original. Sie sieht genauso aus und verhält sich genauso. Ich wurde schon gefragt, wo sich der C64 befindet. (-8 Das alles schon auf einem 68000 ohne Fastmem. Grafikkartenbenutzer wird freuen, daß dieses Spiel uneingeschränkt auf Grafikkarten funktioniert.

SimpleCat [dev/misc/simplecat.lha]

---

Dieses Tool ist für Programmierer und Anwender. Mit diesem Programm können die auf einfachste Weise mit ihrem Lieblings Texteditor Kataloge von Programmen ändern. Diese Programme müssen allerdings ein CS-File beiliegen haben. Sehen Sie dazu im Archiv in der Catalogs-Schublade nach.

---

AFind [util/misc/afind.lha]

-----

Dieses Programm ermöglicht es ihnen auf einfachste Weise ihre AminetCDs zu durchsuchen. Es funktioniert eigentlich wie das Originaltool von der CD, nur werden hier AminetCDs und AminetSets gemischt benutzt und man ist z.B nicht gezwungen die ersten 5 Aminets zu durchsuchen, um ein Programm zu finden, das auf Set1 Diskb liegt.

AView [util/misc/AView.lha]

-----

AView ist ein Programm, das eigentlich wie Multiview funktioniert. Es arbeitet allerdings ohne Datentypen, sondern benutzt eigene Definitionen. Man kann für jeden Dateityp ein eigenes Programm angeben, daß benutzt werden soll.

Guideformat [text/edit/guideformat.lha]

-----

GuideFormat ist ein kleines Tool, das Blocksatz auch bei AmigaGuide Dateien ermöglicht. Dabei ist es egal, ob in der Zeile "Links" oder sonstige Kommandos vorkommen.

GuideCheck [text/edit/guidecheck.lha]

-----

GuideCheck ist ein Tool, das es erlaubt ein Guidefile vollständig zu prüfen und alle eventuellen Fehler aufzudecken.

SiedlerBoot [game/patch/siedlerboot.lha]

-----

Dieses Programm erlaubt das Spielen von Siedler direkt von der Amiga Plus Sonderheft 9 CD. Das geht auch ohne? Klar, aber die Spielstände können nicht gespeichert werden. Mit SiedlerBoot befindet sich nur ein kleines Programm und die Spielstände auf der Platte. Der Rest bleibt auf CD.

Execute64 [misc/emu/execute64.lha]

-----

Execute64 erlaubt es Programme direkt in den Speicher des C64 zu laden und zu starten. Das ermöglicht z.B den Amiga mit seiner Festplatte als riesigen Fileserver (z.B Spiele) zu benutzen.

R [util/cli/r.lha]

---

"R" erzeugt für jedes Dos-Programm eine Oberfläche. Es gibt also kein kompliziertes studieren der Templates mehr!

DVBControl [comm/misc/dvbcontrol.lha]

-----

DVBControl ist eine Zusatzsoftware für den Nokia Mediamaster (D-Box). Im Zusammenspiel mit der DVB2000 Firmware dieses Digital-TV Dekoders ist es auf einfachste Weise möglich die Firmware zu updaten, die Senderliste zu editieren und vieles mehr! Wer also die DVB2000 und einen Amiga benutzt, kommt um DVBControl nicht herum!

MCCControl [hard/hack/mccontrol.lha]  
-----

MCCControl (MemoryCard Control) ist ein Kartenleserprojekt, das speziell für die MemoryCards der Playstation entwickelt wurde. Dazu wird lediglich eine kleine Hardware (Kosten im paar Euro) und die kostenlose Software benötigt!

VBRControl [util/sys/vbrcontrol.lha]  
-----

VBRControl verlegt die Prozessorvektoren ins Fastmem und beschleunigt dadurch das System.

AvailCPU [util/sys/availcpu.lha]  
-----

AvailCPU ist ein Programm, das die Prozessorauslastung mittels der PowerLED anzeigt!

TrackDisplayClock [util/time/trackdisplaycl.lha]  
-----

Hardware Track-Displays sind sehr nützlich, wenn Sie gebraucht werden. Die meiste Zeit aber macht diese Hardware nichts anderes als den Raum zu beleuchten! Das wird geändert, wenn Sie TrackDisplayClock benutzen! TrackDisplayClock zeigt die aktuelle Uhrzeit auf Ihrem TrackDisplay an. Es ist cool, es ist nützlich und natürlich ist die Zeit immer in visueller Reichweite. Löschen Sie alle Programme die die Uhrzeit in Bildschirmen, Fenstern oder gar Piktogrammen anzeigen und vergessen Sie nicht Ihr NoClick Tool wegzuerwerfen! TrackDisplayClock übernimmt all diese Aufgaben und als Belohnung ist Ihr Rechner auch noch ein wenig schneller als vorher! (-8

## 1.279 Der Index der Anleitung

A

Abspiel Problem  
Abspielen  
Abspielmodus  
alle benötigten  
Anzahl der Leben  
Audiomodus  
Audiomodus  
aufgezeichnete  
Aufnahme  
Ausgang - blinkend  
Ausgang - Fälschung

---

Ausgang blinkend  
Ausgang Fälschung  
Ausgang nicht blinkend  
Ausgang

B

BDMAP in Grafiksatz speichern  
BDMAP  
BDMP  
beenden Sie BoulderDäsh  
beenden  
beigelegten Grafiken  
beigelegten Musiken  
Benutzerblock  
Bildschirmeinstellungen  
Bildschirmeinstellungsrequester  
Block Positions Tabelle  
BMHD-Chunk nicht gefunden!  
BODY-Chunk nicht gefunden!  
Bonusleben  
BoulderDäsh läuft gar nicht!  
BoulderDäsh nimmt keine Tastatureingaben mehr an!

C

Chunk  
CMAP Chunk  
CMAP Laden  
CMAP-Chunk nicht gefunden!  
ColorSet Handler  
ColorSetHandler

D

Das Spiel ist auf einer CD! Wie speichere ich die Einstellungen?  
Datencache  
Datensätze  
Datensatzeinstellungen  
Der LevelEditor startet nicht.  
Der Musikspieler spielt die Musiken nicht!  
Der Spielaufbau.  
Diamant  
Diamanten Geist  
Diamanten Geister  
Diamanten  
Diamanten  
Diamant\_0  
Die Animationen sind falsch!  
Die Animationen sind zu kurz!  
Die Farbsatzauswahl des Leveleditors hält die Farbe dauerhaft!  
Die Farbsatzliste  
Die Levelfarben der mitgelieferten Spiele sind immer gleich.  
Die mitgelieferten Zwischenmissionen sind zu groß.  
Die Registrierung  
Die Spielernamen sind verschwunden!  
Die Spielrekorde sind seltsam!

---

Die Spielsteuerung per Tastatur ist schwammig!  
dort

E

Editor Vollbild

Ei

Eier

Eiern

eigene Grafik-

eigene Grafiken

eigene Musiken

eigene Musiken

Eigene Runden.

eigene Samplesätze

eigene Samplesätze

eigene Soundeffekte

eigene Spielgrafik

eigene Zeichensätze

eigene

einfügen lassen

Eingang

eingeschaltet

eingestellte

eingestellten

eingestellter Wachstumsrate

einladen

einspielen

einstellbar

einstellbare Wassermenge

einstellbare Zähflüssigkeit

Ei\_0

Ei\_1

Ei\_2

Ei\_3

Element

Elementauswahl

Elemente

Erdbeben

Erdbeben

Erde

Ersetzen-Menü

erzeugt

F

Falsche Steine

Falsches Metal

Farbsatzauswahlfensters

Farbsatzliste

Feature

Features

Fenster

Fenster

Fenster

Flutrate

## G

Geistern  
Grafiken  
Grafiksatztooltypes  
GraveYard-SampleSet  
GraveYard.gfx  
Gravitation  
Gravitationspfeil nach links  
Gravitationspfeil nach oben  
Gravitationspfeil nach rechts  
Gravitationspfeil nach unten  
Gravitationspfeil  
große

## H

Hauptfenster  
Hauptfensters  
hier  
Hier  
Hiscoreliste  
Hiscorelisten

## I

Ich kann den Editor starten, aber nicht das Spiel selber.  
immer  
In

## K

Kann man eine lauffähige CD Version updaten?  
Klone  
Klonen  
komplett

## L

Laden eines Spiels  
Leben  
Leerraum - Fälschung  
Leerraum - Hintergrund  
Leerraum Geist  
Leerraum Hintergrund  
Leerraum  
Leerraum  
Leerräume zeigen ab und zu Fehler.  
Leerräume  
Leerräumen  
Level Editor  
Level Editor  
Level Editor  
Level-Speichern  
LevelDaten  
Leveleditor  
Leveleinstellung

---

Leveleinstellungen - Verschiedenes  
Leveleinstellungen: Optisch & Akustisch  
LevelFarben  
Löschen  
Löschen...  
Lösen-Menü  
Lösen/Speichern  
Lösungen

## M

Magische Mauer  
Magischen Wand  
Magischen Wände  
Mauer  
Menü  
Menü  
Menu  
Metal  
Metall - Fälschung  
Metall  
Metall-Fälschung  
Metall\_Fälschung  
Modus  
Musik spieler  
Musikbox  
Musiken  
Musiken  
Musikspieler  
Musikspieler  
Musikspielers

## N

Namen einstellen  
Nameneinstellung  
Nameneinstellungen  
Neu  
normale Mauer  
Normaler Geist

## O

Out & Magische Wand  
Out Fälschung  
Out  
Out

## P

Punkte-Einstellungsfenster

## R

Rate  
Registrierung  
Rockford Zwilling

---

Rockford  
RTG Modus  
RTG  
RTGMaster.library V23+

## S

Samples  
Samplesätze  
Samplesätze  
Samplesätze  
Schleim  
Scrollgeschwindigkeit  
Sekunde  
Selbstablaufende Demo  
Soundeffekte  
Speicherknopf  
Speichern des Spiels  
speichern  
Speichern  
Spiel gelöscht  
Spiel editor  
Spiel geladen  
Spiel laden  
Spiel starten  
Spieleditor  
Spieleditor  
Spieleditors  
Spieleinstellung  
Spieleinstellungen - Datensätze  
Spieleinstellungen  
Spieleinstellungen-Bildschirm  
Spielelemente  
Spielernamen  
Spielgrafiken  
Spielinformation  
Spielemusiken  
Stärke  
Startlevel  
Stein Geist  
Stein  
Steine  
Steinen  
Steingeist schlafend  
Steingeist

## T

Tabelle  
Tastaturprobleme während des Spiels  
Tips, Tricks, Fragen und Antworten  
Titelbilder  
ToolType  
ToolType  
Tooltypes

## U

unregistrierter  
Userblock

V

verändert  
Verschiedenes  
Vollbildmodus  
vor dem Abschalten

W

wachsende Mauer (links/rechts)  
wachsende Mauer (oben/unten)  
Wachsene Mauer - (links/rechts)  
Wachsene Mauer - (oben/unten)  
Wachstumsrate  
Wachsumszeit  
Wand wachsend links/rechts  
Wand wachsend oben/unten  
Wand  
Warum kann ich BoulderDäsh und den Leveleditor nicht starten?  
Warum kann ich Startlevel und Leben nicht verändern?  
Was ist ein Keyfile?  
Was ist ein BDMP-Chunk?  
Was ist ein Chunk?  
Was passiert mit den Spielrekorden wenn ich ein Spiel lade?  
Wasser oder Schleim  
Wasser  
Wasserwachstumszeit  
Wie kann ich den RTG Bildschirmmodus des Spiels/Titelbildes verändern?  
Wiedergabe  
Wieso erscheint nach dem Starten kein Rockford?  
Wieso funktioniert die Wiedergabe nicht immer?  
Wo soll ich das Keyfile hinkopieren?

Z

Zeichen-  
Zeichensätze  
Zwilling  
Zwischenmissionen

---