

# **BoulderDäsh**

Guido Mersmann

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> BoulderDäsh		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Guido Mersmann	July 25, 2024	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 BoulderDäsh</b>	<b>1</b>
1.1 Boulder Däsh	1
1.2 Einführung	1
1.3 Systemvoraussetzung	2
1.4 Featureliste	3
1.5 Distribution	3
1.6 Installieren von BoulderDäsh	4
1.7 Spielanleitung	4
1.8 Eigene Grafiken	8
1.9 Tips, Tricks, Fragen und Antworten	10
1.10 Geschichtliches	13
1.11 Zukünftiges	16
1.12 Danksagungen	17
1.13 Bugliste	17
1.14 Der Author	17
1.15 Das Hauptfenster	18
1.16 Der Spiel Editor	19
1.17 Die Spiel Einstellungen	21
1.18 Die Nameneinstellungen	23
1.19 Die Hiscoreliste	23
1.20 Der Level Editor	24
1.21 Die Level Einstellungen	25
1.22 Leveleinstellungen - Verschiedenes	26
1.23 Leveleinstellungen - Wasser und Schleim	27
1.24 Leveleinstellungen - Punkte	28
1.25 Leveleinstellungen - Erdbeben	29
1.26 Der Spielinformationen	30
1.27 Die beigelegten Grafiken	31
1.28 Die Blockpositionstabelle	31
1.29 Die Tooltypes der Grafikdateien	32

---

## Chapter 1

# BoulderDäsh

### 1.1 Boulder Däsh

Boulder Däsh V2.43

-----  
(C) Guido Mersmann 1995

BOULDERDÄSH IS A SHAREWARE PRODUCT

READ THE DISTRIBUTION SECTION FOR INFORMATION ON DISTRIBUTION

Contents

-----  
 ~~~~~~Einführung~~~~~  
 ~~~~~~Systemvoraussetzungen~~~~~  
 ~~~~~~Featureliste~~~~~  
 ~~~~~~Distribution~~~~~  
 ~~~~~~Installieren~~~~~ von BoulderDäsh  
 ~~~~~~Die~~Requester~~~~~ von BoulderDäsh  
 ~~~~~~Spielerklärung~~~~~  
 ~~~~~~Eigene~~Grafiken~~~~~  
 Tips, ~Tricks, ~Fragen~und~Antworten zu BoulderDäsh  
 ~~~~~~Geschichtliches~~~~~  
 ~~~~~~Zukünftiges~~~~~  
 ~~~~~~Bekannte~~Fehler~~~~~  
 ~~~~~~Danksagungen~~~~~  
 ~~~~~~Der~~Autor~~~~~ Bugreports, Anregungen...

### 1.2 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 die Animationsgeschwindigkeit der einzelnen Objekte nach, wenn es ans Scrollen geht.

Diese 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.

Meine Grafiken sind den Originalen sehr ähnlich. Die Originalen habe ich nicht und werde diese auch nicht beilegen, da hier ein Copyright verletzt würde. Ebenso ist der Name geschützt, sodaß den Namen ich aus Gründen der Vorsicht verändert habe.

Vielleicht findet sich ja jemand, der den Original C64 Grafiksatz konvertiert und veröffentlicht.

## 1.3 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.

Es sollte mindestens 1MB vorhanden ein. Je mehr desto besser. (-8

Außer den Standard Libraries wird die LowLevel.library benötigt. Sie ist Bestandteil des OS3.1 und liegt den meisten CD32 Spielen auf CD bei.

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

|          |                                       |
|----------|---------------------------------------|
| A2000    | OS3.1 1MB Chip und 4MB Fast           |
| A2000    | OS3.1 1MB Chip                        |
| A500     | OS2.1 1MB Chip und 2MB Fast           |
| A500     | OS2.1 1MB Chip und 1,8 MB Ranger Fast |
| A1200-20 | OS3 2MB Chip                          |
| A1200-30 | OS3 2MB Chip                          |
| CD32     | OS3.1 2MB Chip                        |

---

CD32-SX1 OS3.1 2MB Chip 4MB Fast

## 1.4 Featureliste

Features:

- 
- \textdegree{} 1:1 Clone des Originals
- \textdegree{} Softscrolling und volle Geschwindigkeit auch unter einem MC68000  
(kein Ruckeln in den Animationen oder beim Scrolling)
- \textdegree{} mehr als 580 Level im Lieferumfang !!
- \textdegree{} 14 verschiedene Spielgrafiken
- \textdegree{} Locale Unterstützung
- \textdegree{} Benötigt Kickstart 2.04 oder höher.
- \textdegree{} Nach Commodore Styleguide programmiert
- \textdegree{} Hohe kompatibilität durch Benutzung der LowLevel.library
- \textdegree{} Alle Einstellungen über Gadtools-GUI möglich
- \textdegree{} Erweiterung um weitere Spielelemente (Falsche Steine, Falsches Metal, ..) ↔  
Dadurch kommen interessante neue Levelmöglichkeiten zustande
- \textdegree{} Beliebig große Levels (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

## 1.5 Distribution

Distribution

-----

Dieses Programm darf auf allen jederman zugänglichen Medien veröffentlicht werden, solange im Archiv alle Files unverändert beiliegen.

---

BoulderDäsh ist Shareware. Ich habe mich entschlossen die Vollversion von BoulderDäsh rauszugeben, weil ich hoffe, daß jeder dem dieses Spiel zusagt mich dafür entlohnt.

Ich erwarte von jedem, der BoulderDäsh öfter benutzt, daß er mir 10 DM oder den jeweiligen Betrag in anderer Währung zukommen läßt. Ich denke das tut keinem Weh und mich spornt es an neue Features zu integrieren oder neue Games zu schreiben.

Updates sind über meine Supportbox "the Kiteman" 2:2449/246 oder über das Aminet zu bekommen.

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

## 1.6 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.

Sie können auch einfach die BoulderDäsh-Schublade in ein beliebiges Verzeichnis auf ihrer Platte kopieren.

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

## 1.7 Spielanleitung

Spielanleitung  
-----

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

Nach ein paar Sekunden explodiert es und zum Vorschein kommt Rockford, der Held dieses Spiels.

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.

Der Level ist gespickt mit verschiedenen Elementen, die alle ihre speziellen Eigenschaften haben:

---

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 seitlich herrunter

Erde

-----

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

Leerraum

-----

Erlaubt Diamanten, Steinen, Geistern und Rockford freie Bewegung.

Diamanten

-----

Können von Rockford eingesammelt werden. Gehorchen der Gravitation und können auch zur Seite kippen, wenn nicht Erde oder Metal unter ihnen liegt.

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.

Metall

-----

Metall kann nicht explodieren und erlaubt Steinen und Diamanten nicht herrunter zu kippen, auch wenn dies durch die Umgebung erlaubt ist.

Metall - Fälschung

-----

Ist wie Metall nur kann es explodieren.

Mauer

-----

Ist nur ein Hinderniss und zu nichts nutze.

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. Befindet sich unterhalb der Magischen Mauer

---

kein Leerraum, so werden sowohl Steine als auch Diamanten 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.

#### Wachsende Mauer (links/rechts)

-----

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

#### Wachsende Mauer (oben/unten)

-----

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

#### 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.

Steine und Diamanten können nicht herrunter kippen. Steingeister werden nicht aktiv, da sie, wie Steine, nicht seitlich herunter fallen können.

#### Schleim

-----

Schleim erlaubt durch seine einstellbare Zähflüssigkeit, das Diamanten und Steine durch ihn hindurch glibbern und unten wieder heraus kommen. Das funktioniert natürlich nur, wenn unter dem Schleim ein Leerraum ist.

Steine und Diamanten können nicht herrunter kippen. Steingeister werden nicht aktiv, da sie, wie Steine, nicht seitlich herunter fallen können.

#### Diamanten Geist

-----

Bewegt sich durch die Leerräume des gesamten Levels. Wenn sie mit Wasser in Berührung kommen oder ihnen ein Stein auf den "Kopf" fällt explodieren sie zu 9 Diamanten.

#### Leerraum Geist

-----

Bewegt sich durch die Leerräume des gesamten Levels. Wenn sie mit Wasser in Berührung kommen oder ihnen ein Stein auf den "Kopf" fällt

---

explodieren sie zu 9 Leerräumen

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 Stein 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.

Rockford

-----

Wird durch Sie gesteuert. Kann sich durch Erde und Leerraum bewegen. Beim Graben durch Erde hinterläßt er Leerraum. Mit dem Feuerknopf können die 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 oder schlafender Steingeist befindet und da hinter 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.

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.

In

----

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.

Out

-----

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

Out - blinkend

-----

Wieder ein Ausgang, nur diesmal beginnt er zu blinken, wenn man alle

---

Diamanten gesammelt hat.

Out - Fälschung

-----  
Fängt an zu blinken, wenn man alle Diamanten hat. Ist aber kein Ausgang.

Gravitationspfeil

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

User-Block

-----  
Dieses Element hat die selbe Wirkung wie eine normale Wand.

Die Tastaturbelegung

-----  
Sollten Sie in eine ausweglose Situation gelangen, so können Sie mit der ESC-Taste 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 aktiviert und deaktiviert die Pausefunktion.

Mit F10 kommen Sie sofort aus dem Spiel und gelangen wieder in die Benutzeroberfläche. Ein Fortsetzen des Spiels ist nicht möglich !!!

## 1.8 Eigene Grafiken

Eigene Grafiken

-----  
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 Farben vorliegen und keine Masken enthalten. BoulderDäsh sollte damit zwar mit anderen Formaten keine Probleme haben, aber die Bilder nehmen auf ihrem Datenträger nur unnötig Platz ein.

## 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  
Stein <=> Steingeist schlafend  
Wand <=> Wand wachsend links/rechts <=> Wand wachsend oben/unten  
Rockford links <=> Rockford rechts (alle Animationsschritte)

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 Fälschung (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 Hindergrundfarbe 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.

### Der Spielzeichensatz

-----

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

Dier 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.

## 1.9 Tips, Tricks, Fragen und Antworten

### Tips, Tricks, Fragen und Antworten

-----

#### \textdegree{} 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.

#### \textdegree{} Der Spielaufbau

Die Intermissionen 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 weis, daß nach dem aktuellen Level eine Intermission folgt und er durch das Bonusleben noch weitere Runden überwinden kann.

#### \textdegree{} Warum kann ich im Spieleditor keine Levels editieren ?

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

---

\textdegree{} Ich möchte in den Spieleinstellungen den Startlevel und die Anzahl der Leben einstellen, aber daß geht nicht. Warum ?

Hier tritt der gleiche Schutzmechanismus in Kraft, wie beim Editieren. Ich habe bei den mitgelieferten Spielen diesen Schutz aktiviert, um allen Spielern die gleiche Chance zu geben in die Hiscoreliste zu kommen. In eigenen Spielen können Sie die Leben und den Startlevel frei wählen.

Bei eigenen Spielen können Sie diesen Schutz aktivieren, wenn sie im Spieleditor den Schalter "Spiel speichern" zusammen mit der Control-Taste betätigen.

\textdegree{} Warum kann ich BoulderDäsh und den Level~Editor nicht starten ?

Wenn sich keine Level im Speicher befinden, dann sind diese Schalter blockiert. Gehen sie in den Spieleditor und laden sie ein Spiel ein, oder erzeugen sie mindestens einen Level.

Das gleiche gilt für eine nicht vorhandene Spielgrafik. Gehen Sie in die Spieleinstellungen und laden Sie eine Spielgrafik ein. Dann wird der Schalter freigegeben.

Sollte dies immer noch keinen Erfolg bringen, so fehlt der Zeichensatz. Stellen Sie diesen in den Spieleinstellungen ein.

\textdegree{} Nach dem Starten erscheint der Level, aber Rockford erscheint nicht. Warum ?

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.

\textdegree{} BoulderDäsh läuft gar nicht. Es öffnen sich nicht einmal Fenster.

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.

Außerdem benötigt BoulderDäsh noch eine Bibliothek, die erst ab Kick 3.1 beiliegt. Die LowLevel.library !! Auf vielen CD32 und A1200/4000 Spiele Medien befindet sich diese Library ebenfalls.

\textdegree{} Bei meiner eigenen~Spielgrafik sind 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.

\textdegree{} Meine Animationen sind zu kurz !!

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

\textdegree{} Beim Laden meiner Grafik meldet er, das er den CMAP-Chunk nicht ←  
findet !

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.

\textdegree{} Beim Laden meiner Grafik meldet er, das er den BODY-Chunk nicht ←  
findet !

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.

\textdegree{} Beim Laden meiner Grafik meldet BoulderDäsh, das es den BMHD- ←  
Chunk  
nicht findet !

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.

\textdegree{} In der Anleitung steht, daß BoulderDäsh die Namen der Spieler ←  
behält.

Bei einem Neustart sind die Namen jedoch verschwunden. Was mache ich falsch ?

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

\textdegree{} Ich habe viel mehr Punkte als mein Freund, trotzdem stehe ich in ←  
der  
Scoreliste weiter unten. Warum ?

---

In diesem Spiel geht es hauptsächlich um das absolvieren aller Caves. Theoretisch kann jemand, der in Runde 20 besiegt wurde mit 0 Punkten in der List ganz oben stehen.

\textdegree{} Wo sind meine Scores, wenn ich ein neues Spiel lade ?

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

\textdegree{} Wenn ich im LevelEditor einen Level editierte, so kann ich ihn auch testen. Wenn ich aber versuche das Spiel zu starten erscheint, daß zuwenig Speicher für die Spielfläche vorhanden ist. Das passiert auch, wenn ich direkt in dem Level starte, den ich zuvor editiert habe. Warum?

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.

\textdegree{} 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.

## 1.10 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 und an die Lowlevel library angepaßt.
  - 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.  
Fehler in der Soundausgabe behoben : Gemeldet von Andreas Vierkant
- V2.32 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 Levelscrollers 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.
-

- Bonuslebensbonus eingebaut.  
 Wasser nach Diamanten durch Anwerfen der Magischen Wand eingebaut  
 Timing-Problem beim Levelstart behoben.  
 Die Geisterbewegungsroutrinen an das Original angepaßt. Jetzt gibt  
 so gut wie keine inkompatibilitäten. "So gut wie" weil die  
 BoulderDäsh'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 Explosionsroutrinen verbessert  
 Ab jetzt werden alle IN in einem Level unterstützt. Es sind also  
 IN Rockfords lenkbar.  
 Kleine Verbesserungen an den Zwillingroutrinen
- 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 Explosionsroutrine 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-Routrinen 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.

## 1.11 Zukünftiges

Zukünftiges  
 -----

---

\textdegree{} Ihre persönlichen Wünsche !!

\textdegree{} Die original Titelmusik

## 1.12 Danksagungen

Danksagungen  
-----

Vielen Dank an Silke Bormann für das Schreiben der englischen Version dieser Anleitung.

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

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

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

Thanks to Joonaa Palaste for the nice graphic sets.

|             |          |          |             |
|-------------|----------|----------|-------------|
| Black&White | Computer | Egyptian | JokeAmiga   |
| LCD         | Medical  | Moria    | Psychedelic |
| Space       | Spooky   | Techno   | Western     |

## 1.13 Bugliste

Buglist  
-----

\textdegree{} Der Wasser-Sound fehlt leider, weil ich keinen schimmer habe wie ←  
der  
ging.

\textdegree{} Es ist möglich, daß der DoubleScan Modus nicht funktioniert. Ich ←  
habe  
keine Möglichkeit die Funktion zu überprüfen und bin daher auf ihre  
Hinweise angewiesen.

## 1.14 Der Author

Der Author  
-----

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 eigene Spiele, Levels und Grafiken willkommen. Ich werde Sie nach einer Qualitätsprüfung mit Vermerk auf den Author in neueren Version beilegen. Füllen Sie auch die Spielinformationen aus.

WICHTIG: Ich schicke Disketten nicht zurück !!!

Das Beste ist, wenn Sie mir übers Fido die Files 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 : 2:2449/205.15  
TREKNET : 37:1/501.15

Wer die 10 DM nicht per Post schicken möchte, sondern lieber überweisen möchte kann das gerne tun:

Sparkasse Ibbenbüren

Bankleitzahl: 403 510 60  
Kontonummer : 71107791

## 1.15 Das Hauptfenster

Hauptfenster  
-----

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

Spiel Editor  
-----

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

Spieleinstellungen  
-----

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

Hiscoreliste  
-----

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

---

Spiel starten

-----

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

Spiel beenden

-----

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

## 1.16 Der Spiel Editor

Spieleditor

-----

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

Der Spiele Editor funktioniert nicht mit den mitgelieferten Spielen! Es also besteht keine Möglichkeit die Original Levels zu editieren.

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.

Neu

-----

Hier wird ein Level der Größe 2\*2 Bildschirme erzeugt und an die Liste angehängt. Die Größe entspricht den Original C64-Caves.

Löschen

-----

Löscht den aktuellen Level

Nach oben

-----

Schiebt den aktuellen Level einen Eintrag nach oben.

Nach unten

-----

Schiebt den aktuellen Level einen Eintrag nach unten.

Level editieren

---

-----

Startet den Level-Editor.

Leveleinstellungen

-----

Öffnet den Leveleinstellungs-Requester.

Spielinformationen

-----

Öffnet den Spielinformations-Requester

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.

Level speichern

-----

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

Spiel laden

-----

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

Spiel anhängen

-----

Wie Load Game nur werden alle Levels des neuen Spiels an die des schon im Speicher befindlichen angehängt.

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.

Spiel löschen

-----

Mit dieser Option löschen sie alle Level, die sich im Speicher

befinden. Vorher erscheint noch eine Sicherheitsabfrage.

## 1.17 Die Spiel Einstellungen

Spiel Einstellungen  
-----

Hier können Sie einige globale Einstellungen vornehmen, die für das ganze Spiel gelten sollen.

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)

Nameneinstellungen  
-----

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

Anzahl der Leben  
-----

Hier können Sie die Leben einstellen, mit denen die Spieler ins Rennen geschickt werden. Die von mir gelieferten Spiele lassen eine Einstellung nicht zu.

Start Level  
-----

Mit diesem Slider stellen Sie den Level ein, an dem das Spiel beginnen soll. Diese Funktion ist bei mitgelieferten Spielen nicht möglich.

Levelwechsel Tilulit  
-----

Dieser Schalter dient zum Abschalten des Levelwechseleffekts.

Einfaches Tilulit  
-----

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

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.

#### Spielgrafik

-----

Mit diesem Gadget können die Spielgrafik einladen, mit der Sie spielen wollen. Sie können auch eigene~Grafiken einladen.

#### Spielzeichensatz

-----

Hier bestimmen Sie mit welcher Schrift für die Scorezeile Sie spielen wollen. Sie können auch eine eigene~Schrift einladen.

#### Startspiel

-----

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

#### DoubleScan

-----

Ich habe keine Möglichkeit diesen Modus zu testen, da ich weder über das AGA-ChipSet, noch über einen geeigneten Monitor verfüge. Daher bitte ich um um Nachsicht, wenn dieser Modus nicht funktioniert.

Mit diesem Schalter können Sie den DoubleScan-Modus einschalten. Wenn Sie über einen Monitor verfügen, der flimmerfreie Modi unterstützt, so schalten Sie diesen Schalter auf ein. Nach der Installation ist der Schalter in der optimalen Position, was ihr System betrifft.

Der Schalter ist nur anwählbar, wenn sie den DBLPAL und oder den DBLNTSC Monitortreiber installiert haben. Diese Treiber setzen wiederum das AGA-Chipset voraus.

Stellen Sie sicher, daß ihr Monitor die hohen Frequenzen, die ein DoubleScan-ScreenMode erzeugt, auch bearbeiten kann.

Wenn das Betriebssystem nicht richtig eingestellt ist, dann kann BoulderDäsh dies nicht erkennen !!!!

Ich hafte nicht für Schäden oder Datenverluste, die durch BoulderDäsh entstehen !!!!

Ok

----

Die Einstellungen werden übernommen.

#### Speichern

-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

---

Neben den Einstellungen in diesem Requester werden noch die Pfad- und Patternfelder der verschiedenen ASL-Requester gespeichert. BoulderDäsh merkt sich die Namen der Spieler. Diese Namen werden auch gespeichert und beim nächsten Starten wieder eingeladen. Wundern sie sich also nicht, wenn Sie persönlich angedet werden.

Die Prefsdatei liegt im Programmverzeichnis unter dem Namen "BoulderDäsh.prefs"

Abbrechen  
-----

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

## 1.18 Die Nameneinstellungen

Die Nameneinstellungen  
-----

Dieser Requester erlaubt das Eingeben der Spielernamen und weiterer Einstellungen. Er wird durch den Spieleinstellungs-Requester aufgerufen.

Player 1 - (6)  
-----

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

Name beim Levelwechsel  
-----

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

## 1.19 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.

#### 1. 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.

#### 2. 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.

#### 3. Zeitrekorde

Auch hier gibt es für jeden Level einen Eintrag. Es gilt die Zeiten zu unterbieten.

Type

-----

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

## 1.20 Der Level Editor

Der Leveleditor

-----

Der angewählte Level wird im Leveleditor angezeigt. Der Bildschirm ist zweigeteilt.

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.

Unten ist der zu editierende Level selber.

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 können Sie nun im Level herum fahren und durch betätigen des Feuerknopfes das in der Elementauswahl aktivierte Feld setzen.

Im Levelrahmen können nur "Eingang" , "Ausgang" und "Metall" Elemente gesetzt werden.

Hier alle Tasten, die im Leveleditor verfügbar sind :

```

Esc      : Beendet den LevelEditor
F1       : Level testen (mit F1 können sie den Testmodus wieder verlassen)
Del      : und anschließendes Y löscht den Level
Help     : Zählt alle Diamanten und trägt sie als benötigt ein.
F6       : Das aktuell ausgewählte Element wird 15 mal zufällig
           im Level verteilt.
CRSR R   : bewegt den Elementauswähler nach rechts
CRSR L   : bewegt den Elementauswähler nach links

C        : Leerraum (Clear)
D        : Diamant
S        : Stein
E        : Erde
M        : Metall
W        : Mauer (Wall)
P        : Magische Mauer
L        : wachsende Mauer Links/rechts
U        : wachsende Mauer Oben/unten (Up/down)
R        : Wasser (water)
G        : Diamanten Geist
N        : Normaler Geist
I        : Eingang (in)
O        : Ausgang blinkend (out blinking)
Y        : Ausgang nicht blinkend (out no blinking)
Z        : Ausgang Fälschung (out fake)
T        : Zwillling (twin)
F        : Metall Fälschung
Q        : Schleim (slime)
A        : Stein Geist
1        : Gravitationspfeil nach oben
2        : Gravitationspfeil nach unten
3        : Gravitationspfeil nach links
4        : Gravitationspfeil nach rechts
5        : Userblock (Hat die gleiche Funktion wie eine Wand)

```

## 1.21 Die Level Einstellungen

Leveleinstellungen

---

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

Levelname

---

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

---

### Verschiedenes

---

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

### Wasser und Schleim

---

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

### Punkte

---

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

### Ok

---

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

### Abbrechen

---

Verwirft alle Einstellungen und beendet alle Level-einstellungsfenster.

## 1.22 Level-einstellungen - Verschiedenes

### Level-einstellungen - Verschiedenes

---

#### Levelbreite

---

Hier wird die Breite des Levels in Elementen eingestellt.

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

#### Levelhöhe

---

Hier wird die Höhe des Levels in Elementen eingestellt.

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

Spielgeschwindigkeit  
-----

Hier kann die Spielgeschwindigkeit eingestellt werden.

Spielzeit  
-----

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

Magische Mauer Zeit  
-----

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

Diamanten nötig  
-----

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

Zwischenmission  
-----

Intermissionen sind Zwischenrunden, in denen man kein Leben verlieren kann. Wenn man aber die Intermission vollendet, bekommt man ein Leben dazu.

Gravitation  
-----

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

## 1.23 Leveleinstellungen - Wasser und Schleim

Leveleinstellungen - Wasser und Schleim  
-----

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

---

#### 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.

#### 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.

#### Wasserwachsumsrate

---

Direkt nach dem Levelbeginn wächst das Wasser mit dieser Rate.

#### Wasserflutrate

---

Diese Rate wird aktiv, wenn die Wachsumszeit abgelaufen ist.

#### 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.

#### Slimeabilität

---

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

## 1.24 LevelEinstellungen - Punkte

#### LevelEinstellungen - Punkte

---

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

#### Diamant

---

Jeder Diamant bringt die hier einstellen Punkte.

---

Diamant extra

-----

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

Diamanten>99

-----

Für jeden Diamanten mehr als 99 bekommt man diese Punkte.

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.

Sekundenbonus

-----

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

## 1.25 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

-----

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.

Einschaltzeit

---

-----

Nach Ablauf dieser Zeit tritt der Modus in Funktion.

Verzögerung

-----

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

Stärke

-----

Hier wird die Stärke der Bebens eingestellt.

Länge

-----

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

## 1.26 Der Spielinformationen

Spielinformationen

-----

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

Autor

-----

Hier können Sie ihren Namen eintragen.

Kommentar

-----

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

Datum

-----

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

Spielversion

-----

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

Ok

---

----

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

Abbrechen

-----

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

## 1.27 Die beigelegten Grafiken

Die beigelegten Grafiken

-----

Hier die Auflistung der einzelnen Grafiken und deren Autoren :

Guido Mersmann :

ClassicAmiga.gfx  
ClassicAmiga.fnt

FutureAmiga.gfx  
FutureAmiga.fnt

Joona Palaste :

Western.gfx  
Techno.gfx  
Spooky.gfx  
Space.gfx ;Weltraum  
Psychedelic.gfx  
Moria.gfx  
Medical.gfx  
LCD.gfx ;mein favorit  
JokeAmiga.gfx ;wie ClassicAmiga nur alles verdreht  
Egyptian.gfx  
Computer.gfx  
Black&White.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.

## 1.28 Die Blockpositionstabelle

Die Blockpositionstabelle

-----

---

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

```

1 reserved (war mal Space)
2 Erde
3 Metal
4 Metal bewegend (beim Leveltilulit)
5 Metal Fälschung
6 Stein
7 Steingeist schlafend
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 Reserved
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 Bonusleben-Animaiton (8 Blöcke)
133 Leerraum-Animation (8 Blöcke)

```

## 1.29 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\_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