

BoulderDäsh

Guido Mersmann

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> BoulderDäsh		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Guido Mersmann	April 16, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 BoulderDäsh	1
1.1 Boulder Däsh	1
1.2 Einführung	2
1.3 Systemvoraussetzung	2
1.4 Featureliste	3
1.5 Distribution	4
1.6 Wie kann man sich registrieren lassen ?	5
1.7 Installieren von BoulderDäsh	5
1.8 Spielanleitung	6
1.9 Eigene Grafiken	10
1.10 Eigene Soundeffekte	12
1.11 Tips, Tricks, Fragen und Antworten	13
1.12 Geschichtliches	17
1.13 Zukünftiges	20
1.14 Danksagungen	20
1.15 Bugliste	21
1.16 Der Author	21
1.17 Das Hauptfenster	22
1.18 Der Spiel Editor	23
1.19 Die Spiel Einstellungen	25
1.20 Die Nameneinstellungen	27
1.21 Die Hiscoreliste	28
1.22 Der Level Editor	29
1.23 Die Level Einstellungen	30
1.24 Leveleinstellungen - Verschiedenes	31
1.25 Leveleinstellungen - Wasser und Schleim	32
1.26 Leveleinstellungen - Punkte	33
1.27 Leveleinstellungen - Erdbeben	34
1.28 Der Spielinformationen	35
1.29 Die beigelegten Grafiken	36
1.30 Die Blockpositionstabelle	36
1.31 Die Tooltypes der Grafikdateien	37

Chapter 1

BoulderDäsh

1.1 Boulder Däsh

Boulder Däsh V2.58

(C) Guido Mersmann 1995 - 1996

BOULDERDÄSH IS A SHAREWARE PRODUCT

READ THE DISTRIBUTION SECTION FOR INFORMATION ON DISTRIBUTION

Contents

~~~~~Einführung~~~~~

~~~~~Systemvoraussetzungen~~~~~

~~~~~Featureliste~~~~~

~~~~~Distribution~~~~~

Die Registrierung

~~~~~Installieren~~~~~

von BoulderDäsh

~~~~~Die~Requester~~~~~

von BoulderDäsh

~~~~~Spielerklärung~~~~~

~~~~~Eigene~Grafiken~~~~~

~~~~~Eigene~Soundeffekte~~~~~

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.

Außerdem ist die Library noch auf folgenden CDs zu finden. Wenn Sie eine dieser CDs besitzen, dann legen Sie die CD ein und klicken Sie auf den entsprechenden Button. Die Library wird daraufhin nach libs: kopiert.

~ AminetCD 10

~ AmigaPlusCD 2/96

~ AmigaPlusCD 3/96

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 2380 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
Spielemente
(Falsche Steine, Falsches Metal, ..)
Dadurch kommen interessante neue Levelmöglichkeiten zustande

\textdegree{} Beliebige 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 \leftrightarrow
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.

1.5 Distribution

Distribution

Dieses Programm 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. 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 Wie kann man sich registrieren lassen ?

Wie kann man sich registrieren lassen ?

Sie schicken

mir
folgende Dinge:

\textdegree{} Die Sharewaregebühr über 10 DM
\textdegree{} Eine Diskette
\textdegree{} Ihre persönlichen Daten (fürs Keyfile)
\textdegree{} Einen frankierten Rückumschlag (2 DM).

Und bekommen dafür die aktuellste BoulderDäsh Version mit Keyfile.

Sie können auf die Diskette und den Rückumschlag verzichten, wenn sie

mir
gleich 20 DM überweisen oder zuschicken. Ich denke daß ist ←
fair.

Ich will programmieren und nicht Umschläge, Biefmarken und Disketten kaufen. Außerdem bleiben von den lächerlichen 10 DM dann nicht mehr viele Märker über.

Ansonsten mache ich keine Ausnahmen, was das Zurückschicken angeht. Wenn kein frankierter Rückumschlag oder eine Disk beiliegt, sind Sie registriert, haben aber nix davon. Sie können dann ihre Disk 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.

1.7 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

1.8 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 nicht 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.

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.

Metall - Fälschung

Metall das explodieren kann.

Mauer

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

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

Wachsende Mauer (oben/unten)

So bald dieses 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.

Schleim

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

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 Sie Rockford fern graben lassen. Er kann dann in jede Richtung genau ein Element Erde entfernen ohne sich zu bewegen.

Wenn sich waagrecht neben Rockford ein Stein 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.

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

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

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 !!!

Mit der Helptaste im Pausemodus ist es möglich auf die Workbench zu gelangen. Das Spiel kann durch die Anwahl des Workbenchmenüpunktes von BoulderDäsh fortgesetzt werden.

1.9 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 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.

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.

1.10 Eigene Soundeffekte

Eigene Soundeffekte

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. Alle 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 spielt alle Töne in dieser Oktave ab. Diamanten und TimeOut Sounds werden gemäß der Tonleiter runtergenudelt.
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.

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) |

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

1.11 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
Spleditor
keine Levels 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.

\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
 Speileeditor
 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
 Speileeditor
 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.

1.12 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 korregiert. 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 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 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 Spielname 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 Levelinstellungsrequester 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 Kipproutinen 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.

1.13 Zukünftiges

Zukünftiges

\textdegree{} Ihre persönlichen Wünsche !!

1.14 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 |

1.15 Bugliste

Buglist

Keine bekannten Fehler !!

1.16 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 : 2:2449/246.15
INTERNET: geit@studST.FH-Muenster.DE

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

Neue Versionen von Boulderdäsh können aus folgenden Quellen bezogen werden:

Aminet: "game/misc/boulderdaesh.lha"
SupportBox: The Kiteman 2:2449/246 TEL: (+49) 05971-15835
"boulder.lha"
Eine Liste aller Amigaprogramme kann über das Magic "Amiga" gezogen werden.

1.17 Das Hauptfenster

Fensterfunktionen

Alle Fenster haben einige Gemeinsamkeiten. Beim Betätigen der HELP-Taste, erscheint diese Anleitung. Aufgeschlagen ist die Seite mit der Erklärung des jeweiligen Fensters.

ESC schließt ein Fenster.

Control ESC verkleinert ein Fenster auf Minimalgröße.

Hauptfenster

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

Spiel Editor

Öffnet das
 Spieleditor
 fenster, in dem Sie eigene Spiele entwerfen
können.

Spieleinstellungen

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

Hiscoreliste

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

Spiel Laden

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

Spiel starten

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

Spiel beenden

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

1.18 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
 Leveleinstellung
 s-Requester.

Spielinformationen

Öffnet den
 Spielinformation
 s-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.

1.19 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
Nameneinstellung
s-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.

Samplesatz

Hier können Sie das Verzeichnis angeben, aus dem BoulderDäsh die
Soundeffekte
laden soll.

Startspiel

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

Titelbild

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

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 angesprochen werden.

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

Abbrechen

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

1.20 Die Nameneinstellungen

Die Nameneinstellungen

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

1.21 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. Da es sich um die für die verschiedenen Level benötigte Zeit handelt, gilt es diese Zeiten zu unterbieten.

Type

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

Rekorde löschen

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

1.22 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. |
| NUMPAD 6: | bewegt den Elementauswähler nach rechts |
| NUMPAD 4: | 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)

1.23 Die Level Einstellungen

Leveleinstellungen

Dieses Fenster erlaubt die Einstellung aller Variablen, die BoulderDäh 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.

Erdbeben

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

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.

1.24 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.

1.25 Leveleinstellungen - Wasser und Schleim

Leveleinstellungen – Wasser und Schleim

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

Wasserwachstumszeit

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.

1.26 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.

1.27 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.

1.28 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.

1.29 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

Beastmaster :

ClassicC64.gfx
ClassicC64.fnt

FutureC64.gfx
FutureC64.fnt

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.

1.30 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 | |
| 132-139 | Bonusleben-Animation | (8 Blöcke) |
| 140-147 | Leerraum-Animation | (8 Blöcke) |

1.31 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