

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 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 BoulderDäsh	1
1.1 Boulder Däsh	1
1.2 Epileptische Anfälle oder Bewußtseinstörungen	2
1.3 Einführung	3
1.4 Systemvoraussetzung	3
1.5 Featureliste	4
1.6 Distribution	6
1.7 Wie kann man sich registrieren lassen ?	6
1.8 Einschränkungen dieser Version	7
1.9 Installieren von BoulderDäsh	7
1.10 Spielanleitung	8
1.11 Die Spielelemente	9
1.12 Elemente: Erde	10
1.13 Elemente: Leerraum	11
1.14 Elemente: Leerraum - Fälschung	11
1.15 Elemente: Diamanten	11
1.16 Elemente: Steine	12
1.17 Elemente: Eier	12
1.18 Elemente: Metall	12
1.19 Elemente: Metall - Fälschung	12
1.20 Elemente: Mauer	13
1.21 Elemente: Magische Mauer	13
1.22 Elemente: Wachsende Mauer (links/rechts)	14
1.23 Elemente: Wachsende Mauer (oben/unten)	14
1.24 Elemente: Wasser	14
1.25 Elemente: Schleim	15
1.26 Elemente: Diamanten Geist	15
1.27 Elemente: Leerraum Geist	16
1.28 Elemente: Stein Geist	16
1.29 Elemente: Rockford	17

1.30 Elemente: Rockford Zwilling	17
1.31 Elemente: Eingang	18
1.32 Elemente: Ausgang	18
1.33 Elemente: Ausgang blinkend	18
1.34 Elemente: Ausgang Fälschung	18
1.35 Elemente: Gravitationspfeil	19
1.36 Elemente: Benutzerblock	19
1.37 Elemente: Leerraum - Hintergrund	19
1.38 Eigene Grafiksätze	20
1.39 Die beigelegten Grafiksätze	22
1.40 Eigene Zeichensätze	24
1.41 Die beigelegten Zeichensätze	24
1.42 Eigene Samplesätze	25
1.43 Die beigelegten SampleSets	26
1.44 Eigene Musiken	26
1.45 Die beigelegten Musiken	27
1.46 Tips, Tricks, Fragen und Antworten	27
1.47 FAQ - Was ist ein Keyfile?	29
1.48 FAQ - Wo soll ich das Keyfile hinkopieren?	30
1.49 FAQ - BoulderDäsh läuft gar nicht!	30
1.50 FAQ - BoulderDäsh nimmt keine Tastatureingaben mehr an!	30
1.51 FAQ - Die Tastatursteuerung von BoulderDäsh ist schwammig!	31
1.52 FAQ - Warum kann ich BoulderDäsh und den Level Editor nicht starten ?	31
1.53 FAQ - Speicherprobleme, aber der Leveleditor funktioniert!	31
1.54 FAQ - Beim Spielen treten seltsame Fehler in den Leerräumen auf!	32
1.55 FAQ - Die mitgelieferten Zwischenmissionen sind zu groß!	32
1.56 FAQ - Warum kann ich keine Level editieren?	32
1.57 FAQ - Die Levelfarben der mitgelieferten Spiele sind immer gleich!	33
1.58 FAQ - Die Farbsatzauswahl des Leveleditors hält die Farbe dauerhaft!	33
1.59 FAQ - Wie kann ich den RTG Bildschirmmodus verändern?	34
1.60 FAQ - Warum kann ich Startlevel und Leben nicht verändern?	34
1.61 FAQ - Die Spielernamen sind verschwunden!	34
1.62 FAQ - Das Spiel ist auf einer CD! Wie speichere ich die Einstellungen?	35
1.63 FAQ - Kann man eine lauffähige CD Version updaten?	35
1.64 FAQ - Die Spielrekorde sind seltsam!	36
1.65 FAQ - Was passiert mit den Spielrekorde wenn ich ein Spiel lade?	36
1.66 Der Musikspieler spielt die Musiken nicht!	36
1.67 Wieso funktioniert die Wiedergabe nicht immer?	37
1.68 FAQ - Eigene Runden	38

1.69	FAQ - Wieso erscheint nach dem Starten kein Rockford?	38
1.70	FAQ - Der Spielaufbau	38
1.71	FAQ - Die Animationen alle falsch!	38
1.72	FAQ - Die Animationen sind zu kurz!	39
1.73	FAQ - Was ist ein Chunk?	39
1.74	FAQ - Was ist ein BDMP-Chunk?	39
1.75	FAQ - CMAP-Chunk nicht gefunden!	40
1.76	FAQ - BODY-Chunk nicht gefunden!	40
1.77	FAQ - BMHD-Chunk nicht gefunden!	40
1.78	Geschichtliches	40
1.79	Zukünftiges	52
1.80	Bugliste	52
1.81	Danksagungen	52
1.82	Der Autor	54
1.83	Die Fenster von BoulderDäsh	54
1.84	Das Hauptfenster	55
1.85	Das Hauptfenster - Spieleditor	56
1.86	Das Hauptfenster - Spieleinstellungen	56
1.87	Das Hauptfenster - Hiscores	56
1.88	Das Hauptfenster - Spiel laden	57
1.89	Das Hauptfenster - Spiel starten	57
1.90	Das Hauptfenster - Spiel beenden	57
1.91	Der Spieleditor	57
1.92	Der Spieleditor - Levelliste	58
1.93	Der Spieleditor - Neu	59
1.94	Der Spieleditor - Löschen	59
1.95	Der Spieleditor - Level nach oben	59
1.96	Der Spieleditor - Level nach unten	59
1.97	Der Spieleditor - Level editieren	59
1.98	Der Spieleditor - Leveleinstellungen	60
1.99	Der Spieleditor - Spielinformationen	60
1.100	Der Spieleditor - Level laden	60
1.101	Der Spieleditor - Level speichern	60
1.102	Der Spieleditor - Spiel laden	60
1.103	Der Spieleditor - Spiel anhängen	61
1.104	Der Spieleditor - Spiel speichern	61
1.105	Der Spieleditor - Spiel löschen	61
1.106	Die Spieleinstellungen	61
1.107	Die Spieleinstellungen - Spielernamen	62

1.108	Die Spieleinstellungen - Datensätze	62
1.109	Die Spieleinstellungen - Musikspieler	63
1.110	Die Spieleinstellungen - Bildschirm	63
1.111	Die Spieleinstellungen - Verschiedenes	63
1.112	Die Spieleinstellungen - Anzahl der Spieler	63
1.113	Die Spieleinstellungen - Anzahl der Leben	63
1.114	Die Spieleinstellungen - Start Level	64
1.115	Die Spieleinstellungen - Ok	64
1.116	Die Spieleinstellungen - Speichern	64
1.117	Die Spieleinstellungen - Abbrechen	64
1.118	Spieleinstellungen - Spielernamen	64
1.119	Spielernamen - Spielernamen	65
1.120	Spielernamen - Name beim Levelwechsel	65
1.121	Spielernamen - Zeige Spielresultate	65
1.122	Spielernamen - Ok	66
1.123	Spielernamen - Speichern	66
1.124	Spielernamen - Abbrechen	66
1.125	Spieleinstellungen - Datensätze	66
1.126	Datensätze - Datencache	67
1.127	Datensätze - Leveldaten	67
1.128	Datensätze - Levelfarben	68
1.129	Datensätze - Defaultgrafiksat	68
1.130	Datensätze - Defaultzeichensatz	68
1.131	Datensätze - Defaultsamplesatz	68
1.132	Datensätze - Defaultmusik	69
1.133	Datensätze - Ok	69
1.134	Datensätze - Speichern	69
1.135	Datensätze - Abbrechen	69
1.136	Spieleinstellungen - Musikspieler	70
1.137	Musikspieler - Musiken	70
1.138	Musikspieler - Audiomodus	70
1.139	Musikspieler - Bevorzugt	71
1.140	Musikspieler - Musikspieler	71
1.141	Musikspieler - Abspielmodus	71
1.142	Musikspieler - Ok	72
1.143	Musikspieler - Speichern	72
1.144	Musikspieler - Abbrechen	72
1.145	Spieleinstellungen - Bildschirm	72
1.146	Bildschirm - RTG	73

1.147	Bildschirm - Vollbild	73
1.148	Bildschirm - Editor Vollbild	73
1.149	Bildschirm - Scrollgeschwindigkeit x2	74
1.150	Bildschirm - Editor Scrollgeschwindigkeit x2	74
1.151	Bildschirm - Bildschirmmodus	74
1.152	Bildschirm - Ok	74
1.153	Bildschirm - Speichern	75
1.154	Bildschirm - Abbrechen	75
1.155	Spieleinstellungen - Verschiedenes	75
1.156	Verschiedenes - Startspiel	76
1.157	Verschiedenes - Titelbild	76
1.158	Verschiedenes - Levelwechsel Tilulit	76
1.159	Verschiedenes - Einfaches Tilulit	76
1.160	Verschiedenes - Editor Tilulit	76
1.161	Verschiedenes - Ok	77
1.162	Verschiedenes - Speichern	77
1.163	Verschiedenes - Abbrechen	77
1.164	Die Hiscoreliste	77
1.165	Die Hiscoreliste - Typ	78
1.166	Die Hiscoreliste - Rekorde löschen	78
1.167	Die Spielresultate	78
1.168	Der Level Editor	79
1.169	Die Leveleinstellungen	81
1.170	Die Leveleinstellungen - Name	81
1.171	Die Leveleinstellungen - Optisch und Akustisch	81
1.172	Die Leveleinstellungen - Wasser und Schleim	82
1.173	Die Leveleinstellungen - Erdbeben	82
1.174	Die Leveleinstellungen - Punkte	82
1.175	Die Leveleinstellungen - Verschiedenes	82
1.176	Die Leveleinstellungen - Ok	83
1.177	Die Leveleinstellungen - Abbrechen	83
1.178	Leveleinstellungen - Optisch und Akustisch	83
1.179	Optisch und Akustisch - Levelbreite	84
1.180	Optisch und Akustisch - Levelhöhe	84
1.181	Optisch und Akustisch - Grafiksatz	84
1.182	Optisch und Akustisch - Farbsatz	84
1.183	Optisch und Akustisch - Zeichensatz	85
1.184	Optisch und Akustisch - Samplesatz	85
1.185	Optisch und Akustisch - Musik	85

1.186Farbsatzauswahl	86
1.187Farbsatzauswahl - Farbsätze	86
1.188Farbsatzauswahl - Ok	86
1.189Farbsatzauswahl - Abbrechen	86
1.190Leveleinstellungen - Wasser und Schleim	87
1.191Wasser und Schleim - Wasserwachsumszeit	87
1.192Wasser und Schleim - Magische Wasserzeit	87
1.193Wasser und Schleim - Wasserwachsumsrate	88
1.194Wasser und Schleim - Wasserflutrate	88
1.195Wasser und Schleim - Wassermaximum	88
1.196Wasser und Schleim - Schleimigkeit	89
1.197Leveleinstellungen - Erdbeben	89
1.198Erdbeben - Modus	89
1.199Erdbeben - Einschaltzeit	90
1.200Erdbeben - Verzögerung	90
1.201Erdbeben - Länge	90
1.202Erdbeben - Stärke	90
1.203Leveleinstellungen - Punkte	91
1.204Punkte - Diamant	91
1.205Punkte - Diamant extra	91
1.206Punkte - Diamant>99	91
1.207Punkte - Für Bonusleben	92
1.208Punkte - Sekundenbonus	92
1.209Leveleinstellungen - Verschiedenes	92
1.210Verschiedenes - Spielgeschwindigkeit	93
1.211Verschiedenes - Levelzeit	93
1.212Verschiedenes - Magische Mauer Zeit	93
1.213Verschiedenes - Diamanten nötig	93
1.214Verschiedenes - Zwischenmission	94
1.215Verschiedenes - Gravitationsrichtung	94
1.216Die Spielinformationen	94
1.217Der Spielinformationen - Autor	95
1.218Der Spielinformationen - Kommentar	95
1.219Der Spielinformationen - Datum	95
1.220Der Spielinformationen - Spielversion	95
1.221Der Spielinformationen - Ok	95
1.222Der Spielinformationen - Abbrechen	96
1.223Der Farbsatz Handler	96
1.224Das Hauptfenster des Farbsatzhandlers	96

1.225Der Farbsatzhandler - Die Farbsatzliste	96
1.226Der Farbsatzhandler - CMAP laden	97
1.227Der Farbsatzhandler - Klonen	97
1.228The Farbsatzhandler - Löschen	97
1.229Die Farbsatzhandlermenüs	98
1.230Die Farbsatzhandlermenüs - Beenden	98
1.231Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/BDMAP laden	98
1.232Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/BDMAP anhängen	98
1.233Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/ToolTypes laden	99
1.234Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/CMAP laden	99
1.235Die Farbsatzhandlermenüs - Exportieren/BDMAP speichern	99
1.236Die Farbsatzhandlermenüs - Exportieren/BDMAP in Grafiksatz speichern	100
1.237Die Menüs von BoulderDäsh	100
1.238Die Menüs des Hauptfensters	101
1.239Die Menüs des Hauptfenster: Projekt	101
1.240Die Menüs des Hauptfenster: Projekt	101
1.241Die Menüs des Hauptfenster: Projekt	102
1.242Die Menüs des Hauptfenster: Aktion	102
1.243Die Menüs des Hauptfenster: Aktion	102
1.244Die Menüs des Spieleditors	102
1.245Trennlinie	104
1.246Die Menüs des Spieleditors: Projekt	104
1.247Die Menüs des Spieleditors: Projekt	104
1.248Die Menüs des Spieleditors: Projekt	104
1.249Die Menüs des Spieleditors: Projekt	104
1.250Die Menüs des Spieleditors: Projekt	105
1.251Die Menüs des Spieleditors: Edit	105
1.252Die Menüs des Spieleditors: Edit	105
1.253Die Menüs des Spieleditors: Edit	105
1.254Die Menüs des Spieleditors: Edit	105
1.255Die Menüs des Spieleditors: Edit	106
1.256Die Menüs des Spieleditors: Edit	106
1.257Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen	106
1.258Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen	106
1.259Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen	107
1.260Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen	107
1.261Die Menüs des Spieleditors: Lösen	107
1.262Die Menüs des Spieleditors: Lösen	108
1.263Die Menüs des Spieleditors: Lösen	108

1.264Die Blockpositionstabelle	109
1.265Die Tooltypes der Grafikdateien	110
1.266Die Tooltypes der Musikdateien	111
1.267Die Tooltypes der Titelbilddateien.	112
1.268Technische Informationen über BoulderDäsh	112

Chapter 1

BoulderDäsh

1.1 Boulder Däsh

Boulder Däsh V4.21

(C) Guido Mersmann 1987 - 1998

BOULDERDÄSH IS A SHAREWARE PRODUCT

READ THE DISTRIBUTION SECTION FOR INFORMATION ON DISTRIBUTION

Contents

~~~~~Einführung~~~~~  
~~~ Epilepsy Warnung~~~~~  
~~~~~Systemvoraussetzungen~~~~~  
~~~~~Featureliste~~~~~  
~~~~~Distribution~~~~~  
Die Registrierung  
~~~~~Installieren~~~~~  
von BoulderDäsh
~~~~~ Die~~Fenster ~~~~~  
von BoulderDäsh  
~~~~~ Die~~Menüs ~~~~~  
von BoulderDäsh
~~~~~Spielerklärung~~~~~

---

```

~~~~~Die Spielelemente ~~~~~
~~~~~ Eigene~Grafiksätze~~~~~
~~~~~Eigene~ Zeichensätze ~~~~~
~~~~~ Eigene~Samplesätze~~~~~
~~~~~ Eigene~Musiken~~~~~

Tips,~Tricks,~Fragen~und~Antworten
zu BoulderDäsh

~~~~~Geschichtliches~~~~~
~~~~~Zukünftiges~~~~~
~~~~~Bekannte~~Fehler~~~~~
~~~~~Danksagungen~~~~~
~~~~~Der~~Autor~~~~~
Bugreports, Anregungen...

~~~~Technische Informationen~~~~
über BoulderDäsh

```

## 1.2 Epileptische Anfälle oder Bewußtseinstörungen

Epileptische Anfälle oder Bewußtseinstörungen

---

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

Vor dem Spielen:

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

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

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

---

ausgeruht sind.

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

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

Während des Spielens:

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

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

## 1.3 Einführung

Einführung  
-----

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

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

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

## 1.4 Systemvoraussetzung

Systemvoraussetzungen  
-----

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

Einige Funktionen sind unter 2.0 nicht verfügbar, da sie OS3.x+

---

vorraussetzen. (MemoryPools,...)

Ab OS2.1 ist kann BoulderDäsh mehrsprachig arbeiten.

Es sollte mindestens 1MB vorhanden ein. Je mehr desto besser. (-8 Um alle Features (Spielmusik und die interne

Musikbox

) zu nutzen ist unter

Umständen mehr Speicher nötig.

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

Ansonsten wird außer den Standard Libraries nichts benötigt.

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

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

## 1.5 Featureliste

Features

-----

\textdegree{} 1:1 Clone des Originals!

```
\textdegree{} Lauft im Multitasking!

\textdegree{} Softscrolling und volle Geschwindigkeit auch unter einem MC68000
 (kein Ruckeln in den Animationen oder beim Scrolling)

\textdegree{} Volle Grafikkarten kompatibilitat durch die
 RTGMaster.library V23+
 .
 Dadurch bis zu 256 Farben bei Vollbildscrolling.

\textdegree{} mehr als 3612 Level im Lieferumfang !!

\textdegree{} 35 verschiedene
 Spielgrafiken
 \textdegree{} 6 verschiedene
 Zeichensatze
 \textdegree{} 5 verschiedene
 Samplesatze
 \textdegree{} 6 verschiedene
 Musiken
 \textdegree{} Locale Unterstutzung

\textdegree{} Benotigt Kickstart 2.04 oder hoher.

\textdegree{} Nach Commodore Styleguide programmiert

\textdegree{} Alle Einstellungen uber Gadtools-GUI moglich

\textdegree{} Erweiterung um weitere
 Spielelemente
 (Falsche Steine,
 Falsches Metal
 ,...)
 Dadurch kommen interessante neue Levelmoglichkeiten zustande.

\textdegree{} Beliebig
 groe
 Levels (Unter NonRTG nur vom ChipMem abhangig)

\textdegree{} Speicherbare
 Hiscorelisten
 fur jedes Spiel.

\textdegree{} komfortabler
 Level~Editor
 \textdegree{} Die
 Gravitation
 ist in jedem Level in vier Richtungen einstellbar.

\textdegree{}
 Spieleeditor
 um komplette Spiele zusammenzustellen.

\textdegree{} Mit Hilfe eines Malprogramms kann eine
 eigene~Spielgrafik
 erstellt
```

---

werden.

\textdegree{} Mit Hilfe eines Samplers können  
eigene~Soundeffekte  
eingebunden werden.

\textdegree{} Mit der Hilfe eines Protracker kompatiblen Musikeditors können  
eigene  
Spielmusiken  
gemacht werden.

## 1.6 Distribution

Distribution

-----  
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. Einige  
Features  
sind in der unregistrierten  
Version nicht verfügbar.

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

Updates sind über das Aminet und über die AD SG Homepage  
<http://www.amigaworld.com/adsg> zu bekommen.

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

## 1.7 Wie kann man sich registrieren lassen ?

Wie kann man sich registrieren lassen ?

-----  
Wer BoulderDäsh  
komplett  
benutzen will kann sich über AD SG  
registrieren lassen. Der Preis dafür beträgt 30DM oder 20\$. Ich denke  
der geforderte Betrag ist für dieses Programm nicht zu hoch und ist  
auch für die kleine Briefftasche erschwinglich.

Sie können sich jetzt sofort hier registrieren lassen.

---



Die Registrierung von BoulderDäsh geschieht über die Amiga Developer Support Group (ADSG). Genaueres über die Zahlungs- und Versandmöglichkeiten finden Sie im ADSG-RegTool. Das Keyfile wird Ihnen innerhalb von 1 bis 2 Wochen nach Eingang des Geldes zugestellt.

Bitte benutzen Sie nur das mitgelieferte Programm zur Registrierung, da Sie uns sonst die Arbeit unnötig erschweren und den Versand Ihres Keyfiles verzögern.

## 1.8 Einschränkungen dieser Version

### Einschränkungen dieser Version

---

BoulderDäsh ist in der unregistrierten Version ein wenig eingeschränkt:

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

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

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

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

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

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

## 1.9 Installieren von BoulderDäsh

### Installieren von BoulderDäsh

---

Für die Installation benutzen Sie bitte den original Commodore

---

Installer. Er legt ein Verzeichnis an, in dem BoulderDäsh installiert wird.

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

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

## 1.10 Spielanleitung

### Spielanleitung

-----

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

In

.

Ein paar Sekunden später explodiert es und zum Vorschein kommt

Rockford

, der Held dieses Spiels. Es ist möglich die Zeit zu verkürzen, in dem man den Joystick dauerhaft in eine Richtung bewegt.

Seine Aufgabe ist es in bestimmter Zeit eine bestimmte Anzahl von

Diamanten

zu sammeln und sich dann zum

Out

zu bewegen, um den Level zu

verlassen.

Eigentlich ganz einfach. Wenn Sie nach der Installation nichts

verändert

haben, bekommen Sie ein sehr einfaches Spiel (BDash\_I\_Level1.game) vorgesetzt, das alle Fragen erklärt, ohne Anfänger gleich zu überfordern.

### Die Tastaturbelegung

-----

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

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

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

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

Musikspielers  
einmal genau durchlesen.

"M" Wahl des

Audiomodus  
"1"  
Musik spieler  
an/aus

"2" Vorherige Musik

"3" Nächste Musik

"4" Wahl des

Abspielmodus  
"5" Wahl des bevorzugten  
Audiomodus

## 1.11 Die Spielelemente

Die Spielelemente

---

Wenn nicht anders erwähnt haben alle Elemente folgende Eigenschaften:

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

Erde

Leerraum

Leerraum - Fälschung

Diamant

Stein

Ei

Metall

Metall - Fälschung

Mauer

Magische Mauer

Wachsene Mauer - (links/rechts)

Wachsene Mauer - (oben/unten)

Wasser

Schleim

Diamanten Geist

Leerraum Geist

Stein Geist

Rockford

Rockford Zwilling

Eingang

Ausgang

Ausgang - blinkend

Ausgang - Fälschung

Benutzerblock

Gravitationspfeil

Leerraum Hintergrund

## 1.12 Elemente: Erde

---

----- Erde

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

### 1.13 Elemente: Leerraum

----- Leerraum

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

### 1.14 Elemente: Leerraum - Fälschung

----- Leerraum - Fälschung

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

### 1.15 Elemente: Diamanten

----- Diamanten

---

Können von  
Rockford  
eingesammelt werden.

## 1.16 Elemente: Steine

-----  
Steine

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

## 1.17 Elemente: Eier

-----  
Eier

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

## 1.18 Elemente: Metall

-----  
Metall

Metall kann nicht explodieren.

## 1.19 Elemente: Metall - Fälschung

Metall - Fälschung

-----

Metall  
das explodieren kann.

## 1.20 Elemente: Mauer

Mauer

-----

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

## 1.21 Elemente: Magische Mauer

Magische Mauer

-----

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

Eier  
verwandeln sich in  
Diamanten Geister  
.

Befindet sich unterhalb der Magischen Mauer kein  
Leerraum  
, so werden  
Steine  
,  
Diamanten

---

und  
Eier  
einfach absorbiert.

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

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

Wachsende Mauer (links/rechts)

-----

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

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

Wachsende Mauer (oben/unten)

-----

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

## 1.24 Elemente: Wasser

Wasser

-----

Wasser wächst je nach  
eingestellter Wachstumsrate  
und verbreitet sich

durch

Erde  
und  
Leerraum  
.

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

Wenn das Wasser keine Möglichkeit hat sich auszudehnen, dann wird es zu

Diamanten

---



. Die einzige Ausnahme ist, wenn es sich noch nie ausdehnen konnte.

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

## 1.25 Elemente: Schleim

Schleim

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

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

## 1.26 Elemente: Diamanten Geist

Diamanten Geist

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

Siehe auch:  
Leerraum Geist

,  
Stein Geist

## 1.27 Elemente: Leerraum Geist

Leerraum Geist  
-----

Bewegt sich durch die  
Leerräume  
des gesamten Levels. Wenn sie mit  
Wasser in Berührung kommen oder ihnen  
Steine

,  
Diamanten  
oder  
Eier  
auf  
den "Kopf" fallen, explodieren sie zu 9  
Leerräumen  
.

Siehe auch:

Diamanten Geist  
,  
Stein Geist

## 1.28 Elemente: Stein Geist

Stein Geist  
-----

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

Beides gilt aber nur, wenn sie nicht schlafen. Der schlafende Zustand  
bleibt solange gewart, wie sich der Geist in Ruhe befindet, also nicht  
fallen kann. Man kann also sagen das sich ein schlafender Steingeist  
wie ein normaler liegender

Stein  
verhält und auch von  
Rockford  
geschoben werden kann.

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

Siehe auch:

Diamanten Geist  
,  
Leerraum Geist

## 1.29 Elemente: Rockford

Rockford

-----

Wird durch Sie gesteuert. Kann sich durch  
Erde  
und  
Leerraum  
bewegen.

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

Wenn sich waagerecht neben Rockford ein  
Stein  
,  
Ei  
oder schlafender

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

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

## 1.30 Elemente: Rockford Zwilling

Rockford Zwilling

-----

Er sieht aus wie  
Rockford  
. Wenn er mit  
Diamanten  
- und

Leerraum  
Geistern in Berührung kommt, dann explodiert er und Rockford ←  
auch. Der  
Zwilling ist also von  
Rockford  
schützen.  
Steine  
oder  
Diamanten  
können  
ihn nicht verletzen.

### 1.31 Elemente: Eingang

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

### 1.32 Elemente: Ausgang

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

### 1.33 Elemente: Ausgang blinkend

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

### 1.34 Elemente: Ausgang Fälschung

---

### Ausgang Fälschung

---

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

## 1.35 Elemente: Gravitationspfeil

### Gravitationspfeil

---

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

## 1.36 Elemente: Benutzerblock

### Benutzerblock

---

Dieses Element hat die selbe Wirkung wie eine  
 normale Mauer  
 .

## 1.37 Elemente: Leerraum - Hintergrund

### Leerraum - Hintergrund

---

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

Er ist bei den meisten Grafiksätzen leer (muß aber nicht so sein), aber  
 man kann nicht hindurchgehen. Dieser Block sollte nicht benutzt werden,  
 um unsichtbare Labyrinth oder ähnliches zu schaffen, da man diesen  
 Stein leicht sichtbar machen kann, wenn man in den

Spieleinstellungen

die Leveldaten ausschaltet und als Graphiksatz z.B " ↔  
 FutureAmiga"

einstellt. Dieser Block ist leer und durch die richtigen  
 Leerräume

---

ziehen Sterne.

Wozu also sind diese Blöcke gut?

Nun, seit BoulderDäsh 3.0 und auf Anfrage von Thomas Sahling können die Rahmenbegrenzungen der Level entfernt werden. Auch wenn Silke Bormann meint das wäre Elementar und dürfe wie die doppelte

Scrollgeschwindigkeit nicht sein. Wenn man einen Level als Kreis definiert, muß etwas drumherum sein.

Leerräume sind zwar schön, verbrauchen aber durch ihre Animationen genauso Rechenzeit, wie

Diamanten oder Geister. Außerdem sind nicht immer Sterne erwünscht. Kurzum, immer wenn wirklich Flächen leer sein sollen, in die Rockford

nicht eindringen und somit laufen kann, dann diesen Block ← benutzen. Diese Flächen aber bitte mit einem Rahmen in Richtung Rockford abgrenzen, damit der Spieler nicht verwirrt wird.

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

## 1.38 Eigene Grafiksätze

Eigene Grafiksätze

Neben den

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

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

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

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

### 1. Bildformat

Das Bild sollte in der Auflösung Lores mit 8 oder 256 Farben vorliegen und keine Masken enthalten. BoulderDäsh sollte zwar mit anderen Formaten keine Probleme haben, aber die Bilder nehmen auf ihrem

Datenträger nur unnötig Platz ein. Beim 256 Farbformat ist zu beachten, daß die erste Farbe (0 - Hintergrund) immer Schwarz ist und nur die Farben 0 bis 247 verwendet werden sollten, da die anderen für die RTG Scorezeile benutzt wird. Soll ein Grafiksatz für OCS/ECS/AGA und RTG tauglich sein, dann müssen Sie die Farben auf 8 beschränken.

## 2. Das Blockformat

Jeder Block besteht aus 16 \* 16 Pixeln.

## 3. Die Position der einzelnen Elemente

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

Tabelle  
an.

## 4. Der Scanner

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

Folgende Blöcke werden kopiert :

```
Metall
<=>
Metall_Fälschung
<=> Metal_Moving_Block

Stein
<=>
Steingeist schlafend

Wand
<=>
Wand wachsend links/rechts
<=>
Wand wachsend oben/unten

Rockford
links <=> Rockford rechts (alle Animationsschritte)

Diamant_0
<=>
Ei_0
<=>
Ei_1
<=>
Ei_2
<=>
Ei_3
```

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

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

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

WICHTIG :

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

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

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

#### 5. Animationen

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

#### 6. Animationsgeschwindigkeiten

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

#### 7. Die Farben

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

## 1.39 Die beigelegten Grafiksätze



Die beigelegten Grafiksätze

---

Hier die Auflistung der einzelnen Grafiken und deren Autoren :

Guido Mersmann :

ClassicAmiga.gfx  
FutureAmiga.gfx

Joona Palaste :

Arctic.gfx  
Black&White.gfx  
Christmas.gfx  
Computer.gfx  
Egyptian.gfx  
Fantasy.gfx  
Funky.gfx  
Icons.gfx  
Jewel.gfx  
JokeAmiga.gfx ;like ClassicAmiga but everything twisted  
LCD.gfx ;my favourite  
Medical.gfx  
Moria.gfx  
Neon1.gfx  
Neon2.gfx  
PacMan.gfx  
Pastel.gfx  
Psychedelic.gfx  
Small.gfx  
Space.gfx  
Spooky.gfx  
Techno.gfx  
UnderWater.gfx  
Western.gfx

Beastmaster :

ClassicC64.gfx  
FutureC64.gfx  
ClassicC64Pumpkin.gfx

Thomas Richter :

Lemmings.gfx

Thomas Richter2 :

Classic800XLPro.gfx

Marko Suominen :

Graveyard.gfx ;This is brilliant!!

---

Timo Hegemann :

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

Ich möchte nochmals allen Autoren danken.

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

## 1.40 Eigene Zeichensätze

Eigene Zeichensätze  
-----

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

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

Jedes Zeichen ist 16 Pixel breit und 8 Pixel hoch.

## 1.41 Die beigelegten Zeichensätze

Die beigelegten Zeichensätze  
-----

Hier die Auflistung der einzelnen Zeichensätze und deren Autoren :

Guido Mersmann :

```
ClassicAmiga.fnt
FutureAmiga.fnt
```

Beastmaster :

```
ClassicC64.fnt
FutureC64.fnt
```

Thomas Richter :

```
Small.fnt
```

Marko Suominen :

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

Ich möchte nochmals allen Autoren danken.

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

## 1.42 Eigene Samplesätze

### Eigene Samplesätze

Wenn Sie einen Sampler und passende Software besitzen, können Sie eigene

Samples  
für BoulderDäsh erzeugen.

Legen Sie einfach eine weitere Schublade im Verzeichnis "SampleSets" an und kopieren Sie Ihre Samples dort hinein. In den

Spieleinstellungen  
können Sie nun bei SampleSets Ihre Schublade anwählen ←  
und schon

schallen neue Klänge durch die Caves.

Wichtige Dinge, die es zu beachten gilt:

1. Alle Samples müssen im IFF 8SVX-Format vorliegen. Dies sollte kein Problem sein, da nahezu jede Software diese Format erzeugen kann. Es ist das auf dem Amiga am meisten benutzte Format.

2. "Diamond" und "TimeOut"-Samples sollten so gesampelt worden sein, das Sie bei C Oktave 2 richtig klingen. Der MED Sampler nimmt diese Einstellung als Default. C-2 entspricht einer Hardware Periode von "428". BoulderDäsh nudelt diese Sounds gemäß der Tonleiter runter.

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

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

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

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

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

Derzeit unterstützt BoulderDäsh folgende Töne:

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

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

## 1.43 Die beigelegten SampleSets

Die beigelegten SampleSets

-----

Hier die Auflistung der einzelnen SampleSets und deren Autoren :

Guido Mersmann :

Classic (Original C64 Sounds)

Thomas Sahling :

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

Marko Suominen :

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

Thomas Richter2 :

Classic800XL (Original Atari 800XLPro Sounds)

Ich möchte nochmals allen Autoren danken.

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

## 1.44 Eigene Musiken

---

### Eigene Musiken

---

Neben den

beigelegten~~Musiken

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

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

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

## 1.45 Die beigelegten Musiken

Die beigelegten Musiken

---

Hier die Auflistung der einzelnen Musiken und deren Autoren :

Guido Mersmann :

BoulderDäshClassic.mus

Ruben Monteiro :

InGame1.mus

InGame2.mus

InGame3.mus

InGame4.mus

TitleAmiga.mus

Ich möchte nochmals allen Autoren danken.

## 1.46 Tips, Tricks, Fragen und Antworten

Tips, Tricks, Fragen und Antworten

---

Das Keyfile:

Was is ein Keyfile?

---

Wo soll ich das Keyfile hinkopieren?

Das Spiel:

BoulderDäsh läuft gar nicht!

BoulderDäsh nimmt keine Tastatureingaben mehr an!

Die Spielsteuerung per Tastatur ist schwammig!

Warum kann ich BoulderDäsh und den Leveleditor nicht starten?

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

Leerräume zeigen ab und zu Fehler.

Die mitgelieferten Zwischenmissionen sind zu groß.

Der Level Editor:

Warum kann ich BoulderDäsh und den Leveleditor nicht starten?

Der LevelEditor startet nicht.

Die Levelfarben der mitgelieferten Spiele sind immer gleich.

Die Farbsatzauswahl des Leveleditors hält die Farbe dauerhaft!  
Spieleinstellungen:

Wie kann ich den RTG Bildschirmmodus des Spiels/Titelbilde ↔  
sverändern?

Warum kann ich Startlevel und Leben nicht verändern?

Die Spielernamen sind verschwunden!

Installation:

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

Kann man eine lauffähige CD Version updaten?

Spielrekorde:

Die Spielrekorde sind seltsam!

Was passiert mit den Spielrekorden wenn ich ein Spiel lade?

Der

Musikspieler

:

Der Musikspieler spielt die Musiken nicht!

Aufnahme

---

/  
Wiedergabe  
(Demos):

Wieso funktioniert die Wiedergabe nicht immer?  
Eigene Spiele und Runden:

Eigene Runden.

Wieso erscheint nach dem Starten kein Rockford?

Der Spielaufbau.  
Eigene Grafik- und Farbsätze:

Die Animationen sind falsch!

Die Animationen sind zu kurz!

Was ist ein Chunk?

Was ist ein BDMP-Chunk?

CMAP-Chunk nicht gefunden!

BODY-Chunk nicht gefunden!

BMHD-Chunk nicht gefunden!

## 1.47 FAQ - Was ist ein Keyfile?

Was ist ein Keyfile?  
-----

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

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

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

Tip:

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

---

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

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

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

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

Wo soll ich das Keyfile hinkopieren?

-----

Es gibt mehrere Positionen:

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

## 1.49 FAQ - BoulderDäsh läuft gar nicht!

BoulderDäsh läuft gar nicht!

-----

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

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

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

BoulderDäsh nimmt keine Tastatureingaben mehr an!

-----

Dieses Problem tritt nicht im RTG Modus auf!!

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

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

---



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

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

Sollten Sie einmal in eine solche Situation kommen, dann benutzen Sie die linke Maustaste, um das Spiel zu beenden.

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

FAQ - Die Tastatursteuerung von BoulderDäsh ist schwammig!

---

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

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

Die Steuerung mit dem Joystick ist aber immer genau!

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

Warum kann ich BoulderDäsh und den Level~Editor nicht starten ?

---

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

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

Speicherprobleme, aber der Leveleditor funktioniert!

---

Dieses Problem tritt nicht im RTG Modus auf!!

Das hat schon seine Richtigkeit. BoulderDäsh benötigt in einem Spiel die Spielfläche für das größte Level und allokiert diese gleich zu

---

beginn. Wenn Sie im Editor eine Fläche mit 40\*22 Editieren, so kann doch im Spiel schon ein Level mit z.B 40\*40 vorkommen. Und in ihrem Fall ist für diese große Fläche kein ChipMem mehr frei.

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

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

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

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

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

-----  
Dieser Effekt ist kein Fehler, sondern ein Anzeichen dafür, daß Sie gerade ein

Bonusleben  
bekommen haben.

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

FAQ - Die mitgelieferten Zwischenmissionen sind zu groß!

-----  
Dieses Problem betrifft nicht den RTG Modus!

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

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

Warum kann ich keine Level editieren?

-----  
Um Levels zu editieren muß entweder das original  
Spiel gelöscht  
oder

ein von ihnen erzeugtes  
Spiel geladen

werden. Sobald sich das Original  
Spiel nicht mehr im Editor befindet, stehen ihnen alle Möglichkeiten  
offen.

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

Die Levelfarben der mitgelieferten Spiele sind immer gleich!

-----

Hier gibt es drei Möglichkeiten!

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

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

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

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

Die Farbsatzauswahl des Leveleditors hält die Farbe dauerhaft!

-----

```
Sie müssen die Schalter
 LevelDaten
 und
 LevelFarben
 im Fenster
```

```
 Spieleinstellungen - Datensätze
 aktivieren.
```

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

Beispiel: Sie erstellen einen Level der die "ClassicC64.gfx" benutzt,

---

haben den Default Datensatz aber auf "GraveYard stehen". Beim Editieren erscheint jetzt natürlich der "GraveYard.GFX" und die passenden Farbsätze, die aber nicht zum ClassicC64.gfx.

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

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

---

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

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

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

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

Warum kann ich  
Startlevel  
und  
Leben  
nicht verändern?

---

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

## 1.61 FAQ - Die Spielernamen sind verschwunden!

---

Die Spielernamen sind verschwunden!

---

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

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

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

---

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

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

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

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

Kann man eine lauffähige CD Version updaten?

---

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

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

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

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

Nach dem Gleichzeichen kommt die Position der BoulderDäsh-Schublade auf  
Ihrer CD. Nur die BoulderDäsh Schublade angeben, nicht den Namen des  
BoulderDäsh Programms.

---

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

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

Der Vorteil hier ist, das nach einem erneuten Update keine TollTypes editiert werden müssen.

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

## 1.64 FAQ - Die Spielrekorde sind seltsam!

Die Spielrekorde sind seltsam!

-----

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

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

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

Was passiert mit den Spielrekorden wenn ich ein Spiel lade?

-----

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

## 1.66 Der Musikspieler spielt die Musiken nicht!

Der Musikspieler spielt die Musiken nicht!

-----

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

\textdegree{} Ihr Rechner hat nicht genug Speicher um die Musiken zu halten. ↔

Dies

wird beim Starten von BoulderDäsh gemeldet. Stellen Sie den

Datencache

auf "aus". Dadurch verbrauchen Sie weniger Speicher, weil ↔

unbenötigte

Daten sofort freigegeben werden. Sie sollten auch alle nicht benötigten Programme und Anwendungen beenden.

\textdegree{} Der

---

Musikspieler  
ist nicht eingeschaltet! Dadurch werden die Musiken  
in der Liste nicht eingeladen.

## 1.67 Wieso funktioniert die Wiedergabe nicht immer?

Wieso funktioniert die Wiedergabe nicht immer?  
-----

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

Sie sollten daher bei der Aufzeichnung von Leveln, die

Magischen Wände

,

Wasser

und

Erdbeben

enthalten, die einstellbaren

Zeiten nicht extrem ausnutzen. Also z.B nicht im letzten Bruchteil  
einer Sekunde

vor dem Abschalten

der

Magischen Wand

einen Stein

durchwerfen.

Ich habe das Problem soweit wie möglich verringert, aber es gibt immer  
noch kleine Ungenauigkeiten, die beim

Abspielen

dann zu Problemen

führen können.

Es gibt aber z.B keine Möglichkeit den Fehler in einem Level zu  
umgehen, wenn die

Wasserwachstumszeit

abläuft. Der Wechsel der

Wachsumsraten kann einige Mikrosekunden zu früh oder zu spät passieren.  
Das heißt es wächst unterschiedlich schnell im Vergleich zur  
Aufzeichnung. In den meisten Fällen bezeichnet der Wechsel der Raten  
ein verlieren des Levels, weil man es nicht einkesseln konnte, oder  
nicht schnell genug Diamanten bekommen hat. Diese Level funktionieren  
natürlich, laufen aber nach dem Wechsel der Rate unterschiedlich ab.

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

Vollbildmodus

benutzen.

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

---

sollte natürlich auch rechnerunabhängig laufen.

## 1.68 FAQ - Eigene Runden

Eigene Runden  
-----

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

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

Wieso erscheint nach dem Starten kein Rockford?  
-----

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

## 1.70 FAQ - Der Spielaufbau

Der Spielaufbau  
-----

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

## 1.71 FAQ - Die Animationen alle falsch!

Die Animationen alle falsch!  
-----

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

---



## 1.72 FAQ - Die Animationen sind zu kurz!

Die Animationen zu sind kurz!

-----

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

## 1.73 FAQ - Was ist ein Chunk?

Was ist ein Chunk?

-----

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

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

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

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

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

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

Was ist ein BDMP-Chunk?

-----

BoulderDäsh sucht die Farben der verschiedenen Level in der Grafiksatzdatei selber. Dabei wird ein eigener

Chunk

(BDMP) benutzt,

der die Farbdaten und deren Namen enthält. Da man zur Verwaltung der Farben kein Malprogramm benutzen kann, habe ich den

ColorSet Handler

geschrieben.

Der BDMP-

Chunk

kann sowohl in einem Grafiksatz liegen, auch per

---

ToolType  
auf eine andere Datei verweisen.

## 1.75 FAQ - CMAP-Chunk nicht gefunden!

CMAP-Chunk nicht gefunden!

-----

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

## 1.76 FAQ - BODY-Chunk nicht gefunden!

BODY-Chunk nicht gefunden!

-----

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

## 1.77 FAQ - BMHD-Chunk nicht gefunden!

BMHD-Chunk nicht gefunden!

-----

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

## 1.78 Geschichtliches

Geschichtliches

-----

---

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

- V1.0 1987 an einem Wochenende geschrieben. War mein erstes Programm auf meinem A500 !!! Es war genauso schnell, jedoch konnte man die Spielgeschwindigkeit nicht hochdrehen. Das wurde erst durch intelligentere Bildroutinen und einem optimierteren Movecontroller erreicht. Die Level waren fest integriert und es gab nie mehr als 3, weil ich die alle im Source als "dc.b DT\_Metal,DT\_Wall..." hätte eingeben müssen.
  - V2.0 1995 eine komplett neue Version (Routinenweise verändert) Einfügen eines Movecontrollers und einer intelligenten Bildaufbauroutine, die ohne Double Buffering auskommt.
  - V2.1 LevelEditor eingefügt.  
Einige kleinere Bugs entfernt.  
Anpassungen an die Lowlevel.library gemacht.
  - V2.2 Neue Steinfall Routine mit korrekter Gravitation (für jede Richtung eine)
  - V2.3 Kleine Verbesserungen an der Interrupt BlitterRoutine
  - V2.4 Kleinen Fehler in der Steinfallroutine behoben. Steine kippen jetzt auch nach rechts. (-8
  - V2.5 Neue Initialisierungen und geringerer Speicherverbrauch. Damit auch die größte Schwachstelle, was eine Systemstabilität nach beenden angeht behoben. Mit Hilfe der Asyncfunctions ein GUI-Entworfen, das eine Schnittstelle zwischen Spiel und OS darstellt.
  - V2.6 Locale Texte und neue Fehlerrequester
  - V2.7 Scrollerfehler bei überdimensionalen Levelen behoben
  - V2.8 Grafikerweiterungen im Leveleditor und neue Randomfunktion.  
Fehler (Absturz) in der Twin-Explosion behoben
  - V2.9 Kleinen Fehler beim Wechsel von großen zu kleinen Leveln behoben  
Kleine Verbesserungen am Spiele Editor gemacht  
Schutzprotokoll eingebaut. Jetzt ist kein Zugriff auf meine Levels mehr möglich
  - V2.10 Ein Grafikinterface eingebaut. BoulderDäsh lädt jetzt immer die Grafiken als IFF-Bild ein.
  - V2.11 Den Grafik- und Animationsscanner eingebaut. Die Spieleinstellungen sind jetzt speicherbar. Pattern in ASL Requester. Pfade und Pattern werden in den Spieleinstellungen gespeichert.
  - V2.12 Die Grafiken sind jetzt vollständig. Das Wasser sieht jetzt auch aus wie Wasser und die magische Wand ist eine Wand, die animiert.
  - V2.13 Kleinere Fehler behoben : Joycontroller, TimeOut, LevelEditor
  - V2.14 Neue Gravitationspfeile eingebaut
  - V2.15 Harten Bug unter OS2.x behoben : Gemeldet von Andreas Vierkant
  - V2.16 Kleine Unstimmigkeit mit den Original Caves behoben und den LevelPacker verbessert.
  - V2.17 Kleine Änderung im Leveleditor und in den Leveleinstellungsfenster vorgenommen.
  - V2.18 Kleine Bugs beim Iconstart, in den ASL-Requestern und im LevelEditor behoben. : Gemeldet von Timo Hegemann
  - V2.19 Die Wassereinstellungen und die Schleimrate auf Prozent umgestellt
  - V2.20 Fehler bei der Anzahl der Spieler behoben. Man bekam doch tatsächlich ein Leben zuviel. (-8
  - V2.21 Hiscorelistenfunktionen eingebaut. Jedes Spiel hat jetzt seine eigene Hitliste.
  - V2.22 Kleine Fehler im Namensrequester und in der Hiscore-Speicher-
-

- Routine behoben. Das Spiel einige male gespielt um die Hiscore liste zu füllen.
- Die Spielernamen werden jetzt auch in den Prefs gespeichert.
- V2.23 Nochmal einige Fehler in den Hiscoreroutinen gefunden. Außerdem wird ein Spieler bei gleicher Runde und gleicher Punktzahl jetzt hinter dem schon in der Liste befindlichen einsortiert.
- V2.24 Modulo Fehler im LevelEditor behoben. Ab und zu wurden die Level beim Entpacken verzerrt, wenn ein vorher gestartetes Spiel einen Level enthielt, der größer als der zu editierende war.
- Kleine Unstimmigkeit mit den Levelnummern behoben. Wenn man in einem Spiel z.B 20 Level hatte und den Letzten schaffte, begann das Spiel von vorn und die Levelnummer wurde auf 1 gesetzt, was für einen guten Platz in der Hiscoreliste nicht gut war. Jetzt zählt die Levelnummer einfach weiter.
- V2.25 Neben kleinen Optimierungen am Leveleditor kann der editierte Level im Testmodus jetzt endlos gespielt werden. Egal ob man ihn schafft oder nicht. Der Level kommt immer wieder. Der Tilulit-Effect kann jetzt einzeln für den LevelEditor abgeschaltet werden.
- V2.26 Fehler im Leveleinstellungsrequester behoben.
- V2.27 Fehler im Scrollercontroller gefunden, der bei verschiedenen großen Leveln in einem Spiel auftrat.
- V2.28 Auf anraten von Timo Hegemann eine Gameover-Einblendung nach dem letzten Leben eingebaut. Außerdem den schon lange vorhandenen Fehler in der Scrollerzielfunktion behoben. Jetzt ist der Eingang zu Cave immer sichtbar, bevor Rockford erscheint.
- V2.29 Spielinformationsrequester eingebaut und das Spielformat auf Zukunftssicherheit getrimmt.
- V2.30 Neue Zeichensatzroutine eingebaut und ein dem Original zum Verwecheln ähnlichen Zeichensatz entworfen. IFF-Lader, Prefsrequester und Prefsformat angepasst. Fehler in der magischen Wand behoben. Neue Scorezeile und Spielanzeigen, die jetzt denen des Originals sehr nahe kommen. Fehler in den Spielinformationen behoben.
- V2.31 Kleine Änderungen an der Dokumentation und an den Lokaldateien vorgenommen. Kleine grafische Verbesserung am Leveleinstellungsrequester vorgenommen.
- 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 Levelsrollers zu Begin eines neuen Levels behoben.
- Fehler beim TimeBonus behoben und die Bonuslebenfunktion an die des Originals angepaßt. Einen DoubleScan-Schalter in die GameSettings eingebaut. Jetzt sollten auch Besitzer von Monitoren, die nur über Frquenzen >30Khz darstellen können, in den Genuss
-

- von BoulderDäsh kommen.
- V2.35 Jetzt wird das ChipSet durch LoadView(NULL) resettet. Möglicherweise funktioniert jetzt auch das DoubleScan  
300 (dreihundert) neue Level in 15 Spielen hinzugefügt. Einige Level sind möglicherweise noch nicht spielbar, da eine Abgleichung des Wassers/Schleimes und der Magischen Mauer fehlt.
- V2.36 Wasser und Schleimroutinen 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 Spielernamen anstatt Player # ausgegeben werden.  
Habe die alten Namenseingabe-Fenster am Spielende entfernt.  
Neue Hiscore-Routinen eingebaut. Jetzt gibt es 3 verschiedene Hiscorelisten für jedes Spiel.  
Fehler in der Fensterverkettung behoben.  
Neue 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 Kipprouتين vorgenommen. "Rekorde löschen"-Funktion eingebaut. (gewünscht von Andreas Vierkant)
  - V2.49 Online-Hilfe ist jetzt zugeschaltet und reagiert auf HELP
  - V2.50 Titelbild und original Titelmusik eingebaut.
  - V2.51 Das neue Async-Requestermodul eingebunden und die alten BD Requester entsorgt.
  - V2.52 Jetzt ist es möglich während des Spiels auf die Workbench zu gelangen (Help im Pausemodus) und durch einen AppMenueintrag das Spiel fortzusetzen. (gewünscht von Hans Bergengren)
  - V2.53 Online-Hilfe berichtigt ! (gemeldet von Timo Hegemann)
  - V2.54 "Kleine" Verbesserungen am Titelbild vorgenommen (-8 Keyfileroutinen eingebaut
  - V2.55 Titelbildfehler bei NTSC behoben. (reported by Rickard Sandgren) Neuen Classic-Title eingebaut. (requested by Rickard Sandgren)
  - V2.56 Zweiten "Spiel Laden"-Button eingebaut. (requested by everyone (-8 )
  - V2.57 Gameplay auf NTSC angepaßt.
  - V2.58 Viele Optimierungen. Neue Async-Funktionen eingebaut.
  - V2.59 Async-update.
  - V2.60 Einige kleine Veränderungen. "BoulderDash II"-Spiel eingefügt.
  - V2.61 Kleinen Voreinstellungsfehler behoben. Unter OS2.0 funktionierte nicht, wenn keine Locale.library vorhanden war. (Gemeldet von Large) "Rockford'sRevenge"-Spiel eingebaut. LoadGame-Fehlerrequester repariert. Kleine Kompatibilitätsprobleme mit den alten Leveln behoben. Mehrere Rockford's in einem Level brachten die Schieberoutine durcheinander.
  - V2.62 Die "Level löschen"-Funktion in Leveleditor funktioniert wieder. Scorezeile etwas an das Originalspiel angepaßt.
  - V2.63 "Spiel löschen"-Funktion ändert den Spielnamen in "unbenannt.game".
    - | Dadurch treten keine Probleme mit zerstörten Scores auf.
    - | C64 Farben in den original Leveln. (gewünscht von nahezu jedem)
    - | Unregistrierte Version spielt nur noch die ersten 5 Level eines Spiels
    - | Die einzelnen Level können jetzt angewählt und gespielt werden. (nur registrierte Version)
    - | 8 weitere Spiele eingebaut. (Thanks to Peter Broadribb)
    - | 2 neue SampleSets (Danke an Thomas Sahling)
    - | 1 neuer Grafiksatz.
    - | Fehler in der Sampleverwaltung behoben. (gemeldet von Thomas
-

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

- neu zu sortieren.  
Die FAQs überarbeitet und übersichtlicher gestaltet.
- V3.12 Verdammt! Ich hatte vergessen einige Routinen des Leveleditors wieder anzuklemmen. Es war seit V3.10 nicht möglich Level zu editieren (Gemeldet von Michael)  
Neue Zufallsroutinen ohne vhposr. (Wasser/Schleim/Erdbeben)
- V3.13 Musik routinen eingebaut und den  
| LevelSupport dahingehend  
V3.20 erweitert.
- V3.21 Die Voreinstellungen komplett neu geschrieben.  
| Jetzt werden für die verschiedenen Einstellungen  
| einzelne Fenster und Voreinstellungsdateien angelegt.  
| Diese vorgehensweise macht die Fenster übersichtlicher und
- V3.50 bietet mir mehr Möglichkeiten bei der der Erweiterung.
- V3.51 Das Titelbild spielt jetzt auch ProTracker Module. Daher wurde meine Playerroutine entsorgt. Außerdem gibt es jetzt je eine Titelmusik für den Modus Amiga und Classic
- V3.52 Kleine Fehler in den Fensterverknüpfungen behoben.
- V3.53 VBL-Frequenz wird jetzt immer korrekt benutzt. Musik Routine paßt jetzt auch neue Speeds an die V-Frequenz an, sodaß alle Musiken korrekt gespielt werden.
- V3.54 Die BoulderDäsh-Default-Konfiguration hängt jetzt von der System Konfiguration ab. (Cache)
- V3.55 ChipMem-Only Musik Fehler entfernt. (Gemeldet von meinem A500-1MB)  
Einige Optimierungen am Katalog Skript vorgenommen.
- V3.56 BoulderDäsh kann jetzt auch Level des Atari-BoulderDash ConstructionKit laden. (Danke an Achim Haertel für die Infos)  
Fehlermeldungen beim Levelladen sind jetzt immer korrekt.  
Wasserrountinen verbessert und eine Randomroutine (vhposr), die ich noch gefunden habe wurde, durch die neue Variante ersetzt.  
Jetzt wird auch das Feature unterstützt, daß sich Wasser nicht in Diamanten verwandelt, wenn es noch nie gewachsen ist.  
(Danke an Achim Haertel für die Informationen)  
Jetzt ist es möglich durch bewegen des Sticks in eine Richtung den Level vorzeitig zu betreten. Das ist nötig, um einige Level schaffen zu können. (Und nochmal danke an Achim Haertel für die Infos)  
Installer skript verbessert. Jetzt sollte es BoulderDäsh in den meisten Fällen selber finden.  
Musikroutine verbessert. Es sollte jetzt noch weniger Probleme mit dem Mixedmodus geben.  
Jetzt wird die neue InlineCopy-Routine benutzt. Sie kopiert die Musik unauffällig während des Spiels.  
Das Pfadsystem wurde komplett überarbeitet. Es können verschiedene Pfad per ToolType angegeben werden, um z.B. bei einer CD Version die Scores und die Settings zu speichern.  
Kleinere Installerskriptverbesserungen.  
Farbsatzauswahl berichtigt. Sie ist jetzt hoffentlich fehlerfrei.  
Kleinere Erweiterungen bei der Farbsatzauswahl.  
BoulderDäsh läuft im multitasking und ist immer noch schneller als alles andere! (((-8
- V3.57 Bevorzugter Modus (Musik oder Effekte) kann jetzt eingestellt werden.  
Amiga-M schaltet jetzt auf die Workbench zurück.
- V3.58 Fehler in der Soundabschaltung behoben.  
Musikspieler: Random und Continue Modus eingebaut.  
Die Audiokanäle werden jetzt beim System angefordert.
-



- V3.59 Die Interrupts werden nicht mehr über die LowLevel.library sondern direkt über die exec.library eingehängt. Die Tastatur wird jetzt auch über das input.device gelesen. lowlevel.library-Routinen entfernt. Diese Library wird nicht mehr benötigt.
- V3.60 Jetzt werden die Musiknamen wieder richtig ausgegeben. Fehler bei "Level laden" und "Level speichern" (Game Editor) behoben. Notfall-Beendigung eingebaut. Hat die gleiche Funktion wie F10, liegt aber auf der linken Maustaste und funktioniert daher auch noch, wenn das OS bereits hängt. Fehler bei der Tastaturabfrage (CRSR) während des Spiels behoben.
- V3.61 Fehler in der Tastaturabfrage behoben.
- V3.62 Neuen 16/32 Bit Scroller entwickelt, der zusammen mit der neuen Rockfordzieleinrichtung besser funktioniert.
- V3.63 Erste Vorbereitungen für die RTG Implementierung vorgenommen.
- V3.64 Der Grafiksatzlader konvertiert jetzt wahlweise nach Chunky.
- V3.65 RTG FullScreen-Scroller fertiggestellt.
- V3.66 Neue Textausgaberoutinen geschrieben. (RTG und ECS)
- V3.67 Der Zeichensatzlader konvertiert jetzt wahlweise nach Chunky.
- V3.68 Vorbereitungen für RTG abgeschlossen.
- V3.69 RTG implementiert  
| und kleinere Fehler behoben.
- V3.75 Fehler behoben.
- V3.76 Erste Anpassungen am LevelEditor vorgenommen.  
| Cursorsteuerung und Blockauswahl überarbeitet und  
| auch die ECS Routinen verbessert.
- V3.80 Bildschirmvoreinstellungen eingebaut.
- V3.81 Erneut kleine Optimierungen  
| an den ECS und
- V3.83 RTG Routinen vorgenommen.
- V3.84 Erste vollständige Beta Version an die Betatester rausgegeben.
- V3.85 RTG: Fehler bei Screens mit mehr als 320 Punkten behoben.
- V3.86 RTG: Fehler beim Cursorblinken im ConstructionKit entfernt.
- V3.87 RTG: Mauszeiger wird jetzt abgeschaltet.
- V3.88 ColorSets sind jetzt wieder vollständig verfügbar. Catalogs und Anleitung überarbeitet. Level loader angepaßt. Jetzt werden die Level automatisch an die neuen ColorSets angepaßt. Level angepaßt und die neuen ColorSets erstellt. Schweren Fehler in der Speicherroutine behoben. Schweren Fehler im Grafikloader behoben. Schweren Fehler beim LevelEditorstart gefunden. (Absturz bei bestimmten Fehlerfällen) UnbusyAllWindows verzögert jetzt nur noch nach dem Spiel/LevelEditor.
- V3.89 Vollen Multitasking Support hergestellt. Jetzt werden die Tasten nur noch abgefragt, wenn der Screen auch vorne ist. Die Notfunktion der ECS Variante ist unter RTG entfernt, weil man sonst keinen linken Mausknopf drücken konnte ohne das Spiel zu beenden. Blockauswahl-Cursor ist jetzt immer richtig. Blockauswahl zeigt jetzt keinen Müll mehr an, wenn der Screen größer ist, als die Auswahl selber.
- V3.90 FutureC64 Grafiksatz überarbeitet. ColorSets für den neuen FutureC64 Grafiksatz erstellt. RTG: Fehler der Farbgebung in der Scorezeile behoben.
- V3.91 RTG: Der Screen wird erst geöffnet, wenn alle Daten geladen sind. Little level loader bug fixed.
-

- RTG: Titlebild läuft jetzt auf Grafikkarten.
- V3.92 Doppelte Scrollgeschwindigkeit ist jetzt für den Editor separat einstellbar.  
Vollbildeinstellung ist jetzt möglich.  
Einige Veränderungen an den Catalogen.
- V3.93 ECS: Standby Modus funktioniert jetzt wieder.  
RTG: Der Mausblanker sollte jetzt funktionieren.
- V3.94 ECS: Der Musikplayer funktioniert jetzt wieder perfekt.  
C64 Level bekommen jetzt auch wieder ihre Farbe.
- V3.95 RTG: Die Titelbilder und das Spielfenster sind jetzt immer mittig auf dem Bildschirm.  
RTG: Fehler in der Scorezeilenlöschroutine behoben.
- V3.96 RTG: Die Titelzeile des Bildschirmrequester zeigt jetzt Informationen zum angeforderten Bildschirm.  
Die Out-Fälschungen sind jetzt wieder unsichtbar.  
Brutalo BoulderDash game hinzugefügt. (100 neue Level)  
Steingeister explodieren jetzt wieder an Wasser und führen nicht mehr zu einem Absturz. (gemeldet von Thomas Richter)  
Eine Lebenbonuseinstellung von Null führt jetzt nicht mehr zu einer Endlosschleife. (gemeldet von Thomas Richter)  
Der neue Inpuhandler machte mist, wenn mehrere Rockfords in einem Level waren. (gemeldet von Thomas Richter)  
Grafiksatz und absolut geniales Spiel von Thomas Richter eingefügt.  
Jetzt gibt es beim Umschalten von RTG nach ECS keine Endlosschleifen mehr.
- V3.97 Dank der neuen RTG library konnten einige Bugpachtes entfernt werden.  
RTG: VBlank Geschwindigkeit kann jetzt eingestellt werden.  
RTG: RTGMaster.library V23 ist jetzt mindestens nötig.
- V3.98 Die ColorSets funktionierten nicht mit den V4 Spielen, da hier zwar das V4 Levelformat, aber nicht die Versionsnummer 4 verwendet wurde. Darum wurden alle Spiele nochmal konvertiert. (gemeldet von Peter Schulz)  
Außerdem gab es einen Fehler in der GFX-Routine, die die Farben nur einmal setzte und diese solange für gültig befand, bis ein neuer Grafiksatz eingestellt wurde. (gemeldet von Peter Schulz)  
Der nervende Bug, der immer auftrat, wenn beim Levelwechsel die Musik noch nicht bereit war, wurde gnadenlos bekämpft und vernichtend geschlagen. (-8)
- V3.99 Kleine Änderungen an der Anleitung und am Programm.
- V4.00 Fehlendes Verzeichniss ins Archiv eingefügt, damit bei CD-Versionen keine "Schreibschutz"-Fehler auftreten.
- V4.01 Zwei neue Grafiksätze und einen neuen Zeichensatz eingefügt. (Danke an Marko Suominen und Thomas Richter2)
- V4.02 Die Farbsätze funktionieren jetzt mit allen Grafiksätzen, wenn dort die entsprechenden Farbeinträge definiert sind.
- V4.03 Der "Levelfarben"-Schalter in den Spieleinstellungen Datensätze kann jetzt unabhängig vom LevelDaten schalter betätigt werden.
- V4.04 In den Sprachkatalogen einige fehlerhafte Tastaturkürzel korregiert.
- V4.05 ECS: Der Bildschirmmodus im Spiel kann jetzt auf NTSC oder PAL gezwungen werden. (Gewünscht von Silke Bormann)
- V4.10 = V4.05
- V4.11 Steingeist Animation repariert. (gemeldet von Timo Hegemann)  
Das Atari-Format wird jetzt wieder mit Farben eingelesen.
- V4.12 "Spiel wurde verändert"-Requester eingebaut.  
Menu eingebaut.
- V4.13 Schweren Fehler in der Hiscore-Routine gefunden. (Gemeldet von

- Hans-Dieter Becker und Thomas Richter2. So Hans-Dieter jetzt sollte Deine Tochter auch ohne Probleme Level editieren können. Es hat etwas gedauert, weil ich den Fehler nicht reproduzieren konnte, aber dank Thomas war das ein Kinderspiel.)
- V4.14 Schweren Fehler in der Deinstallations Routine behoben. (Gemeldet von Tony Belding)  
Nach dem Spiel werden die Scores der Spieler in einem neuen Fenster angezeigt.
- V4.15 Neue Grafiksätze hinzugefügt. (Thanks to Joonas Palaste)  
Neue C64 Caves beigelegt.
- V4.16 Epilepsy Warnung eingefügt.  
Der Musikspieler sollte jetzt nicht mehr hängen bleiben, wenn man ihn trotz ausgeschaltetem Zustand startet und er keine Musiken findet.  
Der Musikspieler konnte abstürzen, wenn man manuell die Tracks gewechselt hat. Das sollte ebenfalls behoben sein. (Danke an die Schreiber der vielen Zuschriften und Meldungen)  
Die Block Positions Tabelle war fehlerhaft (Gemeldet von Markus Sauermann)  
Der Magische Wand Sound wollte durch meine Vergesslichkeit nicht so wie er sollte, was dank ständiger Musikdudelei aus dem Musikspieler auch nicht weiter aufgefallen ist. (Gemeldet von Markus Sauermann)  
Der Leveleditor scrollt jetzt nicht mehr zurück in die linke obere Ecke, sondern bleibt genau da, wo er nach den Testspielen verlassen wurde. (Gewünscht von Markus Sauermann)  
Viele Änderungen an der Dokumentation.
- GraveYard.gfx geupdated und das neue GraveYard-SampleSet eingebaut. (Danke an Marko Suominen)
- V4.17 Da war natürlich immer noch ein Problem mit den Sound-Routinen (gemeldet von Markus Sauermann)  
BoulderDäsh hatte auf einigen Maschinen Probleme (Titelbild) mit neueren Versionen der RTGMaster.library. Ich hoffe dieses Problem hat sich jetzt nach 4 Stunden debugging aufgelöst.
- Level-Speichern funktioniert jetzt wieder. (gemeldet von Markus Sauermann)
- V4.18 "Ersetzen"-Menu eingefügt. Jetzt können einfach alle Datensätze durch einen neuen ersetzt werden. (gewünscht von Thomas Richter2)  
Der Spiel editor wurde intern überarbeitet.  
Das
-

Menü  
wurde stark erweitert.  
Viele Änderungen an der Dokumentation.  
Die Positionen sämtlicher Fenster wird jetzt gespeichert, wenn man  
die  
    Spieleinstellungen-Bildschirm  
    speichert.  
ECS: Die kleinen Informationszeichen im  
    Leveleditor  
    waren  
nicht richtig plaziert. Das Problem trat zum ersten Mal auf, als  
der GraveYard Grafiksatz verwendet wurde.  
Die Farben der Atari-Level sind jetzt wieder richtig. Durch die  
vielen Änderungen an den Routinen hatte sich da ein Fehler  
eingeschlichen. (gemeldet von Thomas Richter2 (Tut mir leid, daß  
es so lange gedauert hat, aber es gab wichtigere Dinge die zuerst  
behoben werden mußten.))  
Das unkontrollierte blinken der Blöcke  
    Out & Magische Wand  
        ist Geschichte. (Danke an Markus Sauermaun für die ←  
        Bestätigung des  
Fehlers)  
Neues Spielelement! Jetzt gibt es ein  
    Ei  
    , das durch "erschlagen" zu  
einem  
    Diamanten  
    wird.  
Das Reservieren der Audiokanäle hatte einen schweren Bug, der  
Abstürze verursachen konnte, wenn andere Programme schon Kanäle  
belegt hatten. (Gemeldet von Juha Makinen)  
Grafiksatz Diggers.gfx durch Habich.gfx und Grablinge.gfx ersetzt.  
(Besten Dank an Timo Hegemann)  
V4.19 Fehler beim Ersetzen der  
    Samplesätze  
    behoben. (gemeldet von  
Thomas Richter2)  
Neues Verfahren für die Farbsätze eingebaut (schon wieder). Dieses  
wird aber wohl das Richtige sein. Die Farben sind jetzt direkt im  
Bild und können mit dem neuen Tool  
    ColorSetHandler  
    bearbeitet  
werden.  
Der Schalter  
    Levelfarben  
    in den  
    Datensatzeinstellungen  
    ist jetzt  
immer anwählbar und unabhängig von dem Schalter  
    LevelDaten  
    .  
Einige Fehler an den Fehlerrequestern behoben.  
  
    Level-Speichern  
    funktioniert jetzt wieder richtig.  
(gemeldet von Markus Sauermaun)  
Kleinen Fehler in den Atari Laderoutinen gefunden. Jetzt ist

---

schwarz auch wirklich schwarz und nicht Müll.  
Das interne Pfad System komplett überarbeitet. Jetzt startet BoulderDäsh wesentlich schneller.  
V4.20 Kleinen Fehler in den Hiscore-Routinen behoben und einige der Routinen überarbeitet.  
AddPath-ToolType eingebaut. Jetzt kann man CD Versionen spielen und die Scores auf Platte speichern. Das Updaten von CD Versionen ist ebenfalls möglich, ohne das komplette Archiv auf die Platte zu kopieren.  
Neuen Samplesatz (Classic800XLPro) eingebaut. (Danke an Thomas Richter2)

Selbstablaufende Demo eingebaut.

Die Online Hilfe unterstützt jetzt auch Gadgets. Einfach Help auf einem Gadget drücken und die passende Hilfe erscheint. Anleitung stark erweitert und kleine Fehler in der Anleitung behoben.  
Der Text "B O N U S L I F E" wird jetzt nach jeder geschafften Zwischenmission aufgegeben. So wie es im Original auch war. Außerdem wird die Leerraumanimation für Bonusleben eingeschaltet. Jetzt kann man

Lösungen von Leveln im Leveleditor einspielen und

beliebig oft abspielen lassen. Diese

Funktion ist nur für registrierte Nutzer verfügbar.

Das Spieltiming ist jetzt völlig unabhängig von der VBlank Frequenz. Das bedeutet Music, Animationen, Spielgeschwindigkeit,... sind auf jedem Rechner fast 100% gleich. Daher habe ich auch das VBlank Gadget entfernt.

Die Menüroutinen hatten einen schweren Fehler, der auf 68000er Rechnern zu abstürzen führen konnte.

RTG: Das Bildschirmzentrieren läuft jetzt immer richtig.

Bildschirmeinstellungen überarbeitet.

RTG: Jetzt kann im Editor Vollbild gefahren werden.

RTG: Habe den uralten Fehler, der BoulderDäsh manchmal zum Absturz gebracht hat, nach einigen Stunden gefunden und gnadenlos vernichtet.

FutureC64 Zeichensatz berichtigt.

Habe sämtliche Timing Routinen überarbeitet um das Abspiel Problem zu minimieren.

V4.21 "Gods" und "Swedish" C64 Level hinzugefügt.

Kleine Änderung am Level Pattern des ASL Requesters.

Optimierungen am MoveController vorgenommen, der sich besonders auf kleinen Rechnern in punkto Geschwindigkeit positiv auswirken sollte.

RTG: Einen Fehler in den "Heiligsten Routinen" behoben, der je

nach Auflösung (x\*y) Bytes Speicher gekostet hat, wenn BoulderDäsh auf einer Grafikkarte lief. Bei 640\*512 sind das schon 320KB, bei 320\*256 immerhin noch 80KB mehr Platz für coole Musiken, Datencache und natürlich des AmigaOS.

"game/game/" Fehler behoben. (Danke an Thomas Richter2 und Marko Suominen)

Der Grafiksatz GraveYard.gfx unterstützt jetzt auch Eier

!

(Dank an Marko Suominen [Sorry for the problems (ColorSets)])

Weitere Änderungen und Ergänzungen der Anleitung.

Die Farbsatzauswahl im Leveleditor ist jetzt immer verfügbar.

## 1.79 Zukünftiges

Zukünftiges

-----

\textdegree{} Ihre persönlichen Wünsche !!

## 1.80 Bugliste

Buglist

-----

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

Die Erdbeben (der Schütteleffekt) funktionieren noch nicht richtig.

## 1.81 Danksagungen

Danksagungen

-----

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

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

Vielen Dank an Steffen Haeuser für das genial einfache RTG System. Wenn Sie selber Spiele schreiben, dann schauen Sie Sich das Teil an. Es

---

lohnt sich wirklich und Chunky programmiert sich auch viel leichter.  
(-8

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

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

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

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

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

|          |             |            |          |
|----------|-------------|------------|----------|
| Arctic   | Black&White | Christmas  | Computer |
| Egyptian | Fantasy     | Funky      | Icons    |
| Jewel    | JokeAmiga   | LCD        | Medical  |
| Moria    | Neon1       | Neon2      | PacMan   |
| Pastel   | Psychedelic | Small      | Space    |
| Spooky   | Techno      | UnderWater | Western  |

Danke an Thomas Sahling für die tollen SampleSets:

Classic800XL Future

Danke auch an Beastmaster für die original Grafiken vom C64:

ClassicC64 FutureC64 ClassicC64Pumpkin

Danke an Thomas Richter für seinen Beitrag zum Spiel:

Lemmings.gfx Small.fnt TRI\_BD.game

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

Classic800XLPro.gfx Classic800XLPro.spl

Besten Dank auch an Marko Suominen für seine brillianten Grafiken:

Graveyard.gfx Graveyard.fnt Graveyard.sampleset

Besten Dank auch an Timo Hegemann für seinen Beitrag:

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

Danke an Ruben Monteiro für die C64 inspirierten Musiken:

InGame1 InGame2 InGame3  
InGame4 TitleAmiga

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

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

## 1.82 Der Autor

Der Autor

-----

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

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

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

WICHTIG: Ich schicke Disketten nicht zurück !!!

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

Die

Registrierung

läuft nicht über mich, sondern über AD SG. Daher bitte nichts was die Registrierung betrifft an mich schicken.

Guido Mersmann  
Glatzer Straße 12  
48477 Hörstel  
Deutschland

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

## 1.83 Die Fenster von BoulderDäsh

Die Fenster von BoulderDäsh

-----

Das Hauptfenster

Der Spieleeditor

---



Der Leveleditor

Die LevelEinstellungen

LevelEinstellungen - Optisch und Akustisch

Farbsatzauswahl

LevelEinstellungen - Wasser und Schleim

LevelEinstellungen - Erdbeben

LevelEinstellungen - Punkte

LevelEinstellungen - Verschiedenes

Der Spielinformationen

Die Spieleinstellungen

Spieleinstellungen - Spielernamen

Spieleinstellungen - Datensätze

Spieleinstellungen - Musikspieler

Spieleinstellungen - Bildschirm

Spieleinstellungen - Verschiedenes

BoulderDäsh Rekorde

Die Spielresultate

## 1.84 Das Hauptfenster

Es gibt in diesem Fenster auch ein  
Menu

---

Hauptfenster  
-----

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

Spieleeditor

Spieleinstellungen

Hiscorcs

Spiel laden

Spiel starten

Spiel beenden

## 1.85 Das Hauptfenster - Spieleeditor

Spiel Editor  
-----

Öffnet das

Spieleeditor  
fenster, in dem Sie eigene Spiele entwerfen  
können.

## 1.86 Das Hauptfenster - Spieleinstellungen

Spieleinstellungen  
-----

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

## 1.87 Das Hauptfenster - Hiscorcs

---

### Hiscoreliste

-----

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

## 1.88 Das Hauptfenster - Spiel laden

### Spiel Laden

-----

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

## 1.89 Das Hauptfenster - Spiel starten

### Spiel starten

-----

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

## 1.90 Das Hauptfenster - Spiel beenden

### Spiel beenden

-----

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

## 1.91 Der Spieleeditor

### Spieleeditor

-----

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

Er funktioniert aber nicht mit den mitgelieferten Spielen! Es also  
besteht keine Möglichkeit die Original Levels zu editieren.

Löschen

Sie erst das gesamte Spiel und benutzen Sie dann die Funktion ↔

:

Neu

.

Jetzt stehen ihnen alle Funktionen zur Verfügung.

Lesen Sie auch alles über das  
Menü

.

Levelliste

New

Löschen

Level nach oben

Level nach unten

Level editieren

Leveleinstellungen

Spielinformationen

Level laden

Level speichern

Spiel laden

Spiel anhängen

Spiel speichern

Spiel löschen

## 1.92 Der Spieleeditor - Levelliste

Levelliste

-----

---

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

### 1.93 Der Spieleditor - Neu

Neu  
-----

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

### 1.94 Der Spieleditor - Löschen

Löschen  
-----

Löscht den aktuellen Level.

### 1.95 Der Spieleditor - Level nach oben

Nach oben  
-----

Schiebt den aktuellen Level einen Eintrag nach oben.

### 1.96 Der Spieleditor - Level nach unten

Nach unten  
-----

Schiebt den aktuellen Level einen Eintrag nach unten.

### 1.97 Der Spieleditor - Level editieren

Level editieren  
-----

Startet den  
Level~Editor  
.

## 1.98 Der Spieleditor - LevelEinstellungen

LevelEinstellungen  
-----

Öffnet den  
LevelEinstellung  
s-Requester.

## 1.99 Der Spieleditor - Spielinformationen

Spielinformationen  
-----

Öffnet den  
Spielinformation  
s-Requester

## 1.100 Der Spieleditor - Level laden

Level laden  
-----

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

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

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

## 1.101 Der Spieleditor - Level speichern

Level speichern  
-----

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

## 1.102 Der Spieleditor - Spiel laden

---

Spiel laden

-----

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

### 1.103 Der Spieleeditor - Spiel anhängen

Spiel anhängen

-----

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

### 1.104 Der Spieleeditor - Spiel speichern

Spiel speichern

-----

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

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

### 1.105 Der Spieleeditor - Spiel löschen

Spiel löschen

-----

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

### 1.106 Die Spieleinstellungen

Die Spieleinstellungen

-----

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

---

Spielernamen

Datensätze

Musikspieler

Bildschirm  
Verschiedenes

Anzahl der Spieler

Anzahl der Leben

Start Level

Ok

Speichern

Abbrechen

### 1.107 Die Spieleinstellungen - Spielernamen

Spielernamen  
-----

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

### 1.108 Die Spieleinstellungen - Datensätze

Datensätze  
-----

Dieser Schalter öffnet die Einstellungen für die  
Datensätze  
.



## 1.109 Die Spieleinstellungen - Musikspieler

Musikspieler

-----

Der Spielinterne Musikspieler wird über dieses Fenster konfiguriert.

## 1.110 Die Spieleinstellungen - Bildschirm

Bildschirm

-----

Hier öffnet sich der BildschirmEinstellungsrequester .

## 1.111 Die Spieleinstellungen - Verschiedenes

Verschiedenes

-----

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

## 1.112 Die Spieleinstellungen - Anzahl der Spieler

Anzahl der Spieler

-----

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

## 1.113 Die Spieleinstellungen - Anzahl der Leben

Anzahl der Leben

-----

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

Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn sie ein

registrierter  
Nutzer  
von BoulderDäsh sind.

### 1.114 Die Spieleinstellungen - Start Level

Start Level  
-----

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

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

### 1.115 Die Spieleinstellungen - Ok

Ok  
-----

Die Einstellungen werden übernommen.

### 1.116 Die Spieleinstellungen - Speichern

Speichern  
-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

### 1.117 Die Spieleinstellungen - Abbrechen

Abbrechen  
-----

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

### 1.118 Spieleinstellungen - Spielernamen

---

### Spieleinstellungen - Spielernamen

---

Dieser Requester erlaubt das Eingeben der Spielernamen und weiterer Einstellungen.

Spielernamen

Name beim Levelwechsel

Zeige Spielresultate

Ok

Speichern

Abbrechen

## 1.119 Spielernamen - Spielernamen

Player 1 - (6)

---

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

## 1.120 Spielernamen - Name beim Levelwechsel

Name beim Levelwechsel

---

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

## 1.121 Spielernamen - Zeige Spielresultate

Zeige Spielresultate

---

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

---

### 1.122 Spielernamen - Ok

Ok  
-----

Die Einstellungen werden übernommen.

### 1.123 Spielernamen - Speichern

Speichern  
-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

### 1.124 Spielernamen - Abbrechen

Abbrechen  
-----

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

### 1.125 Spieleinstellungen - Datensätze

Spieleinstellungen - Datensätze  
-----

Datencache

Leveldaten

Levelfarben

Defaultgrafik

Defaultzeichensatz

Defaultsamplesatz

Defaultmusik

---

Ok

Speichern

Abbrechen

## 1.126 Datensätze - Datencache

Datencache

-----

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

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

"Aus":

Die Datensätze werden jedesmal freigegeben und müssen bei jedem Spielstart erneut geladen werden. Eigentlich nur sinnvoll, wenn sie sehr sehr wenig Speicher haben, oder  
eigene Grafik-

,  
Zeichen-  
oder

Samplesätze  
erstellen wollen. Sie brauchen Boulderdäsh nicht nach jeder Änderung erneut starten, da der veränderte Datensatz jedesmal wieder von der Platte eingelesen wird.

"nur benötigte":

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

"alle":

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

## 1.127 Datensätze - Leveldaten

Leveldaten

-----

---

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

## 1.128 Datensätze - Levelfarben

Levelfarben  
-----

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

## 1.129 Datensätze - Defaultgrafiksatz

Defaultgrafiksatz  
-----

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

## 1.130 Datensätze - Defaultzeichensatz

Defaultzeichensatz  
-----

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

## 1.131 Datensätze - Defaultsamplesatz

### Defaultsamplesatz

-----

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

## 1.132 Datensätze - Defaultmusik

### Defaultmusik

-----

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

## 1.133 Datensätze - Ok

Ok

----

Die Einstellungen werden übernommen.

## 1.134 Datensätze - Speichern

Speichern

-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

## 1.135 Datensätze - Abbrechen

Abbrechen  
-----

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

## 1.136 Spieleinstellungen - Musikspieler

-----  
Spieleinstellungen - Musikspieler  
-----

Musiken

Audiomodus

Bevorzugt

Musikspieler

Abspielmodus

Ok

Speichern

Abbrechen

## 1.137 Musikspieler - Musiken

Musiken  
-----

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

## 1.138 Musikspieler - Audiomodus

Audiomodus  
-----

---



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

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

### 1.139 Musikspieler - Bevorzugt

Bevorzugt

---

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

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

### 1.140 Musikspieler - Musikspieler

Musikspieler

---

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

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

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

### 1.141 Musikspieler - Abspielmodus

Abspielmodus

---

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

---

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

### 1.142 Musikspieler - Ok

Ok  
-----

Die Einstellungen werden übernommen.

### 1.143 Musikspieler - Speichern

Speichern  
-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

### 1.144 Musikspieler - Abbrechen

Abbrechen  
-----

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

### 1.145 Spieleinstellungen - Bildschirm

Spieleinstellungen - Bildschirm  
-----

RTG

Vollbild

Editor Vollbild

Scrollgeschwindigkeit x2

Editor Scrollgeschwindigkeit x2

---

Bildschirmmodus

Ok

Speichern

Abbrechen

## 1.146 Bildschirm - RTG

RTG

-----

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

## 1.147 Bildschirm - Vollbild

Vollbild

-----

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

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

## 1.148 Bildschirm - Editor Vollbild

Editor Vollbild

-----

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

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

---

## 1.149 Bildschirm - Scrollgeschwindigkeit x2

Scrollgeschw. x2  
-----

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

## 1.150 Bildschirm - Editor Scrollgeschwindigkeit x2

Editor Scrollg. x2  
-----

Hier kann die Geschwindigkeit des Scrollers im Leveleditor verdoppelt werden.

## 1.151 Bildschirm - Bildschirmmodus

Bildschirm  
-----

Dieser Schalter ist nicht im  
RTG  
Modus anwählbar.

Hier kann eingestellt werden, welcher Bildschirmmodus benutzt werden soll.

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

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

## 1.152 Bildschirm - Ok

Ok  
-----

Die Einstellungen werden übernommen.

---

## 1.153 Bildschirm - Speichern

Speichern  
-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

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

## 1.154 Bildschirm - Abbrechen

Abbrechen  
-----

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

## 1.155 Spieleinstellungen - Verschiedenes

Spieleinstellungen - Verschiedenes  
-----

Startspiel

Titelbild

Levelwechsel Tilulit

Einfaches Tilulit

Editor Tilulit

Ok

Speichern

Abbrechen

---

## 1.156 Verschiedenes - Startspiel

Startspiel  
-----

Das Startspiel wird beim Starten von BoulderDäsh automatisch geladen. Nach der Installation heißt dieses Spiel "BDash\_I\_Level11.game".

## 1.157 Verschiedenes - Titelbild

Titelbild  
-----

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

## 1.158 Verschiedenes - Levelwechsel Tilulit

Levelwechsel Tilulit  
-----

Dieser Schalter dient zum Abschalten des Levelwechseleffekts.

## 1.159 Verschiedenes - Einfaches Tilulit

Einfaches Tilulit  
-----

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

## 1.160 Verschiedenes - Editor Tilulit

Editor Tilulit  
-----

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

---

### 1.161 Verschiedenes - Ok

Ok  
-----

Die Einstellungen werden übernommen.

### 1.162 Verschiedenes - Speichern

Speichern  
-----

Die Einstellungen werden gespeichert und der Requester beendet.

### 1.163 Verschiedenes - Abbrechen

Abbrechen  
-----

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

### 1.164 Die Hiscoreliste

Die Hiscoreliste  
-----

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

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

Es gibt drei verschiedene Hiscorelisten für jedes Spiel.

\textdegree{} Spielrekorde

Die Spielrekorde stellen die 15 besten Spieler dar.

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

\textdegree{} Rundenrekorde

---

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

\textdegree{} Zeitrekorde

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

Typ

Rekorde löschen

## 1.165 Die Hiscoreliste - Typ

Typ

-----

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

## 1.166 Die Hiscoreliste - Rekorde löschen

Rekorde löschen

-----

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

## 1.167 Die Spielresultate

Die Spielresultate

-----

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

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

Ansonsten hat dieses Fenster keine Funktion.



## 1.168 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" in den

Leveleinstellungen - Verschiedenes  
unter "Diamanten benötigt"

ein.  
F6 : Das aktuell ausgewählte Element wird 15 mal zufällig  
im Level verteilt.  
NUMPAD 6: bewegt den Elementauswähler nach rechts ("-" für A600)  
NUMPAD 4: bewegt den Elementauswähler nach links (". " für A600)

C : Leerraumwahltaste:  
\textdegree{}

```
Leerraum
\textdegree{}
Leerraum - Fälschung
\textdegree{}
Leerraum - Hintergrund
D :
Diamant
S : Steinwahltaste:
\textdegree{}
Stein
\textdegree{}
Stein Geist
E :
Erde
M : Metallwahltaste:
\textdegree{}
Metall
\textdegree{}
Metall-Fälschung
W :
Mauer
P :
Magische Mauer
L :
wachsende Mauer (links/rechts)
U :
wachsende Mauer (oben/unten)
R :
Wasser
G :
Diamanten Geist
N :
Normaler Geist
I :
Eingang
O : Ausgangswahltaste:
\textdegree{}
Ausgang blinkend
\textdegree{}
Ausgang nicht blinkend
\textdegree{}
Ausgang Fälschung
T :
Zwilling
Q :
Schleim
1 :
Gravitationspfeil nach oben
2 :
Gravitationspfeil nach unten
3 :
Gravitationspfeil nach links
4 :
Gravitationspfeil nach rechts
5 :
Userblock
F9 : Aktiviert die Farbsatzwahl
```

Mit den Cursor-Tasten (links/rechts), können Sie die verschiedenen Farbsätze ansehen. "Y" oder "J" bestätigen diese Wahl und "N" oder ESC beenden die Farbwahl und schalten auf den ursprünglichen Farbsatz zurück. Es können nur Farbsätze erscheinen, wenn vorher welche erzeugt wurden.

## 1.169 Die LevelEinstellungen

LevelEinstellungen  
-----

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

Name

Optisch und Akustisch

Wasser und Schleim

Erdbeben

Punkte

Verschiedenes

Ok

Abbrechen

## 1.170 Die LevelEinstellungen - Name

Levelname  
-----

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

## 1.171 Die LevelEinstellungen - Optisch und Akustisch

---

Optisch und Aktustisch  
-----

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

### 1.172 Die LevelEinstellungen - Wasser und Schleim

Wasser und Schleim  
-----

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

### 1.173 Die LevelEinstellungen - Erdbeben

Erdbeben  
-----

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

### 1.174 Die LevelEinstellungen - Punkte

Punkte  
-----

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

### 1.175 Die LevelEinstellungen - Verschiedenes

Verschiedenes  
-----

Dieser Button öffnet den Requester für  
Verschiedenes  
. Hier können die

---

Breite und Höhe, Level Zeit, Spielgeschwindigkeit und vieles mehr eingestellt werden.

### 1.176 Die Leveleinstellungen - Ok

Ok  
-----

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

### 1.177 Die Leveleinstellungen - Abbrechen

Abbrechen  
-----

Verwirft alle Einstellungen und beendet alle Leveleinstellungsfenster.

### 1.178 Leveleinstellungen - Optisch und Akustisch

Leveleinstellungen - Optisch und Akustisch  
-----

Levelbreite

Levelhöhe

Grafiksat

Farbsatz

Zeichensatz

Samplesatz

Musik

---

## 1.179 Optisch und Akustisch - Levelbreite

Levelbreite  
-----

Hier wird die Breite des Levels in Elementen eingestellt.

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

## 1.180 Optisch und Akustisch - Levelhöhe

Levelhöhe  
-----

Hier wird die Höhe des Levels in Elementen eingestellt.

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

## 1.181 Optisch und Akustisch - Grafiksatz

Grafiksatz  
-----

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

## 1.182 Optisch und Akustisch - Farbsatz

Farbsatz  
-----

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

---

Leveldaten  
in den  
Spieleinstellungen  
aktiviert ist.

### 1.183 Optisch und Akustisch - Zeichensatz

Zeichensatz

-----

Mit diesem Gadget können den Levelzeichensatz bestimmen, mit der Sie diesen Level spielen wollen. Sie können natürlich auch

eigene~Zeichensätze  
angeben. Bedenken sie, daß die Option  
Leveldaten  
in den  
Spieleinstellungen  
aktiviert sein muß, damit diese Option  
Auswirkungen zeigt.

### 1.184 Optisch und Akustisch - Samplesatz

Samplesatz

-----

Hier wird der Samplesatz bestimmt, der in diesem Level benutzt werden soll. Sie können natürlich auch

eigene~Samplesätze  
angeben. Bedenken  
sie, daß die Option  
Leveldaten  
in den  
Spieleinstellungen  
aktiviert  
sein muß, damit diese Option Auswirkungen zeigt.

### 1.185 Optisch und Akustisch - Musik

Musik

-----

Hier können Sie die Musik einstellen, die erklingen soll, wenn dieser Level gespielt wird. Sie können natürlich auch

eigene Musiken  
angeben.  
Bedenken sie, daß die Option  
Leveldaten  
in den  
Spieleinstellungen

---

aktiviert sein muß, damit diese Option Auswirkungen zeigt.

## 1.186 Farbsatzauswahl

Farbsatzauswahl

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

Farbsätze

Ok

Abbrechen

## 1.187 Farbsatzauswahl - Farbsätze

Farbsätze

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

## 1.188 Farbsatzauswahl - Ok

Ok

-----  
Der angewählte Farbsatz wird jetzt für den Level benutzt.

## 1.189 Farbsatzauswahl - Abbrechen

Abbrechen

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

---



## 1.190 Levelinstellungen - Wasser und Schleim

Levelinstellungen - Wasser und Schleim  
-----

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

Wasserwachsumszeit

Magische Wasserzeit

Wasserwachsumsrate

Wasser  
flutrate

Wassermaximum

Schleim  
igkeit

## 1.191 Wasser und Schleim - Wasserwachsumszeit

Wasserwachsumszeit  
-----

Diese Zeit gilt direkt nach Levelbeginn. In dieser Zeit wächst das

Wasser  
mit der  
Wachstumsrate  
. Sind die eingestellten Sekunden  
abgelaufen, so wird auf die  
Flutrate  
umgeschaltet.

## 1.192 Wasser und Schleim - Magische Wasserzeit

Magische Wasserzeit  
-----

Auch diese Zeit gilt direkt nach Levelbeginn. In dieser Zeit ist es

---

möglich durch Einschalten einer  
magischen Wand  
, das  
Wasser  
zu  
  
Diamanten  
werden zu lassen.

### 1.193 Wasser und Schleim - Wasserwachsumsrate

Wasserwachsumsrate  
-----

Direkt nach dem Levelbeginn wächst das  
Wasser  
mit dieser Rate.

### 1.194 Wasser und Schleim - Wasserflutrate

Wasserflutrate  
-----

Diese  
Rate  
wird aktiv, wenn die  
Wachsumszeit  
abgelaufen ist.

### 1.195 Wasser und Schleim - Wassermaximum

Wassermaximum  
-----

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

## 1.196 Wasser und Schleim - Schleimigkeit

Slimeabilität

-----

Hier können Sie die Geschwindigkeit einstellen, mit der  
Steine

,

Diamanten  
oder  
Eier  
durch den  
Schleim  
glibbern.

## 1.197 Leveleinstellungen - Erdbeben

Leveleinstellungen - Erdbeben

-----

Hier können Sie alle Einstellungen vornehmen, die Erdbeben betreffen.  
Erdbeben schütteln den Level durch und bringen

Steine  
zum Fallen, die  
normalerweise nicht fallen würden. Zum Beispiel kippen  
Steine  
von  
Erde

Metal  
etc. runter.

Modus

Einschaltzeit

Verzögerung

Länge

Stärke

## 1.198 Erdbeben - Modus

---

Modus

-----

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

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

### 1.199 Erdbeben - Einschaltzeit

Einschaltzeit

-----

Nach Ablauf dieser Zeit tritt der  
Modus  
in Funktion.

### 1.200 Erdbeben - Verzögerung

Verzögerung

-----

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

### 1.201 Erdbeben - Länge

Länge

-----

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

### 1.202 Erdbeben - Stärke

Stärke

-----

Hier wird die Stärke der Bebens eingestellt.

---

## 1.203 Leveleinstellungen - Punkte

Leveleinstellungen - Punkte

-----

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

Diamant

Diamant extra

Diamant >99

Für Bonusleben

Sekundenbonus

## 1.204 Punkte - Diamant

Diamant

-----

Jeder

Diamant  
bringt die hier einstellen Punkte.

## 1.205 Punkte - Diamant extra

Diamant extra

-----

Wenn man

alle benötigten

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

## 1.206 Punkte - Diamant>99

---

Diamanten>99

-----  
Für jeden

Diamanten  
mehr als 99 bekommt man diese Punkte.

## 1.207 Punkte - Für Bonusleben

Für Bonusleben

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

Null bedeutet kein Bonusleben.

## 1.208 Punkte - Sekundenbonus

Sekundenbonus

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

## 1.209 Leveleinstellungen - Verschiedenes

Leveleinstellungen - Verschiedenes

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

Spielgeschwindigkeit

Levelzeit

Magische Mauer  
Zeit

---

Diamanten  
nötig

Zwischenmission

Graviation

## 1.210 Verschiedenes - Spielgeschwindigkeit

Spielgeschwindigkeit  
-----

Hier kann die Spielgeschwindigkeit eingestellt werden.

## 1.211 Verschiedenes - Levelzeit

Levelzeit  
-----

Hier stellen Sie die Anzahl der Sekunden ein, die der Spieler hat um alle

Diamanten  
zu sammeln und das  
Out  
zu erreichen.

## 1.212 Verschiedenes - Magische Mauer Zeit

Magische Mauer Zeit  
-----

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

## 1.213 Verschiedenes - Diamanten nötig

Diamanten nötig  
-----

Die Anzahl der hier eingestellten  
Diamanten

---

wird benötigt, um den Level  
beenden  
zu können.

## 1.214 Verschiedenes - Zwischenmission

Zwischenmission  
-----

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

## 1.215 Verschiedenes - Gravitationsrichtung

Gravitationsrichtung  
-----

BoulderDäsh erlaubt die Einstellung der Gravitation in alle Richtungen.  
Die

Steine  
fallen also nach oben, links, rechts oder wie beim Classic  
immer nach unten.

## 1.216 Die Spielinformationen

Spielinformationen  
-----

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

Autor

Kommentar

Datum

Version

Ok

---



Abbrechen

### 1.217 Der Spielinformationen - Autor

Autor  
-----

Hier können Sie Ihren Namen eintragen.

### 1.218 Der Spielinformationen - Kommentar

Kommentar  
-----

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

### 1.219 Der Spielinformationen - Datum

Datum  
-----

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

### 1.220 Der Spielinformationen - Spielversion

Spielversion  
-----

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

### 1.221 Der Spielinformationen - Ok

Ok  
-----

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

---

## 1.222 Der Spielinformationen - Abbrechen

Abbrechen

-----

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

## 1.223 Der Farbsatz Handler

Der Farbsatz Handler

-----

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

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

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

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

## 1.224 Das Hauptfenster des Farbsatzhandlers

Das Hauptfenster des Farbsatzhandlers

-----

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

Die Farbsatzliste

CMAP Laden

Klonen

Löschen...

## 1.225 Der Farbsatzhandler - Die Farbsatzliste

---

Die Farbsatzliste  
-----

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

## 1.226 Der Farbsatzhandler - CMAP laden

CMAP Laden  
-----

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

CMAP Chunk enthält.

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

## 1.227 Der Farbsatzhandler - Klonen

Klonen  
-----

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

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

## 1.228 The Farbsatzhandler - Löschen

Löschen  
-----

Diese Gadget löscht den angewählten Eintrag.

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

---

## 1.229 Die Farbsatzhandlermenüs

```

Projekt Importieren Exportieren

Beenden

BDMAP laden

BDMAP speichern

BDMAP anhängen -----

BDMAP in Grafiksatz speichern

Tooltypes laden

CMAP laden

```

## 1.230 Die Farbsatzhandlermenüs - Beenden

```

Beenden

```

Alle ungespeicherten Änderungen gehen verloren und das Programm wird beendet.

## 1.231 Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/BDMAP laden

```

BDMAP Laden

```

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

Alle Farben, die sich im Speicher befinden, gehen verloren

## 1.232 Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/BDMAP anhängen

### BDMAP Anhängen

---

Die

BDMAP

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

## 1.233 Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/ToolTypes laden

### ToolTypes Laden

---

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

BDMAP

.

Wenn Sie also einen alten Grafiksatz wandeln wollen, dann laden Sie die Farben mit dieser Funktion ein und speichern ihn mit der Funktion

BDMAP in Grafiksatz speichern

wieder in den Grafiksatz ab.

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

## 1.234 Die Farbsatzhandlermenüs - Importieren/CMAP laden

### CMAP Laden

---

Hier können Sie an die

Farbsatzliste

einen neuen Eintrag anhängen. Es

erscheint ein ASL Requester, der nach einer IFF-Datei fragt, die den

CMAP Chunk

enthält.

Genauer erfahren Sie

hier

!

## 1.235 Die Farbsatzhandlermenüs - Exportieren/BDMAP speichern

### BDMAP Speichern

---

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

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

Wenn Sie den Grafiksatz weitergeben, sollten Sie die Farben in die Grafik

einfügen lassen  
. Vergessen Sie dann aber nicht den  
Tooltype  
"ColorSet" in der ".info" Datei des Grafiksatzes zu löschen.

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

BDMAP in Grafiksatz Speichern

-----

Hier können Sie eine  
BDMAP  
in einen Grafiksatz speichern.

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

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

## 1.237 Die Menüs von BoulderDäsh

Die Menüs von BoulderDäsh

-----

Das Menü des  
Hauptfensters

Das Menü des  
Spieleditors

---

## 1.238 Die Menüs des Hauptfensters

```

 Die Menüs des Hauptfensters

Projekt Aktion

 Spiel laden

 Klassische Demo

 Über

 Zufällige Demo

 Spiel beenden
```

## 1.239 Die Menüs des Hauptfenster: Projekt

```
Spiel laden

```

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

## 1.240 Die Menüs des Hauptfenster: Projekt

```

 Über
```

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

```
unregistrierter
Nutzer das Spiel startet.
```

---

## 1.241 Die Menüs des Hauptfenster: Projekt

Quit  
-----

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

## 1.242 Die Menüs des Hauptfenster: Aktion

Klassisches Demo  
-----

Dieser Menüpunkt startet BoulderDäsh und läßt eine automatische Demonstration ablaufen.

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

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

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

## 1.243 Die Menüs des Hauptfenster: Aktion

Zufällige Demo  
-----

Diese Funktion ist erst in der registrierten Version verfügbar.

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

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

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

## 1.244 Die Menüs des Spieleditors

Die Menüs des Spieleditors  
-----

---



Projekt

Edit

Ersetzen

Lösen

Spiel laden

Level editieren

Grafiksätze

Aufnahme

Spiel anhängen

Leveleinstellungen

Zeichensätze

Abspielen

Spiel Speichern

-----

Samplesätze

Speichern

-----

Level laden

Musiken

Spielinformationen

Level speichern

-----

-----

Spiel löschen

Neuer Level

Level löschen

## 1.245 Trennlinie

Trennlinie  
-----

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

## 1.246 Die Menüs des Spieleeditors: Projekt

Spiel laden  
-----

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

## 1.247 Die Menüs des Spieleeditors: Projekt

Spiel Anhängen  
-----

Wie bei

Spiel laden

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

## 1.248 Die Menüs des Spieleeditors: Projekt

Spiel speichern  
-----

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

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

## 1.249 Die Menüs des Spieleeditors: Projekt

Spielinformationen  
-----

Öffnet den

Spielinformation  
s-Requester

---

## 1.250 Die Menüs des Spieleditors: Projekt

Spiel löschen  
-----

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

## 1.251 Die Menüs des Spieleditors: Edit

Level editieren  
-----

Startet den  
Level~Editor  
.

## 1.252 Die Menüs des Spieleditors: Edit

Leveleinstellungen  
-----

Öffnet den  
Leveleinstellung  
s-Requester.

## 1.253 Die Menüs des Spieleditors: Edit

Level laden  
-----

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

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

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

## 1.254 Die Menüs des Spieleditors: Edit

---

Level speichern  
-----

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

### 1.255 Die Menüs des Spieleditors: Edit

Neu  
-----

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

### 1.256 Die Menüs des Spieleditors: Edit

Löschen  
-----

Löscht den aktuellen Level.

### 1.257 Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen

Grafiksätze  
-----

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

Die Funktion ist also identisch mit der Grafiksatzauswahl im Fenster

LevelEinstellungen: Optisch & Akustisch  
, mit dem kleinen Unterschied,  
daß sich das Menü auf alle Level auswirkt.

### 1.258 Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen

Zeichensätze  
-----

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

Die Funktion ist also identisch mit der Zeichensatzauswahl im Fenster

LevelEinstellungen: Optisch & Akustisch

---

, mit dem kleinen Unterschied,  
daß sich das Menü auf alle Level auswirkt.

## 1.259 Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen

-----  
Samplesätze

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

Die Funktion ist also identisch mit der Samplesatzauswahl im Fenster

Leveleinstellungen: Optisch & Akustisch  
, mit dem kleinen Unterschied,  
daß sich das Menü auf alle Level auswirkt.

## 1.260 Die Menüs des Spieleditors: Ersetzen

-----  
Musik

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

Die Funktion ist also identisch mit der Musikauswahl im Fenster

Leveleinstellungen: Optisch & Akustisch  
, mit dem kleinen Unterschied,  
daß sich das Menü auf alle Level auswirkt.

## 1.261 Die Menüs des Spieleditors: Lösen

-----  
Aufnahme

Diese Funktion ist erst in der  
registrierten  
Version verfügbar.

Die Aufzeichnung kann nicht  
immer  
gelingen.

Hier können Sie das Spielen eines Levels aufzeichnen.

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

---

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

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

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

## 1.262 Die Menüs des Spieleditors: Lösen

Abspielen

-----

Diese Funktion ist erst in der  
 registrierten  
 Version verfügbar.

Die Aufzeichnung kann nicht  
 immer  
 gelingen.

Hier wird eine  
 aufgezeichnete  
 Demo abgespielt.

## 1.263 Die Menüs des Spieleditors: Lösen

Speichern

-----

Diese Funktion ist erst in der  
 registrierten  
 Version verfügbar.

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

## 1.264 Die Blockpositionstabelle

Die Blockpositionstabelle

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

|         |                                                                         |            |
|---------|-------------------------------------------------------------------------|------------|
| 0       | Space - Hintergrund (sollte leer bleiben)                               |            |
| 1       | Erde                                                                    |            |
| 2       | Metal                                                                   |            |
| 3       | Metal bewegend (beim Leveltilulit)                                      |            |
| 4       | Metal - Fälschung                                                       |            |
| 5       | Stein                                                                   |            |
| 6       | Steingeist schlafend                                                    |            |
| 7       | Mauer                                                                   |            |
| 8       | Wachsende Mauer links/rechts                                            |            |
| 9       | Wachsende Mauer oben/unten                                              |            |
| 10      | Explosion 0 (Die einzelnen Blöcke für die Diamantenerzeugungsexplosion) |            |
| 11      | Explosion 1                                                             |            |
| 12      | Explosion 2                                                             |            |
| 13      | Explosion 3                                                             |            |
| 14      | Explosion 4 für die Diamantenerzeugungsexplosion)                       |            |
| 15      | Plop 0 (Die einzelnen Blöcke für das reinploppen                        |            |
| 16      | Plop 1 von Rockford, den Leerraumexplosionen                            |            |
| 17      | Plop 2 und den Steinerzeugungsexplosionen)                              |            |
| 18      | Zwilling                                                                |            |
| 19      | 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) |
| 148     | Ei                                                                      |            |
| 149     | Ei angebrochen 1                                                        |            |
| 150     | Ei angebrochen 2                                                        |            |
| 151     | Ei angebrochen 3                                                        |            |

## 1.265 Die Tooltypes der Grafikdateien

Die Tooltypes der Grafikdateien

-----

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

Speed Tooltypes

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

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

Beispiele :

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

ColorSet Tooltype

"ColorSet" (kein ColorSet)

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

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

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

---



Da BoulderDäsh bei diesem ToolType nur die Farbdaten interessieren, ist es völlig egal, ob die Datei ein Bild enthält oder nicht. Das ist sehr praktisch, wenn man noch Änderungen an seinem Bild machen will. Die Farben würden jedesmal verloren gehen, wenn Sie das Bild mit einem Malprogramm speichern. Mit der Hilfe des

ColorsetHandler

können Sie

einfach eine einzelne Datei mit den Farben anlegen (z.B. MeinGrafiksatz.col") und mit dem "ColorSet"-Tooltype darauf verweisen. Wichtig ist nur, daß diese Datei in einem der "GraphicSets"-Unterverzeichnissen liegt.

Lesen Sie unbedingt das Kapitel über den

ColorsetHandler

, um das volle

Verständniss der ColorSets zu bekommen. Das spart ihnen eventuell viel Arbeit und Frust.

## 1.266 Die Tooltypes der Musikdateien

Die Tooltypes der Musikdateien

---

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

"MixedMode" (0)

"IgnoreJump" (Nicht angegeben bedeutet: Aus)

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

Stimme 1 = 1

Stimme 2 = 2

Stimme 3 = 4

Stimme 4 = 8

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

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

Beispiel:

IgnoreJump=3

Der Jump-Befehl "b03" wird als Endekennung der Musik benutzt. Schauen

---

Sie sich einfach die "InGamel.mus" mit dem ProTracker an.

## 1.267 Die Tooltypes der Titelbilddateien.

Die Tooltypes der Titelbilddateien.

-----

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

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

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

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

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

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

## 1.268 Technische Informationen über BoulderDäsh

Technische Informationen über BoulderDäsh

-----

BoulderDäsh ist in 100% Assembler geschrieben.

Die Sourcecodes benötigen 1386745 Bytes bestehend aus 115 Dateien. BoulderDäsh wurde mit DevPac 3.04 assembliert. Dieser braucht dafür jedesmal ungefähr 40 Sekunden und 1.76 MB Speicher.

Die Quelldateien der Spiele benötigen 3734144 Bytes bestehend aus 5952 Dateien verteilt auf 34 Verzeichnisse. Mein persönlicher Spielkonvertierer benötigt 9 Minuten, um alle Spiele zu konvertieren.

---

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

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