

Screen Shots:
Amiga



Rockford's the name, and underground mining's the game! Can you guide Rockford through the 16 different caves, collecting diamonds and avoiding falling boulders, exploding fireflies and other underground hazards. Not only does this pack contain the latest Boulder Dash game, but also an amazing construction kit that allows you to design and play your very own caves and puzzles. So now there is no limit to the fun you can have!

Il s'appelle Rockford et il prospecte le sous-sol pour découvrir des diamants! Pouvez-vous guider Rockford à travers les 16 grottes différentes, en recueillant des diamants et en évitant les rochers qui tombent, les lucioles explosives et tous les autres dangers du sous-sol. Vous trouverez ici, non seulement le jeu Boulder Dash le plus récent, mais aussi un étonnant kit de construction qui vous permettra de concevoir et de jouer vos propres grottes et de résoudre vos propres mystères.

Se llama Rockford y se decide a la minería. ¿Podrás guiar a Rockford a través de 16 diferentes cuevas, recogiendo diamantes y evitando las rocas que caen, las luciérnagas que explotan y otros enormes peligros? Este disco no sólo contiene la última versión de La Mina de Diamantes, sino también un maravilloso equipo de construcción que te permitirá diseñar tus propias cuevas y puzzles. ¡Ahora tu diversión no tendrá límites!

Er heißt Rockford. Und er ist unter der Erde auf der Suche nach Diamanten. Können Sie Rockford durch die 16 verschiedenen Höhlen führen, ihn dabei Diamanten sammeln lassen und ihn vor herabfallenden Felsbrocken, explodierenden Glühwürmchen und anderen unterirdischen Gefahren bewahren? Diese Packung enthält nicht nur das neueste BOULDER DASH-Spiel, sondern auch einen Bausatz, mit dem Sie Höhlen und Aufgaben selbst gestalten können. Ihrem Spielvergnügen sind also keine Grenzen gesetzt!

Rockford è il nome e scavare in miniera è il gioco! Sei capace di guidare Rockford attraverso 16 caverne diverse, raccogliendo diamanti ed evitando la caduta di macigni, facendo esplodere luciole ed altri ostacoli sotterranei? Questa confezione non solo contiene l'ultimo gioco Boulder Dash, ma anche un sorprendente kit da costruzione che ti permette di progettare e di giocare con le tue caverne ed i tuoi puzzles personali. Così, adesso, non ci saranno più limiti al tuo divertimento!

Amiga	Amiga
Amstrad	464/5128/+ Cass/K7
Amstrad	554/5128/+ Disk
Atari	Atari STFM/STE
Spectrum	48/128/+ Cassette
Commodore	64/128 Cassette
Commodore	64/128 Disk

BOULDER DASH
CONSTRUCTION KIT

Title Code
876



ED05



EmuMovies

si che Rockford si suicida? Puoi quindi aviarle nuevamente la caverna. Ti verrà asignada una vida extra ogni 500 punti.

KIT DI COSTRUZIONE

Con questa parte del programma, puoi creare le tue cavernae ed intermissioni Boulder Dash. Puoi anche creare un gioco completo usando fino a 64 schermi in ogni ordine di cavernae e intermissioni. Questi progetti possono venir usati con il IV gioco Boulder Dash. Su/ST il comando dello schermo editi è tramite mouse. Premere il pulsante dentro o ESCAPE conferisce il menù nel quale ti trovi attualmente. Su/AMIGA usa i tasti per il cursore e la spaziatrice.

Inizio. Quando fai Edt per la prima volta, ti verrà presentato un menù che dà la scelta di fare l'edit della caverna o intermissione presente o di crearne una nuova. Usa il mouse o i tasti per spostare l'indicatore sul menù, e fai scattare sull'opzione desiderata. Lungo la parte superiore o al lato dello schermo vedrai un certo numero di immagini. Leggendo da sinistra a destra, le loro funzioni sono descritte sotto (per selezionare un'immagine premi il pulsante di sinistra).

OBBIETTIVI Macigno: le rocce non sostengono cadano, e possono essere spinte se non vi sono oggetti davanti. Una volta selezionato, posizionati sullo schermo del gioco muovendo il mouse e premendo il pulsante di sinistra.

Diamante: per vincere è necessario raccogliere un certo numero di diamanti in ogni caverna e poi allontanarsi.

Muro Incantato: è come un qualsiasi altro muro, ad eccezione del fatto che quando viene colpito da un oggetto si "frantuma" per un certo lasso di tempo. Durante questo periodo, trasformarsi in macigni in diamanti e viceversa.

Muro: un muro regolare usato per costruire spazi e percorsi. Non è possibile attraversarlo, ma può essere distrutto da esplosioni.

Muro di Titano: questo muro è indistruttibile.

Muro Crescente: Se non vi sono ostacoli vicini, questo muro si estenderà ad ogni spazio libero.

Extra-Rockford: questi non si muovono, ma devi proteggerli dai macigni, ecc. che possono distruggerli.

Spore: usate come riempitivo. Blocca tutti gli oggetti eccetto Rockford!

Luciole: esplodono al contatto, uccidendo Rockford. Vengono distrutte se vi si lascia cadere sopra dei macigni, o al contatto con un'Ameba.

Fallite: si comportano come sopra, eccetto per il fatto che quando esplodono producono diamanti.

Amoeba: questa cresce nello spazio e, se non è contenuta (quando si trasforma in diamanti), si trasforma infine in Macigno.

Melma: sembra un'ameba, ma può essere attraversata da rocce e diamanti.

Porta d'Uscita/Nascosta: questa porta può essere propria della porta di Titano, ed è ovviamente difficile da trovare.

Porta d'Uscita: questa porta verrà svelata non appena sarà stato raccolto il numero richiesto di diamanti.

Entrata: qui è dove inizia Rockford.

COMMAND Line Mode (Premi L) disegna una fila dell'immagine attualmente selezionata. Fare uno scatto per la posizione di partenza, e un altro per la posizione finale.

Random: selezionando l'immagine dei dati 26 degli oggetti selezionati si posizioneranno in modo casuale sullo schermo di gioco.

Erase: (Premi E) seleziona uno spazio vuoto, che può essere usato per cancellare oggetti mai posizionati.

Clock: (Premi V) permette che la temporizzazione ed i contatori vengano modificati.

C: (Premi C) cambia i colori. Nel menù colore, seleziona il colore da cambiare e premi il tasto. Gli indicatori R G B possono essere cambiati utilizzando il mouse. Premere il tasto a sinistra per selezionare un nuovo colore.

T: (Premi T) testa lo schermo su cui stai facendo l'edit. Usa il joystick per controllare Rockford. Fai una volta sola.

M: (Premi M) seleziona un nuovo schermo, ed elimina l'intermissione nella caverna su cui stai lavorando.

Altre funzioni alle quali si accede solo con i tasti sono:

F-Full screen (schermo intero) vista dell'intera area di gioco.

S-Sound (suono) ON/OFF

NOTA: su ST, premendo O si cambia dall'area di gioco scrolling all'area di gioco non scrolling. Su Amiga, per visualizzare le diverse aree dello schermo di gioco, selezionare lo schermo intero (F) e poi spostare il cursore verso la nuova area.

MENU PRINCIPALE Usando il menu principale, puoi sistemare i parametri dell'intermissione nella caverna, il cancellamento, il salvataggio, far ripartire una caverna, l'accesso ai comandi del disco e le opzioni di gioco.

OPZIONI DI GIOCO Permette al giocatore di collegare diverse cavernae ed

intermissioni. Usare il mouse od i tasti per selezionare le cavernae e le intermissioni. Modifica l'opzione Y/N (S/N) per decidere se il giocatore può accedere a quella caverna dal gioco principale.

Puoi poi salvare la tua sequenza sul disco. **NOTA:** SI PREGA DI USARE UN DISCO SEPARATO PER SALVARE LE TUE CAVERNAE E SEQUENZE.

UNA NOTA SUI CAVERNAE ED INTERMISSIONI: un "gioco" Boulder Dash standard consiste di un totale di 16 cavernae e 4 intermissioni. Le cavernae sono da 4 schermi video, labirinto, ecc ed è qui che il giocatore deve raccogliere i diamanti richiesti. Dopo ogni 4 cavernae, il giocatore viene ricompensato con un gioco "bonus" intermissione. Questa è semplicemente un unico schermo su cui lui/lei può ottenere punti o vite extra.

Ovviamente, usando questo kit, si può modificare il numero delle cavernae e delle intermissioni con qualsiasi numero o sequenza.

BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT

ISTRUZIONI

Istruzioni de carga:

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (cassette)	SHIFT RUN/STOP
Commodore 64 (disco)	LOAD"" .81
Amstrad (cassette) 464	RUN
Amstrad (disco) 664/6128	TAPE (Enter) RUN (Enter)
Amstrad (disco) 6128	RUN/DISK

ATARI ST: Appaga il ordenador, inserisci il disco e vuelve a encenderlo. Con el ratón, pulsa dos veces el fichero **LOADER.PRIG** que verás en pantalla. El programa se cargará automáticamente.

AMIGA: Appaga el ordenador. Inserta el disco y vuelve a encenderlo. El programa se cargará automáticamente.

Una vez cargado el programa tendrás la posibilidad de utilizar el Equipo de Construcción o de juego. Pulsa la tecla elegida y el programa ejecutará la sesión deseada.

EL JUEGO El objetivo de La Mina de Diamantes es explorar cuevas y recoger el número de diamantes indicado en un tiempo limitado. Generalmente la forma de resolver las cuevas es muy sencilla, pero no siempre resulta evidente desde el principio. Lee atentamente la descripción de los elementos del juego en el "EQUIPO DE CONSTRUCCIÓN" a fin de comprender mejor sus diferentes aspectos.

PARA JUGAR Una vez que se haya terminado de cargar la sección del juego, se te pedirá el nombre del fichero. Escribe **GAME1** (es un conjunto de 16 cuevas predeterminadas) o el nombre de alguno de los juegos que hayas creado utilizando el equipo.

Puedes desplazar tu personaje, Rockford, por el interior de la cueva, utilizando el joystick. Si ves que no vas a poder completar la cueva en la que te encuentras, pulsa ESC y Rockford se suicidará. De esta forma podrás volver al comienzo de la cueva. Cada 500 puntos obtendrás una vida adicional.

EQUIPO DE CONSTRUCCIÓN Empleando esta parte del programa podrás crear tus propias cuevas e intervalos de La Mina de Diamantes. También podrás elaborar un juego completo utilizando hasta 64 pantallas, en cualquier orden de cuevas e intervalos. Los diseños pueden utilizarse con el juego La Mina de Diamantes IV.

En el ST, el control de las pantallas de edición se realiza con el ratón. Pulsando el botón derecho o ESC abandonas el menú activado en ese momento. En el Amiga utiliza las teclas de cursor y la barra espaciadora.

Para comenzar. Cuando edites por primera vez aparecerá un menú que te ofrecerá la posibilidad de modificar una cueva o intervalos existentes, o bien de crear una nueva. Utiliza el ratón o las teclas para desplazar el cursor por el menú, y pulsa sobre la opción deseada.

En la fila superior de la pantalla, o a uno de sus lados, verás una serie de iconos. Leyendo de izquierda a derecha, en la parte inferior se describen sus funciones (para seleccionar un icono, pulsa el botón izquierdo).

OBJETOS ROCAS: las rocas caerán si no están apoyadas, y pueden ser empujadas si delante de ellas no hay ningún objeto. Cuando las selecciones, colócalas en la pantalla de juego moviendo el ratón y pulsando el botón izquierdo.

Diamantes: es preciso recoger en cada cueva un determinado número de diamantes para ganar y salir de ella.

Muro Encantado: es igual al resto de los muros, a excepción de que, cuando lo golpeas con un objeto, se "confundirá" durante algún tiempo. Durante este periodo las rocas se

convertirán en diamantes, y viceversa.

Muro: un muro común utilizado para construir espacios y caminos. No puede cruzarse, aunque puede destruirse con explosivos.

Muro de titano: este muro es indestructible.

Muro "creador": si no hay obstáculos a su alrededor, este muro crecerá invadiendo cualquier espacio libre.

Rockford adicionales: no se mueven, pero debes evitar que sean destruidos por rocas, etc. Escoria: se utiliza para rellenar. Detiene cualquier objeto, excepto a Rockford.

Luciernagras: Explotan al contacto, matando a Rockford. Se destruyen lanzando rocas contra ellas, o por contacto con amebas.

Mariposas: se comportan como las luciérnagas, con la diferencia de que al explotar producen diamantes.

Amebas: crecen en la escoria y, a menos que las confines (momento en que se convertirán en diamantes), finalmente se transformarán en rocas.

Fango: semejante a la ameba, aunque puede ser atravesado por diamantes y rocas.

Puerta de salida oculta: esta puerta se parece a un Muro de Titano, y obviamente es difícil de encontrar.

Puerta de salida: verás esta puerta tan pronto consigas el número de diamantes necesario. Entrada: aquí comienza a jugar Rockford.

ORDENES

Modo de línea (pulsa L): se dibuja una línea del icono seleccionado. Pulsa para su posición inicial, y vuelve a pulsar para su posición final.

Aleatorio: escogiendo el icono dado colocará aleatoriamente 20 de los objetos seleccionados en la pantalla de juego.

Borrar (pulsa E): selecciona un espacio vacío, que puede utilizarse para borrar objetos mal ubicados.

Reloj (pulsa Y): Permite alterar los horarios y cortadores.

C (pulsa C): cambia los colores. Selecciona en el menù de colores el color que deseas modificar y pulsa el botón. Los indicadores RGB pueden modificarse empleando el ratón. Pulsa el botón izquierdo para seleccionar un nuevo color.

T (pulsa T): te permite comprobar la pantalla que estás editando. Utiliza el joystick para controlar a Rockford. En este caso tienes una sola vida.

M (pulsa M): selecciona el menú principal que se describe más abajo.

N (pulsa N): selecciona una nueva pantalla y borra el intervalo en que estás trabajando. Otras funciones a las que sólo puedes acceder mediante el teclado son:

F - Pantalla intermedia (te permite ver la totalidad de la zona de juego)

S - Activar/desactivar sonido.

NOTA: En el ST, al pulsar O activas o desactivas el desplazamiento de la zona de juego. En el Amiga, para ver las diferentes zonas de la pantalla de juego, selecciona pantalla entera (F) y a continuación desplaza el cursor hasta la nueva área.

MENU PRINCIPAL

Utilizando el menú principal podrás definir los parámetros de intervalo de juego, cargar, grabar, reconstruir una cueva, acceder a las órdenes de disco y a las opciones de juego.

OPCIONES DE JUEGO Permite al jugador agrupar diferentes cuevas e intervalos. Utiliza el ratón o las teclas para seleccionando las cuevas e intervalos. Modifica la opción S/N para decidir si el jugador podrá acceder a esa cueva desde el juego principal. En este momento podrás grabar la secuencia en el disco. **NOTA:** UTILIZA UN DISCO INDEPENDIENTE PARA GRABAR TUS CUEVAS Y SECUENCIAS.

NOTA SOBRE CUEVAS E INTERVALOS: Un "juego" de La Mina de Diamantes está formado por un total de 16 cuevas y 4 intervalos. Las cuevas están formadas por 4 pantallas de TV de laboratorios, etc., y es el lugar en que el jugador debe recoger los diamantes necesarios. Cada 4 cuevas el jugador es recompensado con un "juego de bonificación", el intervalo. Es una pantalla en la que puede conseguir puntos o vidas adicionales. Obviamente, utilizando este equipo se puede alterar la cantidad de cuevas e intervalos a cualquier cantidad o número de secuencias.