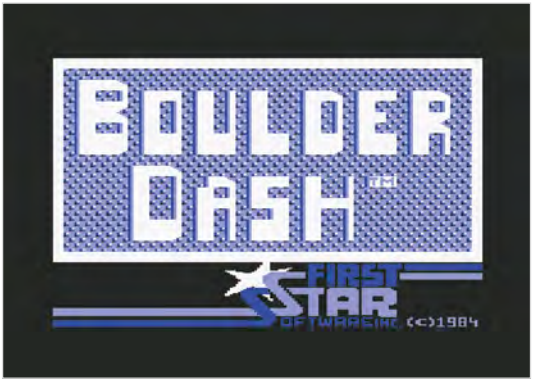
Boulder Dash

THE C64 THE C64 MINI

Spieleinfos



Erscheinungsjahr: 1984

Spieleranzahl: 1 oder 2

Herausgeber: MicroFun

Entwickler: Peter Liepa

Musik: Peter Liepa

Spielekategorie: Arcade, Platformer , Puzzle

Ziel: Der Spieler muss sich durch Höhlen graben, um Edelsteine zu sammeln. Vorsicht ist geboten bei herunterfallenden Felsen oder Monstern, die den Weg kreuzen. Der Spieler hat ein Zeitlimit, um den Ausgang zu erreichen.

Geschichte: Von diesem beliebten Spiel wurden im Laufe der Jahre mehrere Fortsetzungen produziert, sowie mehr oder weniger ähnliche Kopien. 1992 wurde sogar der Boulder-Dash-Forever-Fan-Club gegründet.

Steuerung

< / >	links / rechts bewegen
^ / v	rauf / runter bewegen
F1	Menü öffnen (auch im Spiel)
< / >	Im Menü Höhlen auswählen
F3	Spieleranzahl und Joystickanzahl im Menü einstellen
^ / v	Schwierigkeitsgrad im Menü einstellen

Im Bild unten wurde Höhle I gewählt mit dem Schwierigkeitslevel 3. Um das Spiel zu starten, wird der Feuerknopf gedrückt. Du kannst aus 16 verschiedenen Höhlen und 5 Schwierigkeitsstufen auswählen.

Tipps & Tricks

Graben

Die Figur namens Rockford kann sich durch die Höhlen graben, um zu Edelsteinen zu gelangen. Felsen kann er nur dorthin verschieben (nach links oder rechts), wo bereits gegraben wurde. Aber Felsen können ihn auch töten. Befindet sich ein Felsbrocken direkt über seinem Kopf (weil er unter ihm gegraben hat), so ist dies ungefährlich. Fallen die Felsen jedoch auf ihn drauf, stirbt Rockford. Um nicht getroffen zu werden, muss man schnell nach links oder rechts ausweichen.

Aufpassen muss man, wenn zwei oder mehrere Felsen übereinander liegen. Gräbt man eine Seite weg, so fallen alle Felsen (außer dem untersten) zu der Seite weg, auf der gegraben wurde. Natürlich fallen Felsen auch herunter, wenn man die Erde unter ihnen weggräbt oder auch, wenn man sie zu einem Schacht schiebt (also wenn der horizontale Tunnel in einen vertikalen mündet).

Vorsicht: Durch falsches Graben und herunterrutschende Steine kann man sich auch selbst einsperren. Wenn um einen herum nur Wände oder nicht schiebbare Steine sind, ist jeder Ausweg versperrt:

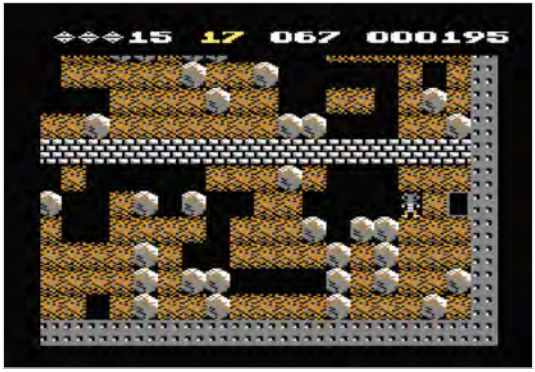
Rockford kann auch Erde weggraben, ohne dabei auf das Feld zu gehen. Dazu wird der Feuerknopf gedrückt gehalten und dann der Joystick in die Richtung gedrückt, in der das Feld liegt,

das weggegraben werden soll. Die Erde ist weg (schwarzes Feld), doch Rockford steht noch an der ursprünglichen Stelle. Man kann so auch Steine um ein Feld weiter nach links oder rechts schieben, ohne dass Rockford sich bewegt.

Es ist auch möglich Wände (außer die Außenwände) oder Steine weg zu sprengen, indem man Felsen auf Glühwürmchen wirft (siehe Kapitel Monster).

Ziel und Zeit

Hat man genügend Edelsteine gesammelt, blitzt es kurz. Das signalisiert, dass die Tür nun da ist, mit der man die Höhle verlassen kann (siehe Bild unten: rechts neben Rockford ist die Tür. In diesem Screenshot ist sie schwarz, jedoch blinkt sie im Spiel).



Jedes Level muss man in einer vorgegebenen Zeit schaffen. Man bekommt für jede Sekunde, die bis zum Ablauf der Zeit übrig ist, einen Bonuspunkt. Man sollte möglichst schnell sein, um viele Bonuspunkte zu erhalten. Denn alle 500 Punkte bekommt man zur Belohnung ein Extraleben.

Man kann aber auch in der verbleibenden Zeit weitere Edelsteine sammeln. Jedoch sollte man vorher wissen, wo sich der Ausgang befindet, damit man ihn noch rechtzeitig erreichen kann.

Edelsteine

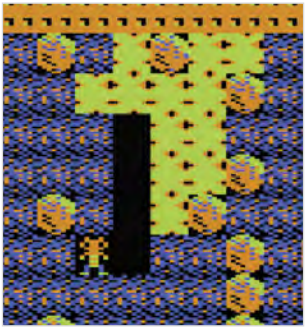
Rockford muss sich den Weg zu Edelsteinen freigraben, die er einsammeln muss. Um eine Höhle, also ein Level, zu beenden, müssen genügend Edelsteine eingesammelt werden. Damit dies gelingt, müssen manchmal Monster herhalten (siehe nächster Abschnitt). Mann kann aber auch Felsen durch verzauberte Wände fallen lassen, um sie zu Edelsteinen zu machen.

Edelsteine verhalten sich genauso wie Felsen. Auch sie können herunterfallen, wenn sie auf anderen Edelsteine oder Felsen stehen und eine Seite weggegraben wird.

Monster

Es gibt drei Arten von Monstern im Spiel: Amöben (Amoebas), Schmetterlinge (Butterflies) und Glühwürmchen (Fireflies).

Amöben

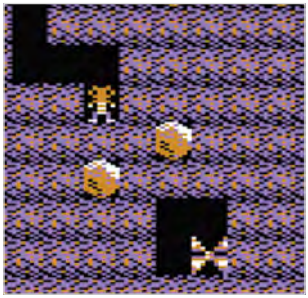


Die grünen Amöben wachsen und breiten sich aus. Dies kann nur gestoppt werden, wenn man sie an allen Seiten mit Felsen umgibt. Sie ersticken dann und verwandeln sich in Edelsteine. Das funktioniert jedoch nur, solange sie kleiner als etwa 200 Felder sind. Ist die Amöbe größer als diese Fläche, verwandelt sie sich komplett in Felsen.

Rockford kann die Amöbe berühren ohne dabei zu sterben. Jedoch explodieren Schmetterlinge und Glühwürmchen, wenn sie mit den grünen Monstern in Berührung kommen. Beide verwandeln sich dann in Edelsteine.

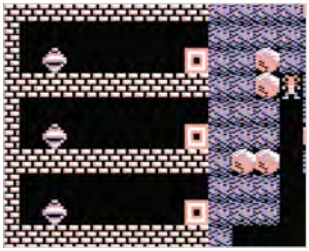
Schmetterlinge

Sie verhalten sich ähnlich wie Glühwürmchen und bewegen sich entlang freier Flächen. Wenn sie mit einem Felsen getroffen werden, verwandeln sie sich in Edelsteine. Ebenso, wenn sie mit Amöben in Kontakt kommen. Rockford stirbt, wenn er sie berührt.



Glühwürmchen

Diese Monster bewegen sich an den Ecken der freien Flächen entlang (entgegengesetzt zu Schmetterlingen). Wenn Rockford sie berührt, explodieren sie (und er stirbt). Ebenso, wenn man sie mit Felsen trifft. Das kann sehr nützlich sein, um sich den Weg frei zu sprengen (Aber: Die Außenwände der Höhle sind unzerstörbar). Berühren Glühwürmchen Amöben, verwandeln sie sich in Edelsteine.



Verzauberte Wände

Diese Wände sehen aus wie normale Wände. Jedoch können sie, sobald sie von einem fallenden Felsen getroffen werden, diesen in einen Edelstein verwandeln. Sobald die verzauberte Wand zum ersten mal einen Edelstein produziert hat, bleibt Rockford nur wenig Zeit, um weitere Steine darauf zu werfen und so noch mehr Edelsteine zu erhalten.

Wenn die verzauberte Wand einmal ihre Aktivität beendet hat, kann sie nicht erneut genutzt werden (erst, wenn man dieses Level neu beginnt).

Um möglichst viel aus den verzauberten Wänden herausholen zu können, ist es sinnvoll, die Felsen zuvor zusammen zu schieben. Wenn nur eine Reihe Erde unter ihnen ist, kann man diese leicht weggraben. Alle Felsen fallen dann schnell nacheinander herunter, ohne, dass man noch etwas machen müsste.

Jedoch muss man auch zuvor genügend Platz unter der verzauberten Wand schaffen. Denn nur, wenn die Felsen in einen leeren Raum durchfallen können, können Edelsteine produziert werden.

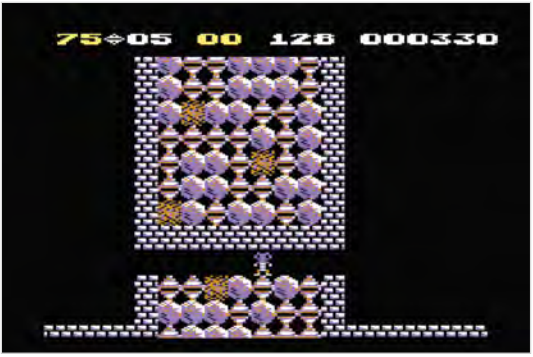
Höhlen

Wie schön beim Kapitel Steuerung erwähnt, in das Spiel in 16 Höhlen, also 16 Level unterteilt. Diese sind mit den Buchstaben A bis P gekennzeichnet. Über den Menübildschirm kann man die Höhlen A, E, I und M direkt anwählen.

Hier eine Übersicht der Höhlen und was einen dort erwartet:

A	Einfaches Level ohne Monster. Es müssen nicht alle Edelsteine eingesammelt werden, um die Höhle zu verlassen.
B	Um einige Edelsteine einsammeln zu können, müssen Felsen bewegt werden.
C	Es müssen alle Edelsteine eingesammelt werden.
D	Um genügend Edelsteine zu bekommen, müssen Schmetterlinge mit Felsen getroffen werden.
E	Glühwürmchen bewachen die Edelsteine.
F	Edelsteine werden von Glühwürmchen bewacht.
G	Um die Amöben am Wachstum zu hindern, muss man sie mit Felsen umgeben. Die Amöben ersticken dann und werden zu Edelsteinen.
H	Hier muss man eine verzauberte Wand aktivieren.
I	Man muss viele Edelsteine einsammeln. Das schwierige an diesem Level ist es, sich vorher die Reihenfolge zu überlegen, in der man die Edelsteine einsammelt, ohne dass sie oder man selbst von den Felsen eingeschlossen werden (siehe Bild am Ende der Tabelle).

J	Hier lauern Glühwürmchen.
K	Man muss viele Felsen verschieben, um ans Ziel zu gelangen. Man sollte sich vorher die einzelnen Schritte überlegen.
L	Hier muss man einige Wände mithilfe von Glühwürmchen weg sprengen, um sich einen Weg zu bahnen.
M	Hier kann man viele Edelsteine bekommen, wenn Amöben und Schmetterlinge einander berühren.
N	Hier muss man aus Schmetterlingen Edelsteine machen, jedoch zugleich auf die Glühwürmchen aufpassen.
O	Am Ende des Trichters ist eine verzauberte Wand.
P	Oben auf jedem Raum ist eine verzauberte Wand. Jedoch muss man sich den Weg dorthin erst mithilfe von Glühwürmchen frei sprengen.



Zwischenspiele (Intermissions)

Nachdem man die Höhlen D, H, L und P beendet hat, erwartet den Spieler jeweils ein Puzzle als Zwischenspiel. Jedoch muss man es nicht spielen und man verliert auch kein Leben, wenn man ein Zwischenspiel nicht meistert. Jedoch sollte man sich darauf einlassen. Wenn man ein Zwischenspiel gewinnt, bekommt man ein Extraleben.

Destroyer

Spieleinfos

Erscheinungsjahr: 1986

Spieleranzahl: 1

Herausgeber: Epyx games

Entwickler: Chuck Sommerville & Michael Kosaka

Musik: Epyx Games

Spielekategorie: Simluation

Ziel: Kommandiere und lenke einen Fletcher-Klasse-Zerstörer in verschiedenen Aufgaben wie U-Boot-Bekämpfung oder Blockadebrecher.

Geschichte: Eines der ersten aufwändigeren Kriegsschiff-Simulationsspiele. Es war jedoch sehr komplex zu steuern und viele Kritiker bemängelten, dass es dafür zu wenig Spieltiefe hatte. Für den C64 ein gutes Spiel, die Umsetzungen auf dem Amiga konnten nicht so überzeugen.

Steuerung

< / >	links / rechts bewegen
⌄ / ⌃	nach unten / oben bewegen
	Feuer oder ein- / ausschalten

Spielbeginn
Gib zuerst den Schiffsnamen und den Namen des Kapitäns ein.

Wähle danach aus 7 Szenarien. Jedes Szenario benötigt verschieden viele Fähigkeiten deines Zerstörers.

Name	Deutsch	Fähigkeiten benötigt
Subhunter	U-Boot Jagd	Sonar, Navigation, Unterwasserbomben
Screen	Luftverteidigung	Radar, Luftabwehr, Geschütze
Scout	Aufklärung	Sonar, Radar, Geschütze
Bombardment	Bombardierung	Radar, Navigation, Geschütze Luftabwehr
Blockade Runner	Blockadebecher	Radar, Sonar, Navigation, Torpedos, Geschütze
Convoy Escort	Begleitschutz	Alle Systeme
Rescue	Rettung	Alle Systeme, Piloten Signale

Du kannst verschiedene Stationen auf deinem Schiff aufsuchen. Gib dazu die entsprechenden zwei Buchstaben auf der Tastatur ein und bestätige mit *Enter/Return*: Du siehst deine Eingabe links in dem grauen Balken im unteren Drittel des Bildschirms

BR	Brücke
NA	Navigation
OB	Beobachtung
RA	Radar
SO	Sonar
DA	Schadenskontrolle
DC	Wasserbomben

GF	Geschütz Bug
GA	Geschütz Heck
AP	Luftabwehr Backbord
AS	Luftabwehr Steuerbord
TP	Torpedos Backbord
TS	Torpedos Steuerbord

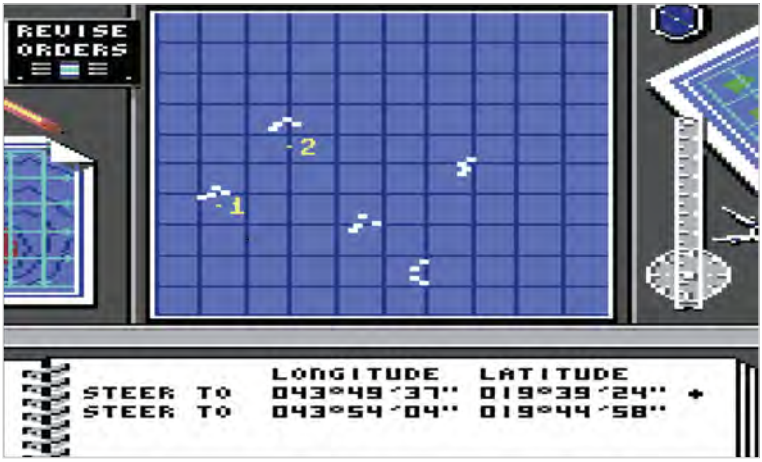
Bezeichnungen:

Port	Backbord	Links
Starboard	Steuerbord	Rechts
Forward	Bug	Vorne
Aft	Heck	Hinten
Helm	Steuer	

Deine Mission

Zuerst erhältst du deine Missionsbeschreibung. Notiere dir evtl. Koordinaten (Longitude und Latitude), die du in der Mission ansteuern musst. Du kannst sie später nicht mehr einsehen! Lege dann in der Navigation einen Kurs für den Autopiloten fest, der die in der Mission vorgegebenen Punkte anfährt.

Navigation NA



In der Navigationsansicht legst du den Kurs deines Schiffes fest. Drücke *Feuer* und bewege dich auf der Karte mit dem Joystick. Durch Drücken von *Feuer* legst du bis zu 4 Wegpunkte für die automatische Navigation fest.

Steuer (Helm)

Das Steuer findest du immer in der Ansicht von Radar, Sonar, Brücke und Observationsdeck im unteren Drittel. Dort kannst du manuell Kurs und Geschwindigkeit bestimmen.

Gehe mit dem Joystick nach *oben/unten*, um zwischen Kurs und Geschwindigkeit zu wählen. Mit *Links/Rechts* wählst du den Kurs (Nord, Süd, Ost, West auf dem Kompass) oder die Geschwindigkeit (volle, halbe, langsame Geschwindigkeit voraus, voller Stopp und langsam zurück). Auf der linken Seite wird dir der aktuelle Kurs und die aktuelle Geschwindigkeit in Knoten angegeben.

Drückst du *Feuer* auf der Steuerung, schaltest du Automatik ein oder aus. Der Kompass wird dabei schwarz und der Computer steuert automatisch die in *Navigation* angegebenen Punkte an.

Radar RA

Im Radar siehst du Inseln (rechteckige Punkte), Schiffe (kleinere blinkende Punkte) und Flugzeuge (Kreuze). Im Radar ist oben immer Norden. Angezeigte Inseln links unten wären also südwestlich von deiner Position.

Sonar SO

Im Sonar siehst du Inseln (rechteckige Punkte), U-Boote (kleinere blinkende Punkte) und Torpedos (schnell bewegende Punkte). Im Sonar ist oben immer Norden.

Observationsdeck/Beobachtung OB

Auf dem Observationsdeck kannst du dich um 360° umschauen. Halte den Joystick *nach oben* gedrückt und tippe *Feuer*. Tippe evtl. nochmal *Feuer*. Sobald der Rahmen um den Kompass hell wird, kannst du dich mit dem Joystick umsehen.

Schadenskontrolle DA

Mit *oben/unten* wählst du ein Reparaturteam aus (Alpha ist das schnellste Team). Mit *rechts/links* wählst du einen zu reparierenden Bereich aus. Sie füllen auch Munition (außer Torpedos) auf!

Brücke BR

Mit *nach oben/unten* wählst du die Reihe aus. Durch *links/rechts* wird der Schalter gewählt.

Report (Reihe oben): Du forderst von Sonar, Radar und Schadenskontrolle einen Report an.

Helm (2. Reihe von oben): Schaltet automatische Fahrweise an:

- PUR(Pursuit): Verfolgt das nächstgelegene geortete U-Boot.
- EVA (Evasive): Das Schiff fährt einen Zickzack-Ausweichkurs, um so schlechter von Feinden getroffen zu werden.
- AUT (Automatik): Das Schiff fährt automatisch die eingestellten Navigationspunkte an.
- MAN (Manuell): Du gibst unten am Steuer selber den Kurs an.

Crew Status (3. Reihe von oben): Du schaltest zwischen 3 verschiedenen Alarmstufen um:

- GQ = Alarm, alle Mann auf Kampfstationen. Alle Waffen werden besetzt.
- Cond2 = Alarmbereitschaft, du kannst bestimmte Waffen auf Automatik schalten (nächste Reihe darunter).
- Cond3: Friedlich, alle Stationen werden verlassen. Beachte, dass die Leistung deiner Crew stark abnimmt, je länger

sie in Alarm oder Alarmbereitschaft sind. Gönne ihnen eine Pause!

WPNRY. (Untere Reihe): In *Cond2* (darüber) kannst du hier bestimme Waffensysteme automatisch bemannen lassen:

M= Geschütze

AA= Luftabwehr

TP=Torpedos

DC=Wasserbomben

Luftabwehr Backbord & Steuerbord AP & AS

Ziele mit dem Fadenkreuz auf angreifende Flieger und schieße sie mit *Feuer* ab. Halte *Feuer* für ein Dauerfeuer gedrückt, aber Vorsicht, deine Waffe überhitzt dann bald.

Die drei farbigen Punkte zeigen an, ob deine Kanone durch Dauerfeuer überhitzt (Grün=OK, Gelb=Warnung, Rot=Ausgefallen).

Die Anzeige R rechts unten zeigt deine Feuergeschwindigkeit an. Normalerweise feuert dein Luftabwehrgeschütz mit 160 Schuss in der Minute. Je länger du aber Dauerfeuer schießt, desto langsamer wird sie aufgrund von Überhitzen!

Feuere also nur kurze automatische Stöße und achte darauf, dass die Anzeige im grünen Bereich bleibt.