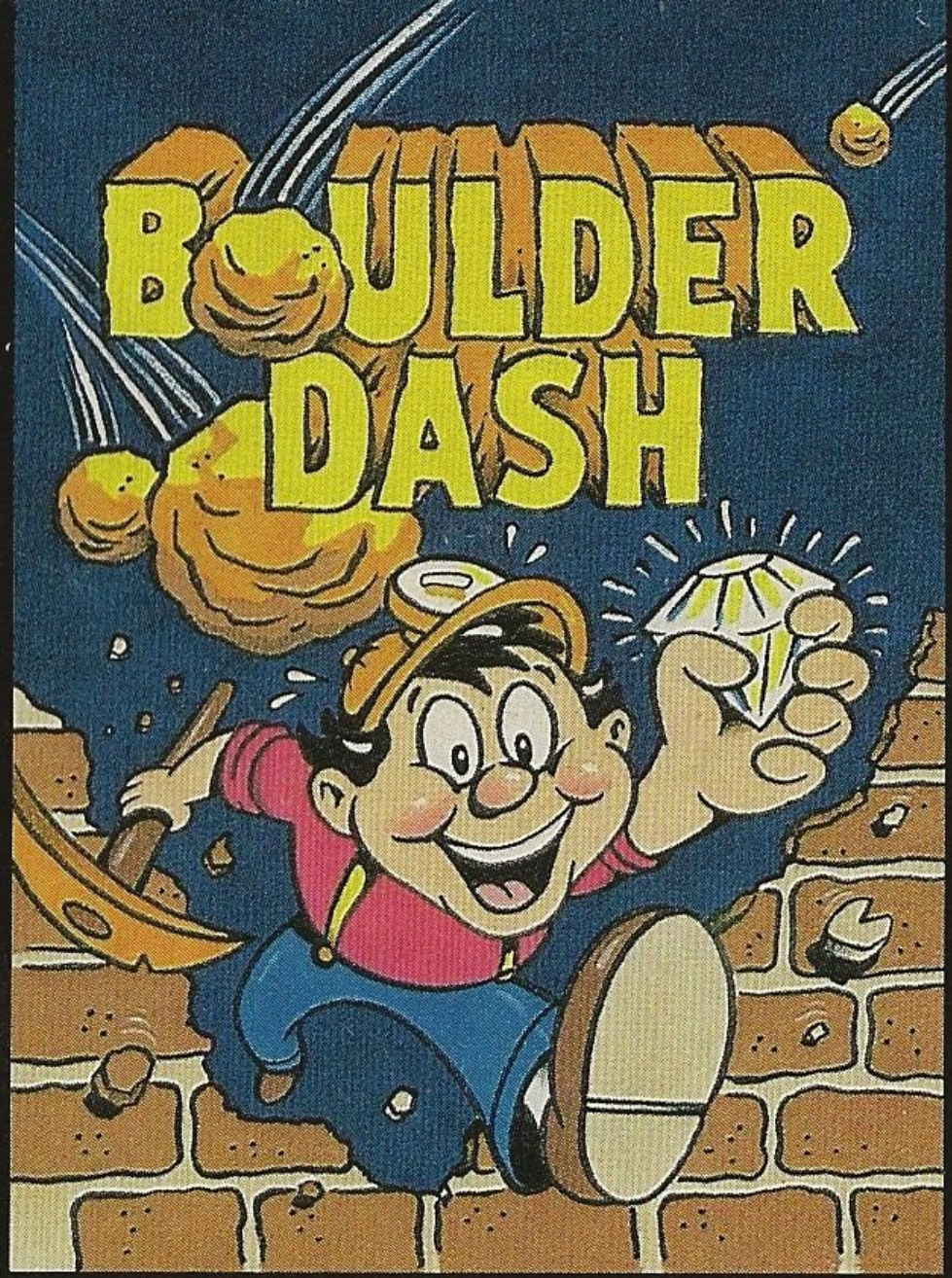
Nintendo

GAME BOY™

DMG-BD-

BOULDER DASH



SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY-System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die NINTENDO® Game Boy™ Spielkassette BOULDER DASH* entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitz noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überpüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
★© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
Published under license from FIRST STAR SOFTWARE, INC.
★★ FIRST STAR SOFTWARE, INC., BOULDER DASH, the audio visual program entitled BOULDER DASH as well as the name and likeness of ROCKFORD are registered trademarks of FIRST STAR SOFTWARE, INC. and are used with permission.
Audio visual material copyright 1984, 1990. All rights reserved.
BOULDER DASH was created by Peter Liepa with Chris Gray.
Licensed in conjunction with JP International.
Licensed from FIRST STAR SOFTWARE, INC. to Victor Musical Industries, Inc.
Sublicensed from Victor Musical Industries, Inc. to Nintendo Co., Ltd.

INHALTSVERZEICHNIS

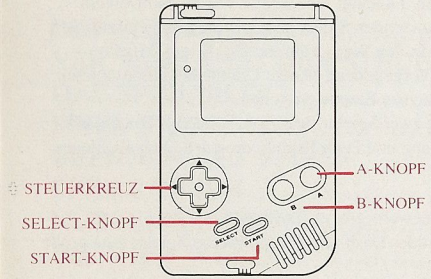
DIE GESCHICHTE 4
VER WENDUNG DER STEUERUNG 5
DAS SPIELBILD 7
SPIEL-START 9
BEENDEN DES SPIELS 14
SPIELREGELN 16
NÜTZLICHE TIPS 18
DIE VIER WELTEN 21

DIE GESCHICHTE

Nachdem Rockford die 6 Diamantenwelten auf dem NES gefunden hat, ist er bereit ein noch größeres Abenteuer auf dem Gameboy zu wagen. Es hängt von Deiner Taktik und Deinem Geschick ab, ob er in den 80 Etappen dieses spannenden Spiels genug Diamanten einsammeln kann. Zahllose gemeine Feinde stellen sich Dir in den Weg, während Du die gefährlichen Labyrinthe durchforstest. Sobald Rockford die vorgegebene Menge Diamanten eingesammelt hat, kann er den Ausgang betreten und so die nächste Etappe erreichen.
Mit dem Game-Link Dialogkabel können sogar zwei Spieler ihre Fähigkeiten als Rockford und Dodger testen. Betrete als erster den Ausgang und Dein High Score wird Dich als Sieger krönen!

In jeder Welt (Höhlen-, Eis-, Dschungel- und Seewelt) gibt es fünf Level mit jeweils vier Etappen, insgesamt 80 Stationen! Damit ist Boulder Dash auch für erfahrene Spieler eine groß Herausforderung.

DIE VERWENDUNG DER STEUERUNG



✠ STEUERKREUZ

Verwende das **Steuerkreuz**, um Rocky nach oben, unten, rechts und links zu bewegen. Du kannst Dir Deinen Weg freigraben, Felsbrocken bewegen oder wegstoßen und Diamanten einsammeln.

A-KNOPF

Wenn Du **A-KNOPF** drückst, bleibt Rocky stehen.

B-KNOPF

Durch Druck des **B-Knopfes** und gleichzeitig des A-Knopfes verliert Rockford ein Leben.

START-KNOPF

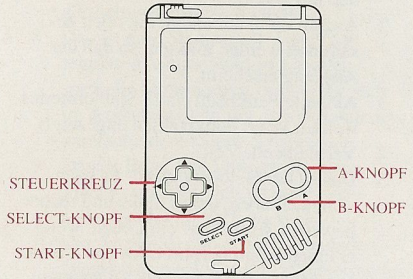
Drücke den **Start-Knopf**, um im Spiel eine Pause einzulegen. Wenn Du ihn erneut drückst, kehrst Du ins Spiel zurück.

SELECT-KNOPF

Mit dem **Select-Knopf** kannst Du von dem normalen Bildschirm zu einem vergrößerten Bildschirm umschalten. Ein erneutes Drücken bringt Dich zum eigentlichen Bildschirm zurück. Normaler Bildschirm: 10 x 8 Gitter. Vergrößerter Bildschirm: 20 x 16 Gitter.

Drücke **Start-, Select-, A-** und **B-Knopf** gleichzeitig um ein Reset zu erreichen.

Auswahlmöglichkeiten auf dem Menübildschirm:



✠ STEUERKREUZ:

Bewegt den Cursor vorwärts.

A-KNOPF:

Bewegt den Cursor vorwärts. (Identisch mit auf dem Steuerkreuz).

B-KNOPF:

Bewegt den Cursor rückwärts. (Identisch mi auf dem Steuerkreuz).

SELECT-KNOPF:

Die Musik wird ein- oder ausgeschaltet.

Tastenbelegung bei der Namenseingabe in d Highscoreliste

STEUERKREUZ:

Alle Buchstaben des Alphabets sind damit anwählbar.

A-KNOPF:

Ein Buchstabe wird registriert.

B-KNOPF:

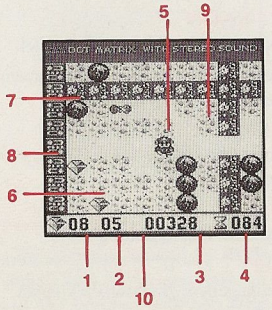
Falsch eingegebene Buchstaben können korrigiert werden.

START-KNOPF:

Der Name wird registriert.

DAS SPIELBILD

Normaler Bildschirm:
Durch drücken des Select-Knopfes kannst Du zwischen dem normalen und dem vergrößerten Bildschirm umschalten.



1 Anzahl der Diamanten, die in dieser Etappe insgesamt eingesammelt werden müssen.
2 Anzahl der Diamanten, die noch gesammelt werden müssen, so daß der Ausgang erscheint.
3 Aktuelle Punktzahl (im 2-Spielermodus werden keine Punktzahlen angezeigt).
4 Verbleibende Zeit.
5 Das ist der Held Rockford. Er kann sich nach oben, unten, links und rechts bewegen. Er verliert ein Leben, wenn er einen Feind berührt oder von einem herabfallenden Stein oder Diamanten getroffen wird. Sobald alle benötigten Edelsteine aufgesammelt wurden, blinkt Rockfords Körper eine Zeitlang.
6 Das ist ein Diamant, der aufgesammelt werden muß.
7 Das ist ein Felsblock. Steine und Diamanten fallen nach den Gesetzen der Schwerkraft nach unten.
8 Das ist eine Steinmauer. Unter den regulären Mauern kannst Du auch spezielle Steinmauern finden, die sich im Aussehen nicht von den normalen unterscheiden. (Siehe Spieletips.)
9 Das ist Erde. Die Formen der Steine, Mauern und des Untergrundes verändern sich von Welt zu Welt.
10 Die Anzahl der noch zu sammelnden Diamanten wird hier im 2-Spielermodus angezeigt.
11 Das ist das Ziel. Wenn alle benötigten Diamanten eingesammelt wurden, erscheint diese blinkende Tür.
(Die Zieltüre wird in unserem Bildschirmbeispiel nicht gezeigt.)

Normaler Bildschirm: 10 x 8 Gitter

Vergrößerter Bildschirm: 20 x 16 Gitter

SPIEL-START

Stecke die Boulder Dash-Kassette korrekt in den Gameboy und stelle den Start-Schalter auf „**ON**". Danach kommen verschiedene Bilder, bis der Titelbildschirm erscheint.

Titelbildschirm:

Auswahl der Spieler:

Wähle die Anzahl der Spieler:
1 PLAYER (Du spielst alleine) oder
2 PLAYER (2-Spielermodus).

Mit dem **Select-Knopf** wählst Du zwischen diesen beiden Möglichkeiten und mit dem **Start-Knopf** bestätigst Du Deine Entscheidung.

Wenn Du im Titelbildschirm keine Entscheidung triffst, wird eine Demonstration vorgeführt. Mit dem Druck des **Start-Knopfes** beginnt das Spiel.

2-Spielermodus:

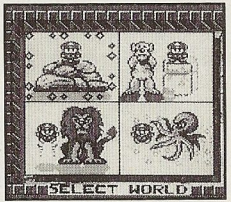
Wähle **2 PLAYER** um in diesen Modus zu kommen. Der Spieler, der den **Start-Knopf** drückt, ist Rockford, der andere ist Dodger. Alle folgenden Auswahlmöglichkeiten kann nur Rockford treffen.

2-Spielermodus Vorbereitungen:

Verbinde zwei Gameboys, von denen jeder mit einer Boulder Dash Kasssette ausgestattet ist, mit dem Game-Link Dialogkabel. Schalte die Gameboys ein. Um das Spiel neu zu starten (Reset) müssen die vier Knöpfe (**Select-, Start-, A-** und **B-Knopf**) gleichzeitig gedrückt werden. Nur wenn Rockford einen Reset ausgeführt hat, beginnt bei beiden Spielern das Spiel von vorne. Während des Spiels darf das Game-Link Dialogkabel weder herausgezogen noch hineingesteckt werden.

Auswahl der Welten:

Wähle mit dem Steuerkreuz die gewünschte Welt und bestätige Deine Entscheidung mit dem **Start-Knopf**.

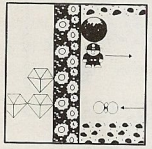


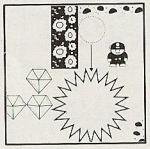
Zerstöre Mauern mit Hilfe der Feinde

Du kannst Mauern aufsprengen, indem Du direkt daneben einen Feind besiegst. Einige Mauern mußt Du zerstören, um weiterzukommen, andere läßt Du besser in Ruhe.

Lerne Deine Feinde kennen

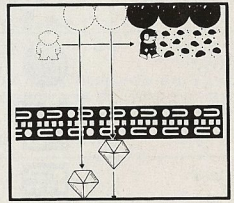
Einige Feinde drehen sich im Uhrzeigersinn, während andere sich entgegen dem Uhrzeigersinn entlang der Mauer im Tunnel bewegen. Lerne welcher Feind welche Richtung nimmt, so daß Du ihm entgehen kannst.





Erhöhe Deinen Punktestand mit der Spezialmauer

Die Spezialmauern sehen genauso aus wie die normalen, sie haben aber eine außergewöhnliche Eigenschaft. Die Felsen, die darauf fallen, verwandeln sich in Diamanten. Nachdem der erste Stein auf die Meuer gefallen ist, hält diese Kraft allerdings nur eine gewisse Zeit an. Also versuche so viel wie möglich Steine in dieser Zeit auf die Mauer fallen zu lassen. Um eine solche Mauer zu finden, versuche einfach einen Stein darauf fallen zu lassen.



DIE VIER WELTEN

	Höhle	Eis	Dschungel	See
Untergrund				
Felsen				
Mauer Type 1				
Mauer Type 2				
Feind Type 1				
Feind Type 2				
Feind Type 3				

HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Deutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818.

11114

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim

PRINTED IN JAP