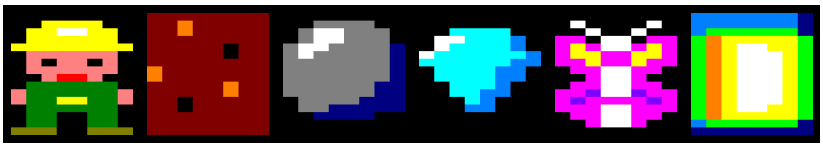
RockSideDown

Manual • Mode d'emploi • Anleitung
Manual • Istruzioni • Manual

Amstrad CPC • ZX Spectrum
Amstrad GX4000 • Sega Master System



Contents • Sommaire • Inhalt • Índice • Indice

English	User manual	2
Français	Mode d'emploi	7
Deutsch	Anleitung	12
Español	Manual de instrucciones	17
Italiano	Istruzioni per l'uso	22
Português	Manual de instruções	27

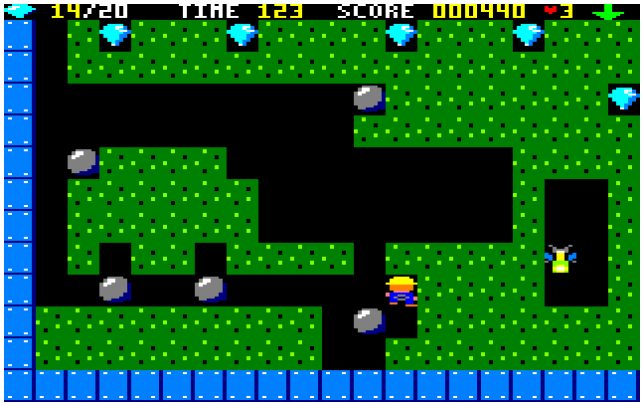
RockSideDown

User manual — English (EN) — Version 1.9.3

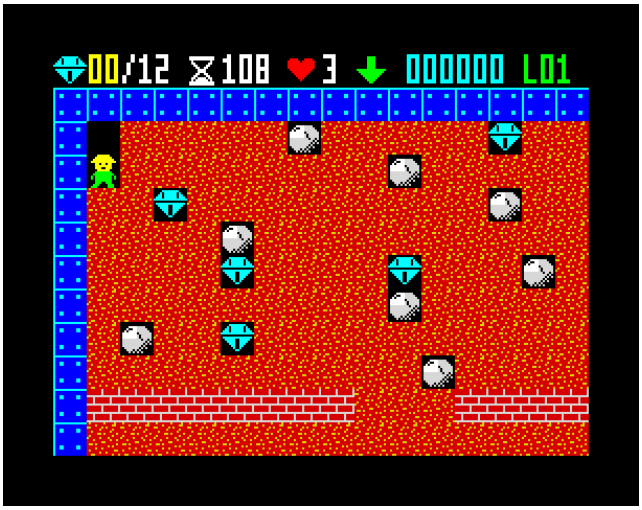
1. Introduction

RockSideDown is a Boulder Dash-style game. You play a miner trapped in a cave: dig through the earth, collect enough diamonds (the **quota**) to open the exit, then reach the exit before the time runs out.

Boulders and diamonds fall, as in the classic. The twist is the **gravity key**: each press turns gravity by a quarter turn (down, then left, then up, then right, then down again). Boulders and diamonds now fall and roll towards the new «down». This opens passages and frees diamonds that were out of reach, but it also creates new dangers: a boulder can now fall on you from the side or from below.

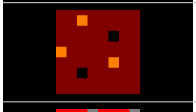
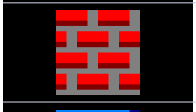
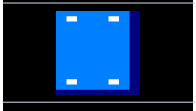
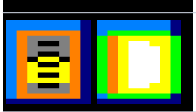


Amstrad CPC



ZX Spectrum

2. The elements of the game

Tile	Element	Description
	**The miner (you)**	Walks in the four directions, digs earth and picks up diamonds as he goes. A falling boulder or diamond, an explosion or a monster kills him.
	**Earth**	Soft ground. You dig it simply by walking into it. Boulders cannot roll over it.
	**Brick wall**	Solid: you cannot pass. Boulders and diamonds roll off its rounded edges. An explosion destroys it.
	**Steel wall**	Indestructible: it frames every cave and resists explosions.
	**Boulder**	Falls when nothing is below it, and crushes whatever it lands on (you, a monster). A boulder at rest is harmless. You can push it sideways, but not always at the first try, and only into an empty square.
	**Diamond**	Collect it by walking over it or with the grab key. It falls and rolls like a boulder, and a falling diamond is just as deadly. You cannot push it.
	**Exit (closed, open)**	Closed (left) it acts like a steel wall. It opens (right) as soon as you have the quota of diamonds. Walk into it to finish the cave.
	**Firefly**	Follows the wall on its **left**. It kills you on contact (and when it is next to you). Crushed by a boulder, it blows up into empty space.
	**Butterfly**	Follows the wall on its **right** and is just as deadly. Crushed by a boulder, it explodes into **9 diamonds**: lure it under a boulder!
	**Explosions**	An explosion changes a 3x3 area: everything is wiped out except steel walls and the exit. It lasts about half a second. Whoever stands in it dies. A butterfly leaves diamonds (right), a firefly leaves empty space (left).

3. Goal, score and lives

- **Goal.** In each cave, collect at least the number of diamonds shown as the quota (counter at the top left: collected / quota), then walk into the open exit before the time runs out.
- **Score.** Each diamond is worth 10 points up to the quota, and usually 20 points beyond it (a few caves keep 10). Finishing a cave adds a **time bonus** of 2 points per second left. Points scored in a failed attempt are kept.
- **Lives.** You start with 3 lives (shown as a heart at the top). You lose one when you die or when time runs out; the cave restarts. With no life left, the game is over. There are no extra lives.
- **Time.** The remaining seconds are shown at the top. When it reaches zero you lose a life.
- **Levels.** There are **25 caves**, more and more difficult, mostly 2 to 4 screens big (the view scrolls with you). The colour palette changes from one cave to the next. Beat the 25th to win.
- **Gravity indicator.** The arrow at the top shows the current direction of gravity. It is green when you can turn gravity, and grey during the short recharge after a turn (a quarter turn takes one press; release the key before turning again).

4. Controls

Default keys are listed below. They can be changed on the **KEYBOARD** screen of **SETTINGS**.

Amstrad CPC

Action	Keyboard	Joystick
Move	← ↑ → ↓ (cursor arrows)	stick directions
Grab (dig or pick up next to you without moving) + a direction	**SPACE**	fire 1
Turn gravity (quarter turn)	**S**, **COPY**	fire 2
Pause menu	**P** / **ESC**	—

ZX Spectrum

Action	Keyboard	Kempston	Sinclair 1	Sinclair 2
Move	**Q A O P** (up, down, left, right)	stick directions	**9 8 6 7**	**4 3 1 2**
Grab (dig or pick up next to you without moving) + a direction	**SPACE** (also **M**, **ENTER**)	fire	**0**	**5**
Turn gravity (quarter turn)	**N**	fire 2 (two-button pads)	—	—
Pause menu	**H** / **BREAK**	—	—	—

Amstrad GX4000 and Sega Master System (pad only)

Action	Pad
Move; choose in the menus	D-pad
Grab (dig or pick up next to you without moving) + a direction; confirm in the menus	button 1
Turn gravity (quarter turn); go back in the menus	button 2
Pause menu	buttons 1 + 2 together (Master System: also the console's PAUSE button)
Resume from the pause menu	button 2

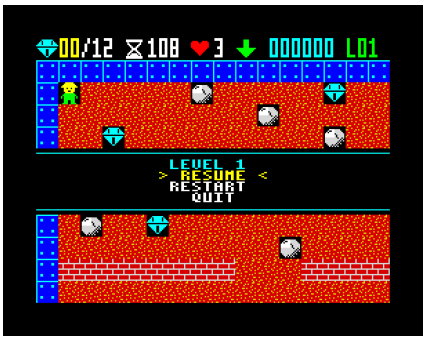
- **CPC.** The gravity key is S (left hand, thumb on SPACE); **COPY** always turns gravity as well, for one-handed play. On the **JOYSTICK** screen you can switch the joystick off, or swap the buttons (fire 1 turns gravity, fire 2 grabs).
- **ZX Spectrum.** Choose the joystick in **SETTINGS** / **JOYSTICK** (keyboard only at start-up). M and ENTER also grab at all times. BREAK is CAPS SHIFT + SPACE.
- **In menus**: up/down to choose, SPACE, RETURN/ENTER or fire to confirm, ESC (CPC) or H/BREAK (ZX) to go back; hold a direction to repeat.
- **Redefining keys.** In **SETTINGS** / **KEYBOARD**, choose an action, then press the new key. The pause keys, ESC/P (CPC) and H/BREAK (ZX), cannot be changed, and a key that is already used is refused. **DEFAULT KEYS** restores the defaults.
- **GX4000 and Master System.** They are played with the pad alone, no keyboard. The title screen offers BUTTONS: it swaps the roles of the two buttons in the game (button 1 turns gravity, button 2 grabs). In the menus, button 1 always confirms and button 2 always goes back; 1 + 2 together is always the pause.

5. Menus

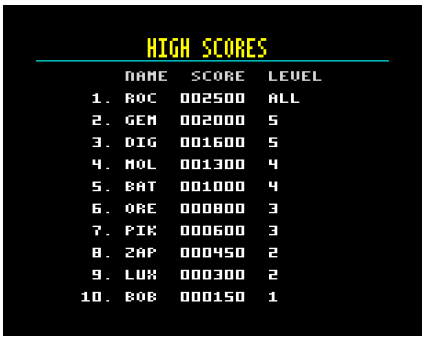
- **Title screen.** **PLAY** starts a game. **START LEVEL** n lets you begin at level 1, 5, 10, 15 or 20 (left/right or confirm to change). **SETTINGS** and **HIGH SCORES** open the screens below. The best score is shown.
- **SETTINGS.** **KEYBOARD** (redefine the 6 keys: up, down, left, right, **GRAB**, **TURN GRAVITY**), **JOYSTICK** (CPC: on/off and the buttons; ZX: keyboard only, Kempston, Sinclair 1 or 2), **SOUND** on or off (ZX only), and the game **VERSION** at the bottom. On the DEV edition only, **LIVES** sets the number of lives (1 to 9).
- **Pause.** The pause key opens a menu headed **LEVEL** n: **RESUME** (back to the game), **RESTART** (restart the cave: you lose a life) or **QUIT** (end the game and return to the title). On the last life, **RESTART** asks for confirmation (YES / NO).
- **HIGH SCORES.** The 10 best scores with 3 initials, score and level reached (or ALL if you cleared all caves). When your score qualifies, enter your initials: up/down changes the letter, right or fire confirms, left goes back.
- **Saving.** On the Amstrad CPC the scores and settings are saved on the disk (file ROCKSIDE.HI). On the ZX Spectrum they are kept in memory only and are lost when the machine is switched off.
- **Saving (GX4000, Master System).** On the Sega Master System the language, the BUTTONS setting and the 10 best scores are saved in the SRAM of the cartridge (on a cartridge without SRAM they are kept only until the console is switched off). On the Amstrad GX4000 they are kept in memory and lost when the machine is switched off, except on a PicoGX cartridge, where they are saved on its SD card. The title screen of both versions offers PLAY, START LEVEL, HIGH SCORES, BUTTONS and LANGUAGE.



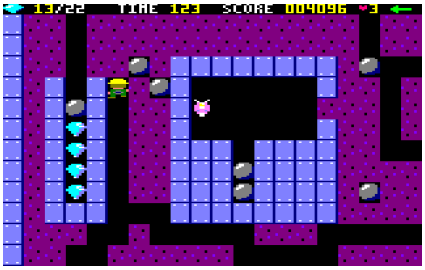
ZX Spectrum



ZX Spectrum



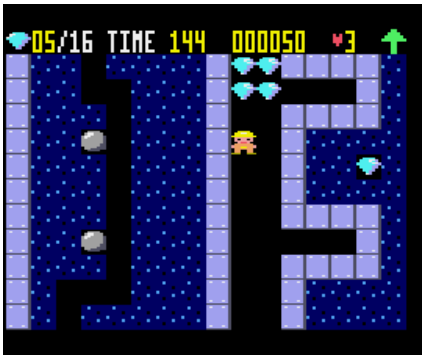
ZX Spectrum



Amstrad GX4000



Amstrad GX4000



Sega Master System

6. Loading the game

- **Amstrad CPC.** Insert the disk of your language (one disk per language) and type **RUN"ROCKSIDE**. The caves are read from the disk during play: **never remove the disk**, especially while "**LOADING... DO NOT REMOVE THE DISK**" is shown. Do not write-protect the disk if you want scores and settings saved.
- **ZX Spectrum (tape or emulator).** Use the .tap file of your language: type **LOAD ""** and press ENTER, then start the tape (or load the .tap in your emulator). The loading screen appears, then the

game starts by itself. 48K and 128K are supported.

- **ZX Spectrum +3 (disk).** Insert the .dsk disk and choose **Loader** in the +3 start-up menu: the game loads and starts.
- **Amstrad GX4000 (also 464 Plus and 6128 Plus).** Plug the cartridge in and switch on: there is no loading, the 25 caves are in the cartridge. Choose your language with LANGUAGE on the title screen.
- **Sega Master System.** Insert the 128 KB cartridge (or load the .sms file in an emulator) and switch on. Choose your language with LANGUAGE on the title screen.

7. Tips

- Never stand under a boulder or a diamond that may fall; dig around it, then step aside.
- Use gravity to free diamonds: a quarter turn makes a stuck boulder fall and diamonds slide out of closed pockets.
- Before turning gravity, check what will fall on you: the new «down» is your left, your top or your right.
- Lure a butterfly under a boulder: crushed, it gives 9 diamonds, handy when the quota is tight.
- Fireflies cannot cross earth: keep a layer of earth between them and you, and let boulders do the work.
- A boulder can be pushed only sideways and into an empty square; if it will not move, try again or find another way. Watch the clock: take the diamonds that lead to the exit first.

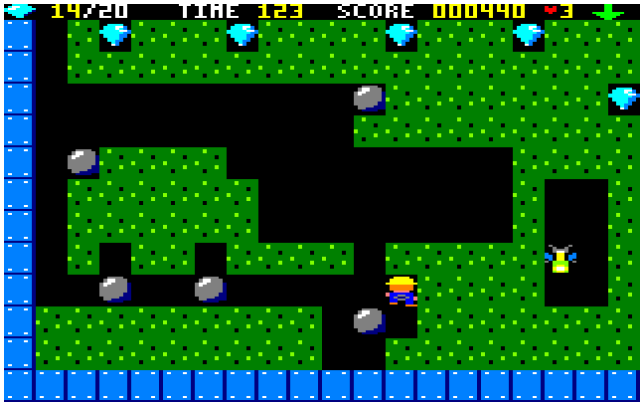
RockSideDown

Mode d'emploi — Français (FR) — Version 1.9.3

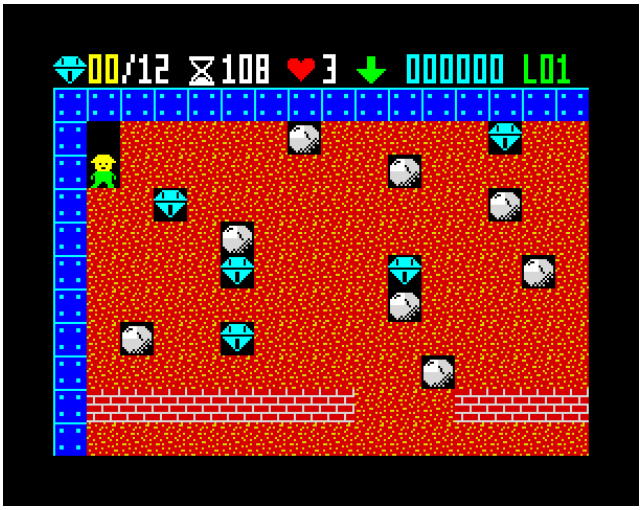
1. Présentation

RockSideDown est un jeu dans l'esprit de Boulder Dash. Vous incarnez un mineur prisonnier d'une grotte : creusez la terre, ramassez assez de diamants (le **quota**) pour ouvrir la sortie, puis rejoignez-la avant la fin du temps.

Rochers et diamants tombent, comme dans le jeu d'origine. La nouveauté est la **touche de gravité** : chaque appui fait tourner la gravité d'un quart de tour (bas, puis gauche, haut, droite, puis de nouveau bas). Rochers et diamants tombent et roulent alors vers le nouveau « bas ». Cela ouvre des passages et libère des diamants inaccessibles, mais crée aussi des dangers : un rocher peut maintenant vous tomber dessus par le côté ou par en dessous.

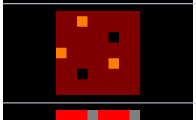
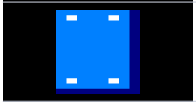
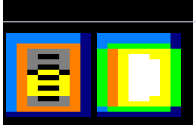
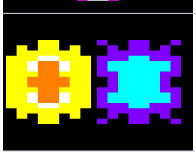


Amstrad CPC



ZX Spectrum

2. Les éléments du jeu

Case	Élément	Description
	**Le mineur (vous)**	Il marche dans les quatre directions, creuse la terre et ramasse les diamants sur son passage. Un rocher ou un diamant qui tombe, une explosion ou un monstre le tuent.
	**Terre**	Sol meuble. On la creuse en marchant dedans. Les rochers ne roulent pas dessus.
	**Mur de brique**	Solide : on ne passe pas. Rochers et diamants glissent sur ses bords arrondis. Une explosion le détruit.
	**Mur d'acier**	Indestructible : il entoure chaque grotte et résiste aux explosions.
	**Rocher**	Tombe quand rien ne le soutient et écrase ce sur quoi il tombe (vous, un monstre). Posé, il est inoffensif. On peut le pousser de côté, mais pas toujours du premier coup, et seulement vers une case vide.
	**Diamant**	Ramassez-le en marchant dessus ou avec la touche pour attraper. Il tombe et roule comme un rocher, et un diamant qui tombe tue tout autant. On ne peut pas le pousser.
	**Sortie (fermée, ouverte)**	Fermée (à gauche), elle se comporte comme un mur d'acier. Elle s'ouvre (à droite) dès que vous avez le quota de diamants. Entrez-y pour terminer la grotte.
	**Luciole**	Suit le mur à sa **gauche**. Elle tue au contact (et dès qu'elle est à côté de vous). Écrasée par un rocher, elle explose en laissant du vide.
	**Papillon**	Suit le mur à sa **droite**, tout aussi mortel. Écrasé par un rocher, il explose en **9 diamants** : attirez-le sous un rocher !
	**Explosions**	Une explosion transforme une zone de 3x3 cases : tout disparaît sauf l'acier et la sortie. Elle dure une demi-seconde environ. Qui s'y trouve meurt. Le papillon laisse des diamants (à droite), la luciole du vide (à gauche).

3. But, score et vies

- **But.** Dans chaque grotte, ramassez au moins le nombre de diamants du quota (compteur en haut à gauche : ramassés / quota), puis entrez dans la sortie ouverte avant la fin du temps.
- **Score.** Chaque diamant vaut 10 points jusqu'au quota, et en général 20 points au-delà (quelques grottes gardent 10). Finir une grotte ajoute un **bonus de temps** de 2 points par seconde restante. Les points d'un essai raté restent acquis.
- **Vies.** Vous commencez avec 3 vies (un cœur en haut de l'écran). On en perd une en mourant ou quand le temps est écoulé ; la grotte recommence. Sans vie, la partie est terminée. Il n'y a pas de vie supplémentaire.
- **Temps.** Les secondes restantes sont affichées en haut. À zéro, vous perdez une vie.
- **Niveaux.** Le jeu compte **25 grottes**, de plus en plus difficiles, de 2 à 4 écrans (la vue défile avec vous). La palette de couleurs change d'une grotte à l'autre. Terminez la 25e pour gagner.
- **Indicateur de gravité.** La flèche en haut montre le sens de la gravité. Elle est verte quand vous pouvez tourner la gravité, grise pendant la courte recharge qui suit (un appui = un quart de tour ; relâchez la touche avant de tourner de nouveau).

4. Commandes

Voici les touches par défaut. Elles se changent dans l'écran **CLAVIER** des **RÉGLAGES**.

Amstrad CPC

Action	Clavier	Joystick
Se déplacer	← ↑ → ↓ (flèches)	directions du manche
Attraper (creuser ou ramasser à côté sans bouger) + une direction	**SPACE**	feu 1
Tourner la gravité (quart de tour)	**S**, **COPY**	feu 2
Menu de pause	**P** / **ESC**	—

ZX Spectrum

Action	Clavier	Kempston	Sinclair 1	Sinclair 2
Se déplacer	**Q A O P** (haut, bas, gauche, droite)	directions du manche	**9 8 6 7**	**4 3 1 2**
Attraper (creuser ou ramasser à côté sans bouger) + une direction	**SPACE** (aussi **M**, **ENTER**)	feu	**0**	**5**
Tourner la gravité (quart de tour)	**N**	feu 2 (manettes à deux boutons)	—	—
Menu de pause	**H** / **BREAK**	—	—	—

Amstrad GX4000 et Sega Master System (manette seule)

Action	Manette
Se déplacer ; choisir dans les menus	croix
Attraper (creuser ou ramasser à côté de soi sans bouger) + une direction ; valider dans les menus	bouton 1
Tourner la gravité (quart de tour) ; revenir en arrière dans les menus	bouton 2
Menu de pause	boutons 1 + 2 ensemble (Master System : aussi le bouton PAUSE de la console)
Reprendre depuis le menu de pause	bouton 2

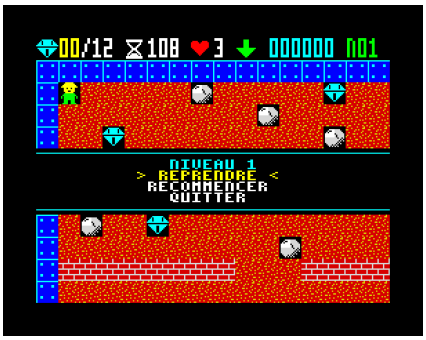
- **CPC.** La touche de gravité est S (main gauche, pouce sur ESPACE) ; **COPY** tourne toujours la gravité aussi, pour jouer d'une main. Dans l'écran **JOYSTICK**, on peut couper le joystick ou échanger les boutons (feu 1 tourne la gravité, feu 2 attrape).
- **ZX Spectrum.** Le joystick se choisit dans **RÉGLAGES** / **JOYSTICK** (clavier seul au départ). M et ENTER attrapent aussi, en permanence. BREAK est CAPS SHIFT + SPACE.
- **Dans les menus** : haut/bas pour choisir, ESPACE, RETURN/ENTER ou feu pour valider, ESC (CPC) ou H/BREAK (ZX) pour revenir ; une direction maintenue se répète.
- **Redéfinir les touches.** Dans **RÉGLAGES** / **CLAVIER**, choisissez une action puis appuyez sur la nouvelle touche. Les touches de pause, ESC/P (CPC) et H/BREAK (ZX), ne se changent pas, et une touche déjà prise est refusée. **TOUCHES PAR DÉFAUT** rétablit les touches d'origine.
- **GX4000 et Master System.** Elles se jouent à la manette seule, sans clavier. L'écran-titre propose BUTTONS : il échange les rôles des deux boutons en jeu (le bouton 1 tourne la gravité, le bouton 2 attrape). Dans les menus, le bouton 1 valide toujours et le bouton 2 revient toujours en arrière ; 1 + 2 ensemble reste la pause.

5. Menus

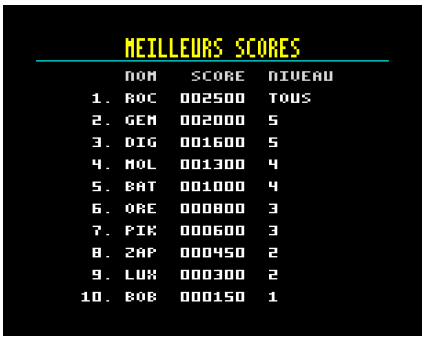
- **Écran titre.** **JOUER** lance une partie. **NIVEAU DE DÉPART** n permet de commencer au niveau 1, 5, 10, 15 ou 20 (gauche/droite ou valider pour changer). **RÉGLAGES** et **MEILLEURS SCORES** ouvrent les écrans ci-dessous. Le meilleur score est affiché.
- **RÉGLAGES.** **CLAVIER** (redéfinir les 6 touches : haut, bas, gauche, droite, **ATTRAPER**, **TOURNER GRAVITÉ**), **JOYSTICK** (CPC : activé ou non et les boutons ; ZX : clavier seul, Kempston, Sinclair 1 ou 2), le son activé ou non (ZX seulement), et la **VERSION** du jeu en bas. Sur l'édition DEV seulement, **VIES** règle le nombre de vies (1 à 9).
- **Pause.** La touche de pause ouvre un menu intitulé **NIVEAU** n : **REPRENDRE** (retour au jeu), **RECOMMENCER** (recommencer la grotte : vous perdez une vie) ou **QUITTER** (terminer la partie et revenir au titre). À la dernière vie, **RECOMMENCER** demande confirmation (OUI / NON).
- **MEILLEURS SCORES.** Les 10 meilleurs scores, avec 3 initiales, le score et le niveau atteint (ou TOUS si vous avez fini toutes les grottes). Si votre score y entre, saisissez vos initiales : haut/bas change la lettre, droite ou feu valide, gauche revient.
- **Sauvegarde.** Sur Amstrad CPC, les scores et les réglages sont sauvegardés sur la disquette (fichier ROCKSIDE.HI). Sur ZX Spectrum, ils ne sont gardés qu'en mémoire et disparaissent à l'extinction de la machine.
- **Sauvegarde (GX4000, Master System).** Sur Sega Master System, la langue, le réglage BUTTONS et les 10 meilleurs scores sont sauvegardés dans la SRAM de la cartouche (sur une cartouche sans SRAM, ils ne durent que jusqu'à l'extinction de la console). Sur Amstrad GX4000, ils restent en mémoire et sont perdus à l'extinction, sauf sur une cartouche PicoGX, où ils sont sauvegardés sur sa carte SD. L'écran-titre des deux versions propose PLAY, START LEVEL, HIGH SCORES, BUTTONS et LANGUAGE.



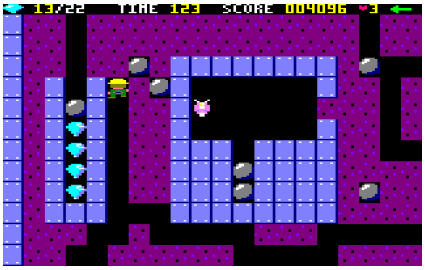
ZX Spectrum



ZX Spectrum



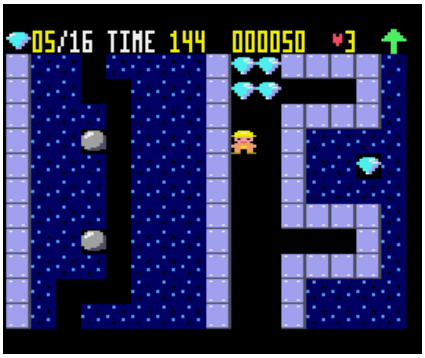
ZX Spectrum



Amstrad GX4000



Amstrad GX4000



Sega Master System

6. Chargement du jeu

- **Amstrad CPC.** Insérez la disquette de votre langue (une disquette par langue) et tapez **RUN"ROCKSIDE**. Les grottes sont lues sur la disquette pendant le jeu : **ne la retirez jamais**, surtout pendant « **CHARGEMENT, NE RETIREZ PAS LA DISQUETTE** ». Ne protégez pas la disquette en écriture si vous voulez sauvegarder scores et réglages.

- **ZX Spectrum (cassette ou émulateur).** Utilisez le fichier .tap de votre langue : tapez **LOAD ""** puis ENTER et lancez la cassette (ou chargez le .tap dans votre émulateur). L'écran de chargement s'affiche, puis le jeu démarre seul. 48K et 128K sont gérés.
- **ZX Spectrum +3 (disquette).** Insérez la disquette .dsk et choisissez **Loader** dans le menu de démarrage du +3 : le jeu se charge et démarre.
- **Amstrad GX4000 (ainsi que 464 Plus et 6128 Plus).** Enfichez la cartouche et allumez : il n'y a aucun chargement, les 25 grottes sont dans la cartouche. Choisissez votre langue avec LANGUAGE à l'écran-titre.
- **Sega Master System.** Insérez la cartouche de 128 Ko (ou chargez le fichier .sms dans un émulateur) et allumez. Choisissez votre langue avec LANGUAGE à l'écran-titre.

7. Conseils

- Ne restez jamais sous un rocher ou un diamant qui peut tomber : creusez autour, puis écartez-vous.
- Servez-vous de la gravité pour libérer des diamants : un quart de tour fait tomber un rocher coincé et sortir les diamants des poches fermées.
- Avant de tourner la gravité, regardez ce qui va tomber sur vous : le nouveau « bas » est votre gauche, votre haut ou votre droite.
- Attirez un papillon sous un rocher : écrasé, il donne 9 diamants, très utile quand le quota est juste.
- Les lucioles ne traversent pas la terre : gardez une couche de terre entre elles et vous, et laissez les rochers travailler.
- Un rocher ne se pousse que de côté et vers une case vide ; s'il ne bouge pas, réessayez ou trouvez un autre chemin. Surveillez le temps : prenez d'abord les diamants qui mènent à la sortie.

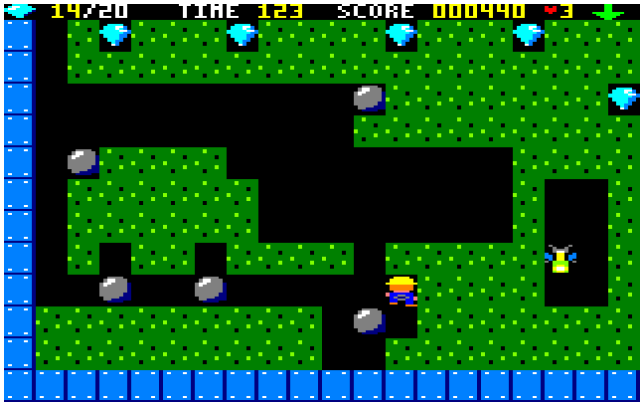
RockSideDown

Anleitung — Deutsch (DE) — Version 1.9.3

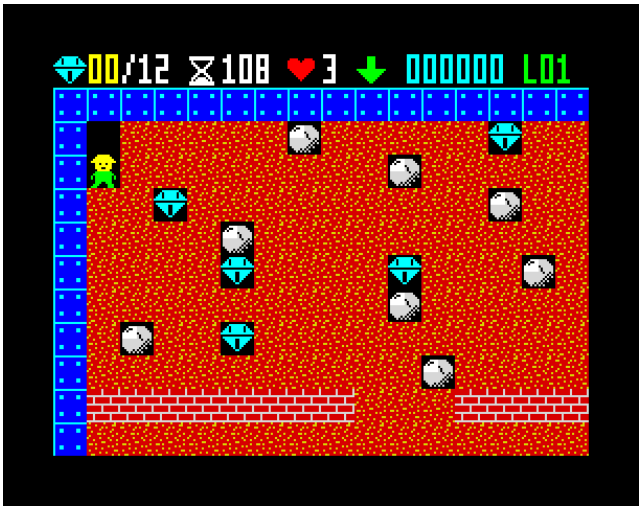
1. Einführung

RockSideDown ist ein Spiel im Stil von Boulder Dash. Du spielst einen Bergmann, der in einer Höhle gefangen ist: Grabe dich durch die Erde, sammle genug Diamanten (das **Soll**), um den Ausgang zu öffnen, und erreiche ihn, bevor die Zeit abläuft.

Felsen und Diamanten fallen wie im Original. Das Besondere ist die **Schwerkrafttaste**: Jeder Druck dreht die Schwerkraft um eine Vierteldrehung (nach unten, dann links, oben, rechts und wieder unten). Felsen und Diamanten fallen und rollen dann zum neuen „Unten“. So entstehen neue Wege und unerreichbare Diamanten werden frei, aber es drohen auch neue Gefahren: Ein Fels kann jetzt von der Seite oder von unten auf dich fallen.

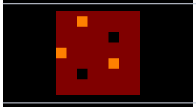
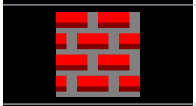
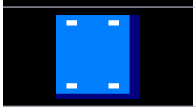
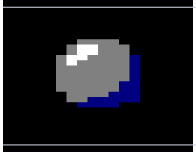
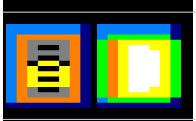
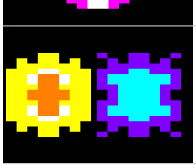


Amstrad CPC



ZX Spectrum

2. Die Spielelemente

Feld	Element	Beschreibung
	**Der Bergmann (du)**	Er geht in vier Richtungen, gräbt Erde weg und nimmt Diamanten auf. Ein fallender Fels oder Diamant, eine Explosion oder ein Monster töten ihn.
	**Erde**	Weicher Boden. Man gräbt sie, indem man hineingeht. Felsen rollen nicht darüber.
	**Ziegelmauer**	Fest: Man kommt nicht durch. Felsen und Diamanten rutschen an den runden Kanten ab. Eine Explosion zerstört sie.
	**Stahlmauer**	Unzerstörbar: Sie umgibt jede Höhle und hält Explosionen stand.
	**Fels**	Fällt, wenn nichts darunter ist, und zerquetscht, was darunter liegt (dich, ein Monster). Ein ruhender Fels ist harmlos. Man kann ihn seitlich schieben, aber nicht immer beim ersten Versuch und nur auf ein leeres Feld.
	**Diamant**	Sammle ihn durch Darübergehen oder mit der Greifen-Taste. Er fällt und rollt wie ein Fels, und ein fallender Diamant ist genauso tödlich. Man kann ihn nicht schieben.
	**Ausgang (zu, offen)**	Geschlossen (links) wirkt er wie eine Stahlmauer. Er öffnet sich (rechts), sobald du das Diamanten-Soll erreicht hast. Gehe hinein, um die Höhle zu beenden.
	**Glühwürmchen**	Folgt der Wand zu seiner **Linken**. Es tötet bei Berührung (und schon, wenn es neben dir ist). Von einem Felsen zerquetscht, explodiert es und hinterlässt leeren Raum.
	**Schmetterling**	Folgt der Wand zu seiner **Rechten** und ist genauso tödlich. Von einem Felsen zerquetscht, explodiert er zu **9 Diamanten**: Locke ihn unter einen Felsen!
	**Explosionen**	Eine Explosion verwandelt ein Gebiet von 3x3 Feldern: Alles verschwindet außer Stahl und Ausgang. Sie dauert etwa eine halbe Sekunde. Wer darin steht, stirbt. Ein Schmetterling hinterlässt Diamanten (rechts), ein Glühwürmchen leeren Raum (links).

3. Ziel, Punkte und Leben

- **Ziel.** Sammle in jeder Höhle mindestens so viele Diamanten wie das Soll (Zähler oben links: gesammelt / Soll) und gehe dann in den offenen Ausgang, bevor die Zeit abläuft.
- **Punkte.** Jeder Diamant bringt bis zum Soll 10 Punkte, danach meist 20 Punkte (einige Höhlen bleiben bei 10). Für eine geschaffte Höhle gibt es einen **Zeitbonus** von 2 Punkten pro verbleibender Sekunde. Punkte eines misslungenen Versuchs bleiben erhalten.
- **Leben.** Du startest mit 3 Leben (Herz oben im Bild). Du verlierst eines, wenn du stirbst oder die Zeit abläuft; die Höhle beginnt von vorn. Ohne Leben ist das Spiel zu Ende. Zusatzleben gibt es nicht.
- **Zeit.** Die verbleibenden Sekunden stehen oben. Bei null verlierst du ein Leben.
- **Level.** Es gibt **25 Höhlen**, immer schwieriger, meist 2 bis 4 Bildschirme groß (die Ansicht scrollt mit). Die Farbpalette wechselt von Höhle zu Höhle. Schaffe die 25., um zu gewinnen.
- **Schwerkraftanzeige.** Der Pfeil oben zeigt die aktuelle Richtung der Schwerkraft. Er ist grün, wenn du drehen kannst, und grau während der kurzen Pause nach einer Drehung (ein Druck = eine Vierteldrehung; lasse die Taste los, bevor du erneut drehst).

4. Steuerung

Unten stehen die Standardtasten. Du kannst sie im Bildschirm **TASTATUR** unter **EINSTELLUNGEN** ändern.

Amstrad CPC

Aktion	Tastatur	Joystick
Bewegen	← ↑ → ↓ (Cursortasten)	Joystick-Richtungen
Greifen (neben dir graben oder aufnehmen, ohne zu laufen) + Richtung	**SPACE**	Feuer 1
Schwerkraft drehen (Vierteldrehung)	**S**, **COPY**	Feuer 2
Pausenmenü	**P** / **ESC**	—

ZX Spectrum

Aktion	Tastatur	Kempston	Sinclair 1	Sinclair 2
Bewegen	**Q A O P** (hoch, runter, links, rechts)	Joystick-Richtungen	**9 8 6 7**	**4 3 1 2**
Greifen (neben dir graben oder aufnehmen, ohne zu laufen) + Richtung	**SPACE** (auch **M**, **ENTER**)	Feuer	**0**	**5**
Schwerkraft drehen (Vierteldrehung)	**N**	Feuer 2 (Pads mit zwei Knöpfen)	—	—
Pausenmenü	**H** / **BREAK**	—	—	—

Amstrad GX4000 und Sega Master System (nur Gamepad)

Aktion	Gamepad
Bewegen; in den Menüs auswählen	Steuerkreuz
Greifen (neben sich graben oder aufsammeln, ohne zu laufen) + eine Richtung; in den Menüs bestätigen	Knopf 1
Schwerkraft drehen (Vierteldrehung); in den Menüs zurück	Knopf 2
Pausenmenü	Knöpfe 1 + 2 gleichzeitig (Master System: auch die PAUSE-Taste der Konsole)
Aus dem Pausenmenü zurück ins Spiel	Knopf 2

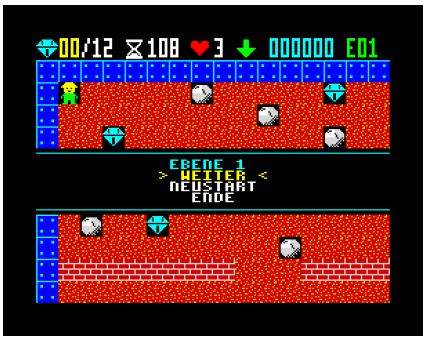
- **CPC.** Die Schwerkrafttaste ist S (linke Hand, Daumen auf LEERTASTE/SPACE); **COPY** dreht die Schwerkraft immer ebenfalls, zum Spielen mit einer Hand. Im Bildschirm **JOYSTICK** kannst du den Joystick abschalten oder die Knöpfe tauschen (Feuer 1 dreht die Schwerkraft, Feuer 2 greift).
- **ZX Spectrum.** Den Joystick wählst du unter **EINSTELLUNGEN** / **JOYSTICK** (zu Beginn nur Tastatur). M und ENTER greifen ebenfalls immer. BREAK ist CAPS SHIFT + SPACE.
- **In den Menüs**: hoch/runter wählen, SPACE, RETURN/ENTER oder Feuer bestätigen, ESC (CPC) oder H/BREAK (ZX) geht zurück; eine gehaltene Richtung wiederholt sich.
- **Tasten belegen.** Wähle unter **EINSTELLUNGEN** / **TASTATUR** eine Aktion und drücke die neue Taste. Die Pausentasten ESC/P (CPC) und H/BREAK (ZX) sind fest, eine bereits belegte Taste wird abgelehnt. **STANDARDTASTEN** stellt die Standardbelegung wieder her.
- **GX4000 und Master System.** Sie werden nur mit dem Gamepad gespielt, ohne Tastatur. Der Titelbildschirm bietet BUTTONS: Damit tauschen die beiden Knöpfe im Spiel ihre Rollen (Knopf 1 dreht die Schwerkraft, Knopf 2 greift). In den Menüs bestätigt Knopf 1 immer und Knopf 2 geht immer zurück; 1 + 2 zusammen bleibt die Pause.

5. Menüs

- **Titelbild. SPIELEN** startet ein Spiel. Mit **STARTLEVEL** n beginnst du bei Level 1, 5, 10, 15 oder 20 (links/rechts oder Bestätigen ändert den Wert). **EINSTELLUNGEN** und **BESTENLISTE** öffnen die folgenden Bildschirme. Der beste Punktestand wird angezeigt.
- **EINSTELLUNGEN. TASTATUR** (die 6 Tasten belegen: hoch, runter, links, rechts, **GREIFEN**, **SCHWERKRAFT**), **JOYSTICK** (CPC: an/aus und die Knöpfe; ZX: nur Tastatur, Kempston, Sinclair 1 oder 2), Ton an oder aus (nur ZX) und unten die **VERSION** des Spiels. Nur in der DEV-Ausgabe stellt **LEBEN** die Anzahl der Leben ein (1 bis 9).
- **Pause.** Die Pausentaste öffnet ein Menü mit der Überschrift **EBENE** n: **WEITER** (zurück ins Spiel), **NEUSTART** (Höhle neu beginnen: du verlierst ein Leben) oder **ENDE** (Spiel beenden, zurück zum Titel). Beim letzten Leben fragt **NEUSTART** nach (JA / NEIN).
- **BESTENLISTE.** Die 10 besten Ergebnisse mit 3 Initialen, Punkten und erreichtem Level (oder ALLE, wenn du alle Höhlen geschafft hast). Qualifiziert sich dein Ergebnis, gibst du deine Initialen ein: hoch/runter ändert den Buchstaben, rechts oder Feuer bestätigt, links geht zurück.
- **Speichern.** Auf dem Amstrad CPC werden Punkte und Einstellungen auf der Diskette gespeichert (Datei ROCKSIDE.HI). Auf dem ZX Spectrum bleiben sie nur im Speicher und gehen beim Ausschalten verloren.
- **Speichern (GX4000, Master System).** Beim Sega Master System werden die Sprache, die Einstellung BUTTONS und die 10 besten Ergebnisse im SRAM des Moduls gespeichert (bei einem Modul ohne SRAM halten sie nur bis zum Ausschalten der Konsole). Beim Amstrad GX4000 bleiben sie im Speicher und gehen beim Ausschalten verloren, außer auf einem PicoGX-Modul, wo sie auf dessen SD-Karte gespeichert werden. Der Titelbildschirm beider Versionen bietet PLAY, START LEVEL, HIGH SCORES, BUTTONS und LANGUAGE.



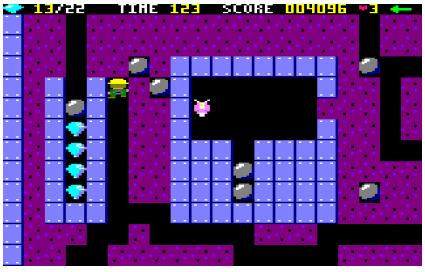
ZX Spectrum



ZX Spectrum



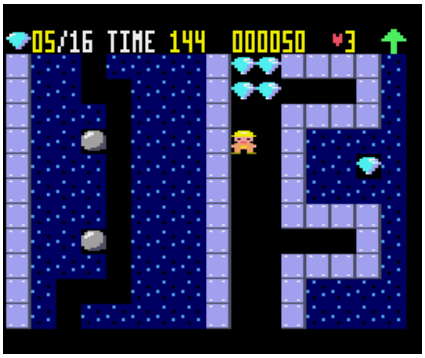
ZX Spectrum



Amstrad GX4000



Amstrad GX4000



Sega Master System

6. Das Spiel laden

- **Amstrad CPC.** Lege die Diskette deiner Sprache ein (eine Diskette pro Sprache) und tippe **RUN"ROCKSIDE**. Die Höhlen werden während des Spiels von der Diskette gelesen: **Nimm sie nie heraus**, vor allem nicht, solange „**LADE... DISKETTE NICHT ENTNEHMEN**“ erscheint. Schütze die Diskette nicht vor Schreiben, wenn Punkte und Einstellungen gespeichert werden sollen.

- **ZX Spectrum (Kassette oder Emulator).** Verwende die .tap-Datei deiner Sprache: Tippe **LOAD ""** und ENTER und starte das Band (oder lade die .tap-Datei im Emulator). Der Ladebildschirm erscheint, dann startet das Spiel von selbst. 48K und 128K werden unterstützt.
- **ZX Spectrum +3 (Diskette).** Lege die .dsk-Diskette ein und wähle im Startmenü des +3 den Punkt **Loader**: Das Spiel lädt und startet.
- **Amstrad GX4000 (auch 464 Plus und 6128 Plus).** Modul einstecken und einschalten: Es wird nichts geladen, die 25 Höhlen sind im Modul. Wählen Sie Ihre Sprache mit LANGUAGE im Titelbildschirm.
- **Sega Master System.** Das 128-KB-Modul einstecken (oder die .sms-Datei in einem Emulator laden) und einschalten. Wählen Sie Ihre Sprache mit LANGUAGE im Titelbildschirm.

7. Tipps

- Bleibe nie unter einem Fels oder Diamanten stehen, der fallen kann: Grabe daneben und tritt dann zur Seite.
- Nutze die Schwerkraft, um Diamanten zu befreien: Eine Vierteldrehung lässt einen festsitzenden Fels fallen und Diamanten aus geschlossenen Nischen rutschen.
- Prüfe vor dem Drehen, was auf dich fallen wird: Das neue „Unten“ ist deine linke Seite, dein Kopf oder deine rechte Seite.
- Locke einen Schmetterling unter einen Fels: Zerquetscht liefert er 9 Diamanten, praktisch bei knappem Soll.
- Glühwürmchen können keine Erde durchqueren: Lass eine Erdschicht zwischen ihnen und dir und überlasse den Felsen die Arbeit.
- Ein Fels lässt sich nur seitlich auf ein leeres Feld schieben; bewegt er sich nicht, versuche es noch einmal oder suche einen anderen Weg. Behalte die Zeit im Auge: Hole zuerst die Diamanten, die zum Ausgang führen.

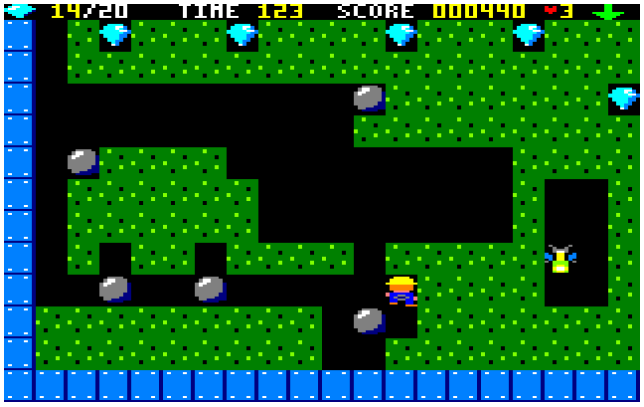
RockSideDown

Manual de instrucciones — Español (ES) — Versión 1.9.3

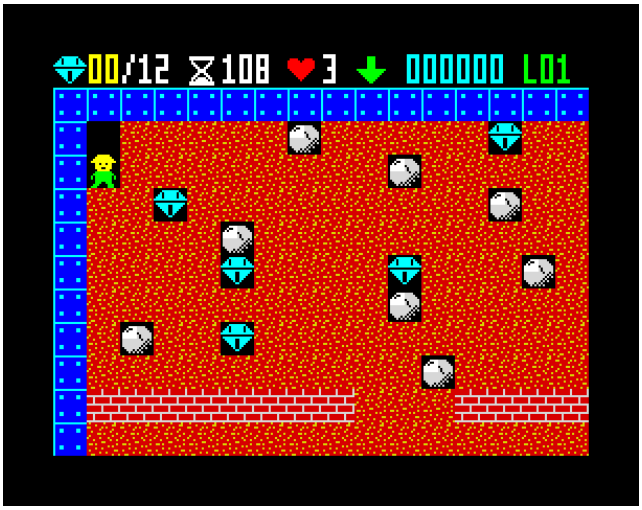
1. Presentación

RockSideDown es un juego al estilo de Boulder Dash. Eres un minero atrapado en una cueva: cava la tierra, recoge los diamantes necesarios (la **cuota**) para abrir la salida y llega a ella antes de que se acabe el tiempo.

Las rocas y los diamantes caen, como en el juego original. La novedad es la **tecla de gravedad**: cada pulsación gira la gravedad un cuarto de vuelta (abajo, luego izquierda, arriba, derecha y otra vez abajo). Las rocas y los diamantes caen y ruedan entonces hacia el nuevo «abajo». Así se abren pasos y se liberan diamantes inaccesibles, pero también aparecen peligros: ahora una roca puede caerte encima desde un lado o desde abajo.

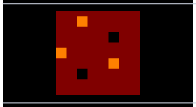
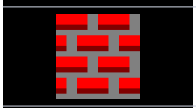
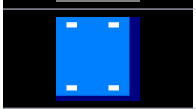
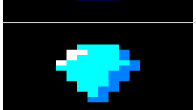
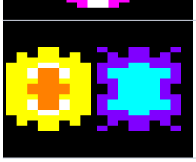


Amstrad CPC



ZX Spectrum

2. Los elementos del juego

Casilla	Elemento	Descripción
	**El minero (tú)**	Camina en las cuatro direcciones, cava la tierra y recoge diamantes a su paso. Una roca o un diamante que cae, una explosión o un monstruo lo matan.
	**Tierra**	Suelo blando. Se cava simplemente caminando hacia ella. Las rocas no ruedan sobre ella.
	**Muro de ladrillo**	Sólido: no se puede pasar. Rocas y diamantes resbalan por sus bordes redondeados. Una explosión lo destruye.
	**Muro de acero**	Indestructible: rodea cada cueva y resiste las explosiones.
	**Roca**	Cae cuando no tiene nada debajo y aplasta lo que hay debajo (a ti, a un monstruo). En reposo es inofensiva. Se puede empujar de lado, pero no siempre a la primera, y solo hacia una casilla vacía.
	**Diamante**	Recógelo caminando sobre él o con la tecla de agarrar. Cae y rueda como una roca, y un diamante que cae es igual de mortal. No se puede empujar.
	**Salida (cerrada, abierta)**	Cerrada (izquierda) actúa como un muro de acero. Se abre (derecha) en cuanto tienes la cuota de diamantes. Entra en ella para terminar la cueva.
	**Luciérnaga**	Sigue la pared que tiene a su **izquierda**. Mata al contacto (y en cuanto está a tu lado). Aplastada por una roca, explota y deja vacío.
	**Mariposa**	Sigue la pared que tiene a su **derecha** y es igual de mortal. Aplastada por una roca, explota en **9 diamantes**: ¡atráela bajo una roca!
	**Explosiones**	Una explosión transforma una zona de 3x3 casillas: todo desaparece salvo el acero y la salida. Dura medio segundo aproximadamente. Quien esté dentro muere. La mariposa deja diamantes (derecha); la luciérnaga, vacío (izquierda).

3. Objetivo, puntuación y vidas

- **Objetivo.** En cada cueva, recoge al menos los diamantes de la cuota (contador arriba a la izquierda: recogidos / cuota) y entra en la salida abierta antes de que se acabe el tiempo.
- **Puntuación.** Cada diamante vale 10 puntos hasta la cuota y, por lo general, 20 puntos después (algunas cuevas mantienen 10). Terminar una cueva suma un **bono de tiempo** de 2 puntos por segundo restante. Los puntos de un intento fallido se conservan.
- **Vidas.** Empiezas con 3 vidas (un corazón arriba). Pierdes una al morir o cuando se acaba el tiempo; la cueva vuelve a empezar. Sin vidas, termina la partida. No hay vidas extra.
- **Tiempo.** Los segundos restantes aparecen arriba. Al llegar a cero pierdes una vida.
- **Niveles.** Hay **25 cuevas**, cada vez más difíciles, casi todas de 2 a 4 pantallas (la vista se desplaza contigo). La paleta de colores cambia de una cueva a otra. Supera la 25 para ganar.
- **Indicador de gravedad.** La flecha de arriba muestra la dirección de la gravedad. Es verde cuando puedes girar la gravedad y gris durante la breve recarga posterior (una pulsación = un cuarto de vuelta; suelta la tecla antes de girar de nuevo).

4. Controles

A continuación se indican las teclas por defecto. Se pueden cambiar en la pantalla **TECLADO** de **OPCIONES**.

Amstrad CPC

Acción	Teclado	Joystick
Moverse	← ↑ → ↓ (flechas del cursor)	direcciones del joystick
Agarrar (cavar o recoger al lado sin moverse) + una dirección	**SPACE**	disparo 1
Girar la gravedad (cuarto de vuelta)	**S**, **COPY**	disparo 2
Menú de pausa	**P** / **ESC**	—

ZX Spectrum

Acción	Teclado	Kempston	Sinclair 1	Sinclair 2
Moverse	**Q A O P** (arriba, abajo, izquierda, derecha)	direcciones del joystick	**9 8 6 7**	**4 3 1 2**
Agarrar (cavar o recoger al lado sin moverse) + una dirección	**SPACE** (también **M**, **ENTER**)	disparo	**0**	**5**
Girar la gravedad (cuarto de vuelta)	**N**	disparo 2 (mandos de dos botones)	—	—
Menú de pausa	**H** / **BREAK**	—	—	—

Amstrad GX4000 y Sega Master System (solo mando)

Acción	Mando
Moverse; elegir en los menús	cruceta
Agarrar (excavar o recoger a tu lado sin moverte) + una dirección; confirmar en los menús	botón 1
Girar la gravedad (cuarto de vuelta); volver atrás en los menús	botón 2
Menú de pausa	botones 1 + 2 a la vez (Master System: también el botón PAUSE de la consola)
Reanudar desde el menú de pausa	botón 2

- **CPC.** La tecla de gravedad es S (mano izquierda, pulgar en SPACE); **COPY** también gira siempre la gravedad, para jugar con una mano. En la pantalla **JOYSTICK** puedes desactivar el joystick o intercambiar los botones (disparo 1 gira la gravedad, disparo 2 agarra).
- **ZX Spectrum.** El joystick se elige en **OPCIONES** / **JOYSTICK** (al inicio, solo teclado). M y ENTER también agarran siempre. BREAK es CAPS SHIFT + SPACE.
- **En los menús**: arriba/abajo para elegir, SPACE, RETURN/ENTER o disparo para confirmar, ESC (CPC) o H/BREAK (ZX) para volver; una dirección mantenida se repite.
- **Redefinir teclas.** En **OPCIONES** / **TECLADO**, elige una acción y pulsa la nueva tecla. Las teclas de pausa, ESC/P (CPC) y H/BREAK (ZX), no se pueden cambiar, y una tecla ya usada se rechaza. **TECLAS POR DEFECTO** restablece las teclas originales.
- **GX4000 y Master System.** Se juegan solo con el mando, sin teclado. La pantalla de título ofrece BUTTONS: intercambia las funciones de los dos botones durante la partida (el botón 1 gira la

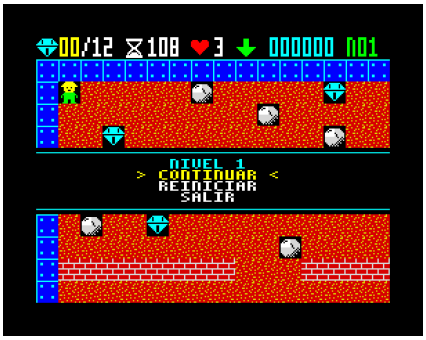
gravedad, el botón 2 agarra). En los menús, el botón 1 siempre confirma y el botón 2 siempre vuelve atrás; 1 + 2 a la vez sigue siendo la pausa.

5. Menús

- **Pantalla de título.** **JUGAR** inicia una partida. **NIVEL INICIAL** n permite empezar en el nivel 1, 5, 10, 15 o 20 (izquierda/derecha o confirmar para cambiar). **OPCIONES** y **PUNTUACIONES** abren las pantallas siguientes. Se muestra la mejor puntuación.
- **OPCIONES. TECLADO** (redefinir las 6 teclas: arriba, abajo, izquierda, derecha, **AGARRAR**, **GIRAR GRAVEDAD**), **JOYSTICK** (CPC: activado o no y los botones; ZX: solo teclado, Kempston, Sinclair 1 o 2), sonido activado o no (solo ZX) y la **VERSIÓN** del juego al final. Solo en la edición DEV, **VIDAS** fija el número de vidas (de 1 a 9).
- **Pausa.** La tecla de pausa abre un menú titulado **NIVEL** n: **CONTINUAR** (volver al juego), **REINICIAR** (reiniciar la cueva: pierdes una vida) o **SALIR** (terminar la partida y volver al título). En la última vida, **REINICIAR** pide confirmación (SÍ / NO).
- **PUNTUACIONES.** Las 10 mejores puntuaciones, con 3 iniciales, puntos y nivel alcanzado (o TODOS si superaste todas las cuevas). Si tu puntuación entra, escribe tus iniciales: arriba/abajo cambia la letra, derecha o disparo confirma, izquierda vuelve.
- **Guardado.** En el Amstrad CPC, las puntuaciones y opciones se guardan en el disco (archivo ROCKSIDE.HI). En el ZX Spectrum solo se mantienen en memoria y se pierden al apagar la máquina.
- **Guardado (GX4000, Master System).** En la Sega Master System, el idioma, el ajuste BUTTONS y las 10 mejores puntuaciones se guardan en la SRAM del cartucho (en un cartucho sin SRAM solo duran hasta apagar la consola). En la Amstrad GX4000 se quedan en memoria y se pierden al apagar, salvo en un cartucho PicoGX, donde se guardan en su tarjeta SD. La pantalla de título de ambas versiones ofrece PLAY, START LEVEL, HIGH SCORES, BUTTONS y LANGUAGE.



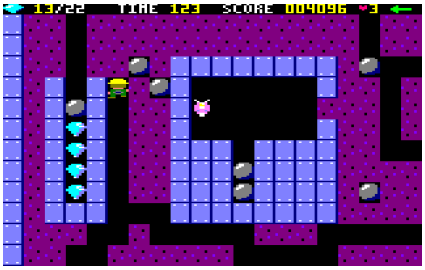
ZX Spectrum



ZX Spectrum



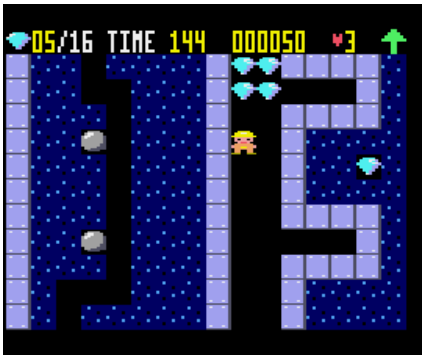
ZX Spectrum



Amstrad GX4000



Amstrad GX4000



Sega Master System

6. Carga del juego

- **Amstrad CPC.** Inserta el disco de tu idioma (un disco por idioma) y escribe **RUN"ROCKSIDE**. Las cuevas se leen del disco durante el juego: **no lo retires nunca**, sobre todo mientras aparezca «**`CARGANDO... NO SAQUES EL DISCO`**». No protejas el disco contra escritura si quieres guardar puntuaciones y opciones.
- **ZX Spectrum (cinta o emulador).** Usa el archivo .tap de tu idioma: escribe **LOAD ""**, pulsa ENTER e inicia la cinta (o carga el .tap en tu emulador). Aparece la pantalla de carga y el juego arranca solo. Se admiten 48K y 128K.
- **ZX Spectrum +3 (disco).** Inserta el disco .dsk y elige **Loader** en el menú de arranque del +3: el juego se carga y arranca.
- **Amstrad GX4000 (también 464 Plus y 6128 Plus).** Inserta el cartucho y enciende: no hay carga, las 25 cuevas están en el cartucho. Elige tu idioma con LANGUAGE en la pantalla de título.
- **Sega Master System.** Inserta el cartucho de 128 KB (o carga el archivo .sms en un emulador) y enciende. Elige tu idioma con LANGUAGE en la pantalla de título.

7. Consejos

- No te quedes nunca bajo una roca o un diamante que pueda caer: cava alrededor y apártate.
- Usa la gravedad para liberar diamantes: un cuarto de vuelta hace caer una roca atascada y sacar diamantes de huecos cerrados.
- Antes de girar la gravedad, mira qué te caerá encima: el nuevo «abajo» es tu izquierda, tu cabeza o tu derecha.
- Atrae una mariposa bajo una roca: aplastada da 9 diamantes, muy útil cuando la cuota va justa.
- Las luciérnagas no atraviesan la tierra: deja una capa de tierra entre ellas y tú, y deja que las rocas hagan el trabajo.
- Una roca solo se empuja de lado y hacia una casilla vacía; si no se mueve, inténtalo de nuevo o busca otro camino. Vigila el reloj: coge primero los diamantes que llevan a la salida.

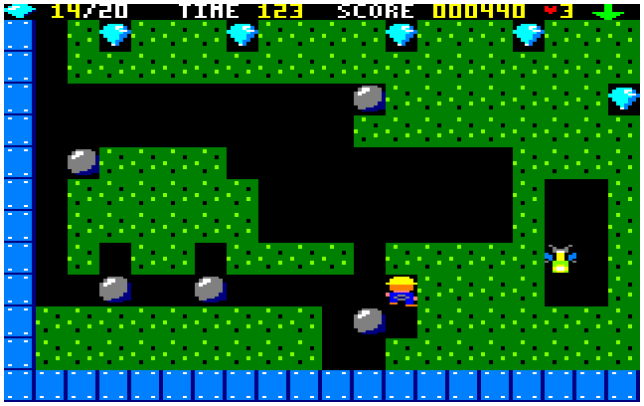
RockSideDown

Istruzioni per l'uso — Italiano (IT) — Versione 1.9.3

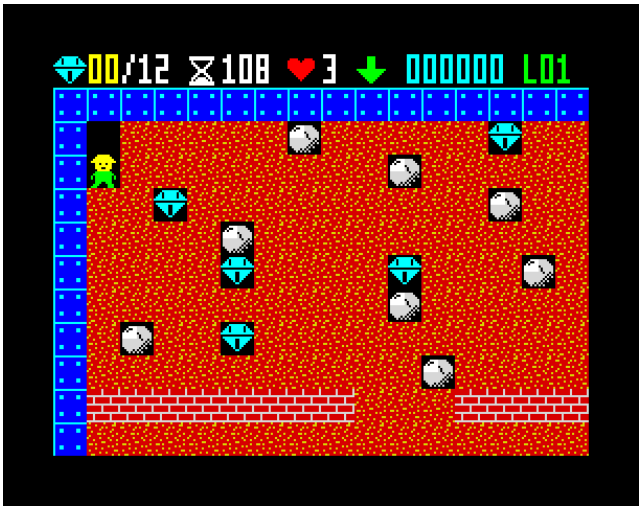
1. Presentazione

RockSideDown è un gioco nello stile di Boulder Dash. Sei un minatore intrappolato in una caverna: scava la terra, raccogli abbastanza diamanti (la **quota**) per aprire l'uscita e raggiungila prima che scada il tempo.

Massi e diamanti cadono, come nel gioco originale. La novità è il **tasto della gravità**: ogni pressione ruota la gravità di un quarto di giro (giù, poi sinistra, su, destra e di nuovo giù). Massi e diamanti cadono e rotolano allora verso il nuovo «giù». Si aprono passaggi e si liberano diamanti irraggiungibili, ma nascono anche nuovi pericoli: ora un masso può cadere su di te da un lato o dal basso.

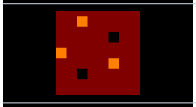
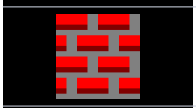
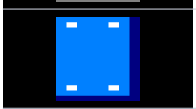
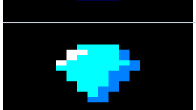
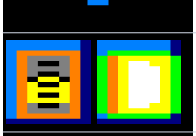
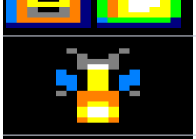
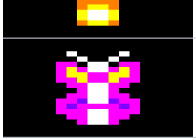
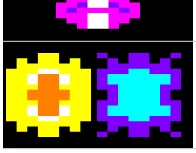


Amstrad CPC



ZX Spectrum

2. Gli elementi del gioco

Casella	Elemento	Descrizione
	**Il minatore (tu)**	Cammina nelle quattro direzioni, scava la terra e raccoglie i diamanti lungo il percorso. Un masso o un diamante che cade, un'esplosione o un mostro lo uccidono.
	**Terra**	Terreno morbido. Si scava semplicemente camminandoci contro. I massi non ci rotolano sopra.
	**Muro di mattoni**	Solido: non si passa. Massi e diamanti scivolano dai suoi bordi arrotondati. Un'esplosione lo distrugge.
	**Muro d'acciaio**	Indistruttibile: circonda ogni caverna e resiste alle esplosioni.
	**Masso**	Cade quando sotto non c'è nulla e schiaccia ciò che trova (te, un mostro). Fermo è innocuo. Si può spingere di lato, ma non sempre al primo tentativo, e solo verso una casella vuota.
	**Diamante**	Raccoglilo camminandoci sopra o con il tasto per afferrare. Cade e rotola come un masso, e un diamante in caduta è altrettanto mortale. Non si può spingere.
	**Uscita (chiusa, aperta)**	Chiusa (a sinistra) si comporta come un muro d'acciaio. Si apre (a destra) appena hai la quota di diamanti. Entraci per finire la caverna.
	**Lucciola**	Segue il muro alla sua **sinistra**. Uccide al contatto (e appena ti è accanto). Schiacciata da un masso, esplode lasciando il vuoto.
	**Farfalla**	Segue il muro alla sua **destra**, altrettanto mortale. Schiacciata da un masso, esplode in **9 diamanti**: attirala sotto un masso!
	**Esplosioni**	Un'esplosione trasforma un'area di 3x3 caselle: tutto sparisce tranne l'acciaio e l'uscita. Dura circa mezzo secondo. Chi si trova dentro muore. La farfalla lascia diamanti (a destra), la lucciola il vuoto (a sinistra).

3. Obiettivo, punteggio e vite

- **Obiettivo.** In ogni caverna raccogli almeno i diamanti della quota (contatore in alto a sinistra: raccolti / quota), poi entra nell'uscita aperta prima che scada il tempo.
- **Punteggio.** Ogni diamante vale 10 punti fino alla quota e di solito 20 punti oltre (alcune caverne restano a 10). Finire una caverna aggiunge un **bonus tempo** di 2 punti per ogni secondo rimasto. I punti di un tentativo fallito restano acquisiti.
- **Vite.** Inizi con 3 vite (un cuore in alto). Ne perdi una quando muori o scade il tempo; la caverna ricomincia. Senza vite la partita finisce. Non ci sono vite extra.
- **Tempo.** I secondi rimasti sono mostrati in alto. A zero perdi una vita.
- **Livelli.** Ci sono **25 caverne**, sempre più difficili, quasi tutte da 2 a 4 schermate (la vista scorre con te). La tavolozza dei colori cambia da una caverna all'altra. Completa la 25ª per vincere.
- **Indicatore di gravità.** La freccia in alto mostra la direzione della gravità. È verde quando puoi ruotare la gravità, grigia durante la breve ricarica successiva (una pressione = un quarto di giro; rilascia il tasto prima di ruotare di nuovo).

4. Comandi

Qui sotto trovi i tasti predefiniti. Si cambiano nella schermata **TASTIERA** di **IMPOSTAZIONI**.

Amstrad CPC

Azione	Tastiera	Joystick
Muoversi	← ↑ → ↓ (frecce del cursore)	direzioni del joystick
Afferrare (scavare o raccogliere accanto senza muoversi) + una direzione	**SPACE**	fuoco 1
Ruotare la gravità (quarto di giro)	**S**, **COPY**	fuoco 2
Menu di pausa	**P** / **ESC**	—

ZX Spectrum

Azione	Tastiera	Kempston	Sinclair 1	Sinclair 2
Muoversi	**Q A O P** (su, giù, sinistra, destra)	direzioni del joystick	**9 8 6 7**	**4 3 1 2**
Afferrare (scavare o raccogliere accanto senza muoversi) + una direzione	**SPACE** (anche **M**, **ENTER**)	fuoco	**0**	**5**
Ruotare la gravità (quarto di giro)	**N**	fuoco 2 (pad a due pulsanti)	—	—
Menu di pausa	**H** / **BREAK**	—	—	—

Amstrad GX4000 e Sega Master System (solo pad)

Azione	Pad
Muoversi; scegliere nei menu	croce direzionale
Afferrare (scavare o raccogliere accanto a sé senza muoversi) + una direzione; confermare nei menu	pulsante 1
Ruotare la gravità (quarto di giro); tornare indietro nei menu	pulsante 2
Menu di pausa	pulsanti 1 + 2 insieme (Master System: anche il pulsante PAUSE della console)
Riprendere dal menu di pausa	pulsante 2

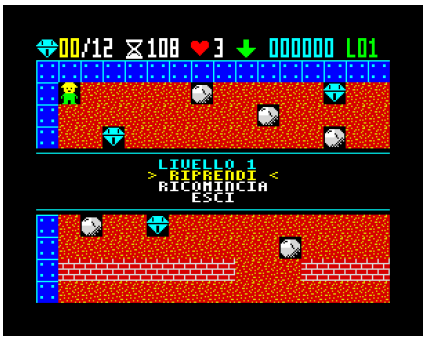
- **CPC.** Il tasto della gravità è S (mano sinistra, pollice su SPACE); **COPY** ruota sempre la gravità, per giocare con una mano sola. Nella schermata **JOYSTICK** puoi disattivare il joystick o scambiare i pulsanti (fuoco 1 ruota la gravità, fuoco 2 afferra).
- **ZX Spectrum.** Il joystick si sceglie in **IMPOSTAZIONI** / **JOYSTICK** (all'avvio solo tastiera). Anche M e ENTER afferrano sempre. BREAK è CAPS SHIFT + SPACE.
- **Nei menu**: su/giù per scegliere, SPACE, RETURN/ENTER o fuoco per confermare, ESC (CPC) o H/BREAK (ZX) per tornare indietro; una direzione tenuta premuta si ripete.
- **Ridefinire i tasti.** In **IMPOSTAZIONI** / **TASTIERA** scegli un'azione, poi premi il nuovo tasto. I tasti di pausa, ESC/P (CPC) e H/BREAK (ZX), sono fissi, e un tasto già usato viene rifiutato. **TASTI PREDEFINITI** ripristina i tasti originali.
- **GX4000 e Master System.** Si giocano solo con il pad, senza tastiera. La schermata del titolo offre BUTTONS: scambia i ruoli dei due pulsanti durante il gioco (il pulsante 1 ruota la gravità, il pulsante 2 afferra). Nei menu, il pulsante 1 conferma sempre e il pulsante 2 torna sempre indietro; 1 + 2 insieme resta la pausa.

5. Menu

- **Schermata del titolo. GIOCA** avvia una partita. **LIVELLO INIZIALE** n permette di iniziare dal livello 1, 5, 10, 15 o 20 (sinistra/destra o conferma per cambiare). **IMPOSTAZIONI** e **CLASSIFICA** aprono le schermate seguenti. Viene mostrato il punteggio migliore.
- **IMPOSTAZIONI. TASTIERA** (ridefinire i 6 tasti: su, giù, sinistra, destra, **AFFERRA**, **GIRA GRAVITÀ**), **JOYSTICK** (CPC: attivo o no e i pulsanti; ZX: solo tastiera, Kempston, Sinclair 1 o 2), audio acceso o spento (solo ZX) e la **VERSIONE** del gioco in fondo. Solo nell'edizione DEV, **VITE** imposta il numero di vite (da 1 a 9).
- **Pausa.** Il tasto di pausa apre un menu intitolato **LIVELLO** n: **RIPRENDI** (torna al gioco), **RICOMINCIA** (ricomincia la caverna: perdi una vita) o **ESCI** (termina la partita e torna al titolo). All'ultima vita, **RICOMINCIA** chiede conferma (SÌ / NO).
- **CLASSIFICA.** I 10 punteggi migliori, con 3 iniziali, punti e livello raggiunto (o TUTTI se hai finito tutte le caverne). Se il tuo punteggio entra, inserisci le iniziali: su/giù cambia la lettera, destra o fuoco conferma, sinistra torna indietro.
- **Salvataggio.** Su Amstrad CPC punteggi e impostazioni sono salvati sul disco (file ROCKSIDE.HI). Su ZX Spectrum restano solo in memoria e si perdono allo spegnimento.
- **Salvataggio (GX4000, Master System).** Sulla Sega Master System, la lingua, l'impostazione BUTTONS e i 10 migliori punteggi sono salvati nella SRAM della cartuccia (su una cartuccia senza SRAM durano solo fino allo spegnimento della console). Sull'Amstrad GX4000 restano in memoria e si perdono allo spegnimento, tranne su una cartuccia PicoGX, dove sono salvati sulla sua scheda SD. La schermata del titolo di entrambe le versioni offre PLAY, START LEVEL, HIGH SCORES, BUTTONS e LANGUAGE.



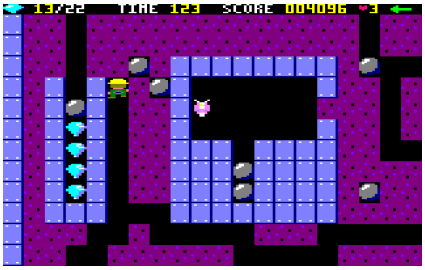
ZX Spectrum



ZX Spectrum



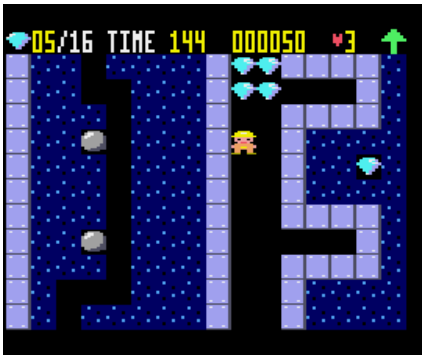
ZX Spectrum



Amstrad GX4000



Amstrad GX4000



Sega Master System

6. Caricamento del gioco

- **Amstrad CPC.** Inserisci il disco della tua lingua (un disco per lingua) e digita **RUN"ROCKSIDE**. Le caverne vengono lette dal disco durante il gioco: **non toglierlo mai**, soprattutto mentre compare «**CARICAMENTO... NON TOGLIERE IL DISCO**». Non proteggere il disco dalla scrittura se vuoi salvare punteggi e impostazioni.
- **ZX Spectrum (cassetta o emulatore).** Usa il file .tap della tua lingua: digita **LOAD ""**, premi ENTER e avvia il nastro (o carica il .tap nell'emulatore). Appare la schermata di caricamento, poi il

gioco parte da solo. Sono supportati 48K e 128K.

- **ZX Spectrum +3 (disco).** Inserisci il disco .dsk e scegli **Loader** nel menu di avvio del +3: il gioco si carica e parte.
- **Amstrad GX4000 (anche 464 Plus e 6128 Plus).** Inserisci la cartuccia e accendi: non c'è nessun caricamento, le 25 grotte sono nella cartuccia. Scegli la lingua con LANGUAGE nella schermata del titolo.
- **Sega Master System.** Inserisci la cartuccia da 128 KB (o carica il file .sms in un emulatore) e accendi. Scegli la lingua con LANGUAGE nella schermata del titolo.

7. Consigli

- Non restare mai sotto un masso o un diamante che può cadere: scava intorno e poi spostati.
- Usa la gravità per liberare diamanti: un quarto di giro fa cadere un masso incastrato e uscire i diamanti dalle tasche chiuse.
- Prima di ruotare la gravità guarda cosa ti cadrà addosso: il nuovo «giù» è la tua sinistra, la tua testa o la tua destra.
- Attira una farfalla sotto un masso: schiacciata dà 9 diamanti, utilissimo quando la quota è giusta.
- Le lucciole non attraversano la terra: tieni uno strato di terra tra loro e te, e lascia lavorare i massi.
- Un masso si spinge solo di lato e verso una casella vuota; se non si muove, riprova o cerca un'altra strada. Controlla il tempo: prendi prima i diamanti che portano all'uscita.

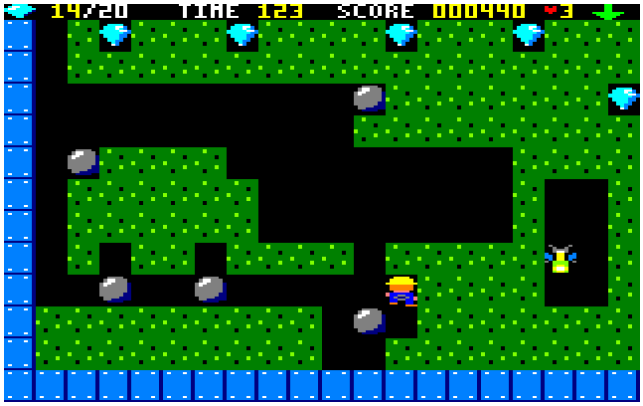
RockSideDown

Manual de instruções — Português (PT) — Versão 1.9.3

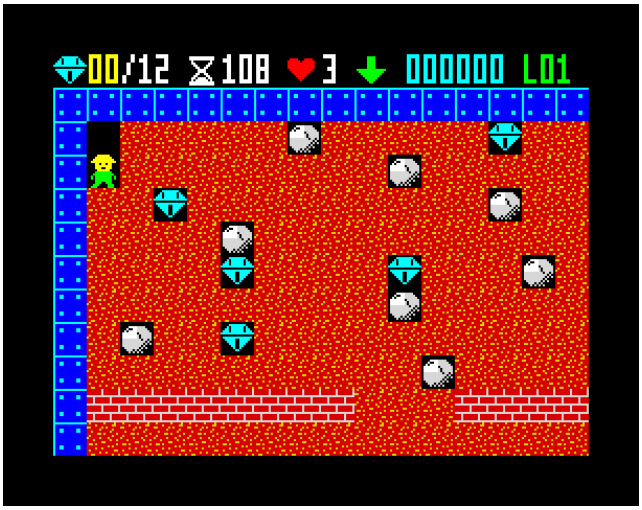
1. Apresentação

RockSideDown é um jogo ao estilo de Boulder Dash. És um mineiro preso numa gruta: escava a terra, apanha diamantes suficientes (a **quota**) para abrir a saída e chega lá antes de o tempo acabar.

As rochas e os diamantes caem, como no jogo original. A novidade é a **tecla da gravidade**: cada toque roda a gravidade um quarto de volta (para baixo, depois esquerda, cima, direita e de novo baixo). As rochas e os diamantes caem e rolam então para o novo «baixo». Abrem-se caminhos e libertam-se diamantes inacessíveis, mas surgem também novos perigos: agora uma rocha pode cair-te em cima pelo lado ou por baixo.

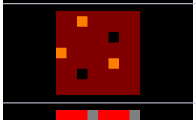
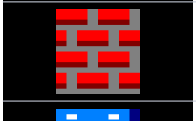
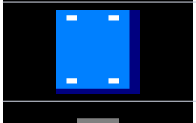
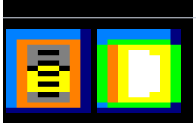
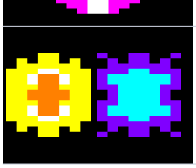


Amstrad CPC



ZX Spectrum

2. Os elementos do jogo

Casa	Elemento	Descrição
	**O mineiro (tu)**	Anda nas quatro direções, escava a terra e apanha os diamantes que encontra. Uma rocha ou um diamante a cair, uma explosão ou um monstro matam-no.
	**Terra**	Solo mole. Escava-se simplesmente andando contra ela. As rochas não rolam sobre ela.
	**Parede de tijolo**	Sólida: não se passa. Rochas e diamantes escorregam pelos bordos arredondados. Uma explosão destrói-a.
	**Parede de aço**	Indestrutível: rodeia cada gruta e resiste às explosões.
	**Rocha**	Cai quando não tem nada por baixo e esmaga o que encontra (a ti, a um monstro). Parada é inofensiva. Pode empurrar-se para o lado, mas nem sempre à primeira, e só para uma casa vazia.
	**Diamante**	Apanha-o passando por cima ou com a tecla de agarrar. Cai e rola como uma rocha, e um diamante em queda é igualmente mortal. Não se pode empurrar.
	**Saída (fechada, aberta)**	Fechada (à esquerda) comporta-se como uma parede de aço. Abre (à direita) assim que tens a quota de diamantes. Entra nela para terminar a gruta.
	**Pirilampo**	Segue a parede à sua **esquerda**. Mata ao contacto (e logo que está ao teu lado). Esmagado por uma rocha, explode e deixa o vazio.
	**Borboleta**	Segue a parede à sua **direita**, igualmente mortal. Esmagada por uma rocha, explode em **9 diamantes**: atrai-a para debaixo de uma rocha!
	**Explosões**	Uma explosão transforma uma zona de 3x3 casas: tudo desaparece, exceto o aço e a saída. Dura cerca de meio segundo. Quem estiver lá dentro morre. A borboleta deixa diamantes (à direita); o pirilampo, vazio (à esquerda).

3. Objetivo, pontuação e vidas

- **Objetivo.** Em cada gruta, apanha pelo menos os diamantes da quota (contador no canto superior esquerdo: apanhados / quota) e entra na saída aberta antes de o tempo acabar.
- **Pontuação.** Cada diamante vale 10 pontos até à quota e, em regra, 20 pontos depois (algumas grutas mantêm 10). Terminar uma gruta soma um **bónus de tempo** de 2 pontos por segundo restante. Os pontos de uma tentativa falhada são mantidos.
- **Vidas.** Começas com 3 vidas (um coração no topo). Perdes uma quando morres ou o tempo acaba; a gruta recomeça. Sem vidas, o jogo termina. Não há vidas extra.
- **Tempo.** Os segundos restantes aparecem no topo. Ao chegar a zero perdes uma vida.
- **Níveis.** Há **25 grutas**, cada vez mais difíceis, quase todas com 2 a 4 ecrãs (a vista desloca-se contigo). A paleta de cores muda de gruta para gruta. Conclui a 25.ª para ganhar.
- **Indicador de gravidade.** A seta no topo mostra a direção da gravidade. É verde quando podes rodar a gravidade e cinzenta durante a curta recarga seguinte (um toque = um quarto de volta; larga a tecla antes de rodar outra vez).

4. Comandos

Em baixo estão as teclas predefinidas. Mudam-se no ecrã **TECLADO** das **OPÇÕES**.

Amstrad CPC

Ação	Teclado	Joystick
Mover	← ↑ → ↓ (setas do cursor)	direções do joystick
Agarrar (escavar ou apanhar ao lado sem andar) + uma direção	**SPACE**	disparo 1
Rodar a gravidade (quarto de volta)	**S**, **COPY**	disparo 2
Menu de pausa	**P** / **ESC**	—

ZX Spectrum

Ação	Teclado	Kempston	Sinclair 1	Sinclair 2
Mover	**Q A O P** (cima, baixo, esquerda, direita)	direções do joystick	**9 8 6 7**	**4 3 1 2**
Agarrar (escavar ou apanhar ao lado sem andar) + uma direção	**SPACE** (também **M**, **ENTER**)	disparo	**0**	**5**
Rodar a gravidade (quarto de volta)	**N**	disparo 2 (comandos de dois botões)	—	—
Menu de pausa	**H** / **BREAK**	—	—	—

Amstrad GX4000 e Sega Master System (só com comando)

Ação	Comando
Mover; escolher nos menus	cruz direcional
Agarrar (escavar ou apanhar ao seu lado sem se mover) + uma direção; confirmar nos menus	botão 1
Rodar a gravidade (quarto de volta); voltar atrás nos menus	botão 2
Menu de pausa	botões 1 + 2 em simultâneo (Master System: também o botão PAUSE da consola)
Retomar a partir do menu de pausa	botão 2

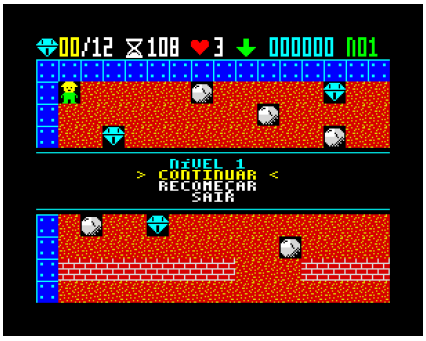
- **CPC.** A tecla da gravidade é S (mão esquerda, polegar em SPACE); **COPY** também roda sempre a gravidade, para jogar com uma só mão. No ecrã **JOYSTICK** podes desligar o joystick ou trocar os botões (disparo 1 roda a gravidade, disparo 2 agarra).
- **ZX Spectrum.** O joystick escolhe-se em **OPÇÕES** / **JOYSTICK** (no arranque, só teclado). M e ENTER também agarram sempre. BREAK é CAPS SHIFT + SPACE.
- **Nos menus**: cima/baixo para escolher, SPACE, RETURN/ENTER ou disparo para confirmar, ESC (CPC) ou H/BREAK (ZX) para voltar; uma direção mantida repete-se.
- **Redefinir teclas.** Em **OPÇÕES** / **TECLADO**, escolhe uma ação e prime a nova tecla. As teclas de pausa, ESC/P (CPC) e H/BREAK (ZX), são fixas, e uma tecla já usada é recusada. **TECLAS PREDEFINIDAS** repõe as teclas originais.
- **GX4000 e Master System.** Jogam-se só com o comando, sem teclado. O ecrã de título oferece BUTTONS: troca as funções dos dois botões durante o jogo (o botão 1 roda a gravidade, o botão 2 agarra). Nos menus, o botão 1 confirma sempre e o botão 2 volta sempre atrás; 1 + 2 em simultâneo continua a ser a pausa.

5. Menus

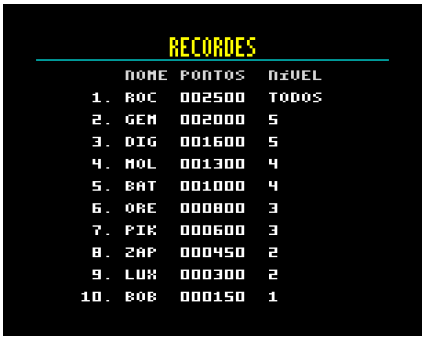
- **Ecrã de título.** **JOGAR** começa um jogo. **NÍVEL INICIAL** n permite começar no nível 1, 5, 10, 15 ou 20 (esquerda/direita ou confirmar para mudar). **OPÇÕES** e **RECORDES** abrem os ecrãs seguintes. A melhor pontuação é mostrada.
- **OPÇÕES.** **TECLADO** (redefinir as 6 teclas: cima, baixo, esquerda, direita, **AGARRAR**, **RODAR**), **GRAVIDADE**, **JOYSTICK** (CPC: ligado ou não e os botões; ZX: só teclado, Kempston, Sinclair 1 ou 2), som ligado ou desligado (só ZX) e a **VERSÃO** do jogo no fundo. Só na edição DEV, **VIDAS** define o número de vidas (1 a 9).
- **Pausa.** A tecla de pausa abre um menu intitulado **NÍVEL** n: **CONTINUAR** (voltar ao jogo), **RECOMEÇAR** (recomeçar a gruta: perdes uma vida) ou **SAIR** (terminar o jogo e voltar ao título). Na última vida, **RECOMEÇAR** pede confirmação (SIM / NÃO).
- **RECORDES.** As 10 melhores pontuações, com 3 iniciais, pontos e nível alcançado (ou TODOS se concluíste todas as grutas). Se a tua pontuação entrar, escreve as iniciais: cima/baixo muda a letra, direita ou disparo confirma, esquerda volta atrás.
- **Gravação.** No Amstrad CPC, as pontuações e opções são gravadas na disquete (ficheiro ROCKSIDE.HI). No ZX Spectrum ficam apenas em memória e perdem-se ao desligar a máquina.
- **Gravação (GX4000, Master System).** Na Sega Master System, o idioma, a definição BUTTONS e as 10 melhores pontuações ficam gravados na SRAM do cartucho (num cartucho sem SRAM duram apenas até desligar a consola). Na Amstrad GX4000 ficam na memória e perdem-se ao desligar, exceto num cartucho PicoGX, onde são gravados no seu cartão SD. O ecrã de título de ambas as versões oferece PLAY, START LEVEL, HIGH SCORES, BUTTONS e LANGUAGE.



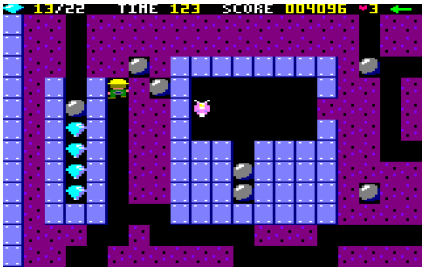
ZX Spectrum



ZX Spectrum



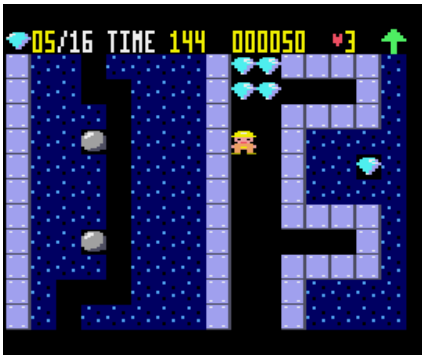
ZX Spectrum



Amstrad GX4000



Amstrad GX4000



Sega Master System

6. Carregar o jogo

- **Amstrad CPC.** Introduz a disquete da tua língua (uma disquete por língua) e escreve **RUN"ROCKSIDE**. As grutas são lidas da disquete durante o jogo: **nunca a retires**, sobretudo enquanto aparecer «**A CARREGAR... NÃO RETIRE A DISQUETE**». Não protejas a disquete contra escrita se quiseres gravar pontuações e opções.
- **ZX Spectrum (cassete ou emulador).** Usa o ficheiro .tap da tua língua: escreve **LOAD ""**, prime ENTER e inicia a cassete (ou carrega o .tap no emulador). Surge o ecrã de carregamento e o jogo arranca sozinho. Suporta 48K e 128K.

- **ZX Spectrum +3 (disquete).** Introduz a disquete .dsk e escolhe **Loader** no menu de arranque do +3: o jogo carrega e arranca.
- **Amstrad GX4000 (também 464 Plus e 6128 Plus).** Encaixe o cartucho e ligue: não há carregamento, as 25 grutas estão no cartucho. Escolha o idioma com LANGUAGE no ecrã de título.
- **Sega Master System.** Insira o cartucho de 128 KB (ou carregue o ficheiro .sms num emulador) e ligue. Escolha o idioma com LANGUAGE no ecrã de título.

7. Dicas

- Nunca fiques debaixo de uma rocha ou de um diamante que possa cair: escava ao lado e afasta-te.
- Usa a gravidade para libertar diamantes: um quarto de volta faz cair uma rocha encravada e sair os diamantes de bolsas fechadas.
- Antes de rodar a gravidade, vê o que te vai cair em cima: o novo «baixo» é a tua esquerda, a tua cabeça ou a tua direita.
- Atrai uma borboleta para debaixo de uma rocha: esmagada, dá 9 diamantes, muito útil quando a quota é justa.
- Os pirilampos não atravessam a terra: mantém uma camada de terra entre eles e ti e deixa as rochas trabalhar.
- Uma rocha só se empurra de lado e para uma casa vazia; se não se mexer, tenta de novo ou procura outro caminho. Vigia o relógio: apanha primeiro os diamantes que levam à saída.