

BLUPIMANIA

Ein aufregendes und unerbittliches Logikspiel

Schwierigkeitsgrade von supereinfach bis total verrückt

Installation

Füge die BLUPIMANIA CD in das CD-ROM Laufwerk ein.

Unter DOS: gebe folgende Befehle

d:install

Um **Blupimania** auszuführen, gebe die zwei Befehle ein:

cd blupiman(Enter)

blupiman(Enter)

Unter Windows

Im Programm Manager führe den Befehl Datei - Ausführen aus und gebe

d:install ein

Unter Windows 95

Klicke auf den START Knopf, dann auf Ausführen und gebe

d:install ein

d: ist die Bezeichnung des CD-ROM Laufwerks. Danach folge den Anweisungen.

Spielhergang

BLUPI kommt in eine total verrückte Welt voller Fallen und lässt dabei seinen Luftballon los. Ziel des Spiels ist es, ihm zu helfen seinen Luftballon wiederzufinden. Jede Spielstufe besteht aus zwei verschiedenen Arten von Rätseln

1) BLUPI ohne Antenne

Der oder die BLUPIs bewegen sich von selbst und es ist Deine Aufgabe alle BLUPIs zu ihren Luftballons zu führen, indem Du das Spielfeld veränderst. Du stellst zum Beispiel einen Zaun auf, um zu verhindern, dass BLUPI in ein Loch fällt.

2) BLUPI mit Antenne

Hier hat BLUPI eine Antenne, und Du kannst ihn fernsteuern. Andere BLUPIs ohne Antenne können sich allerdings ebenfalls auf dem Spielfeld bewegen, und es ist Deine Aufgabe alle BLUPIs zu ihren Ballons zu führen. Um den anderen BLUPIs zu helfen, kannst Du das Spielfeld verändern, indem Du BLUPI zu dem entsprechenden Feld führst und dort einen Zaun, einen Magneten oder irgend einen anderen Gegenstand hinstellst. Das Rätsel ist gelöst sobald alle BLUPIs ihren Luftballon gefunden haben.




Benutzung

Zu allererst musst Du deinen Namen in einem der vier Eingabefelder angeben. Klicke dazu auf den entsprechenden roten Knopf. Vier verschiedene Spieler können gespeichert werden. Die Zahlen rechts der Eingabefelder zeigen die Nummer des auf jeder der vier Spielstufen zuletzt erreichten Rätsels an (A: für Rätsel ohne Antenne, T: für Rätsel mit Antenne). Nachdem Du Deinen Namen eingegeben hast, klickst Du auf den Knopf Spielen.

Wie ist dein Name

- 1) Klicke auf einen Knopf
- 2) Gib deinen Namen an
- 3) Klicke auf spielen oder auf Hilfe

Gib hier deinen Vornamen an	
<input type="radio"/> toto	A: 14 8 1 1 T: 5 1 1 1
<input type="radio"/> Ernest	A: 1 1 1 1 T: 1 1 1 1
<input checked="" type="radio"/> Danwen	A: 2 1 1 1 T: 26 1 1 1
<input type="radio"/> Adrien	A: 1 1 1 1 T: 1 1 1 1

 **Spielen**  **Hilfe**  **Ende**

Jetzt kannst Du die Spielstufe auswählen. Wenn Du auf die blaue Maschine rechts im Bildschirm klickst, kannst Du verschiedene Einstellungen vornehmen.

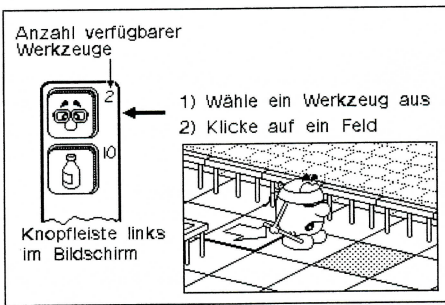
Nachdem Du die Spielstufe ausgewählt hast, zeigt Dir **Blupimania** einige Angaben zum Rätsel. Lies sie genau durch und klicke dann erneut auf Spielen.

Während des Spielhergangs enthält der linke Teil des Bildschirms folgende Zonen:

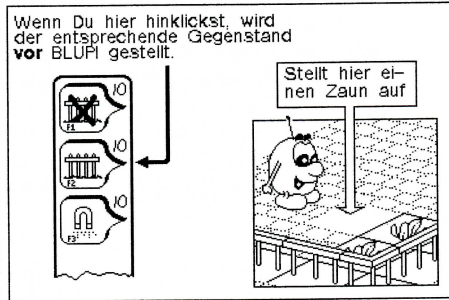


a) Knopfleiste

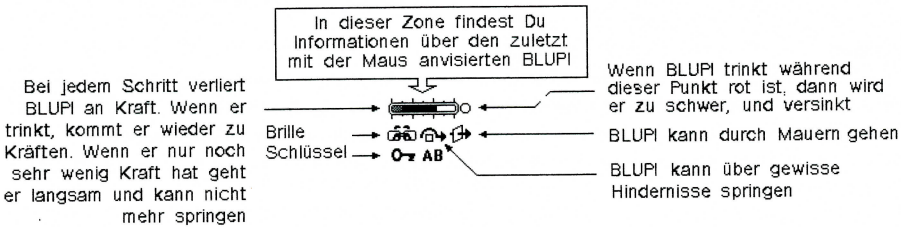
1 Bei BLUPIs ohne Antenne:



2 Bei BLUPIs mit Antenne:

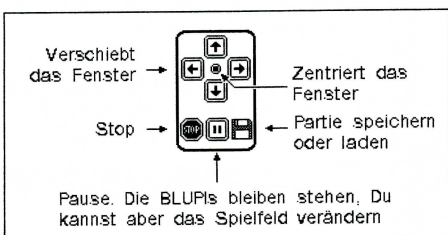


b) Informationszone

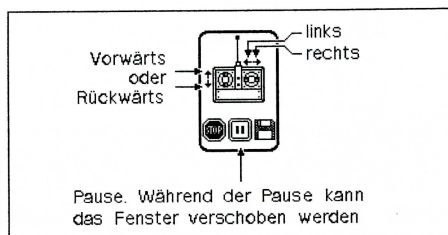


c) Befehlszentrale

1 Bei BLUPIs ohne Antenne:



2 Bei BLUPIs mit Antenne:



Knöpfe

Die Werkzeuge in der Knopfleiste sind von Rätsel zu Rätsel verschieden. Hier sind die wichtigsten Gegenstände aufgeführt.



Aufstellen und Wegräumen von Zäunen



Verschiedene Hindernisse. Das Symbol zeigt an, dass BLUPI über den Gegenstand springen kann, wenn er genügend Kraft hat.



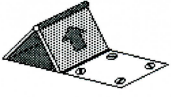
Legt eine Brille hin. Der nächste BLUPI mit Augenbinde der dort vorbeikommt, wird sehend. Wenn er schon sehend ist, dann springt er drüber wenn er genügend Kraft hat.



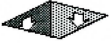
Stellt einen Tisch mit Verpflegung auf.

Gegenstände

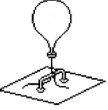
Hier folgt eine Beschreibung der wichtigsten Gegenstände. Für eine Beschreibung aller Gegenstände klicke auf den BLUPI mit dem Buch im Hauptbildschirm.



BLUPI kommt aus dieser Falltüre. Anfangs hat BLUPI immer eine Augenbinde und kann nichts sehen. Er geht zuerst immer nach rechts. Das Feld vor der Falltüre ist normalerweise immer eine Metallplatte, die jedoch eventuell durch eine Falltüre mit der herausspringenden Hand ersetzt werden kann, so dass aus diesem Loch nur ein BLUPI kommt.



Wenn BLUPI in dieses Loch fällt ist er verloren, aber zum Glück kommt er dann wieder aus der Falltüre heraus (nur der BLUPI ohne Antenne). Dieses Loch kann mit Kisten, Kugeln usw. verstopft werden. Wenn der BLUPI mit Antenne in ein Loch fällt, musst Du das Rätsel von vorne anfangen.



Dieser Luftballon ist das Ziel aller BLUPIs. Es können ein oder mehrere Luftballone auf der Spielfläche verteilt sein. Für jeden Luftballon kommt ein BLUPI aus einer Falltüre.



Verschiedene Arten von Böden, über die BLUPI gehen kann. Wenn auf dem Boden eine Metallplatte, ein Gitter oder ein Gully usw. ist, kann kein Gegenstand draufgestellt werden.



Wenn BLUPI aus seinem Loch kommt hat er eine Augenbinde. Er geht dann immer geradeaus bis er auf ein Hindernis stößt. Sobald er auf eine Brille stößt, kann er sehen und geht dann in Richtung der verschiedenen Gegenstände die ihn interessieren: Luftballone, Tische mit Verpflegung, Bücher usw. BLUPI schaut immer in drei Richtungen: nach vorne, nach rechts und dann nach links. Sobald BLUPI etwas interessantes sieht, ändert er die Richtung und geht dort hin; er ändert dann seine Richtung nicht mehr, bis er den zuerst ins Auge gefassten Gegenstand erreicht hat. Das gilt übrigens auch für Magneten.



Jedesmal wenn BLUPI trinkt, nimmt seine Kraft zu. Wenn BLUPI nicht genügend Kraft hat geht er langsam und kann weder über Gegenstände springen noch Gegenstände schieben. Wenn er zuviel trinkt versinkt er. Bestimmte Flaschen enthalten Gift. Wenn BLUPI daraus trinkt, wird er krank und bekommt wieder eine Augenbinde. Finde selber heraus welche Flaschen das Gift enthalten!

Rätsel selber konstruieren

Auf Spielstufe 5 kannst Du selber Rätsel konstruieren. Drei zusätzliche Knöpfe erscheinen dann:

Konstruieren: Zeichnen des Rätsels

Werkzeuge: hier kannst Du bestimmen welche Werkzeuge für das Rätsel zur Verfügung stehen sollen. Du kannst hier ebenfalls den Rätseltext eingeben.

Verändern: Zum Löschen, Verdoppeln und Verschieben von Rätseln. Das letzte Rätsel heisst immer "Neues Rätsel." und dient dazu ein neues Rätsel zu erstellen. Es kommen immer so viele BLUPIs aus den Löchern wie sich Luftballone auf dem Spielfeld befinden. Der erste BLUPI kommt immer aus dem am meisten links liegenden und hintersten Loch heraus. Wenn ein BLUPI auf einer Bananenschale ausrutscht, kommt ein neuer BLUPI aus einem Loch.

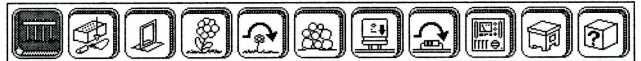
Während der Konstruktion enthält die Knopfleiste kleine Dreiecke. Klicke auf ein Dreieck, halte den Mausknopf gedrückt und wähle eins der Symbole.

Mit dieser Knopfleiste kannst Du verschiedene Böden benutzen und Gegenstände beseitigen.



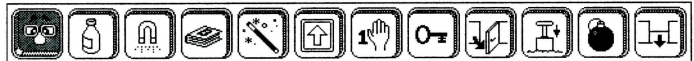
Mit dem ersten Knopf (Planierraupe) wird der gleiche Boden wie der der umgebenden Felder benutzt. Mit dem letzten Knopf kannst Du eine Metallplatte, ein Gully oder ein Gitter benutzen; auf diese drei Objekte kann später beim Spielen kein anderer Gegenstand gestellt werden.

Mit diesen Knöpfen kannst Du verschiedene Hindernisse aufstellen.



Das  Symbol zeigt an, dass BLUPI über das Hindernis springen kann.

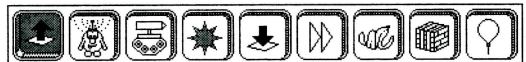
Mit diesen Knöpfen kannst Du dynamische Gegenstände



aufstellen: Brille, Tisch, Magnete usw. Es können mehrere Türen gleicher Art aufgestellt werden (z.B. der Schlüssel A öffnet alle A Türen). Ein BLUPI kann maximal drei Schlüssel tragen (von jeder Sorte einen) und mit jedem Schlüssel kann nur eine Tür geöffnet werden. Du kannst mehrere Bomben und Sprengschalter aufstellen. Wenn der böse BLUPI auf einen Sprengschalter betätigt, explodieren alle entsprechenden Bomben.

Diese Knöpfe haben folgende Bedeutung:

- Falltüren aus denen neue BLUPIs herauskommen
- Ferngesteuerter BLUPI (ohne Antenne)
- Elektrisiermaschinen
- Zauberfeld: wenn BLUPI über dieses Feld geht, wird er für eine Zeit unsichtbar für die Elektrisiermaschinen
- Löcher in die BLUPI fallen kann
- Rollteppiche
- Bananenschalen. Wenn BLUPI auf einer Bananenschale ausrutscht wird er böse
- Kisten, Lattengerüste, Kugeln und Gleitmaschinen
- Luftballon



Sobald Du auf ein Feld klickst, wird der soeben ausgewählte Gegenstand aufgestellt. Indem du erneut auf das selbe Feld klickst, kannst du verschiedene Varianten eines Gegenstands auswählen (Pfeilrichtungen, Art der Elektrisiermaschine, Art der Kiste, Höhe einer Mauer usw.). Konstruiere das Rätsel am besten von hinten nach vorne, denn Felder hinter hohen Gegenständen können nicht immer gesehen werden.

Du kannst Deine selbst konstruierten Rätsel einem anderen BLUPIMANIA Benutzer geben. Kopiere dazu die Dateien BLUPIXE.DAT, BLUPIXF.DAT, BLUPIXG.DAT und BLUPIXH.DAT. BLUPIXE.DAT enthält die Rätsel des ersten Spielers, BLUPIXF.DAT die Rätsel des zweiten usw.

Wettbewerb

sende uns Deine Rätsel. Die besten Rätsel werden prämiert und kommen in die nächste Version von **Blupimania**.