INHALT

1.	Blupimania II	3
2.	Systemanforderungen	3
3.	Installation	3
4.	Spieler	4
5.	Hauptmenu	4
6.	Einstellungen	5
6	S.1. 3-D Karte	5
6	6.2. Grafik	5
6	6.3. Spiel	6
6	6.4. Befehle	7
6	6.5. Sound	7
7.	Rätsel	8
7	7.1. Während dem Spiel	9
7	7.2. Tips und Tricks	10
8.	Challenges	12
9.	Werkstatt	13
ç	9.1. Neu	14
ç	9.2. Verändern	15
	9.2.1. Wasser	16
	9.2.2. Der Boden	17
	9.2.3. Die Gegenstände	17
	9.2.4. Information	19
g	9.3. Exportieren	19
10	Team	20



1. BLUPIMANIA II

BLUPIMANIA II ist eine echte Knacknuss. Ziel ist es, Blupi, ein kleines lustiges Männchen bis zu seinem Ballon zu bringen, wobei allerdings zahlreiche Hindernisse im Weg sind.

Sie geben Blupi Befehle, und er führt sie prompt so gut wie möglich aus. Zum Beispiel kann Blupi Kisten nicht ziehen sondern nur schieben. Klicken Sie zuerst auf Blupi, und dann auf eine der Schaltflächen auf der Kiste, und Blupi begibt sich sofort zu der Kiste und schiebt sie auf das nächste Feld. Außer Kisten kann Blupi auch eine Anzahl weiterer Gegenstände benutzen, die Sie im Laufe des Spiels entdecken werden.

2. SYSTEMANFORDERUNGEN

Für **BLUPIMANIA** benötigen Sie einen modernen Computer mit 3D Grafikkarte.

- o 500 MHz Prozessor
- o 64 Mb RAM
- o 3D Grafikkarte mit 16 Mb RAM
- o 100 Mb freien Speicherplatz auf der Festplatte
- o Windows XP, 2000, ME, 98 oder 95

Folgende Grafikkarten werden speziell empfohlen:

- o nVidia GeForce 2, 3, oder 4
- o Matrox G400, G450 oder Parhelia

Alte 3dfx Voodoo Karten werden nicht offiziell unterstützt, aber das Spiel kann trotzdem mit diesen Karten funktionieren (ohne Garantie).

3. INSTALLATION

Normalerweise wird das Installationsprogramm automatisch ausgeführt sobald Sie die Blupimania CD-Rom einlegen. Wenn nicht, dann öffnen Sie Ihr CD-Rom Laufwerk mit dem Windows Explorer und klicken zweimal auf « autorun.exe » und folgen den Anweisungen.

Microsoft DirectX 8a wird wenn nötig installiert.

4. SPIELER

BLUPIMANIA kann von mehreren Spielern benutzt werden. Der Spielstand jedes Spielers wird separat gespeichert. Zusätzlich steht jedem Spieler eine persönliche Werkstatt zur Verfügung, in der Rätsel selbst gemacht werden können.



Das allererste mal muss ein neuer Spieler erstellt werden. Klicken Sie auf « Neuer Spieler », geben Sie Ihren Namen oder Ihr Pseudonym an und klicken Sie auf « OK ». Danach klicken Sie auf « Auswählen ».

5. HAUPTMENU



Über das Hauptmenü von **BLUPIMANIA II** können Sie sämtliche Funktionen des Spiels erreichen.

Mit « **Rätsel** » gelangen Sie zu den 80 Rätseln, die auf fünf Stockwerke verteilt sind.

Die Schaltflächen « **Challenges** » und « **Werkstatt** » sind anfangs nicht zugänglich, das ist normal.

Mit der Schaltfläche « **Einstellungen** » können Sie verschiedenes einstellen, wie zum Beispiel die Lautstärke oder die Bildschirmauflösung.

Mit« **Neuer Spieler** » können Sie den Spieler wechseln.

Wenn Ihr Kopf zu rauchen beginnt, dann klicken Sie auf « **Beenden** ».

6. EINSTELLUNGEN



6.1. 3D-Karte

Display Driver	Liste sämtlicher Treiber für Ihre Grafikkarte. Benutzen Sie am besten den HAL Treiber und meiden Sie die Treiber mit « T&L » oder « Emulation ».
Auflösung	Hier können Sie die Auflösung und die Anzahl Farben bestimmen. Wenn das Spiel langsam oder ruckartig läuft, versuchen Sie es mit geringeren Auflösungen. Sie werden dann um ein bisschen Probieren nicht herumkommen. Zum Beispiel 1024x768x32 bedeutet eine Breite von 1024 Bildschirmpunkten und eine Höhe von 768 Bildschirmpunkten. Die letzte Zahl bezeichnet die Anzahl Farben, 16 entspricht einigen Tausend Farben, 32 bedeutet Millionen von Farben.
Vollbildschirm	Normalerweise bedeckt das Fenster des Spiels den gesamten Bildschirm. Wenn Sie dieses Kontrollkästchen deaktivieren, dann läuft das Spiel in einem Fenster von 640x480 Punkten.
Änderungen übernehmen	Klicken Sie auf diese Schaltfläche um die Änderungen zu übernehmen.

6.2. Grafik

~	Lichtreflexe	Simuliert Reflexe im Objektiv der virtuellen Kamera, wenn diese in Richtung Sonne blickt.
>	Strahlen	Senkrechte Strahlen über den Wasserflächen.
~	Wetter	Darstellung von Schnee und Regen in bestimmten Rätseln.
~	Wassereffekte	Wellen und sonstige Effekte auf Wasseroberflächen.
>	Schatten	Schlagschatten auf dem Boden.
*	Schmutz	Darstellung von Schmutz auf den verschiedenen Gegenständen.

*	Detaillierte Gegenstände	Die 3D Gegenstände werden detaillierter und somit realitätsnaher dargestellt. Zum Beispiel sind die Kisten dann nicht nur einfache Würfel sondern entsprechen komplexeren Formen.
~	Ziergegenstände	Darstellung von Ziergegenständen, die für die Rätsel keine direkte Bedeutung haben, wie zum Beispiel Bäume, Sträucher oder Tiere.
~	Schatten unter der Maus	Der Mauszeiger wird mit einem Schatten dargestellt.

6.3. Spiel

	Horizontale/ vertikale Scrollgeschwindigkeit	Scrollgeschwindigkeit, wenn der Mauszeiger am oberen, unteren, linken oder rechten Rand anstößt oder wenn Sie die Pfeiltasten benutzen.
~	Scrollen mit der Maus	Der Bildschirm wird gescrollt wenn der Mauszeiger am oberen, unteren, linken oder rechten Rand anstößt oder wenn der rechte Mausknopf gedrückt wird.
~	Vertikal/Horizontal scrollen invertiert	Wenn die Maus am Rand anstößt oder wenn der rechte Mausknopf gedrückt wird, wird anders herum gescrollt.
~	Beben bei Explosionen	Sobald eine Gegenstand explodiert, wackelt der Bildschirm.
>	Filmsequenzen	Kleine Filmsequenzen am Anfang der Rätsel wenn Blupi ankommt.
~	Hilfstexte	Zeigt Anweisungen zum Rätsel und weitere Hinweise nach jeweils 10 Minuten.
~	Hilfsblasen	Zeigt die Hilfsblasen sobald die Maus über einem Gegenstand oder einer Schaltfläche zum stehen kommt.
~	Beschleunigt wenn es lang dauert	Wenn ein Rätsel nach 10 Minuten noch nicht gelöst ist, dann geht Blupi schneller.

6.4. Befehle mit der Tastatur

Standardbelegung	Funktion	Genaue Bedeutung
Pfeil nach links	Nach links scrollen	Tasten mit denen der Bildschirm gescrollt wird.
Pfeil nach rechts	Nach rechts scrollen	Blidschifft gescholit wird.
Pfeil nach oben	Nach oben scrollen	
Pfeil nach unten	Nach unten scrollen	
Mausrad nach oben oder Delete	Nach rechts drehen	Benutzen Sie das Mausrad (wenn Ihre Maus eins hat) um die Kamera zu drehen.
Mausrad nach unten oder Page Down	Nach links drehen	
Leertaste	Beendet Blupis aktuelle Handlung	Damit können Sie Blupi stoppen wenn Sie ihm zum Beispiel versehentlich einen falschen Befehl gegeben haben.
F1	Anweisungen	Zeigt die Anweisungen, die am Anfang des Rätsels gezeigt werden. Für einige Rätsel gibt es allerdings keinerlei Anweisungen.

6.5. Sound

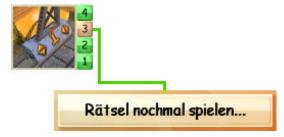
	Lautstärke von Blupis Stimme	Lautstärke von Blupis Stimme.
	Lautstärke der Geräuscheffekte	Lautstärke der Geräuscheffekte wie Explosionen, Motoren, runter fallende Kisten usw.
	Geräuschkulisse	Lautstärke der Geräuschkulisse wie Wasserplätschern, Lava usw.
*	3D-Sound	Mit manchen Soundkarten kann ein 3D-Effekt für den Sound simuliert werden. Das funktioniert besonders gut wenn Sie vier oder mehr Lautsprecher haben.

7. RATSEL



Es gibt 80 Rätsel, die auf 5 Stockwerke verteilt sind. Jedes Stockwerk besteht aus 4 verschiedenen Welten, die jeweils vier Rätsel enthalten. Am Anfang haben Sie nur auf die vier Welten den ersten Stockwerkes Zugriff. Sobald die 16 Rätsel eines Stockwerkes gelöst sind, bekommen Sie Zugriff auf das nächste Stockwerk.

Rätsel lösen	Versuchen Sie ein noch nicht gelöstes Rätsel zu lösen.
Rätsel noch mal spielen	Lösen Sie ein bereits gelöstes Rätsel von neuem, nur so zum Spaß.
Abbrechen	Kehrt zum Hauptmenü zurück.



Klicken Sie auf die Schaltflächen « 1 » bis « 4 » rechts des entsprechendem Bildes. Eine rote Schaltfläche bedeutet, dass das Rätsel noch nicht gelöst worden ist, eine grüne bedeutet, dass es schon gelöst worden ist. Die vier Rätsel innerhalb einer Welt müssen der Reihe nach gelöst werden.

7.1. Während dem Spiel

Folgende Schaltflächen kommen beim Spielen vor:

	Ort	Funktion
×	Oben rechts	Zeigt eine Menü mit dem Sie das aktuelle Rätsel abbrechen oder neu anfangen können, oder die Einstellungen ändern können. Die Taste Esc bewirkt das selbe.
i	Unten links	Zeigt Hinweise zur Lösung des Rätsels. Diese Schaltfläche erscheint erst, nachdem Sie 10 Minuten im Rätsel verbracht haben.
~	Unten rechts	Schließt das Fenster mit den Anweisungen. Die Taste F1 bringt es wieder zum Vorschein.
2	Unten links	Widerruft die letzte Handlung. Dies ist besonders praktisch wenn Sie zum Beispiel eine Kiste versehentlich zu weit geschoben haben. Sie können die letzten 100 Handlungen widerrufen.
	Unten links	Damit können Sie Blupi stoppen wenn Sie ihm zum Beispiel versehentlich einen falschen Befehl gegeben haben. Die Leertaste bewirkt das selbe.

Wenn Sie während einem Rätsel auf klicken oder auf **Esc** drücken, dann erscheint folgendes Menü:



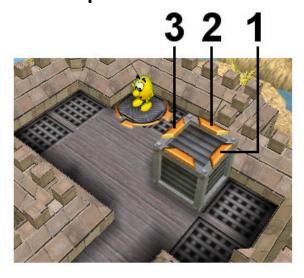
Schließt das Menü und Sie können weiter rätseln.

Änderung der Einstellungen ohne das Rätsel zu verlassen.

Fängt das Rätsel noch einmal von vorne an.

Aufgeben des Rätsel und Rückkehr zur Rätselauswahl.

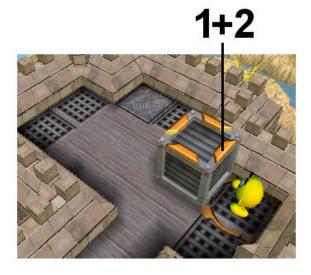
7.2. Tips und Tricks





Sie können mehrere Befehle im Voraus erteilen und zwar für jeden Blupi extra. Sie brauchen nicht abzuwarten bis ein Befehl ausgeführt ist, bevor Sie den nächsten erteilen. Im obigen Beispiel wird der Reihe nach schnell auf die Schaltflächen 1, 2 und schließlich 3 geklickt. Blupi macht sich sofort nach dem ersten Klick an die Arbeit und führt dann die anderen Befehle der Reihe nach aus. Während Blupi arbeitet, können Sie jederzeit neue Befehle erteilen und so eine Menge Zeit sparen.

Bemerkung: Solange eine Kiste geschoben wird kann diese nicht angeklickt werden, und Sie müssen warten bis diese wieder unbeweglich ist.





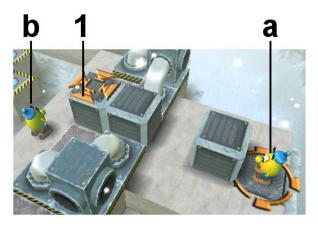
Wenn Sie zweimal auf die selbe Schaltfläche klicken, dann wird die Kiste um zwei Felder weiter geschoben, wie im obigen Beispiel. Sie können auch dreimal oder noch öfter klicken.

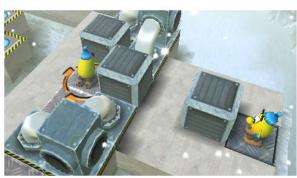
3 + klick





Während Sie auf eine Schaltfläche klicken, können Sie die Zifferntasten **1** bis **9** Ihrer Tastatur gedrückt halten um einen Befehl automatisch 1 bis 9 mal zu wiederholen. Im obigen Beispiel wird die Taste **3** gedrückt gehalten um die Schiebemaschine dreimal vorwärts fahren zu lassen. Echt praktisch, oder ?





Wenn Sie einen Befehl erteilen der nicht ausgeführt werden kann, dann wird der Befehl wenn möglich automatisch einem anderen Blupi erteilt. Die im Voraus erteilten Befehle werden ebenfalls dem anderen Blupi erteilt. Im obigen Beispiel ist Blupi **a** ausgewählt. Wenn Sie auf die Schaltfläche **1** klicken, dann wird der Befehl automatisch Blupi **b** erteilt, denn Blupi **a** kann die Kiste nicht erreichen.





Wenn Sie die Taste **Ctrl** (**Strg** auf manchen Tastaturen) gleichzeitig mit den Pfeiltasten drücken, dann können Sie den Kamerablickwinkel verändern.

Wenn Sie den **rechten Mausknopf** gedrückt halten, dann können Sie mit der Maus die Kamera bewegen.

8. CHALLENGES



Sobald die 16 Rätsel des ersten Stockwerks gelöst sind haben Sie Zugriff auf die ersten Challenges. Einige Challenges sind einfach (cool) andere eher schwierig (hard). Manche Challenges scheinen unlösbar, aber wir garantieren, dass es für jeden eine Lösung gibt.

Einige Challenges können nicht sofort benutzt werden; es handelt sich dabei um solche, die entweder in Welten stattfinden, die in den normalen Rätseln noch nicht gelöst worden sind oder um selbst gebaute, die noch nicht getestet worden sind. Alle zugänglichen Challenges haben garantiert eine Lösung.

Challenge Versuchen Sie das Rätsel zu lösen annehmen	
Importieren Kopieren Sie heruntergeladene oder per E-mail erhaltene Rätsel in Ihren Ordner "Eigene Dateien" Unterordner "Blupimania2". Diese Schaltfläche ermöglicht es, sie in die aktuelle Liste der Challenges zu kopieren.	
Löschen	Löscht den Challenge. Achtung, er wird für alle Spieler und zwar endgültig gelöscht.
Abbrechen	Kehrt zum Hauptmenü zurück

9. WERKSTATT



Sobald die Rätsel im ersten Stockwerk gelöst sind (siehe Kapitel 7, Seite 8), haben Sie Zugriff auf die Werkstatt, in der Sie Ihre eigenen Rätsel bauen können. Jeder Spieler (siehe Kapitel 4, Seite 4) hat seine eigene Werkstatt. Sie können dort in Ruhe Ihre Rätsel bauen und testen. Sobald Sie mit dem Rätsel zufrieden sind können Sie es "exportieren" und somit den anderen Spielern zugänglich machen.

Neu	Erstellt ein neues Rätsel in einer Welt Ihrer Wahl. Sie können nur diejenigen Welten verwenden, deren sämtliche Rätsel gelöst sind (siehe Kapitel 9.1, Seite 13).
Umbenennen Ändert den Namen der Datei	
Löschen Löscht die Datei (und somit auch das Rätsel)	
Verändern	Verändern des Rätsels (siehe Kapitel 9.2, Seite 15).
Testen	Hier können Sie das Rätsel auf seine Spielbarkeit testen und sichergehen, dass eine Lösung existiert.
Exportieren	Sobald ein Rätsel getestet worden ist und eine Lösung existiert (Sie müssen das Rätsel testen und komplett lösen), kann es exportiert werden (siehe Kapitel 9.3, Seite 19).
Abbrechen	Kehrt zum Hauptmenü zurück

9.1. Neu

Sie können neue Rätsel in einer bestimmten Welt nur dann erstellen, wenn Sie die Rätsel 1 bis 4 der entsprechenden Welt gelöst haben.

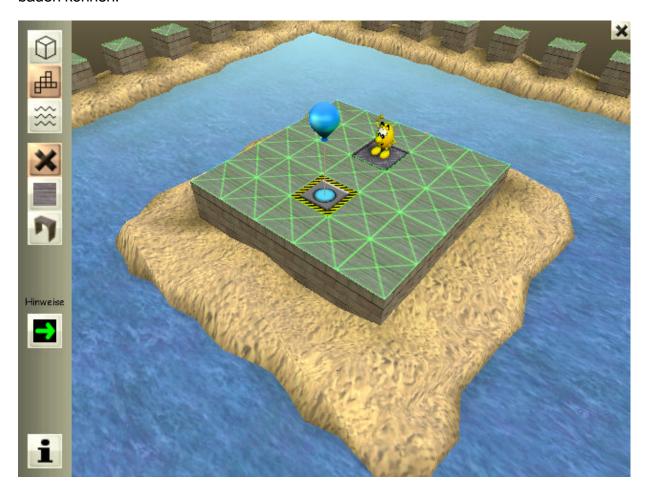


Kisten, Minen und andere gewöhnliche Gegenstände sind in allen Welten verfügbar. Gewisse andere Gegenstände sind jedoch nur in bestimmten Welten verfügbar. In der folgenden Tabelle finden Sie eine Zusammenfassung sämtlicher speziellen Gegenstände mit den Welten in denen sie verfügbar sind :

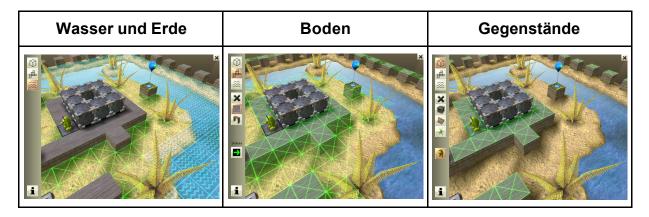
1	Castella	
1	Paradiso	Sprungbrett
	Vulkano	Kran
	Mechano	Falltür, Katapult
2	Sahara	Tunnel
_	Hiverna	
	Samba	Schiebemaschine, Säule
	Medieva	Verrückter Roboter, Türe, Schlüssel
2	Vegeta	
3	Inferno	Zaubertrank
	Futura	Kugel, Fensterscheibe
	Alibaba	Bohrmaschine, Kugel, Tunnel
1	Studio	Falltür, Kugel
4	Cata	Falltür, Katapult
	Allegro	Falltür, Käfig
Cemento Kugelbombe		Kugelbombe, Kugel
5	Labo	Falltür, Kugel, Fensterscheibe
)	Mystica	Falltür, Klebetrank, Zaubertrank
	Fantasia	Falltür, Käfig, Wagen, Zaubertrank, Klebetrank
	Natura	Falltür, Blaster, Käfig, Wagen, Zaubertrank, Klebetrank

9.2. Verändern

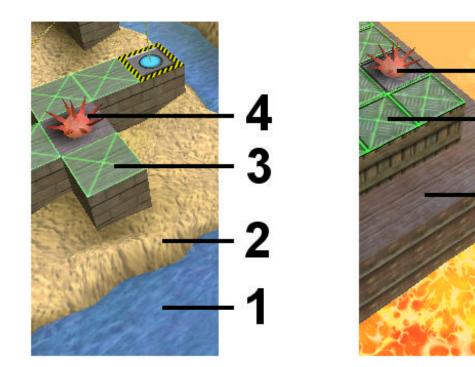
Mit der Schaltfläche « Verändern » gelangen Sie in den Editor, wo Sie selbst Rätsel bauen können.



Die drei oberen Schaltflächen bestimmen auf welcher Ebene Sie arbeiten. Wasser und Erde sind auf der untersten Ebene, der Boden befindet sich auf der mittleren Ebene und die Gegenstände befinden sich auf der obersten Ebene.



Beachten Sie das grüne Gitter, das anzeigt auf welcher Ebene Sie gerade arbeiten. Sie können nur dort arbeiten wo gerade das grüne Gitter sichtbar ist.



0	Gegen- stände	Ermöglicht es, Gegenstände (4) auf den Boden (3) zu stellen.
4	Sol	Ermöglicht es, den Boden (3) zu definieren, auf den Sie später Gegenstände (4) stellen können und worauf Blupi sich bewegen kann
***	Wasser	Ermöglicht zu definieren, wo Wasser (1) sein soll. In manchen Welten wird das Wasser durch Lava oder durch Eis ersetzt.

9.2.1. Wasser

Fangen Sie beim Rätselbau mit der untersten Ebene, dem Wasser an. Klicken Sie auf ein Wasserfeld um es in ein Erdfeld umzuwandeln, oder auf ein Erdfeld um es in ein Wasserfeld umzuwandeln. Wenn Sie den Mausknopf gedrückt halten, können Sie größere Flächen auf einmal umwandeln.

Es ist nicht immer einfach zu sehen wo gerade Wasser und wo Erde ist. Beachten Sie deshalb die beiden folgenden Symbole:

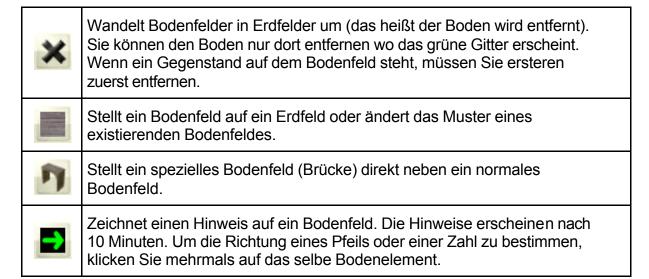
***	Blau	Wasser, Lava oder Eis
\boxtimes	Grün	Erde



Wenn Sie ein Wasserfeld erstellen wollen, dann müssen Sie zuerst den Gegenstand entfernen (falls vorhanden) und dann den Boden entfernen (falls vorhanden).

9.2.2. Der Boden

Sie können ein Bodenfeld nur auf einem Erdfeld erstellen. Wenn Sie den Mausknopf gedrückt halten, dann können Sie größere Flächen auf einmal umwandeln. Die Wasserfelder werden so nicht verändert. Sie können immer nur dort eingreifen wo das grüne Gitter erscheint.

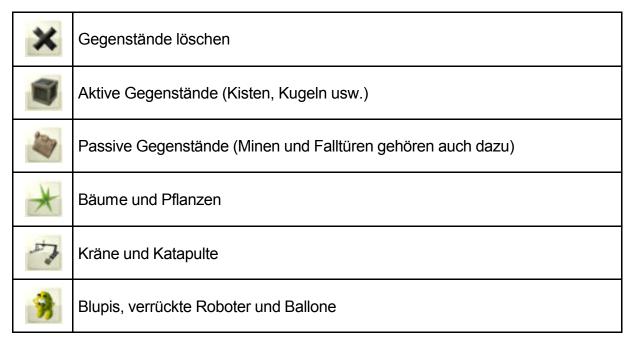


Bemerkung: Diese Symbole können entsprechend der aktuellen Welt auf unterschiedliche Weise dargestellte werden.

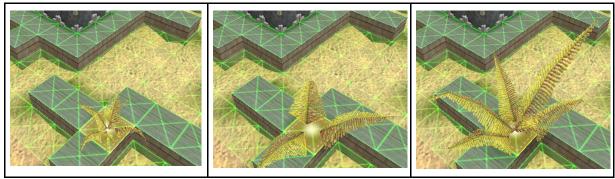
9.2.3. Die Gegenstände

Aktive Gegenstände, das heißt Gegenstände, die von Blupi bewegt werden können, also Kisten, Kugeln, usw. müssen auf Bodenfelder aber nicht auf Erdfelder gestellt werden, damit Blupi sie erreichen kann. Blupis und Ballone können nur auf

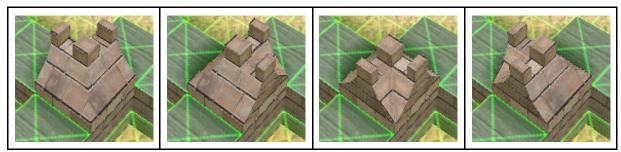
Bodenfelder gestellt werden. Wie Sie schon vermuten, können Sie immer dort etwas hinstellen oder löschen wo das grüne Gitter zu sehen ist.



Bemerkung: Diese Symbole können entsprechend der aktuellen Welt auf unterschiedliche Weise dargestellte werden.



Einige Gegenstände gibt es in verschiedenen Ausführungen. Klicken Sie mehrmals auf das selbe Feld, um die verschiedenen Ausführungen durchzugehen.



Einige Gegenstände können in verschiedenen Richtungen aufgestellt werden. Klicken Sie mehrmals auf das selbe Feld um die Richtung zu ändern.

Große Gegenstände wie Kräne und Katapulte nehmen mehrere Felder ein. Sie können einen solchen Gegenstand nur dann aufstellen wenn sämtliche Felder des Gegenstands auf Bodenfeldern liegen.

9.2.4. Information



Mit diesem Symbol geben Sie die Anweisungen sowie die Hinweise und den Namen des Autors des Rätsels an.



Anweisungen	Anweisungen, die am Anfang des Rätels zu sehen sind. Der Anfang dieses Textes kommt ebenfalls in die letzte Kolonne der Liste der Challenges. (siehe Kapitel 8, Seite12).
Hinweise	Hier können Sie Hinweise für die Lösung des Rätsels angeben. Diese Hinweise können vom Spieler erst nach 10 Minuten eingesehen werden.
Autor	Autor des Rätsels.

9.3. Exportieren

Ein Rätsel muss unbedingt zu Ende getestet werden (das heißt bis zur Lösung) bevor es exportiert werden kann. Sie können an zwei verschiedene Orte exportieren:



In die Challenges (für alle Spieler)

Das Rätsel erscheint in der Liste der Challenges aller Spieler.



✓ In den Ordner "Eigene Dateien/BlupiMania2"

Das Rätsel wird in den Ordner "BlupiMania2" im Ordner "Eigene Dateien" kopiert, von wo Sie es dann zum Beispiel per E-mail an andere Spieler verschicken können.

10. TEAM

Firma	EPSITEC SA, Mouette 5, CH-1092 Belmont
	Schweiz
	www.epsitec.ch
Programmierung	Daniel Roux, Denis Dumoulin, Michael Walz
Grafik	Daniel Roux
Rätsel	Daniel Roux, Denis Dumoulin
Betatester	Denis Dumoulin, Michèle Cottler, Arnaud Cottler, Linda Roux, Adrien Roux, Nolvène Roux
Übersetzungen	Michael Walz, David Besuchet