

Inhalt

1. Bevor Sie spielen	3
2. Installation.....	3
3. Die Geschichte.....	4
4. Spielen.....	5
5. Bildschirm	7
6. Einstellungen.....	9
7. Die Maus	10
8. Die Tastatur	12
9. Das Spiel	13
10. Feinde.....	19
11. Konstruktion.....	22
12. Support.....	24
13. Credits.....	24



Copyright

Planet Blupi, © 1997 EPSITEC SA. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Softwareprogramm sowie das dazugehörige schriftliche Material sind urheberrechtlich geschützt. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis von Epsitec SA, CH-1092 Belmont dürfen sie weder ganz noch teilweise kopiert, fotokopiert, reproduziert, übersetzt oder anderweitig bearbeitet werden.

Die in diesem Buch enthaltenen Angaben können ohne vorhergehende Ankündigung geändert werden.

Blupi ist ein eingetragenes Warenzeichen der EPSITEC SA.

Microsoft, Windows und Windows 95 sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

1. Bevor Sie spielen

Um mit *Planet Blupi* spielen zu können, brauchen Sie einen Computer mit mindestens folgenden Eigenschaften :

OS	Microsoft Windows 95
CPU	Pentium 60 (Pentium 120 empfohlen)
RAM	8 Mbytes
CD-Rom	2x (mindestens 300 KBytes/Sekunde)
Bildschirmkarte	1 MB Localbus, kompatibel mit Microsoft DirectDraw, Auflösung 640x480 mit 256 Farben
Soundkarte	Windows 95 kompatible Soundkarte (optional)
Eingabegeräte	Tastatur und Maus
Festplatte	30 Mbytes freien Speicherplatz

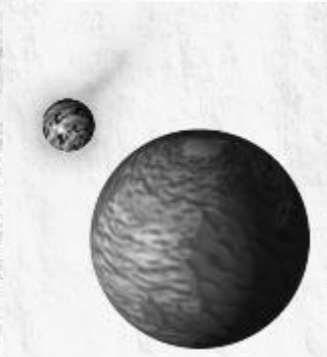
2. Installation

1. Fügen Sie die "*Planet Blupi*" CD-Rom in das CD-Rom Laufwerk ein.
2. Klicken Sie zweimal auf das Symbol Ihres CD-Rom Laufwerks
3. Klicken Sie zweimal auf "*Install*"
4. Folgen Sie den Anweisungen

Das Installationsprogramm fragt ob Sie Microsoft DirectX auf Ihrem Computer installieren wollen. DirectX ist eine Microsoft Erweiterung, die für Planet Blupi notwendig ist.

Beachten Sie bitte ebenfalls die "Readme.txt" Datei.

3. Die Geschichte

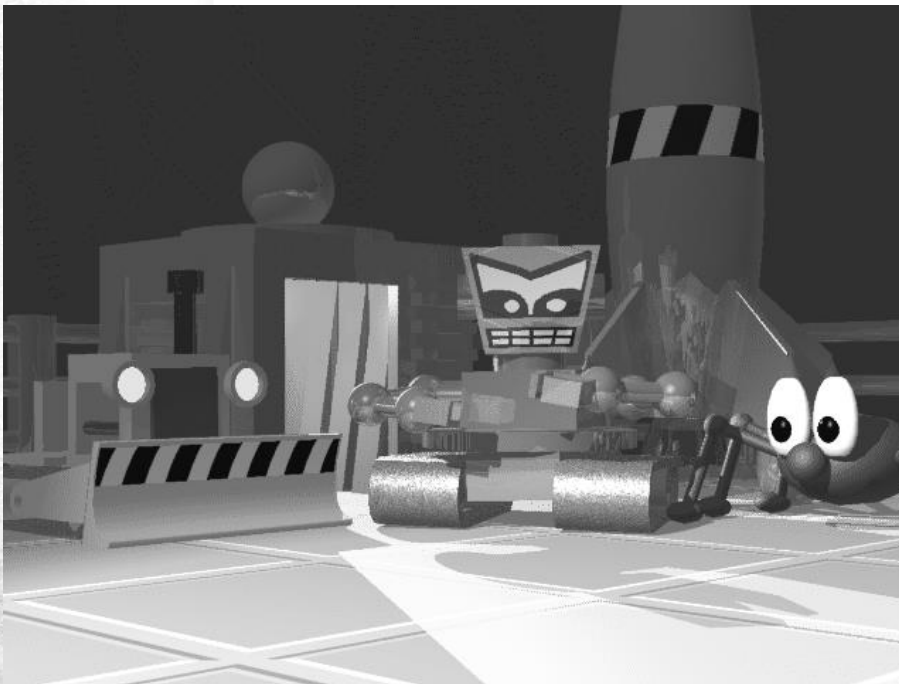


Blupi lebt vergnügt auf seinem Planeten, bis eines Tages ein seltsamer Meteor einschlägt. Später entdeckt Blupi einen gefährlichen Virus, der ihn mit einer seltsamen Krankheit ansteckt und dazu noch allerlei Ungetüme, die ihm das Leben schwer machen.

Was ist los ?

Der Meteor ist in Wirklichkeit ein Raumschiff, das einen ganz speziellen Roboter transportiert. Dieser Roboter baut Fabriken und Werkstätten, in denen Viren und andere unangenehme Erscheinungen produziert werden.

Blupi muss jetzt den Reichtum seines Planeten dazu benutzen, um die Eindringlinge wieder zu vertreiben...



4. Spielen

Sobald das Spiel installiert ist, gehen Sie folgendermassen vor um zu spielen :

1. Fügen Sie die "*Planet Blupi*" CD-Rom in das Laufwerk ein.
2. Klicken Sie auf den "*Start*" Knopf, dann auf "*Programme*", "*Blupi*" und "*Planet Blupi*".



Nach einigen Sekunden erscheint der Hauptbildschirm mit folgenden fünf Symbolen :



Demo

Automatische Demo.



Training

Hier befinden sich sechs einfache Trainingsmissionen, mit denen Sie sich an das Benutzerinterface gewöhnen können.



Missionen

Hier befinden sich 30 Missionen, eine spannender und aufregender als die andere.



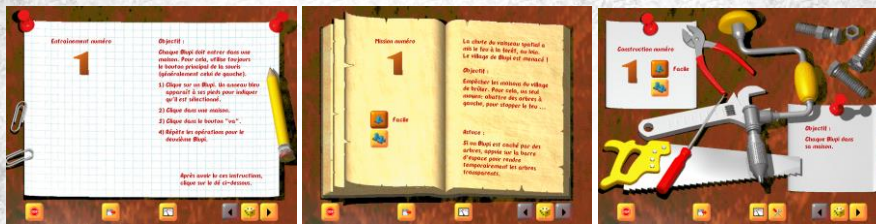
Konstruktion

Bauen Sie Ihre eigenen Missionen, und lassen Sie sie von Ihren Freunden und Bekannten auflösen !



BLUPI verlassen

Verlässt das Spiel und kehrt zu Windows 95 zurück.



Vor jeder Mission wird das zu erreichende Ziel angezeigt. Dieser Text kann ebenfalls während der Mission gelesen werden.



Einfach oder Schwierig

Wahl des Schwierigkeitsgrades, der die Ausbreitungsgeschwindigkeit des Feuers und die Anzahl produzierter Feinde beeinflusst.



Beenden

Kehrt zum Hauptbildschirm zurück.



Eine andere Mission öffnen

Öffnet eine zuvor gespeicherte Mission.



Einstellungen

Einstellungen wie Lautstärke usw. (siehe Kapitel 6).



Diese Mission konstruieren

Dieser Knopf ist nur im Konstruktionsmodus vorhanden (siehe Kapitel 11).



Vorhergehende Mission

Kehrt zur vorhergehenden Mission zurück.



Diese Mission spielen

Startet diese Mission



Nächste Mission

Geht zur nächsten Mission über soweit dies möglich ist.



Sobald eine Mission unterbrochen wird, ändern sich die Knöpfe am unteren Rand des Bildschirms wie folgt :



Mission aufgeben

Benutzen Sie diesen Knopf um eine Mission neu anzufangen oder um eine andere Mission zu spielen..



Eine andere Mission öffnen

Öffnet eine zuvor gespeicherte Mission.



Mission speichern

Speichert die Mission in einem der zehn Speicherplätze.



Einstellungen

Einstellungen wie Lautstärke usw. (siehe Kapitel 6).



Hilfe

Dieser Knopf erscheint nach einigen Minuten und gibt Ihnen Hinweise, wie die Mission gelöst werden kann.

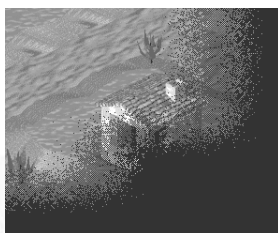


Mission weiterspielen

Nimmt die unterbrochene Mission wieder auf.

5. Bildschirm

Während einer Mission sieht der Bildschirm folgendermassen aus :

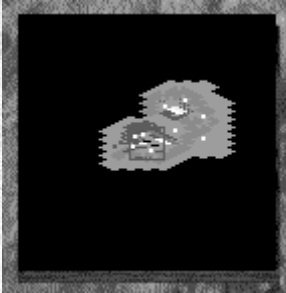


Die **schwarzen Zonen** entsprechen den Gebieten, die Blupi noch nicht erforscht hat.

So lange Blupi nicht in die Nähe eines feindlichen Lagers gelangt ist, können Sie nicht wissen wie es in diesem Lager aussieht.



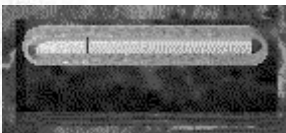
Wenn Sie auf das kleine gelbe Dreieck (oben in der Mitte) klicken, können Sie während der Mission den dazugehörigen Text lesen. Nach einigen Minuten erscheint ein Knopf mit einem Fragezeichen, der Ihnen Hinweise gibt, wie die Mission gelöst werden kann.



Die **Landkarte** links oben im Bildschirm zeigt eine Übersicht der gesamten schon erforschten Gebiete. Ein gelber Punkt entspricht einem Blupi und ein roter Punkt entspricht einem Feind.

Wenn Sie mit dem **linken** Mausknopf auf die Landkarte klicken, dann wird diese Stelle gezeigt.

Wenn Sie mit dem **rechten** Mausknopf auf die Landkarte klicken, dann geht der augenblicklich ausgewählte Blupi dort hin.



Unter der Landkarte befinden sich zwei **Messinstrumente**. Das obere Instrument in blau oder rot zeigt die Energiereserve des ausgewählten Blupis an. Sobald dieses Instrument rot wird, heisst das, dass der entsprechende Blupi fast keine Kraft mehr hat, und er unbedingt Tomaten essen muss.



Unter den Instrumenten befindet sich eine Zusammenfassung aller vorhandenen Gegenstände und Figuren. Die Zahl entspricht der Anzahl der Gegenstände oder Figuren.

Achtung: Es zählen nur diejenigen Gegenstände, die auf dem Boden liegen. Ein Gegenstand, der gerade von einem Blupi transportiert wird, erscheint nicht. Desgleichen werden Jeeps die gerade gefahren werden nicht mitgezählt.

Indem Sie auf eines der Symbole in der Zusammenfassung klicken, wird der entsprechende Gegenstand oder die Figur mit einem gelben Pfeil darüber gezeigt. Wenn der Gegenstand oder die Figur in mehreren Exemplaren vorkommt, dann können Sie durch mehrfaches klicken alle diese Figuren oder Gegenstände nacheinander zeigen..

Ganz unten links im Bildschirm befinden sich drei Knöpfe :



Stop

Hält die Mission provisorisch an.



Einstellungen

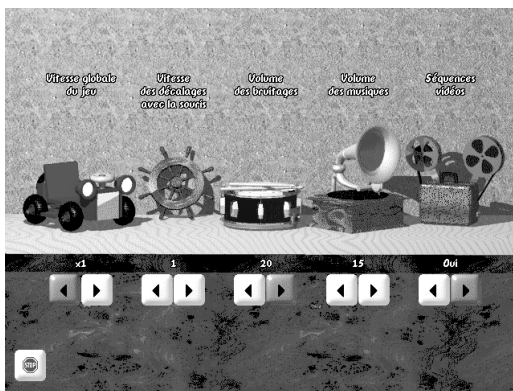
Einstellungen wie Lautstärke usw. (siehe Kapitel 6).



Speichern

Speichert die Mission in einem der zehn Speicherplätze. Die Mission kann dann später wieder weitergeführt werden. Es können bis zu zehn Missionen gespeichert werden.

6. Einstellungen



Globale Geschwindigkeit des Spiels (x1 bis x2)

Hier können Sie die globale Geschwindigkeit des Spiels um den Faktor 2 erhöhen. Sie können auch während einer Mission die Tasten F5 (normal) und F6 (schnell) betätigen.

Geschwindigkeit der Bildschirmverschiebungen mit der Maus (keine, 1 bis 3)

Diese Einstellung beeinflusst die Geschwindigkeit, mit der der Bildschirm verschoben wird wenn Sie mit der Maus den Bildschirmrand berühren.

Lautstärke der Geräuscheffekte (0 bis 20)

Beeinflusst die Lautstärke aller Geräusche, die während des Spiels vorkommen.

Lautstärke der Musik (0 bis 20)

Beeinflusst die Lautstärke der Musik während den Missionen.

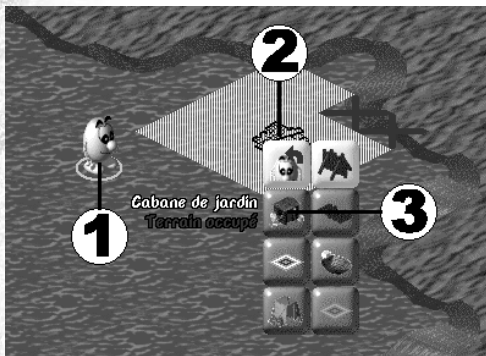
Videosequenzen (ja oder nein)

Einige Missionen enthalten eine kleine Videosequenz. Mit dieser Einstellung können Sie diese Filme abschalten.

7. Die Maus

Bei jeder Mission zeigen Sie Blupi was er zu tun hat. Er gehorcht Ihnen blind. Um Blupi etwas zu befehlen, gehen Sie folgendermassen vor :

1. Wählen Sie einen Blupi aus (linker Mausknopf).
2. Klicken Sie mit dem linken Mausknopf auf die Stelle wo Blupi etwas tun soll.
3. Wählen Sie in dem darauf erscheinenden Popupmenu aus, was Blupi tun soll.



Sobald ein Blupi ausgewählt ist, erscheint ein Ring um seine Beine. Dieser Blupi wird dann die nächste Handlung ausführen. Wenn Sie einem Blupi eine zweiten Befehl geben wollen, ist es nicht notwendig ihn ein zweites mal auszuwählen.

Wenn Sie zum Beispiel ein Gartenhäuschen bauen wolle, können Sie folgendermassen vorgehen :

1. Klicken Sie auf den gewünschten Blupi, wenn er noch keinen Ring um die Beine hat.
2. Klicken Sie auf den Bretterstapel. Darauf hin erscheint ein Popupmenu.
3. Wählen Sie die gewünschte Handlung aus : "Gartenhäuschen".

Die Handlungen, die momentan nicht möglich sind, erscheinen in grau, und ein Text in rot erklärt Ihnen warum.

Wenn Sie keine der vorgeschlagenen Handlungen ausführen wollen, bewegen Sie den Mauspfel einfach etwas beiseite und das Popupmenu verschwindet wieder.

Während ein Blupi arbeitet oder eine beliebige andere Handlung ausführt, können Sie schon einen anderen Blupi auswählen und ihm etwas anderes befehlen. Beliebig viele Blupis können gleichzeitig arbeiten.



Sie können einem arbeitendem Blupi befehlen aufzuhören, indem Sie **zweimal** auf ihn klicken und dann auf den "Stop" Knopf, klicken. Er bringt die angefangene Arbeit noch zu Ende und hört dann auf. Das "Stop" Zeichen, das dann über ihm erscheint heisst, dass er im Begriff ist mit der Arbeit aufzuhören.

Wenn ein Blupi Tomaten anbaut und dann nach einiger Zeit aufhört, weil er zu müde ist, können Sie ihn essen lassen und ihm dann befehlen weiter Tomaten anzubauen. Wenn Sie dann erneut auf das Gartenhäuschen klicken, erscheint ein neuer Knopf im Popumenu :



1. **Tomaten anbauen...**
2. **Essen**

Wenn Sie auf diesen Knopf klicken, dann wiederholt Blupi die Handlungen "anbauen" und "essen" solange wie er Platz für die Tomaten findet.

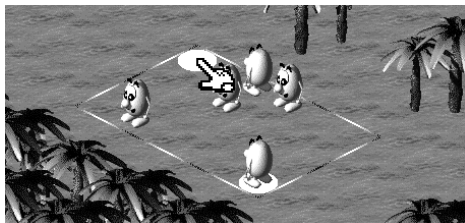
Weitere Handlungsfolgen können automatisch wiederholt werden :

- Blumen pflücken und sie im Labor verarbeiten.
- Eisen abbauen und eine Bombe, einen Jeep oder eine Rüstung bauen.
- Einen Baum fällen, und eine Palisade, eine Brücke oder ein Boot bauen.

In diesen Fällen hört Blupi auf sobald er Hunger hat.

Sie können **mehrere Blupis** gleichzeitig auswählen. Es gibt zwei Möglichkeiten :

1. Halten Sie die Umschalt Taste gedrückt während Sie nacheinander auf mehrere Blupis klicken.
2. Sobald die Maus einen Blupi anvisiert, drücken Sie den linken Mausknopf nieder, halten ihn gedrückt und bewegen Sie die Maus. Alle Blupis in dem so bezeichneten Rechteck werden ausgewählt.



Der rechte Mausknopf ist eine Abkürzung. Er befiehlt dem ausgewählten Blupi, die natürlichste Handlung, an der Stelle, wo Sie geklickt haben, auszuführen. Wenn Sie zum Beispiel auf einen Bretterstapel klicken, dann nimmt Blupi ihn auf den Kopf. Wenn Blupi gerade Blumen auf dem Kopf trägt, und Sie klicken mit dem rechten Knopf auf ein Labor, dann wird Blupi die Blumen dort verarbeiten. Wenn Sie auf Tomaten klicken, dann wird Blupi sie essen wenn er müde ist oder sie auf den Kopf nehmen.

Sobald die Maus den Bildschirmrand berührt wird das Blickfeld auf das Spielfeld in die entsprechende Richtung verschoben. In den Einstellungen können Sie die Verschiebungsgeschwindigkeit verändern oder gegebenenfalls ganz abstellen. (siehe Kapitel 6)

8. Die Tastatur

Pfeiltasten

Mit diesen Tasten können Sie das Blickfeld auf das Spielfeld verschieben.

Leertaste

Sobald Sie auf die Leertaste drücken, werden sämtliche Objekte durchsichtig. Es wird somit sehr einfach, hinter Gebäuden und Bäumen versteckte Blupis wiederzufinden.

Pause

Stoppt vorübergehend die Mission und die Musik. Wenn Sie erneut auf diese Taste drücken, geht die Mission weiter.

Die Taste F1

Sobald Sie auf diese Taste drücken, erscheint oben am Bildschirm eine Tafel mit dem Ziel der Mission. Wenn Sie erneut auf F1 drücken, verschwindet die Tafel wieder.

Die Tasten F5 und F6

F6 beschleunigt den gesamten Ablauf des Spiels. Alles geht zweimal schneller, ebenso die Feinde. Wenn es brenzlig wird, drücken Sie am besten wieder auf F5 um das Spiel wieder zu verlangsamen.

Die Tasten F9 bis F12

Wenn Sie auf Ctrl+F9 drücken, dann wird der Augenblicklich sichtbare Ort im Spielfeld gespeichert. Wenn Sie dann später auf F9 drücken, dann wird dieser Teil des Spielfeldes wieder gezeigt. Mit Ctrl+F9 bis Ctrl+F12 können Sie vier verschiedene Orte speichern und mit F9 bis F12 wieder abrufen.

Die Taste Home

Diese Taste zeigt den Teil des Spielfeldes, der am Anfang der Mission sichtbar war.

9. Das Spiel

Blupi



Wenn ein Blupi ausgewählt ist, dann erscheint um seine Beine ein Ring, der seine Energiereserve anzeigt. Je grösser der Anteil an blau im Ring, desto grösser ist die Energiereserve. Wenn der Ring fast ganz rot ist, dann ist Blupi müde und kann weder Objekte transportieren, noch springen oder irgend etwas nützliches tun. Er muss dann so schnell wie möglich essen, sonst stirbt er an Erschöpfung.

Solange Blupi ein Objekt auf dem Kopf trägt, kann er nicht springen !

Der Hilfsroboter



Sobald Blupi dem Roboterchef einen Platiniumwürfel entwendet hat, kann er einen Hilfsroboter bauen. Diesem können Sie ebenfalls Befehle erteilen, wie zum Beispiel Bäume fällen, Tomaten anbauen usw. Er kann allerdings keine Objekte aus Stein bauen. Er kann auch keine Boote benutzen oder gebeamt werden. Sein grösster Vorteil besteht darin, dass er niemals müde wird.

Der Hilfsroboter wird von den Feinden in Ruhe gelassen. Benutzen Sie diese Eigenschaft um feindliche Lager auszuspionieren.

Normaler Untergrund

Dieser Untergrund besteht aus Gras, Sand oder Schnee je nach Region. Dieser Untergrund eignet sich zu Anbau von Tomaten.

Brennbarer Untergrund

Dieser Untergrund eignet sich ebenfalls zum Anbau von Tomaten, er ist jedoch äusserst brennbar.

Karger Untergrund

Dieser Untergrund eignet sich nicht zum Anpflanzen von Tomaten, er ist jedoch manchmal eisenhaltig.

Wasser

Blupi kann nicht schwimmen, er kann jedoch Wasserflächen auf folgende Weisen überqueren :

1. indem er über schmale Wasserarme **springt**
2. indem er eine **Brücke** baut
3. indem er ein **Boot** baut

Blupi kann nur dann springen, wenn er genügend Kraft besitzt und wenn er nichts auf dem Kopf trägt.

Die Feinde können Wasserflächen ebenfalls nicht überqueren. Sie können auch keine Boote benutzen. Einzig Viren können Wasser überqueren.

Eis

Blupi kann zwar über Eis gehen, das kostet ihn aber unheimlich viel Kraft. Ein Jeep oder Tomaten können hier Abhilfe schaffen.

Pflanzen



Diese Pflanzen sind rein dekorativer Natur. Blupi kann sich weder davon ernähren noch sonst irgend etwas nützliches damit anfangen.

Bäume



Aus Bäumen kann Blupi Bretter machen, die ihrerseits zum Bau vieler nützlicher Dinge dienen. Blupi kann ohne weiteres Bäume fällen. Bäume bieten manchmal aber auch einen gewissen Schutz vor Feinden. Bei einem Brand kann das Feuer gestoppt werden, indem eine Bresche in den Wald geschlagen wird.

Wenn ein Wald nicht zu dicht ist, dann kann Blupi ihn durchqueren..

Felsen



Wenn Blupi einen Felsen bearbeitet, erhält er einen Haufen Steine, aus denen er dann wiederum Mauern und verschiedene Gebäude bauen kann. Durch das Bearbeiten eines Felsen kann manchmal ein Weg freigeschlagen werden. Je grösser ein Felsen, desto länger dauert es, bis ein Steinhaufen daraus produziert ist. Wählen Sie daher bevorzugt kleine Felsen zur Verarbeitung.

Blumen



Drei Arten von Blumen können in einem Labor zu verschiedenen Gegenständen verarbeitet werden.

1. Die **gelben Blumen ergeben**, wenn man sie destilliert, ein **Medikament** um kranke Blupis wieder gesund zu machen.
2. Die **grünen Blumen** enthalten einen Klebstoff, aus dem **Klebefallen** hergestellt werden können.

3. Die **blauen Blumen** schliesslich enthalten einen Stoff, der sich zu **Dynamit** verarbeiten lässt..

Bevor die Blumen in ein Labor gebracht werden können, müssen sie gepflückt werden.

Brutplätze



Um einen Brutplatz zu bauen genügt ein Bretterstapel auf einem Stück normalen oder brennbaren Boden. Wenn dann Eier darauf gelegt werden, schlüpfen nach kurzer Zeit vier Blupis aus. Die vier Blupis sind nach dem Ausschlüpfen hungrig. Es sollten deshalb zuvor genügend Tomaten in der Nähe produziert werden. Die Eier sind manchmal gut versteckt.

Gartenhäuschen



Mit dem Gartenhäuschen können Tomaten, Blupis Nahrung, produziert werden. Es kann nur auf normalem oder brennbarem Boden gebaut werden. Ein Stapel Bretter genügt um ein Gartenhäuschen zu errichten. Um Tomaten zu produzieren, wählen Sie einen Blupi aus und klicken dann auf das Gartenhäuschen. Der Blupi baut dann so lange Tomaten an, bis er müde ist.

Palisaden



Palisaden schützen vor Viren, Spinnen. Planiermaschinen und Elektrisiermaschinen. Sie bieten keinen Schutz gegen Springbomben und Feuer.

Zum Bau einer Palisade genügt ein Stapel Bretter.

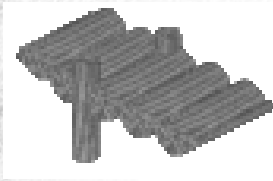
Mauern



Wie Palisaden, sie schützen jedoch auch vor Feuer und Springbomben. Der Nachteil ist, dass der Blupi, der ein Mauerelement gebaut hat, vor Erschöpfung stirbt.

Zum Bauen eines Mauerelements brauchen Sie einen Haufen Steine.

Brücken

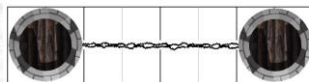


Mit Brücken kann Blupi Wasserflächen in gerader Linie überqueren. Pro Brückenabschnitt wird ein Stapel Bretter gebraucht, der am Ufer abgelegt werden muss. Wenn das gegenüberliegende Ufer nicht gerade ist, dann kann keine Brücke gebaut werden; in diesem Fall wird der Text "*Anderes Ufer nicht OK*" angezeigt. Wenn die Brücke nicht lang genug ist, dann muss einer neuer Stapel Bretter am gleichen Ort niedergelegt werden. Aufgepasst: da eine Brücke aus Holz ist, brennt sie natürlich sehr gut. Planiertrauben können zum Glück nicht über Brücken fahren.

Wachtürme



Wachtürme bieten Schutz vor Spinnen und Viren. Zwei Wachtürme, die in einer Distanz von nicht mehr als zwei Quadraten gebaut worden sind, werden automatisch durch tödliche Strahlen verbunden. Sobald Blupi durch die Todesstrahlen gehen will, werden diese automatisch gestoppt.



Die Türme sind durch zwei leere Quadrate getrennt und werden daher automatisch durch Todesstrahlen verbunden.



Drei Quadrate befinden sich zwischen den Türmen. Sie sind zu weit auseinander für die Todesstrahlen.

Sie brauchen einen Haufen Steine um einen Wachturm zu konstruieren. Wenn der Haufen zu weit von einem anderen Wachturm entfernt ist, dann erscheint der Text "*alleinstehender Turm*". Das heißt, dass die Todesstrahlen nicht funktionieren. Sie können diese Warnung ohne weiteres ignorieren, wenn Sie im Begriff sind, den ersten Turm zu bauen.

Der Blupi, der einen Turm baut, stirbt danach.

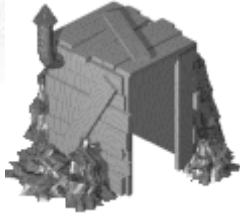
Labor



In einem Labor kann Blupi Blumen zu verschiedenen nützlichen Gegenständen verarbeiten. Je nach Art der Blumen können Arznei, Klebefallen und sogar Dynamit produziert werden. Aus Tomaten kann ein Gift gegen die Spinnen gewonnen werden.

Für den Bau eines Labors benötigen Sie einen Haufen Steine.

Eisenbergwerk

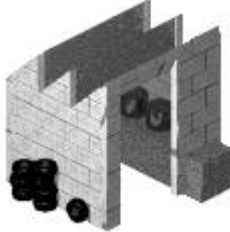


In einem Bergwerk kann Blupi nach Eisen schürfen. Um ein Bergwerk zu bauen genügt ein Bretterstapel, aber Eisenvorkommen sind leider ziemlich selten.

Blupi muss zuerst den Untergrund nach Eisen absuchen. Sobald er etwas gefunden hat stellt er einen Wimpel auf. An dieser Stelle kann dann ein Eisenbergwerk gebaut werden.

Eisen kommt nur auf kargem Untergrund vor.

Werkstatt



In einer Werkstatt kann Blupi verschiedene äusserst nützliche Geräte bauen. Als Rohstoff braucht er dazu Eisen oder Platinium. Je nach Mission können Jeeps, Zeitbomben und sogar Rüstungen gebaut werden. Aus Platinium kann ein Hilfsroboter gebaut werden.

Beammaschine



Um eine Beammaschine zu bauen genügt ein Bretterstapel auf normalem oder brennbarem Untergrund. Pro Mission können nur zwei Beammaschinen existieren. In einigen Missionen existiert schon eine Beammaschine. Blupi kann dann nur noch eine Beammaschine bauen.

Es kann nur lebende Materie gebeamt werden. Blupi kann sich nicht beamen solange er etwas auf dem Kopf trägt oder er seine Rüstung trägt oder einen Jeep fährt. Weder der Hilfsroboter noch die Feinde können sich beamen.

Dynamit



Dynamit wird im Labor aus blauen Blumen hergestellt. Eine Dynamitladung explodiert, sobald Blupi die Zündschnur anzündet; dabei explodiert der Blupi leider mit, denn die Zündschnur ist sehr kurz. Wenn Blupi ein Dynamitpaket in der Nähe einer Planierraupen oder in der Nähe des Roboterchefs hinlegt, dann werden diese versuchen das Dynamitpaket zu überrollen, wodurch das Dynamit zur Explosion gebracht wird. Wenn sich andere Dynamitpakete in der Nähe befinden explodieren diese auch.

Trick : wenn Blupi ein Paket Dynamit auf dem Kopf trägt während er ein anderes Paket anzündet, dann wird die Gewalt der Explosion verdoppelt !

Klebefallen

Klebefallen werden im Labor aus grünen Blumen hergestellt. Sämtliche Feinde bleiben auf solchen Klebefallen hängen, und können so keinen Schaden mehr anrichten.

Zeitbomben

Die Explosionsgewalt von Zeitbomben ist wesentlich grösser als die von Dynamitpaketen. Nachdem Blupi eine Zeitbombe eingeschaltet hat, bleibt ihm noch genügend Zeit um sich zu entfernen. Wenn eine Planierraupe oder der Roboterchef eine Zeitbombe überrollt, dann findet keine Explosion statt.

Für die Herstellung einer Zeitbombe wird Eisen und eine Werkstatt benötigt.

Gift

Tomaten können im Labor in Gift verwandelt werden. Da Spinnen dieses Gift nicht von echten Tomaten unterscheiden können, stürzen sie sich sofort darauf und gehen dann ein.

Leider wird diese Spinnenfalle oft von Planierraupen zerstört.

Jeep

Mit Hilfe eines Jeeps kann sich Blupi schnell und ohne zu ermüden fortbewegen. Er kann sogar Jeep fahren während er etwas auf dem Kopf trägt oder wenn er müde ist.

Solange Blupi sich in seinem Jeep befindet, hat er vor Planierraupen und Elektrisiermaschinen nichts zu befürchten. Gegen hingegen Viren schützt der Jeep nicht.

Ein Jeep kann in einer Werkstatt aus Eisen hergestellt werden.

Boot

Ein Boot ist das ideale Transportmittel wenn grosse Wasserflächen überquert werden müssen. Blupi kann im Boot fahren während er etwas auf dem Kopf trägt und selbst dann wenn er müde ist. In eine Boot ist er auch vor Viren geschützt.

Zum Bau eines Bootes muss Blupi einen Stapel Bretter am Ufer niederlegen.

Rüstung

Die Rüstung schützt Blupi vor allen Feinden sowie vor Feuer und Explosionen.

Wenn Blupi eine Rüstung trägt, kann er auch etwas auf dem Kopf tragen. Er kann die Rüstung jedoch nicht ausziehen während er etwas auf dem Kopf trägt.

In der Rüstung ermüdet Blupi nicht, er kann sie aber nicht anziehen wenn er müde ist.

Solange Blupi eine Rüstung anhat, kann er weder Jeep noch Boot fahren noch irgendwelche schwere Arbeit verrichten oder sich beamen.

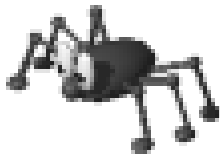
Eine Rüstung kann in einer Werkstatt aus Eisen hergestellt werden (ab Mission 19).

10. Feinde

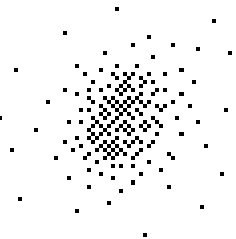
Feuer

Der Ursprung der Brände, die manchmal ausbrechen, ist nicht bekannt. Man vermutet dass das feindliche Raumschiff das Feuer entzündet hat oder dass der Roboterchef manchmal absichtlich einen Brand legt.

Das Feuer breitet sich in Windeseile im Wald und auf brennbarem Untergrund aus. Bretterstapel sowie sämtliche Holzbauten werden vom Feuer zerstört.

Spinne

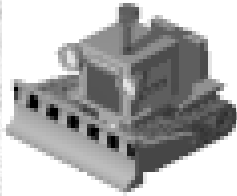
Die Spinne ist ein Vielfrass, und ernährt sich am liebsten von Tomaten, deren Geruch sie über grosse Entfernungen wahrnimmt. Sie frisst zum Glück auch vergiftete Tomaten, was sie nicht lebend übersteht. Klebefallen sind auch ein wirksames Mittel um Spinnen zu bekämpfen. Die Todesstrahlen zwischen zwei Wachtürmen übersteht sie nicht lebend.

Viren

Viren bewegen sich ziemlich langsam fort. Sie durchdringen die blauen Zäune und überqueren Wasser. Bäume und andere Hindernisse wie Mauern oder Palisaden können sie nicht durchdringen. Die Todesstrahlen zwischen zwei Wachtürmen sind ein wirksamer Schutz gegen Viren. Viren sind dumm und bewegen sich immer direkt auf den nächsten Blupi zu.

Sobald Blupi mit einem Virus in Berührung kommt, wird er krank und fängt an zu niesen. Er kann dann nicht mehr arbeiten und nur noch mit Mühe gehen. Mit der Arznei, die aus gelben Blumen hergestellt wird, kann er wieder geheilt werden.

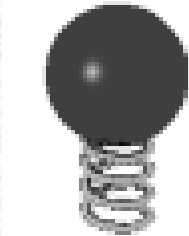
Planierraupe



Die Planierraupe ist ein gefährlicher Gegner. Sie bewegt sich genau so schnell fort wie Blupi. Ihre Lieblingsbeschäftigung ist, alles gnadenlos zu überfahren. Weder Blumen noch Bretterstapel, Tomaten usw. werden von ihr verschont. Glücklicherweise wird sie durch die Explosion, die sie beim Überfahren von Dynamitstangen verursacht wird, zerstört. Sie bleibt auch in Klebefallen hängen. Allerdings lässt sie sich nicht von den Todesstrahlen zwischen zwei Wachtürmen abhalten. Brücken kann sie auf Grund ihres Gewichts nicht befahren.

Anfangs stehen alle Planierraupen still. Sobald Blupi in die Nähe kommt machen sie sich sofort daran, ihn zu verfolgen.

Springende Bomben



Springende Bomben werden unwiderstehlich von sämtlichen Holzbauten (Gartenhäuschen, Palisaden usw.) angezogen, die dann prompt zerstört werden. Klebefallen sind die wirksamsten Abwehrmittel.

Elektrisierungsmaschine



Die Elektrisierungsmaschine ist nicht besonders schlau, aber sie ist dennoch ein gefürchteter Gegner. Genau wie springende Bomben können auch sie wirkungsvoll mit Klebefallen bekämpft werden.

Wenn Blupi ihre Funktionsweise begriffen hat, kann er gegen sie vorgehen. Die Elektrisierungsmaschine handelt nämlich immer nach dem gleichen Muster :

1. Die Elektrisierungsmaschine erschnüffelt Blupi auf grosse Entfernungen. Sobald sie einen Blupi erschnüffelt hat, bewegt sie sich mit grosser Schnelligkeit an diese Stelle. Wenn Blupi sich in der Zwischenzeit fortbewegt, dann hält die Elektrisierungsmaschine trotzdem an der Stelle an wo sich Blupi anfangs aufgehalten hat.
2. Dann dreht sie sich schnell um ihre eigene Achse um ihre Batterien aufzuladen.
3. Sobald die Batterien aufgeladen sind sendet sie tödliche, alles durchdringende Blitze aus.

Wenn Blupi seine Rüstung trägt, oder wenn er sich in einem Jeep oder in einem Boot befindet ist er vor den Blitzen geschützt.

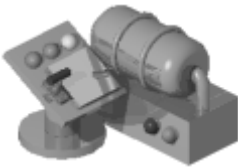
Der Roboterchef



Der Chef aller Feinde. Er baut Fabriken, in denen er Spinnen, Viren, Planierraupen und alle anderen Feinde produziert. Sobald der Roboterchef zerstört ist, hört die Produktion von Feinden auf. Er selbst ist harmlos, aber er ist meistens gut bewacht.

Zum Glück ist er dumm genug um Dynamitpakete zu überrollen. Sie können sich vorstellen was dann passiert...

Feindliche Fabriken



Diese Fabriken sind alle blau. Der Roboterchef produziert dort sämtliche Feinde.

Die Rakete



In dieser blauen Rakete ist der Roboterchef auf Blupis Planeten gelandet. Sie sollte nicht zerstört werden, denn der Roboter braucht sie, um wieder von Blupis Planeten zu verschwinden.

11. Konstruktion



Sie können 20 verschiedene Missionen selbst konstruieren.



Die Landkarte links oben zeigt das gesamte Spielfeld.



Auswahl der Umgebung

Hier können Sie die Umgebung für die Mission auswählen (*Wiese*, *Wald*, *verschneiter Wald* oder *Wüste*). Der Unterschied zwischen den Umgebungen ist rein visueller Natur und hat keinerlei Einfluss auf den Ablauf der Mission.



Auswahl der Musik

Wählen Sie die Hintergrundmusik für Ihre Mission. Wenn Sie die Musik hören wollen, klicken Sie zweimal auf den entsprechenden Knopf.



Zur Verfügung stehende Knöpfe

Hier können Sie auswählen, welche Knöpfe dem Spieler für diese Mission zur Verfügung stehen. Sie können somit verschiedene Handlungen unterbinden.



Bedingungen für das Ende der Mission

Mit diesen Bedingungen können Sie entscheiden, wann die Mission gewonnen oder verloren ist. Zum Beispiel "*Blupi in seinem Haus*" heisst dass jedes Haus mit einem Blupi besetzt werden muss. Die Bedingung "*Keine Feinde mehr*" heisst dass alle Feinde ausser Viren vernichtet werden müssen. Die Bedingung "*Blupi auf gestreiften Quadraten*" benötigt vier Blupis pro Quadrat. Für alle anderen Gegenstände genügt ein einziger pro Quadrat. Sie können mehrere Bedingungen aneinanderreihen, zum Beispiel "*Keine Feinde mehr*" **und** "*Blupi auf gestreiften Quadraten*".



Konstruktion beenden

Beendet den Konstruktionsmodus. Beim Spielen mit dieser Mission, wird Anfangs der bei der Konstruktion zuletzt sichtbare Teil gezeigt. Diese Stelle wird auch gezeigt sobald die Home Taste gedrückt wird.

Mit Hilfe der Knöpfe in der rechten Spalte können Sie verschiedene Untergründe, Gegenstände oder Figuren zeichnen. Klicken Sie auf einen dieser Knöpfe, halten Sie den Mausknopf gedrückt und wählen Sie den gewünschten Gegenstand oder die gewünschte Figur.



Untergrund, Platten, gestreifte Quadrate, Brutplätze und Beammaschinen.



Pflanzen, Bäume und Blumen.



Gebäude, Zäune, Felsen, Mauern, Palisaden und Gegenstände sowie Dynamit, Bomben, Fallen usw.



Figuren (Blupis und Feinde).



Feuer.



Widerruft die letzte Operation.

Mit den meisten Knöpfen können Sie mehrmals auf die gleiche Stelle klicken, wobei verschiedene Variationen des selben Gegenstandes gezeichnet werden. Wählen Sie zum Beispiel den Baum aus, zeichnen Sie einen Baum und klicken Sie dann mehrmals auf die gleiche Stelle. Sie werden sehen, dass Sie auf diese Weise verschiedene Arten von Bäumen zeichnen können.



Sie können eine grosse Fläche mit dem gleichen Gegenstand **ausfüllen**, indem Sie die Ctrl Taste gedrückt halten und dann auf die Szene klicken.

Der Ordner, in dem Sie *Planet Blupi* installiert haben, enthält den Ordner *Data*. Die von Ihnen konstruierten Missionen befinden sich in diesem Ordner unter den Namen "*world200.blp*" bis "*world219.blp*". Sie können die von Ihnen konstruierten Missionen unentgeltlich weitergeben, Sie dürfen sie allerdings nicht verkaufen.

12. Support

Per Internet :

<http://www.blupi.com>

Sie können Blupi per Email Fragen stellen :

blupi@epsitec.ch

Sie können ihm Ihre Fragen auch faxen :

++41 24 426 15 62

Oder ihm Ihre Fragen per Post schicken. :

**EPSITEC SA
Blupi
CH-1092 Belmont
Schweiz**

13. Credits

Entwurf	Daniel Roux
Programmierung	Daniel Roux, Denis Dumoulin
Graphik	Daniel Roux
Stimmen	Daniel Roux, Garry Goodman, David Besuchet, Michael Walz
Missionen	Daniel Roux, Adrien Roux, Denis Dumoulin
Beta Tester	Denis Dumoulin, Adrien Roux, Nolvène Roux, Michael Walz, René Beuchat, Pierre Arnaud, Michèle Cottler, Arnaud Cottler, Daniel Durussel, Audrey Durussel, Laurianne Durussel, Philippe Menu, Michael Bloch, Florian Stutzmann, Fabrice Bodmer, Rachel Besuchet, Pauline Rochat, Antoine Richoy, Fabrice Marquis, Steve Guex, Simon Lopez, David Piot, Yves Burgos, Jeremy Kull
Übersetzungen	Michael Walz, David Besuchet, Cedric Freeman, Wendy De Pauli
Marketing	Christian Alleyn