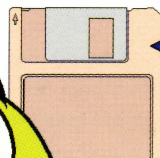
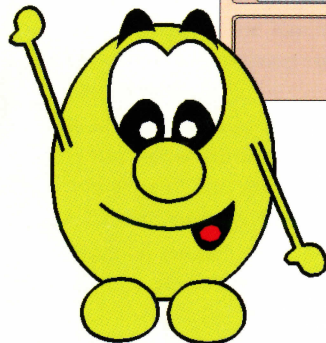


Für Ihren IBM PC oder Kompatiblen

BLUPI

ZU HAUSE

Ein intelligentes Spiel für die Kleinen



INHALT: eine 3"1/2 HD Diskette

- für Kinder von 3 bis 8 Jahren
- zuordnen von Buchstaben zu bestimmten Handlungen
- erkennen von Buchstaben und Ziffern
- erkennen von ähnlichen Paaren
- zeichnen
- und viele andere Spiele ...

EPSITEC-system sa, ch. de la Mouette,
CH-1092 Belmont, 41 21 - 728 44 83

1 Einleitung

Schon seit langem faszinieren Computerspiele Kinder, aber nicht alle Spiele sind für ihre Entwicklung unbedingt nützlich. Schnelle Spiele sind oft abstumpfend und wenn dabei eine immer höhere Punktzahl erreicht werden muss, ergibt sich ein Wettbewerb unter den Kindern, bei dem die weniger geschickten meist ausgeschlossen bleiben.

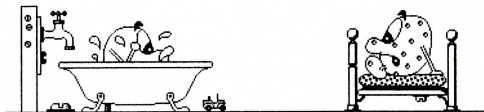


BLUPI, ein kleines sympathisches Männchen ist anders. Das Kind spielt weder gegen seine Kameraden noch gegen den Computer sondern es benutzt den Computer spielerisch und verbessert so seine natürlichen Fähigkeiten.

Es ist erstaunlich zu beobachten, wie das Kind auf den Computer reagiert. Es hat weder Vorurteile noch Furcht, entdeckt und lernt mit erstaunlicher Schnelligkeit. Das Kind ist fasziniert von den Bildern und Bewegungen, die auf seinen Wunsch erscheinen.

"Blupi zu Hause" ist für Kinder ab drei Jahren gedacht. Indem eine Taste betätigt wird, erlebt Blupi verschiedene Abenteuer. Wenn das Kind die

Taste **[B]** betätigt, nimmt Blupi ein **Bad**, wenn es die Taste **[D]** betätigt, wird BLUPI krank und es kommt ein Doktor, usw.



Bestimmte Buchstaben führen zu kleinen Spielen wie Memory, Bilder einander zuzuordnen, zeichnen usw.

2 Installation

Wir raten Ihnen, BLUPI auf Ihrer Festplatte zu installieren. Dieses geht einfach und schnell. Ein Verzeichnis BLUPI-M, das ungefähr 0.8 Mbytes belegt, wird eröffnet.

In der folgenden Erläuterung trägt die Festplatte den Namen C : und das Diskettenlaufwerk den Namen a : .

Anmerkung : Die Festplatte und das Diskettenlaufwerk können auch d : bzw. b : heissen !

- 1) Führen Sie die Diskette BLUPI in das Laufwerk ein
- 2) Geben Sie folgende DOS Befehle ein:

a: **[ENTER]**

install **[ENTER]**

BLUPI - Install program

The directory where BLUPI will be installed is :
C:\BLUPI-M

If you want to change these press SPACE now
If the drive and path are OK then press ENTER

[ENTER]

Directory C:\BLUPI-M succesfully created

Copying file C:\BLUPI-M\BLUPI.EXE
Copying file C:\BLUPI-M\BLUPI.COL
Copying file C:\BLUPI-M\BLUPI01.COL
Copying file C:\BLUPI-M\BLUPI02.COL
etc.
Installation completed - Press any key

[ENTER]

Die Installation ist jetzt fertig. Das Verzeichnis BLUPI-M enthält alle notwendigen Dateien. Sie brauchen die Diskette nun nicht mehr, es sei denn, Sie wechseln Ihren PC, wonach Sie BLUPI von neuem installieren müssen.

Anmerkung : BLUPI ist gegen Raubkopien geschützt. Wenn Sie BLUPI auf eine andere Diskette kopieren, erhalten Sie lediglich.

eine **Demoversion**. Sie können eine solche Diskette ohne weiteres an Dritte weitergeben, damit sich diese über die Möglichkeiten von BLUPI informieren können.

3 Benutzung

Folgende zwei DOS Befehle genügen, um BLUPI auszuführen:

`cd blupi-m` **(ENTER)**

`blupi` **(ENTER)**

<u>F</u> rançais	<u>I</u> taliano
<u>E</u> nglish	e <u>S</u> pañol
<u>D</u> eutsch	<u>P</u> ortuguês

Wählen Sie die Sprache, indem Sie eine der folgenden Tasten betätigen: **(F)**, **(E)**, **(D)**, **(I)**, **(S)** oder **(P)**. Für die weiteren Erklärungen nehmen wir an, dass die gewählte Sprache Deutsch ist.

Anmerkung: Die Wahl der Sprache erscheint nur bei der ersten Ausführung. Wenn Sie die Sprache später wechseln wollen, betätigen Sie die Taste **(F2)**.

Wenn der Text **"not enough memory"** angezeigt wird, heisst das, dass Ihr Computer nicht genügend freien Speicherraum hat. Geben Sie in diesem

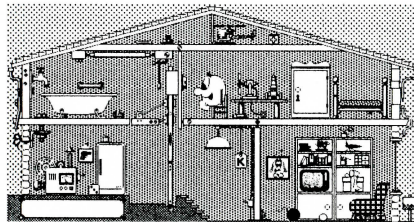
Fall folgenden DOS Befehl ein:

`mem` **(ENTER)**

655360 bytes total conventional memory
654336 bytes available to MS-DOS
628992 largest executable program size
usw.

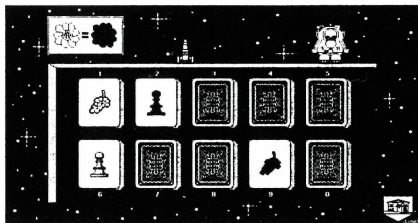
Die dritte Zahl muss mindestens **440000** betragen. Wenn dies nicht der Fall ist, müssen Sie einen oder mehrere Treiber (*drivers*) entfernen, indem Sie die Dateien AUTOEXEC.BAT und/oder CONFIG.SYS verändern. Wenn Sie sich am besten an einen PC Spezialisten.

Das Kind kann nun spielen und die Tasten **(A)** bis **(Z)** und **(1)** bis **(9)** betätigen. Wenn Ihr Computer über eine Maus verfügt, können die verschiedenen Gegenstände auch *geklickt* werden.



Der Buchstabe **A**

Ein Bild muss seinem Schatten zugeordnet werden.



Die Karten werden mit der Maus bezeichnet. Wenn beide umgedrehten Karten ein Paar bilden (Bild/Schatten), bleiben sie sichtbar, sonst werden sie wieder auf die Rückseite gedreht. Sobald alle 10 Karten umgedreht sind, beginnt das Spiel von vorne.

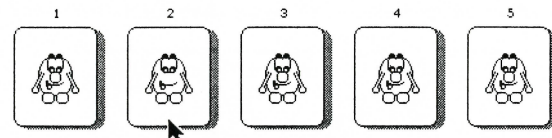
Anmerkung: Ohne Maus müssen die Tasten **1**, **2** ... **9**, **0** betätigt werden, um die Karten zu bezeichnen.

Um das Spiel zu beenden, *klicken* Sie das Schild mit dem Haus rechts unten am Bildschirm oder betätigen Sie die Taste **HOME**.

Der Buchstabe **F**

Bei diesem Spiel muss das Kind einen BLUPI, der nicht dazugehört, finden. Die Karten stellen fünf BLUPIS dar, wobei einem ein Arm, ein Bein usw. fehlt. Der BLUPI, dem etwas fehlt, muss mit der Maus oder den Tasten **1**

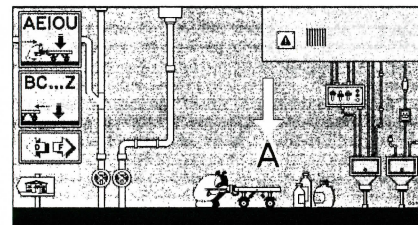
bis **5** bezeichnet werden.



Um das Spiel zu beenden, *klicken* Sie das Schild mit dem Haus links unten am Bildschirm oder betätigen Sie die Taste **HOME**.

Der Buchstabe **K**

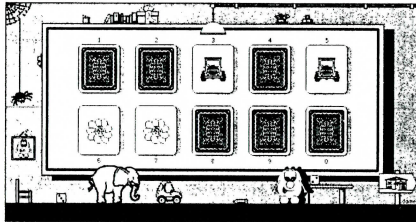
BLUPI verschwindet hinter der Bücherwand und geht in einen Geheimraum, wo er herunterfallende Selbstlaute auf einem kleinen Wagen auffangen muss. Die Maus oder die Pfeiltasten **<** und **>** bewegen BLUPI und seinen Wagen. Es dürfen jedoch keine Mitlaute aufgefangen werden.



Um das Spiel zu beenden, *klicken* Sie das Schild mit dem Haus links unten am Bildschirm oder betätigen Sie die Taste **HOME**.

Der Buchstabe **M**

Hier müssen zwei identische Bilder einander zugeordnet werden.



Die Karten werden mit der Maus bezeichnet. Wenn beide umgedrehten Karten ein Paar bilden, bleiben sie sichtbar, sonst werden sie wieder auf die Rückseite gedreht. Sobald alle 10 Karten umgedreht sind, beginnt das Spiel von vorne.

Anmerkung : Ohne Maus müssen die Tasten **[1]**, **[2]** ... **[9]**, **[0]** betätigt werden, um die Karten zu bezeichnen.

Um das Spiel zu beenden, *klicken* Sie das Schild mit dem Haus rechts unten am Bildschirm oder betätigen Sie die Taste **[HOME]**.

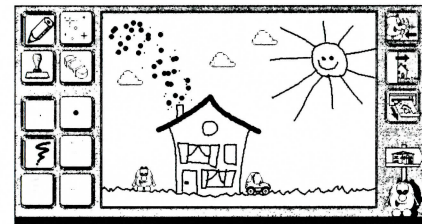
Der Buchstabe **Q**

Indem das Kind die Karten umdreht, entdeckt es Paare, die die gleichen Buchstaben enthalten. Wenn beide umgedrehten Karten ein Paar bilden, bleiben sie sichtbar, ansonsten werden sie wieder auf die Rückseite ge-

dreht. Sobald alle 10 Karten umgedreht sind, beginnt das Spiel von vorne. Um das Spiel zu beenden, *klicken* Sie das Schild mit dem Haus rechts unten am Bildschirm oder betätigen Sie die Taste **[HOME]**.

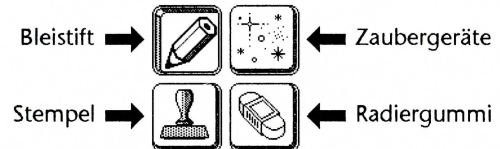
Der Buchstabe **Z**

BLUPI zeichnet eine Zickzacklinie und geht in den Keller um zu zeichnen. Jetzt kann mit der Maus gezeichnet werden.



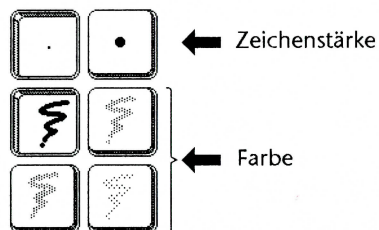
Anmerkung : Wenn Ihr Computer über keine Maus verfügt, geht Blupi nicht in den Keller und es kann nicht gezeichnet werden !

Mit den vier folgenden Piktogrammen wählen Sie das **Zeichengerät** .

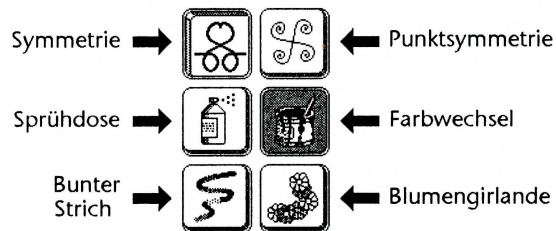


Die sechs Piktogramme darunter ändern sich entsprechend dem Zeichen-

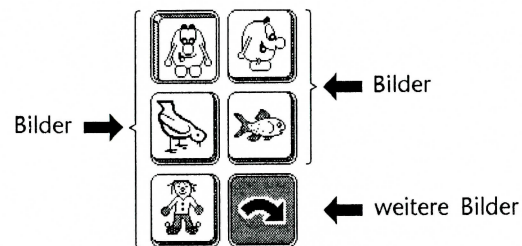
gerät. Wenn der **Bleistift** gewählt ist, bestimmen diese Piktogramme die Zeichenstärke und die Farbe :



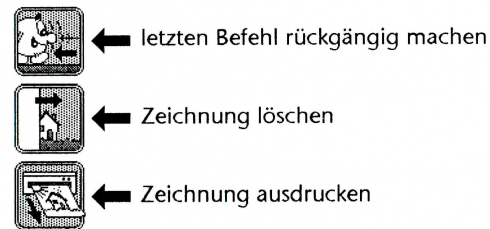
Mit dem **Zaubergerät** können verschiedene Spezialeffekte erzielt werden :



Mit dem **Stempel** können verschiedene vorgezeichnete Bilder eingefügt werden :



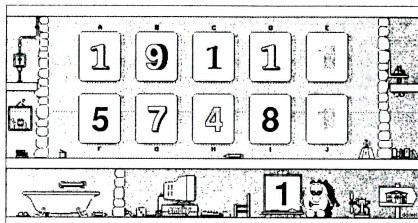
Die drei Piktogramme rechts oben dienen folgenden Funktionen :



Anmerkung : Der Ausdruck kann nur auf einem EPSON kompatiblen Drucker, der an LPT1: angeschlossen ist, geschehen. Wenn ein anderer Ausgang benutzt wird, können Sie diesen mit dem DOS Befehl "**mode**" umleiten.

Die Ziffer 1

Das Kind muss mehrere Ziffern in verschiedenen Schriftarten erkennen.



Anmerkung : Ohne Maus müssen die Tasten **A** bis **J** benutzt werden, um die zehn Karten zu bezeichnen .

Um ein Spiel mit Ziffern zu beenden, *klicken* Sie das Schild mit dem Haus rechts unten am Bildschirm oder betätigen Sie die Taste **(HOME)** .

Die Ziffern 2, 4, 7, 8 und 9

Das Kind muss alle Karten bezeichnen, die 2, 4, 7, 8 oder 9 Punkte enthalten.

Die Ziffern 3 und 6

Das Kind muss die Karte, die "3" oder "6" enthält, suchen.

Die Ziffer 5

Das Kind muss die Ziffer "5" unter mehreren seltsamen Formen erkennen.

Sobald ein Spiel oder eine Handlung beendet ist, können folgende Tasten betätigt werden:

- (F1)** zeigt einen Hilfsbildschirm
- (F2)** wechselt die Sprache
- (F3)** schaltet die Geräusche ein oder aus
- (F4)** schaltet die Musik ein oder aus
- (F5)** verändert die Geschwindigkeit
- (CTRL)-P** Bildschirmausdruck auf dem **EPSON** Drucker

Um **BLUPI** zu beenden, betätigen Sie die Taste **(ESC)** :

Beenden Ja/Nein ?

antworten Sie mit "ja", indem Sie die Taste **(J)** betätigen und geben Sie dann folgenden DOS Befehl ein:

cd . . **(ENTER)**

4 Schluss ...

Wir hoffen, dass BLUPI Ihnen gefallen hat. Teilen Sie uns Ihre Meinung über BLUPI mit.

Andere Spielprogramme für Kinder sind zur Zeit in Vorbereitung. Zum Beispiel **BLUPI im Schloss** ist ein Abenteuerspiel für Kinder von **6 bis 15 Jahren**. BLUPI erforscht ein Schloss mit 22 Zimmern auf der Suche nach 60 Schatztruhen. Mit Hilfe verschiedener Gegenstände, die BLUPI auf dem Weg findet, kann er Türen aufschliessen, über Mauern springen, Zugbrücken herunterlassen, usw. Dazu braucht es Logik und Kombinationsvermögen.

