

# WÜRFELS WELT



## Vielen Dank für dein Interesse an diesem Spiel!



"Würfels Welt" ist ein besonders quirliges Spiel, in dessen kleinen Welten viel passiert.

Vor allem beim ersten Spielen kann es sein, dass es dir zu schnell geht und du nicht alles gleich verstehst. Das macht aber nichts, denn das Schöne an Spielen ist, dass man gleich nochmal von vorne anfangen kann.

Es wird dir im Spiel Schritt für Schritt erklärt, was du machen kannst und welche Tasten du dafür brauchst. Das musst du aber nicht auswendig lernen, du kannst es ausprobieren und tun, was dir gefällt.

Wenn du einmal nicht mehr weiter weißt, kannst du die Taste "F1" drücken, dann erscheint ein Bild, in dem die wichtigsten Dinge erklärt sind. Wenn du nochmal "F1" drückst, erscheint ein weiteres Bild mit Erklärungen und so weiter. Die Taste "F1" ist eine Taste ganz oben und fast ganz links in der Ecke von der Tastatur.

Mit der Taste "ESC" kommst du aus dem Level heraus und in das Menü, von dem aus du wählen kannst, was du weiter machen möchtest. Die Taste "ESC" ist die Taste ganz oben links in der Ecke von der Tastatur.

Am Anfang hast du 4 verschiedene Level zur Auswahl, die du sofort spielen kannst. Am besten fängst du aber mit dem ersten Level an, damit du das Spiel Schritt für Schritt kennlernst.

Wenn du 3 von den 4 ersten Leveln gewonnen hast, bekommst du 4 Level dazu, wenn du davon 3 gewonnen hast bekommst du wieder 4 dazu.

Das heißt, du musst nicht erst alle Level gewinnen, um neue Level dazu zu bekommen.

Viel Spaß beim Spielen!



## Installieren

Wenn du dieses Handbuch liest, hast du wahrscheinlich schon das Spiel installiert.

Falls es noch nicht funktioniert oder nicht gut funktioniert, kannst du folgendes überprüfen oder versuchen:

- Erfüllt der Computer die Mindestanforderungen des Spiels?
- Ist auf dem PC DirektX9c in einer der letzten Versionen installiert?
- Hast du die Treiber für die Ogg-Dateien installiert?
- Hast du im Menü "Optionen" die Spezialeffekte ausgeschaltet?
- Hast du im Menü "Optionen" die 3D-Geräusche ausgeschaltet?



## Spielziel

Alle Puzzlewürfel müssen den Tag überleben!

## Spielstart

Die Eingangserzählung



## Das Menü

Das Menü hat verschiedene Seiten.



Die erste Seite ist die Hauptseite. Sie erscheint nach der Einleitung mit den schwebenden Puzzlewürfeln. Von dort aus kommst du zu der Levelauswahl, zu den Optionen oder Einstellungen, zu den Credits, du kannst die Schnelligkeit einstellen, du kannst Bauen auswählen und du kannst aus dem Spiel herauskommen, wenn du auf beenden klickst.

Es gibt 2 Seiten für die Optionen oder Einstellungen. Die Pfeile unten an den Seiten öffnen die nächste oder vorherige Seite.

Es gibt mehrere Seiten für die Levelauswahl.



## Das Starten der ersten Spielewelt

Die Spielewelt wird gezeigt und der Erzähler erklärt, worauf es ankommt. Dann werden die Puzzlewürfel lebendig, auch der, den der Spieler steuert.

Der Puzzlewürfel, den du steuern kannst, läuft alleine los, wenn du keine Taste berührst.

Dann kannst du ihm einfach zuschauen und sehen, was er macht.

Wenn du nicht möchtest, dass dein Puzzlewürfel losläuft ohne dass du ihn steuerst, dann drücke die "ESC"-Taste, klicke auf Optionen oder Einstellungen und klicke dort in das Kästchen mit dem Haken über dem Spieler-KI steht. Dann verschwindet der Haken, du kannst mit der Taste "ESC" wieder zum Spiel zurückkehren und weiterspielen ohne dass der Puzzlewürfel von alleine losläuft.

Manche Computer zeigen die Spielewelten nicht richtig, z.B. ist viel zu viel Nebel, oder es funktioniert etwas anderes nicht richtig. Dann kannst du in dem Menü "Optionen" oder "Einstellungen" auf der zweiten Seite in dem Kästchen unter Spezialeffekte den Haken mit einem Mausklick entfernen.

Im Spiel werden dir viele Dinge von einem Erzähler und einem Text im Bild erklärt.

Wenn du die Erklärungen nicht mehr sehen und hören willst, kannst du sie in den "Optionen" oder "Einstellungen" abstellen. Unter Hilfetexte gibt es ein Kästchen, dessen Haken du dazu entfernen mußt.

## Spielzeit

Jedes Level hat eine bestimmte Spielzeit. Die Uhr oben rechts im Bild zeigt an, wieviel Zeit noch übrig ist. Du siehst die Spielzeit aber auch an der Sonne und daran wie sich die Farben im Laufe der Zeit ändern. Die Sonne steigt am Anfang auf und sinkt dann wieder bis zum Schluß. Dann ist Abend, die Nacht beginnt, der Mond löst die Sonne ab und die Würfel legen sich schlafen und träumen vom Fliegen.

Ob du nun gewonnen hast oder verloren, du wirst auf jeden Fall erst gefragt, ob du trotzdem weiterspielen möchtest.

Wenn du verloren hast, weil ein Puzzlewürfel gestorben ist, dann kannst du das Level neu starten, oder du kannst weiterspielen bis dein Puzzlewürfel auch gestorben ist.

Mit der Taste "ESC" kommst du aus dem Level heraus.

Wenn ein Puzzlewürfel gestorben ist, zeigt dir die Kamera, welcher Puzzlewürfel es ist und wo dieser Puzzlewürfel ist. Wenn du dann die Taste "ESC" drückst, kehrt die Kamera zu deinem Puzzlewürfel zurück.

Wenn die Spielzeit abgelaufen ist und alle Würfel überlebt haben, hast du das Level gewonnen. Die Würfel legen sich alle schlafen und träumen vom Fliegen. Das heißt, dass auch dein Würfel sich schlafen legt und vom Fliegen träumt. Und wenn er dann vom Fliegen träumt, kannst du ihn wieder steuern.

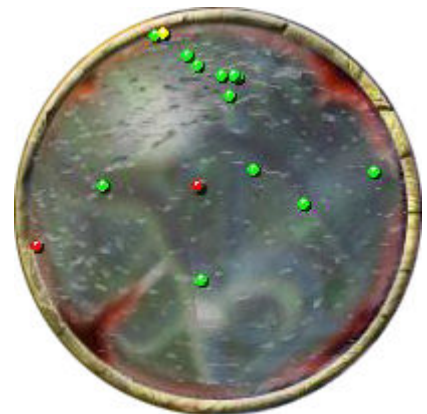
## Symbole

Die Uhr zeigt an,  
wie viel Zeit noch  
übrig ist.



In der Sanduhr rutschen  
die Punkte immer weiter  
zum Ausgang je schlechter  
es den Würfeln oder dem  
Futter geht.  
Wenn sie herausfallen,  
heißt das, sie sind tot.

Das Radar zeigt einen Überblick.  
In der unsichtbaren Mitte ist Dein Würfel.  
Rote Punkte sind andere Würfel.  
Grüne Punkte sind Futtermurmeln.  
Wenn ein roter Punkt gelb blinkt,  
braucht der Würfel nötig Futter.  
Wenn grüner Punkt blinkt,  
stirbt bald das Futter.



Der Balken unten zeigt an, wie gut es Deinem Würfel geht.  
Je weniger Rot er enthält je dringender braucht Dein Würfel zu essen.



Durch die Erinnerungspunkte finden die Würfel ihren Weg.  
Nachts findest Du durch sie den Koffer,  
in dem sich alle Würfel sammeln.

Oben rechts steht, wie lange alle Würfel noch überleben müssen.  
Die kleinen Murmeln mit Füßen sind das Futter.



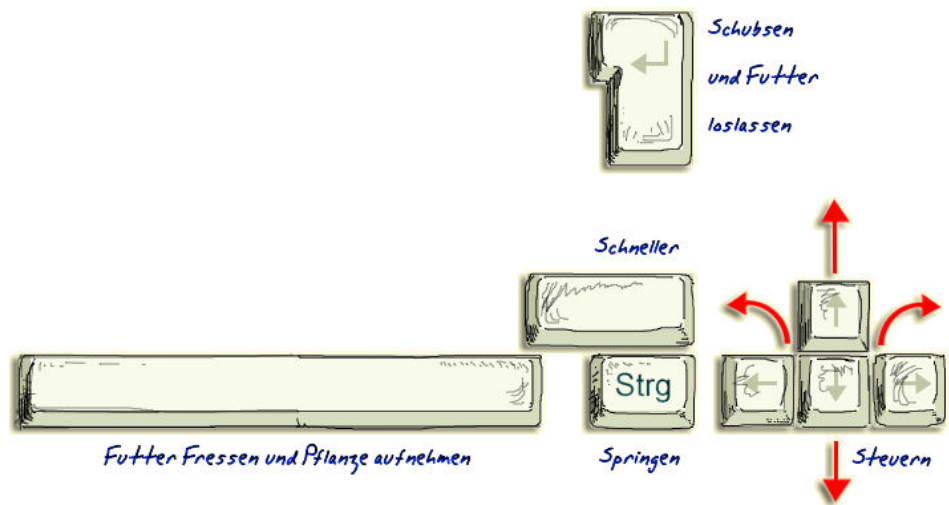
Du kannst das Futter fangen, indem du in es hineinläufst.  
 Du kannst es tragen, fressen oder wieder loslassen.  
 Du kannst die anderen Würfel schubsen.  
 Wenn du einen Würfel schubst, überlegt er sich von neuem, wo er hinläuft.  
 Wenn er Futter in der Hand hat, läßt er es fallen.

Wenn der Tag überstanden ist, hast du viel Zeit.  
 Die Würfel legen sich schlafen und träumen vom Fliegen.  
 Und du fliegst mit, wenn du willst, durch alle Erinnerungspunkte und zum Koffer,  
 in dem sich alle Würfel sammeln, um irgendwann zuhause anzukommen.

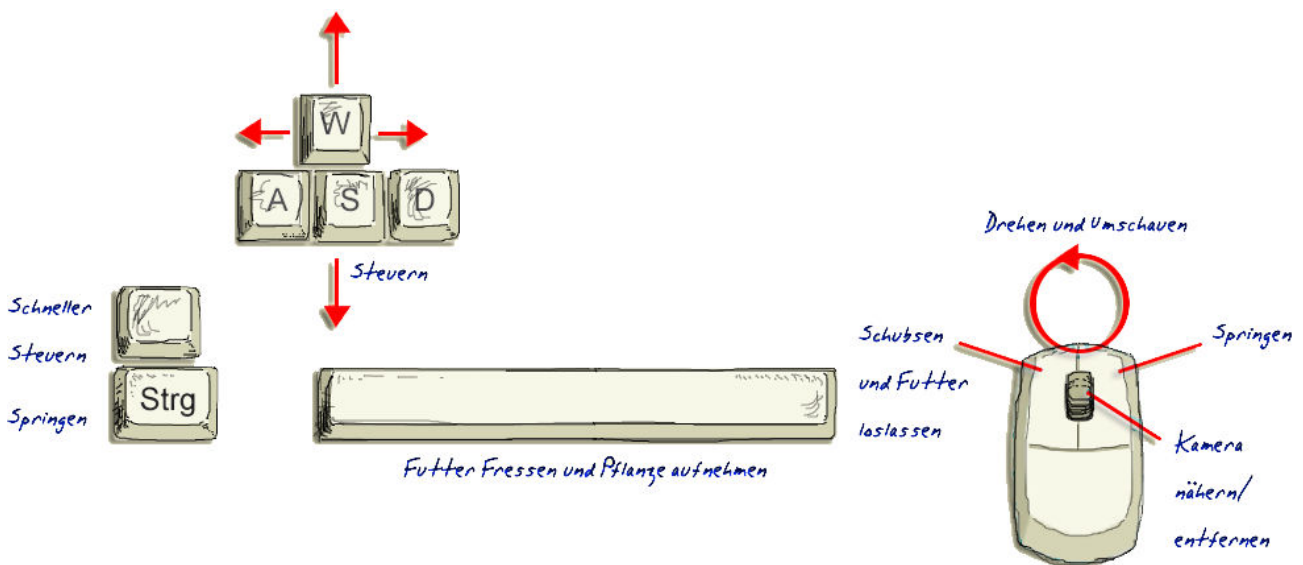


## Tasten

Auf dem folgenden Bild siehst du, wie du gut mit der Tastatur steuern kannst, wenn du kleine Hände hast.



Auf diesem 2. Bild siehst du, wie du sehr gut steuern kannst, wenn du sowieso schon einige 3D-Spiele am Computer gespielt hast.



ESC	Einleitungen überspringen, vom Level ins Menü wechseln und umgekehrt
Mausbewegungen	Umherblicken, Sich drehen
Rechte Maustaste	Springen

Linke Maustaste	Schubsen, Futter loslassen
Mausrad	Kamera an den Würfel näherrücken oder von ihr entfernen
Pfeiltasten	Im Baumodus: Gegenstand höher oder niedriger stellen
WASD	Steuern des Würfels, seitliche Pfeile drehen den Würfel
Strg	Steuern des Würfels, A und D lassen den Würfel zur Seite gehen
Leertaste	Springen
Eingabetaste	Futter Fressen (wenn man es in der Hand hat), Futterpflanze aufnehmen
Hochsteltaste, rechts	In der Nacht ins nächste Level wechseln
Hochsteltaste, links	Schubsen, Futter loslassen
	Zwischen Gehen und Laufen umschalten
	Laufen, wenn man es gleichzeitig mit einer der Tasten WASD festhält
Pos1/Home	Kamera auf Normalhöhe stellen
	Im Baumodus: Gegenstand höher oder niedriger stellen

O

Schaltet um zwischen dem Bildschirm

- (1.) mit Radar, Uhr und Gesundheitsanzeige,
- (2.) ohne Radar, Uhr und Gesundheitsanzeige, und
- (3.) mit Radar, Uhr und Gesundheitsanzeige und Mengenangaben zu Futter, Ernährungswert, Vermehrungswert.

F

Macht ein Bild von dem Geschehen und speichert es im Ordner des Spiels.



Eine Zahlen-Taste

versetzt den Würfel zu einem der Erinnerungspunkte mit der entsprechenden Nummer

Hochsteltaste mit einer Zahlen-Taste

versetzt den Würfel zu Erinnerungspunkten, die eine höhere Nummer als 9 haben

## **Bonusfiguren**

Bonusfiguren kann man freispielen,. Je nach dem man in welchem Schwierigkeitsgrad bestimmte Level gewonnen hat, wird eine Bonusfigur frei, die man dann im Startmenü auswählen kann.

## **Baulevel**

Manche Level können verändert werden. Wenn man im Menü auf der ersten Seite bei „Bauen“ einen Haken macht, und so ein Level startet, kann man in dem Level bauen.

Das bedeutet, man kann in dem Level mit seinem Würfel umherlaufen wie immer, nur alle anderen Würfel und das Futter sind nicht lebendig, sondern liegen nur herum.

Mit der Leertaste (die breite Taste unten) und mit der Bestätigungstaste (die Taste mit dem geknickten Pfeil) kann man fast alles im Level aufheben, umhertragen und ablegen.

Mit der Taste „Pos1“ oder „Home“ kann man das Getragene höher stellen, und mit der Taste „Ende“ oder „End“ kann man es tiefer lassen.

