

# Your Doodles Are Bugged!



Spielhandbuch



# Your Doodles Are Bugged!

Ein Spiel von Johannes Hubert

*... Schon seit Anbeginn der Zeit lebten wir in einer Glasschüssel im Studio von Doodleus dem Meisterzeichner. Er fütterte uns und kümmerte sich um uns und beobachtete uns als Inspiration für seine berühmten magischen Zeichnungen. ...*



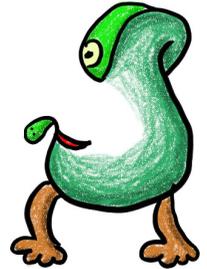
<http://www.spyn-doctor.de/doodles/>

© 2011 Spyn Doctor Games – V1.1

# Einleitung

Willkommen bei *Your Doodles Are Bugged!*

Durch eine magische Explosion im Studio des Meister-Zeichners Doodleus wurden seine Käfer, die Doodleus als Haustiere hält, in seine Zeichnungen gezaubert. Greife dir den magischen Stift und hilf Doodleus sie wieder zu befreien. Besitzt du die Fertigkeiten und die Präzision die nötig sind, um hunderte von Käfern auf einmal zu kontrollieren? Hast du was es braucht um ein Meister-Zeichner zu sein?



In jedem Level spielst du in einer neuen Zeichnung, um die Käfer die dort hineingezaubert wurden zu retten. Und es sind oft sehr viele Käfer – manchmal hunderte! Das Problem ist, dass die Käfer ihren eigenen Kopf haben und sich selbstständig nur nach ihren eigenen Regeln fortbewegen.

Das Ziel ist es, ihnen in jeder Zeichnung dabei zu helfen den magischen Honig zu erreichen. Die einzige Hilfe die du dabei hast, ist dein magischer Stift, den du dazu benutzt neue Linien in die Zeichnung zu malen. So veränderst du die Zeichnung und baust Straßen, Brücken oder Treppen, über die die Käfer den Honig erreichen können.



# Die Magischen Zeichnungen

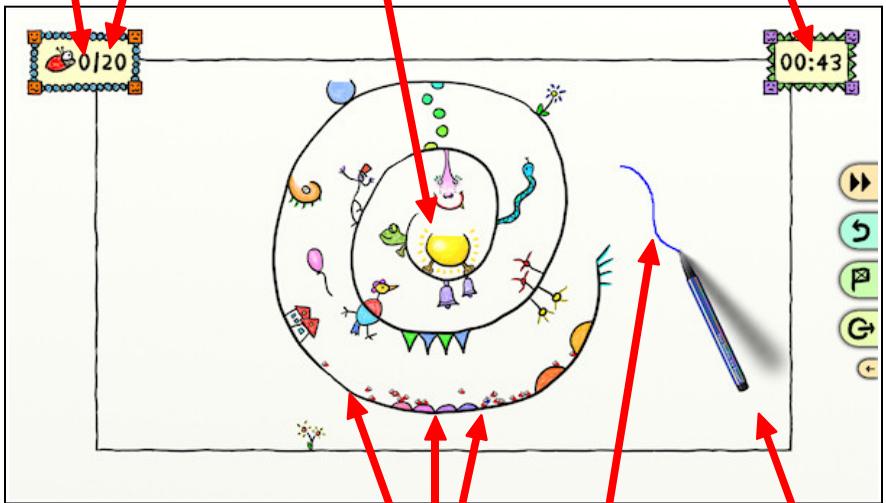
In jeder magischen Zeichnung gibt es jede Menge gefangener Käfer und einen Topf mit magischem Honig. Um die Käfer zu retten, musst du ihnen helfen zum Honig zu gelangen. Je schneller du sie rettest, desto besser.

*Zahl der bereits geretteten Käfer*

*Zahl der Käfer die gerettet werden müssen, um die Zeichnung zu lösen*

*Magischer Honig*

*Abgelaufene Zeit*



*Käfer Spieler-Tinte Magischer Stift*



# Steuerung

Du kannst die Käfer nicht direkt steuern, sondern kannst nur mit deinem magischen Stift neue Linien in die Zeichnung malen und so Pfade und Wege erstellen, die den Käfern erlauben den Honig zu erreichen.



Benutze die Maus um den magischen Stift zu bewegen.



Zum Malen, halte die linke Maustaste gedrückt während du den Stift bewegst.



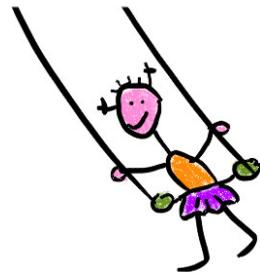
Zum Löschen, halte die rechte Maustaste gedrückt während du den Stift bewegst. Du kannst nur die magische blaue Tinte löschen die du selbst gemalt hast, nicht die Teile die zur eigentlichen Zeichnung gehören.

In manchen Zeichnung hast du nur einen begrenzten Tintenvorrat. Du kannst deine Tinte wieder auffüllen, indem du etwas von der Tinte die du vorher gemalt hast wieder löschst.



Benutze das Mousrad um in die Zeichnung zu zoomen, zur Detailansicht und zum präziseren Malen. Zoome wieder heraus, für einen besseren Überblick.

Während du in die Zeichnung hineingezoomt hast, verschiebt sich die Zeichenfläche automatisch in die entsprechende Richtung, sobald du mit dem Stift in die Nähe eines der Ränder kommst.





# Schaltflächen in der Zeichnung

An der Seite der Zeichnung findest du folgende Schaltflächen:



Wechselt in den Zeitraffermodus. Die Käfer bewegen sich nun mit 4-facher Geschwindigkeit, so dass du nicht mehr so lange warten musst bis sie ihr Ziel erreichen. Aber Vorsicht! Die Zeit läuft nun auch mit 4-facher Geschwindigkeit ab! Ein erneuter Klick wechselt wieder zur normalen Geschwindigkeit.



Macht die letzte Mal- oder Löschaktion rückgängig. Ein erneuter Klick stellt die letzte Aktion wieder her.



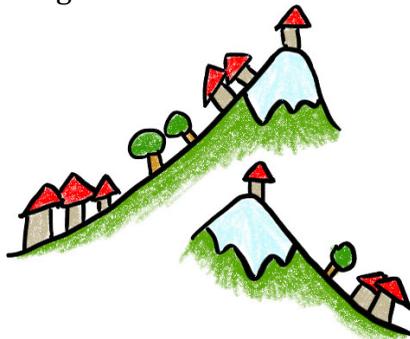
Erstellt einen neuen Speicherpunkt, oder lädt den vorigen Speicherpunkt.



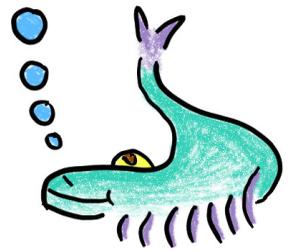
Öffnet den Pause- und Optionen-Dialog. Auch zum Beenden der Zeichnung.



Wenn dir die Schaltflächen einmal im Weg sind, kannst du sie hiermit zur anderen Seite der Zeichnung schicken.



# Erweiterte Steuerung und Tastaturbefehle



Während du in die Zeichnung gezoomt hast, kannst du die Zeichnung auch selbst bewegen, indem du die LEER-Taste gedrückt hältst und mit gedrückter linker Maustaste die Zeichnung verschiebst.

Um deine Tinte zu löschen, kannst du als Alternative zur rechten Maustaste auch die linke Maustaste benutzen, wenn du dabei die UMSCHALT-Taste gedrückt hältst.

Dies ist besonders nützlich wenn du mit einem Stifttablet spielt: Zum Malen benutzt du einfach den Stift auf dem Tablett. Zum Löschen hältst du die UMSCHALT-Taste gedrückt und benutzt ebenfalls den Stift auf dem Tablett.

Statt der Schaltflächen in der Zeichnung, kannst du auch folgende Tastaturbefehle benutzen:

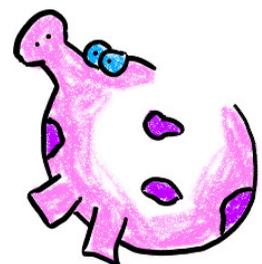
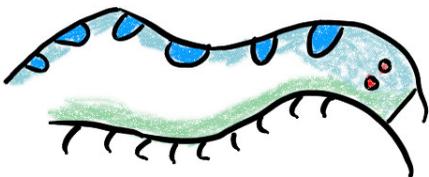
**Pfeil Rauf /** Zoom hinein und heraus.

**Pfeil Runter:**

**Pfeil Rechts:** Wechselt zwischen normaler Geschwindigkeit und Zeitraffermodus.

**Pfeil Links:** Rückgängig machen / Wiederherstellen der letzten Mal- oder Löschkaktion.

Statt der Pfeiltasten kannst du auch W, A, S, D benutzen.



# Zeichenstudio

Das Zeichenstudio schaltest du frei, wenn du den Rang eines Zeichnergesellen erreicht hast, nachdem du die vier Übungszeichnungen beendet hast.

Im Zeichenstudio kannst du deine eigenen Zeichnung erstellen – und natürlich auch in diesen Zeichnungen spielen.

Wenn du das Zeichenstudio öffnest, siehst du zunächst eine Liste mit allen Zeichnungen in deiner Zeichnungssammlung:



Hier kannst du eine Zeichnung zum Spielen oder zum Bearbeiten auswählen.

Du kannst auch eine neue Zeichnung erstellen, entweder als völlig neue Zeichnung, oder als Kopie einer Zeichnung die du dann veränderst, oder indem du eine Zeichnung aus einer Datei importierst, die vorher jemand anders exportiert hat.

Zusätzlich zu den Zeichnungen die du selbst erstellst oder impor-

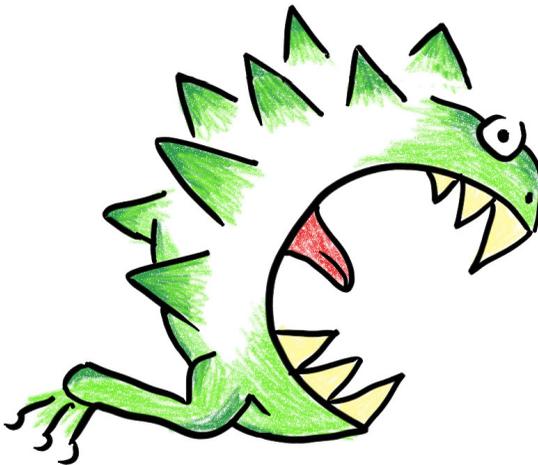
tierst, enthält deine Sammlung außerdem bereits einige vorgefertigte Beispielzeichnungen. Beachte, dass manche dieser Zeichnungen in deiner Sammlung noch gesperrt sein können, wenn du den dazugehörigen Level im Hauptspiel noch nicht gelöst hast.



Mit der **[Export]** Option kannst du eine Zeichnung in eine Datei exportieren um sie dann mit anderen Spielern auszutauschen. Zum Beispiel indem du sie als E-Mail-Anhang verschickst. Der andere Spieler kann die Zeichnung dann mit der **[Import]** Option bei sich importieren.

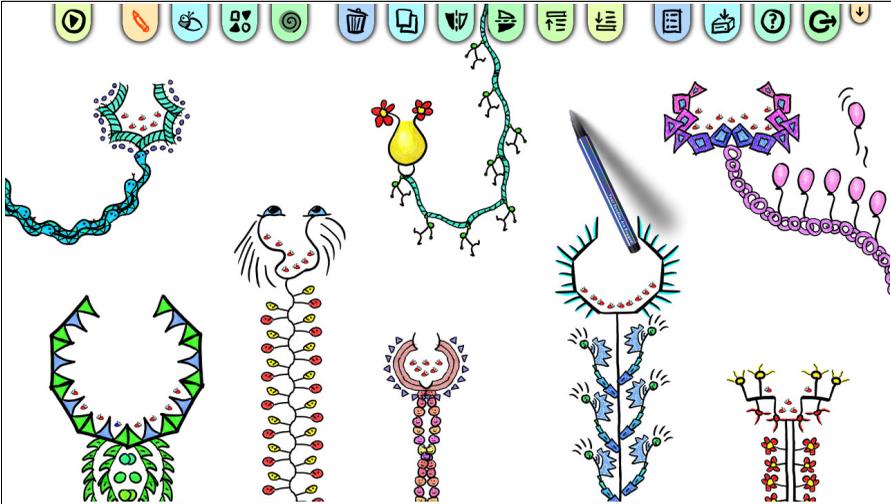
Und vergiss nicht auch einmal in die **Online Bibliothek** reinzuschauen. Hier kannst du neue Zeichnungen runterladen, die andere Spieler erstellt haben. Klicke dazu entweder die passende Schaltfläche oder besuche die Bibliothek direkt, unter:

<http://www.spyn-doctor.de/doodles/library/de.html>



# Der Zeichnungs-Editor

Wenn du eine Zeichnung zur Bearbeitung auswählst, wird sie im Zeichnungs-Editor geöffnet:



Eine Zeichnung erstellt man, indem man vorgefertigte Zeichenelemente kombiniert, wie in einer Kollage.

Die verfügbaren Zeichenelemente stehen in der Palette zur Auswahl. Klicke auf die Schaltfläche für die Palette um die Zeichenelemente anzuschauen.



Es gibt mehrere Paletten-Seiten. Vergiss also nicht die **[Nächste Seite]** und **[Vorherige Seite]** Schaltflächen zu benutzen, um dir alle verfügbaren Elemente anzuschauen. Zu Beginn können manche der Elemente noch gesperrt sein. Die gesperrten Elemente werden freigeschaltet wenn du weitere Level im Hauptspiel löst.

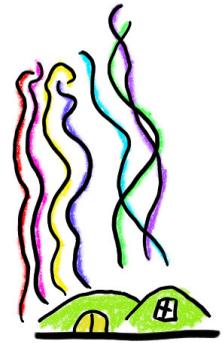


## Ein Element auswählen

Klicke mit der linken Maustaste auf ein Element um es auszuwählen. Alle anderen vorher selektierten Elemente werden dabei abgewählt.

Halte STRG gedrückt und klicke auf ein noch nicht ausgewähltes Element, um dieses Element zusätzlich zu den bereits selektierten Elementen auszuwählen.

Oder halte STRG gedrückt und klicke auf ein bereits ausgewähltes Element, um dieses Element wieder abzuwählen, aber die Auswahl aller anderen selektierten Elemente zu behalten.



## Mehrere Elemente gleichzeitig auswählen



Um mehrere Elemente gleichzeitig auszuwählen, drücke und halte die linke Maustaste in einem leeren Bereich der Zeichnung und ziehe dann die Maus. Dadurch wird ein Auswahlrechteck aufgezogen. Wenn du die Maustaste wieder loslässt, werden alle Elemente die sich innerhalb des Rechtecks befinden ausgewählt. Alle anderen vorher selektierten Elemente werden wieder abgewählt.

Halte STRG gedrückt während du das Auswahlrechteck aufziehst, um die neuen Elemente zusätzlich zu den bereits selektierten Elementen auszuwählen.

## Elemente verschieben

Um ein Element zu verschieben, greife es dir einfach mit der linken Maustaste und schiebe es an seine neue Position.

Um mehrere Elemente gleichzeitig zu verschieben, musst du erst alle Elemente die du verschieben willst auswählen. Greife dir dann eines der ausgewählten Elemente mit der linken Maustaste und verschiebe die gesamte Elementgruppe.



hältst.

### **Zoom**

Benutze das Mausrad oder die Pfeil-Rauf / Pfeil-Runter Tasten um in die Zeichnung hinein und wieder heraus zu zoomen.

### **Zeichenfläche verschieben**

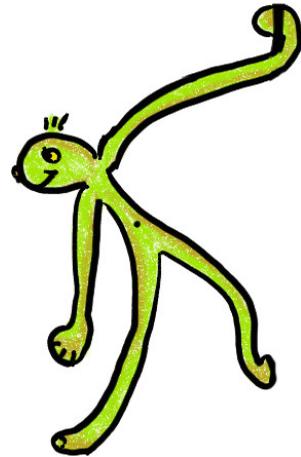
Während du in die Zeichnung hineingezoomt hast, verschiebt sich die Zeichenfläche automatisch in die entsprechende Richtung, sobald du mit dem Stift in die Nähe eines der Ränder kommst.

Außerdem kannst du die Zeichenfläche mit der linken Maustaste auch selbst verschieben, wenn du dabei die LEER-Taste gedrückt hältst.

### **Elemente drehen**

Um die gerade ausgewählten Elemente zu drehen, greife dir einfach eines davon mit der rechten Maustaste und bewege die Maus. Wenn nur ein Element ausgewählt ist, wird es um seinen eigenen Mittelpunkt gedreht. Wenn mehrere Elemente ausgewählt sind, werden sie um ihren gemeinsamen Mittelpunkt gedreht.

Als Alternative zur rechten Maustaste, kannst du Elemente auch mit der linken Maustaste drehen, wenn du dabei die UMSCHALT-Taste gedrückt



## Eigenschaften der Zeichnung

Im Dialog für die Eigenschaften der Zeichnung kannst du folgende Einstellungen vornehmen:

- Name der Zeichnung.
- Name des Erstellers der Zeichnung.
- Anzahl der Käfer die gerettet werden müssen um die Zeichnung zu lösen.
- Tintenvorrat der dem Spieler zur Verfügung steht. Kleinere Werte bedeuten weniger Tinte, größere Werte bedeuten mehr Tinte. Ein Wert von „0“ bedeutet, dass der Tintenvorrat unbegrenzt ist.
- Das Hintergrundbild für die Zeichnung (siehe unten).



## Editor Schaltflächen



### **Zeichnung spielen**

Startet eine Testspiel mit der Zeichnung in ihrem derzeitigen Zustand. Sobald du das Spiel beendest, kehrst du zum Zeichnungs-Editor zurück.



### **Bearbeiten-Werkzeug**

Wechselt zum Standard-Bearbeitungswerkzeug (blauer Stift), zum Auswählen, Verschieben und Drehen von Elementen.



### **Werkzeug für neue Käfer**

Wechselt zum Werkzeug mit dem du neue Käfer zur Zeichnung hinzufügen kannst (roter Stift).



### **Palette mit Zeichnungselementen**

Öffnet die Palette mit den Zeichnungselementen, von wo du neue Elemente zur Zeichnung hinzufügen kannst.



### **Teleportportalpaar erzeugen**

Erzeugt ein neues Paar von Teleportportalen.



### **Löschen**

Löscht alle derzeit ausgewählten Elemente und Käfer.



### **Kopieren**

Kopiert alle derzeit ausgewählten Elemente und Käfer.



### **Horizontal spiegeln**

Spiegelt alle derzeit ausgewählten Elemente und Käfer horizontal.



### **Vertikal spiegeln**

Spiegelt alle derzeit ausgewählten Elemente und Käfer vertikal.



### **Nach vorne holen**

Holt alle derzeit ausgewählten Elemente nach vorne.



### **Nach hinten schicken**

Schickt alle derzeit ausgewählten Elemente nach hinten.



### **Zeichnungs-Eigenschaften**

Öffnet den Dialog mit den Zeichnungs-Eigenschaften.



### **Speichern**

Speichert den aktuellen Zustand der Zeichnung.



### **Hilfe**

Öffnet den Hilfe-Dialog.



### **Zeichenstudio verlassen**

Beendet den Zeichnungs-Editor und kehrt zur Zeichnungssammlung zurück. Wenn die Zeichnung geändert wurde, wirst du gefragt ob du die Änderungen speichern willst.



Wenn dir die Schaltflächen im Weg sind, klicke den kleinen Pfeil um sie zur anderen Seite der Zeichnung zu schicken.

## Tastaturbefehle

- B** Während du B gedrückt hältst, sind nur die Käfer sichtbar und die anderen Zeichnungselemente werden versteckt. So kannst du speziell nur Käfer auswählen und bearbeiten.
- E** Während du E gedrückt hältst, sind nur die Zeichnungselemente sichtbar und die Käfer werden versteckt. So kannst du speziell nur Zeichnungselemente auswählen und bearbeiten.
- S** Normalerweise kannst du ein Auswahlrechteck nur in einem leeren Bereich der Zeichnung beginnen. Aber während du S gedrückt hältst, kannst du das Auswahlrechteck an jeder beliebigen Stelle beginnen, auch dort wo bereits Zeichnungselemente liegen.
- A** Drücke A um all Elemente und Käfer auszuwählen.
- C** Tastaturbefehl für „Kopieren“.
- ENTF** Tastaturbefehl für „Löschen“.
- F** Tastaturbefehl für „Vertikal spiegeln“.
- M** Tastaturbefehl für „Horizontal spiegeln“.
- Pos 1** Tastaturbefehl für „Nach vorne holen“.
- Ende** Tastaturbefehl für „Nach hinten schicken“.
- P** Tastaturbefehl zum Öffnen der „Palette“.



## Hintergrundbild

Das Hintergrundbild ist eine fortgeschrittene Möglichkeit die dir bei der Erstellung deiner Zeichnungen zusätzliche Flexibilität gibt und neu kreative Optionen ermöglicht.

Normalerweise hat eine Zeichnung einen weißen Hintergrund. An Stelle dieses weißen Hintergrundes kannst du aber auch eine eigene Bilddatei als Hintergrundbild laden.

Für die Verwendung des Hintergrundbildes gibt es zwei Optionen: Entweder wird es nur als Dekoration benutzt, oder es wird in die Zeichnung selbst integriert, so wie unten beschrieben.



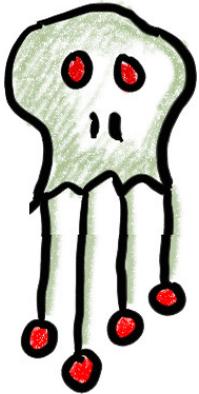
Alle Bilder in PNG, JPG, BMP oder TGA Format sind erlaubt. Die optimale Größe für das Hintergrundbild ist eine Größe mit einem Seitenverhältnis von 16:9 (z.B. 1600x900 Pixel). Wenn du ein Bild mit einem anderen Seitenverhältnis lädst, werden an den Seiten schwarze Balken hinzugefügt, um das 16:9 Verhältnis auszufüllen. Größere Bilder sind besser als kleinere, da sie besser aussehen wenn der Spieler in die Zeichnung hineinzoomt. Allerdings sollte weder die Breite noch die Höhe des Bildes 2048 Pixel überschreiten, da manche Videokarten Probleme mit derart großen Bildern haben.



Wenn du die Option zur automatischen Erkennung von Hindernissen im Hintergrundbild auswählst, analysiert das Spiel das Bild, um zu bestimmen, welche Teile des Bildes rein dekorativer Hintergrund sind, und welche Teile Hindernisse sein sollen. Hindernisse sind die Bereiche, durch die die Käfer nicht hindurchgehen können, bzw. die sie als „Boden“ benutzen können um darauf zu krabbeln.



Dafür analysiert das Spiel die Helligkeit/Dunkelheit des Bildes: Alle hellen Bereiche werden zu dekorativem Hintergrund, alle dunklen Bereiche werden zu Hindernissen.



Damit ist es dir möglich, die gesamte Zeichnung in deinem bevorzugten Malprogramm zu erstellen, ohne Verwendung der vordefinierten Zeichnungselemente aus der Palette des Spiels. Außer natürlich die Käfer und mindestens einen Honigtopf, die immer benötigt werden.

Erzeuge einfach ein neues Bild in deinem Malprogramm, mit weißem (oder relativ hellem) Hintergrund. Male dann alle Hindernisse mit schwarzer oder sehr dunkler Farbe auf diesen Hintergrund, ähnlich wie die schwarzen Tintenlinien in den originalen Zeichnungen.

Natürlich kannst du auch Dekorationen und Farben malen, genau wie in den originalen Zeichnungen. Achte aber darauf, dafür relativ helle Farben zu benutzen.

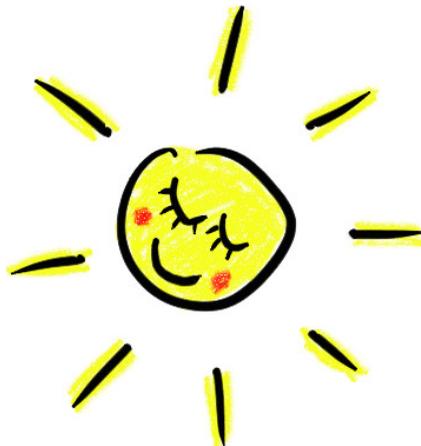
Lade dann dieses Bild als Hintergrundbild für eine neue Zeichnung, füge noch einen Honigtopf und einige Käfer hinzu, und schon kannst du deine selbst erstellte Zeichnung spielen!

*Tipp:* Wenn du dir nicht ganz sicher bist, welche Teile deines Bildes als hell (=dekorativer Hintergrund) oder als dunkel (=Hindernis) interpretiert werden, kannst du folgenden Trick anwenden:

Halte UMSCHALT+STRG+ALT gedrückt während du auf die „Spielen“ Schaltfläche im Zeichnungs-Editor klickst, um die Zeichnung zu spielen.

Das Spiel wird dann nicht dein originales Hintergrundbild anzeigen, sondern nur eine schwarz-weiße Version: Die Hindernisse werden in Schwarz gezeigt, alles andere in Weiß. Dies erlaubt es dir genau zu sehen, welche Teile deines Bildes als Hindernis interpretiert werden und welche nicht.

Falls du allerdings die Option ausgewählt hast, dass das gesamte Hintergrundbild nur Dekoration sein soll, dann kannst du all dies ignorieren. In diesem Fall kann dein Bild enthalten was auch immer du möchtest, und nichts davon wird als Hindernis für die Käfer benutzt.



# Mitwirkende

Entwickelt von Spyn Doctor Games, in Zusammenarbeit mit Blitz 1UP,  
eine Initiative von Blitz Games Studios



<http://www.spyn-doctor.de>



<http://www.blitz1up.com>

**Idee, Spiel-Design, Programmierung,  
Grafik und Toneffekte**

**Johannes Hubert**

[info@spyn-doctor.de](mailto:info@spyn-doctor.de)

## **Blitz 1UP Team**

*Business Development*

Chris Swan

George Bray

*Production*

Neil Holmes

*Assistant Producer*

Kory Vandenberg

*PR*

Elizabeth Miller

## **Musik**

von Kevin MacLeod

[incompetech.com](http://incompetech.com)

## **Zusätzliche Toneffekte**

von [www.soundsnap.com](http://www.soundsnap.com)

©2011 Spyn Doctor Games, Your Doodles Are Bugged!, its logo and all related logos  
and slogans are copyright Spyn Doctor Games.

Blitz 1UP is an initiative from Blitz Games Studios.  
Blitz Games Studios, its logo and slogans are copyright Blitz Games Studios Limited.  
All other logos are copyright of their respective owners.  
ALL RIGHTS RESERVED

