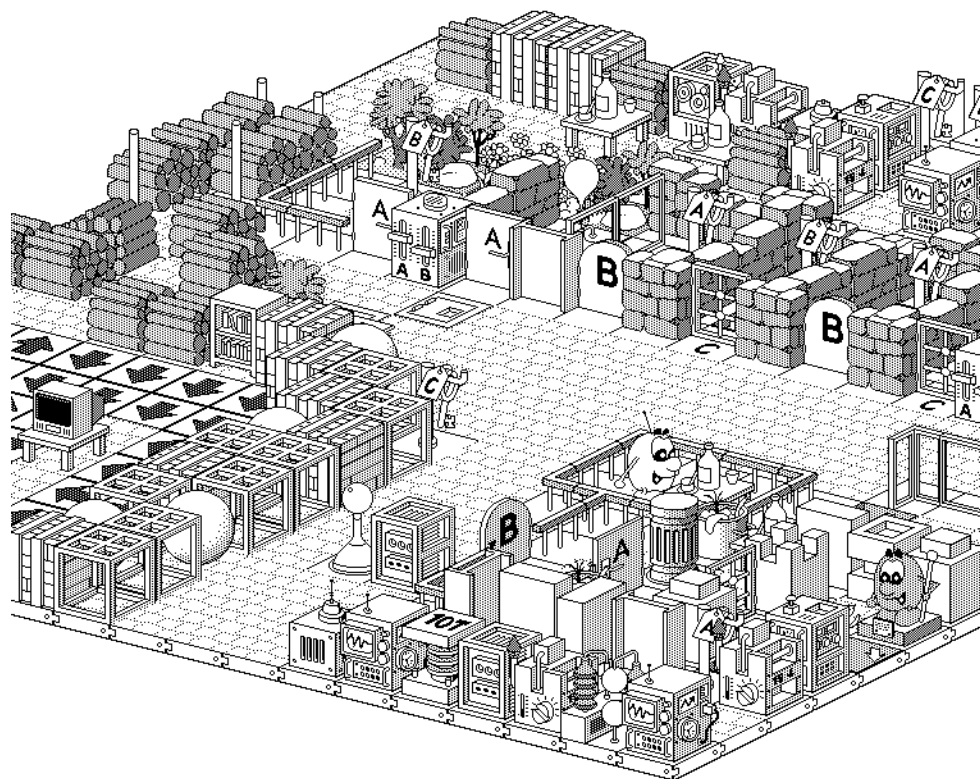


Voici une autre énigme particulièrement difficile à résoudre, située dans le niveau T4 au numéro 19 :



La famille BLUPI

Les jeux BLUPI constitue une grande famille, adaptée à tous les goûts et tous les âges :

BLUPI à la maison	didactique	3-8 ans
BLUPI s'amuse	didactique	6-12 ans
BLUPI se promène	jeu	4-12 ans
BLUPI explorateur	jeu	9-99 ans
BLUPIMANIA	jeu	12-99 ans

Contactez EPSITEC ou votre revendeur habituel pour plus d'informations !

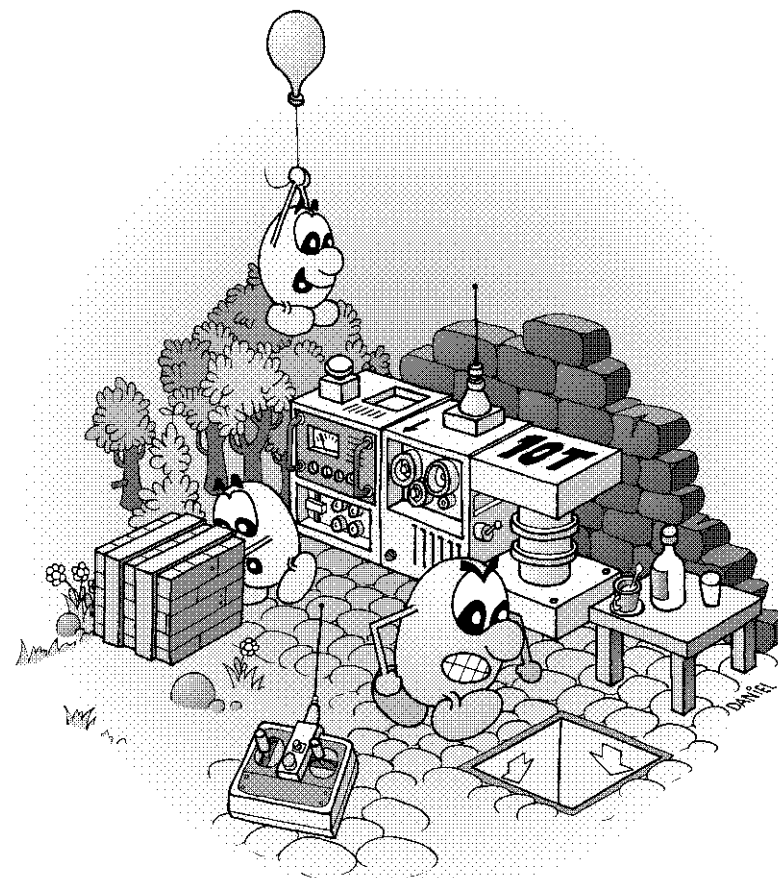
Daniel Roux, EPSITEC SA, ch. de la Mouette, 1092 Belmont, tél+fax 021 / 728 44 83

BLUPIMANIA

Un jeu de logique palpitant et implacable

*Niveaux progressifs : du **plus facile** au **totalement délirant***

Mode d'emploi



EPSITEC

Installation

Nous vous félicitons pour votre achat de **BLUPIMANIA**. Ce jeu va vous permettre de passer de très nombreuses heures de détente et de réflexion.

Pour installer **BLUPIMANIA**, introduisez la disquette numéro 1 dans le lecteur de disquettes et tapez depuis DOS la commande :

```
a:install 
```

Le programme d'installation vous propose d'installer le jeu dans le répertoire `c:\blupiman`. Il doit rester environ 510 kbytes de mémoire basse disponible.

Remarque : Le logiciel **BLUPIMANIA** est protégé contre les copies pirates. Il ne peut être installé qu'à partir des disquettes originales.

Pour exécuter le jeu BLUPIMANIA, tapez les deux commandes suivantes :

```
cd blupiman 
```

```
blupiman 
```

Scénario

Accroché à un ballon, BLUPI sort d'un trou. Malheureusement, son ballon s'envole. Perdu dans son monde, BLUPI avance, tourne à gauche ou à droite et effectue diverses actions de sa propre initiative, sans que vous puissiez prévoir son comportement. Le but du jeu consiste à **l'aider à retrouver un ballon**, afin qu'il puisse repartir vers l'énigme suivante. Le jeu est décomposé en **plus de 120 énigmes** que vous devez résoudre, classées dans **quatre niveaux** de difficulté. Il faut avoir résolu une énigme pour passer à la suivante. En revanche, il est toujours possible de changer de niveau. En plus, **BLUPIMANIA** vous offre la possibilité de **construire vos propres énigmes** dans un niveau numéroté 5.

Chaque niveau est constitué de **deux phases** distinctes :

1) BLUPI sans antenne

Dans la première phase, vous devez vous occuper d'un ou plusieurs BLUPI **autonomes**, en agissant sur le décor pour influencer le déroulement du jeu. Par exemple, vous posez une barrière pour empêcher BLUPI de tomber dans un trou, ou au contraire vous démolissez une barrière pour lui permettre d'atteindre un endroit stratégique.

2) BLUPI avec antenne

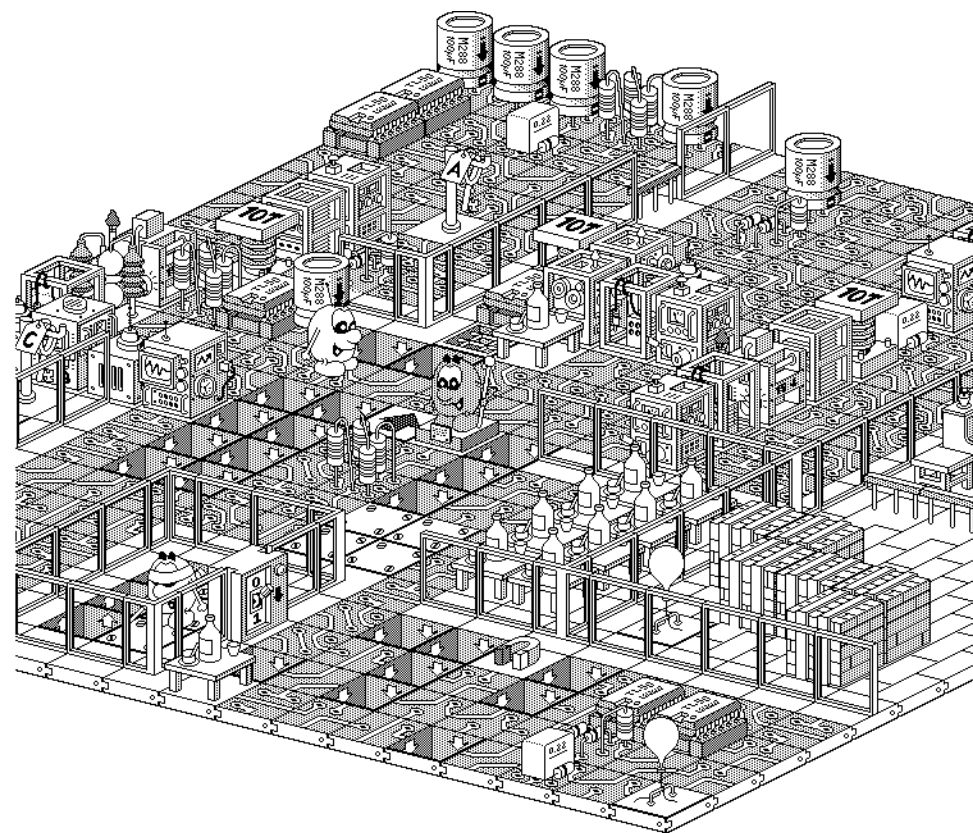
Dans la deuxième phase, BLUPI a une **antenne**, et c'est vous qui le **télécommandez**. Bien entendu, vous allez le diriger de telle sorte qu'il atteigne son ballon, et vous penserez que le tour est joué. Mais en fait, ce raisonnement est un peu égoïste. En effet, d'autres BLUPI autonomes (sans antenne) peuvent aussi évoluer, et vous devez les aider, car tant que chaque BLUPI n'a pas trouvé un ballon, l'énigme n'est pas résolue ! Pour les aider, vous devez toujours modifier le monde environnant. Par exemple, pour poser une barrière, il ne suffit plus de cliquer à l'endroit voulu. Il faut d'abord amener le BLUPI télécommandé devant l'emplacement choisi (avec toutes les difficultés que cela peut comporter), puis effectuer la modification.

Les petites flèches à droite de chaque bouton enfoncé déterminent le nombre d'outils à disposition. Cinq **gammes de couleurs** vous permettent de donner une ambiance spécifique pour chaque énigme. Le texte de l'**objectif à atteindre** apparaîtra juste avant le jeu. La touche d'entrée permet de passer à la ligne.

Si vous désirez passer vos énigmes à un amis, pour qu'il puisse essayer de les résoudre, il vous suffit de dupliquer le fichier BLUPIXE.DAT, BLUPIXF.DAT, BLUPIXG.DAT ou BLUPIH.DAT, selon le joueur sélectionné. Chacun de ces fichiers contient l'ensemble des énigmes de niveau 5 réalisées par chacun des quatre joueurs possibles.

Si quelqu'un vous donne un fichier d'énigmes BLUPIXE.DAT (par exemple) et que vous désirez les essayer, il faut créer un nouveau joueur. Si le nouveau joueur créé est en quatrième et dernière position, tapez le commande suivante depuis DOS :

```
copy a:blupie.dat blupih.dat 
```



L'exemple ci-dessus montre une vue d'ensemble de l'énigme 14 du niveau T3.



Ces boutons permettent de poser différents objets **dynamiques** : paires de lunettes, tables avec ravitaillement, aimants, etc. Il est possible de placer plusieurs portes et/ou clés identiques. Il faut simplement savoir qu'une clé A, par exemple, ouvre n'importe quelle porte A, mais une seule. Un BLUPI peut transporter au maximum trois clés (une de chaque). Il est également possible de placer plusieurs détonateurs et/ou bombes. L'action de n'importe quel détonateur fait exploser toutes les bombes correspondantes.



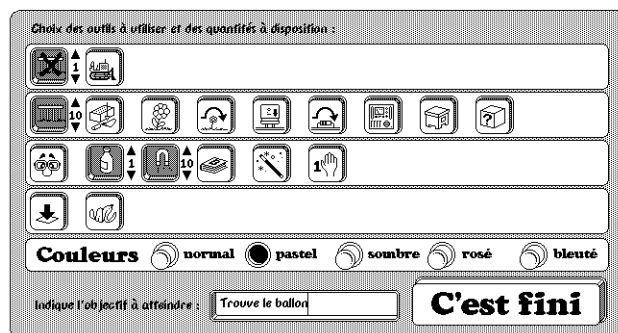
Ces boutons permettent de poser, dans l'ordre :

- des trous d'entrée en jeu
- un BLUPI télécommandé (un seul par énigme)
- des engins électrocuteurs
- des cases rendant BLUPI insensible aux engins électrocuteurs
- des trous dans lesquels tous les BLUPI peuvent tomber
- des accélérateurs
- des peaux de bananes
- des caisses, des structures, des boules ou des engins glisseurs
- des ballons à atteindre

La présence d'un BLUPI télécommandé dans le décor suffit à indiquer une phase de jeu avec télécommande.

Un clic de la souris dans le décor place l'objet sélectionné dans la palette. Si l'objet placé dans le décor n'est pas le bon, cliquez une nouvelle fois au même emplacement. De cette façon, vous déterminez par exemple l'orientation d'un accélérateur ou d'un sens unique, ou encore le type d'objet à pousser (caisse, structure ou boule), etc. Prenez garde à poser d'abord les objets placés à l'**arrière**, puis ceux situés à l'**avant**. En effet, il n'est pas possible d'atteindre les cellules cachées par des objets hauts.

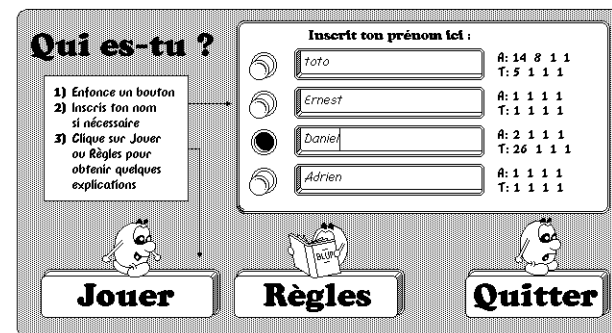
Le bouton **Outils** permet de choisir quels sont les outils dont disposera le joueur pour résoudre l'énigme :



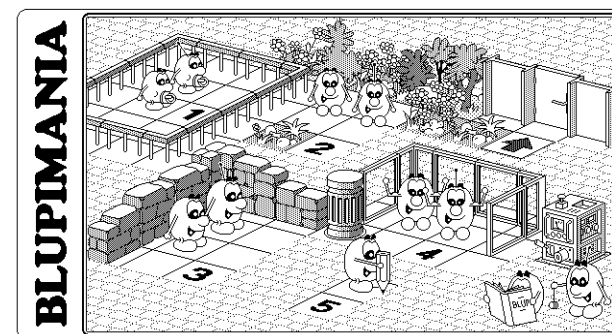
Si vous enfoncez plus de quatre boutons, la palette de jeu contiendra des petits triangles pour dérouler une sous-palette vers la droite.

Utilisation

Le premier travail consiste à indiquer votre **prénom** dans une case vide, en enfonçant le bouton rond correspondant avec la souris. Jusqu'à quatre joueurs différents peuvent utiliser **BLUPIMANIA**. Les paramètres de chaque joueur sont automatiquement sauvegardés séparément. Les chiffres sur la droite indiquent les énigmes atteintes dans les quatre niveaux (A: pour la phase autonome, T: pour la phase télécommandée), pour chaque joueur :



Le bouton **Règles** explique l'essentiel de ce que vous devez savoir pour jouer. Le bouton **Jouer** vous demande de choisir un niveau :



Bien qu'il soit possible de commencer à n'importe quel niveau, il est conseillé de débiter par le niveau 1, même si cela paraît enfantin au début. En effet, ce niveau est conçu comme un **apprentissage** du jeu, où les principaux objets sont introduits les uns après les autres.

Un clic sur la machine (à droite) permet d'ajuster le jeu selon vos préférences :



• Vitesse

Choix de la vitesse à laquelle avancent les différents BLUPI durant le jeu. Pendant le jeu, vous pouvez changer la vitesse en appuyant sur **(F7)** pour *tortue*, **(F8)** pour *normal* ou **(F9)** pour *guépard*.

• Volumes

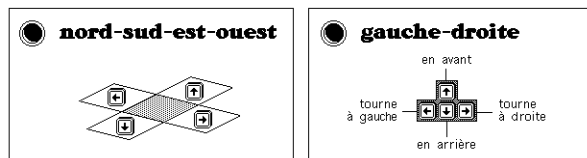
Permet de régler les volumes des bruitages et des musiques émises par **BLUPIMANIA**. Pendant le jeu, la touche **(F5)** stoppe ou remet les bruitages et les musiques.

• Ecran

Pendant le jeu, l'écran ne montre qu'une partie du monde dans lequel évoluent les BLUPI. Ce réglage détermine comment l'écran se décale lors de l'utilisation des touches flèches ou lorsque le BLUPI télécommandé sort de la zone visible. Pendant le jeu, la touche **(F6)** permet de commuter ce mode.

• Télécommande

Lorsqu'il existe un BLUPI télécommandé, vous pouvez choisir le fonctionnement des touches flèches du clavier ou du pavé numérique. Le deuxième mode dépend de l'orientation du BLUPI :



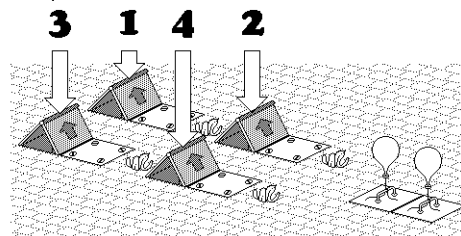
Avec le mode **nord-sud-est-ouest**, il est possible d'utiliser les touches **(1)**, **(3)**, **(7)** et **(9)** du pavé numérique, si cela vous paraît plus logique.

Avant de commencer le jeu, **BLUPIMANIA** vous indique encore l'**objectif à atteindre**. Les flèches + et - permettent de choisir une **autre énigme**. Vous pouvez revenir en arrière pour recommencer une énigme déjà résolue. En revanche, il est impossible de sauter une énigme non résolue ! L'indicateur en pour-cent vous donne une idée de votre avance dans le niveau en cours (chaque niveau contient un nombre différent d'énigmes).



La **dernière énigme** s'appelle toujours "*Énigme à construire ...*". C'est elle qu'il faut construire pour créer une nouvelle énigme.

Il sort toujours autant de BLUPI qu'il y a de ballons. BLUPI utilise en premier le trou situé le plus au fond à gauche. Si un BLUPI glisse sur une peau de banane, un nouveau BLUPI sortira à nouveau pour le remplacer.



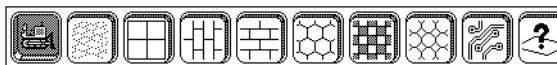
Dans cet exemple, il sortira six BLUPI. Dans un premier temps, deux BLUPI (car il y a deux ballons) sortent des trous 1 et 2, puis ils glissent sur les peaux de bananes. Pour les remplacer, deux nouveaux BLUPI sortent alors des trous 3 et 4, et ils glissent également. Finalement, deux BLUPI sortent encore des trous 1 et 2. Comme il n'y a plus de peaux de bananes, il ne sort plus de BLUPI.

La présence d'un BLUPI télécommandé fait qu'il sortira un BLUPI de moins. Par exemple, s'il existe un BLUPI télécommandé, un trou d'entrée en jeu et un ballon, il ne sortira jamais de BLUPI autonome du trou (le ballon suffit pour le BLUPI télécommandé).

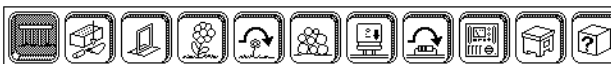
Pendant la construction, la palette d'icônes contient des petits **triangles**, pour indiquer qu'une sous-palette peut apparaître, lorsque la souris est déplacée vers la droite tout en maintenant enfoncé le bouton :



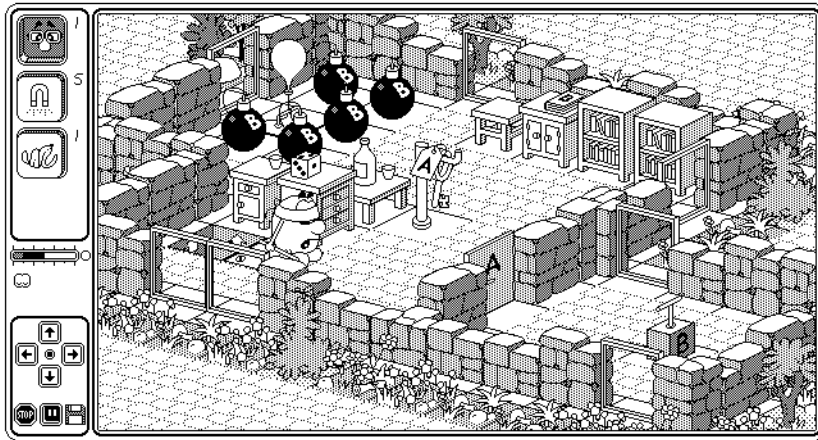
La **palette d'icônes** contient les boutons suivants :



Ces boutons permettent de poser des **sols** de différentes natures. Ils servent également à supprimer un élément de décor existant. Le premier bouton "tracks" met un sol de même nature que les cellules environnantes. Le dernier bouton met un sol spécial (bouche d'égout, plaque avec des vis, etc.) sur lequel on ne pourra rien poser pendant le jeu.



Ces boutons permettent de placer différents **obstacles** passifs. La flèche ↩ indique un obstacle que BLUPI peut éventuellement sauter.



Dans l'énigme ci-dessus (niveau A2, numéro 16), vous devez atteindre le ballon situé en haut à gauche. Comme il est entouré de **bombes**, il faut les faire exploser pour libérer le passage, en sautant sur le **détonateur B**. Au préalable, il faudra prendre la **clé A** pour ouvrir la **porte**. Pour cela, vous disposez (dans la palette d'icônes à gauche), d'une paire de lunettes, de cinq aimants et d'une peau de banane. Mais les événements ne se passeront pas comme prévu ...

Construction

Le niveau 5 permet de construire ses propres énigmes. Trois nouveaux boutons **Construire**, **Outils** et **Modifier** permettent la réalisation d'énigmes personnelles :



Construire : pour dessiner un décor, en plaçant différents objets sur les cellules.

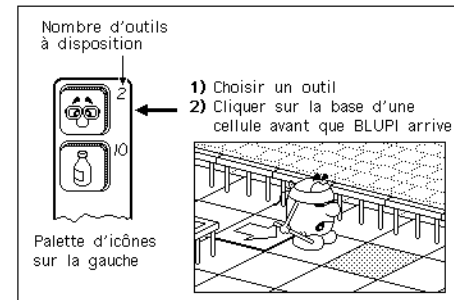
Outils : pour définir les outils à disposition dans la palette d'icône et le libellé de l'énigme.

Modifier : pour détruire, déplacer ou dupliquer une énigme.

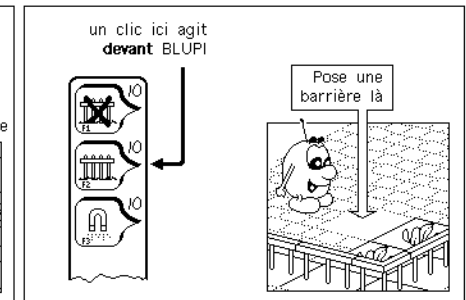
Pendant le jeu proprement dit, la partie gauche de l'écran contient trois zones très utiles :

a) Une palette d'icônes.

1 Pendant la première phase, lorsque les BLUPI sont autonomes :

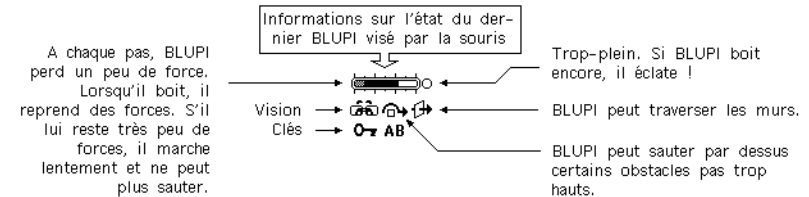


2 Pendant la deuxième phase, lorsqu'un BLUPI est télécommandé :



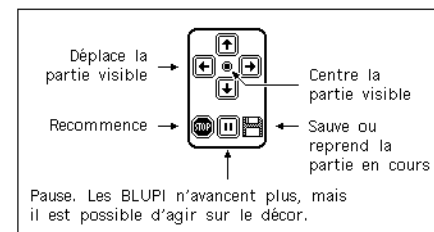
Dans la deuxième phase, il est possible d'appuyer sur les touches **F1**, **F2**, **F3** et **F4**, ce qui est parfois plus rapide que de cliquer dans la palette d'icône avec la souris.

b) Une zone d'information sur le dernier BLUPI visé par la souris.

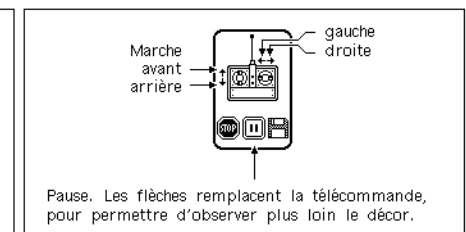


c) Une zone d'actions.

1 Pendant la première phase, lorsque les BLUPI sont autonomes :



2 Pendant la deuxième phase, lorsqu'un BLUPI est télécommandé :



Outils

Dans chaque énigme, le contenu de la **palette d'icônes** change. Vous trouverez ici les principaux boutons qui peuvent apparaître.



Ces deux boutons permettent de détruire ou de poser une **barrière**.



Ces différents boutons permettent de poser des **obstacles**. Lorsque le bouton contient une flèche ↶, cela indique un obstacle que BLUPI peut **sauter** (s'il a assez de forces).



Pose un **paire de lunettes**. Le prochain BLUPI avec les yeux bandés qui passera par là retrouvera la **vue**. S'il voit déjà, il peut sauter par dessus (s'il en a la forces).



Pose une **table avec ravitaillement**, qui redonnera des **forces** à tous les BLUPI passant par là.



Pose un **aimant** qui attire tous les BLUPI (avec ou sans bandeaux sur les yeux, gentils ou méchants).



Pose un **livre** qui attirera BLUPI (il est curieux de nature). S'il en a la force, BLUPI peut sauter par dessus après avoir lu.



Pose un chapeau de magicien avec une baguette magique, permettant à BLUPI de **traverser les murs**.



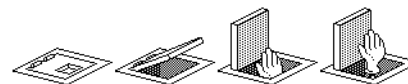
Place une trappe, qui ne permet **qu'un seul passage**.



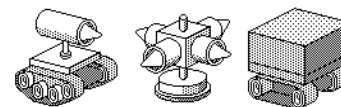
Place un **trou**, dans lequel tous les BLUPI peuvent tomber. Cela est particulièrement utile pour y faire tomber les méchants BLUPI !



Pose une **peau de banane**. Lorsque BLUPI glisse dessus, il devient **méchant**.



BLUPI peut passer sans problème par dessus une trappe. Mais dès que la trappe est dépassée, son couvercle s'ouvre et une main en sort. Il n'est alors plus possible de passer par là. BLUPI peut passer sur une trappe en poussant une caisse, une structure, une boule ou un engin glisseur. Si la boule roule sur la trappe sans que BLUPI y marche, la trappe ne s'ouvre pas ! Il en va de même pour l'engin glisseur.

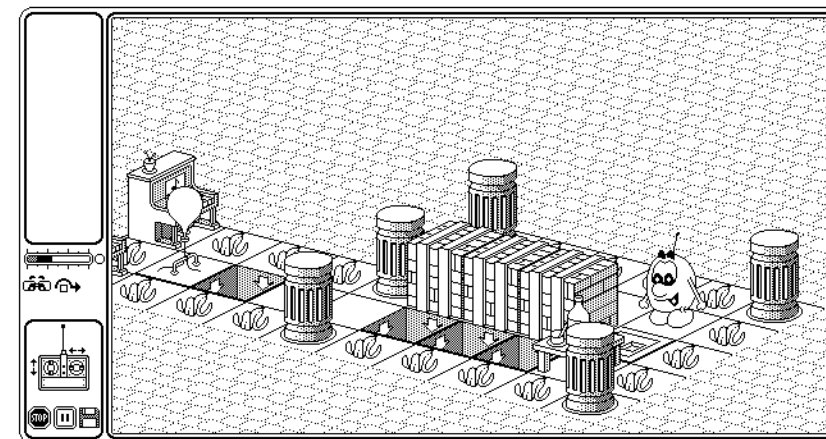


Les **engins électrocuteurs** poursuivent BLUPI plus ou moins rapidement. Le premier engin, toujours en mouvement, traque BLUPI sans relâche. Il détecte la présence d'un BLUPI de face ou latéralement, mais pas par l'arrière. Initialement, le deuxième engin est immobile, à l'affût. Dès que l'une des quatre pointes vise BLUPI en ligne droite, l'engin se met très rapidement en mouvement. Ces deux premiers engins peuvent tomber dans les trous, mais sans les boucher. Le dernier engin lourd se déplace lentement, et bouche un trou s'il tombe dedans.



Lorsque BLUPI passe sur cette case, il devient **indélectable** par les engins électrocuteurs, pour un temps limité.

Exemples



L'énigme ci-dessus (niveau T2, numéro 10) est assez simple. Le principe est le suivant: BLUPI doit absolument éviter les peaux de banane placées tout autour, mais heureusement, il peut pousser les caisses. Avec **quatre caisses**, il suffit de boucher les **quatre trous** et BLUPI attrape le ballon. Seulement voilà, il n'y a que **trois caisses** !