

TABLE DES MATIÈRES

1	Avant de jouer.....	3
2	Installation	3
3	L'histoire	4
4	Jouer.....	5
5	L'écran.....	7
6	Les réglages	9
7	La souris.....	10
8	Le clavier	12
9	Le jeu	12
10	Les ennemis	19
11	Les constructions	21
12	Support technique	23
13	Crédits.....	24



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou de sources lumineuses dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter un médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision.
- Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

COPYRIGHT

Planète Blupi, © 1997 EPSITEC SA. Tous droits réservés.

Ce programme et son manuel sont protégés par copyright. Ils ne peuvent, en partie ou en totalité, être copiés, photocopiés, reproduits, dupliqués, traduits ou convertis sous un outil électronique ou une forme lisible par une machine quelle qu'elle soit sans l'accord préalable écrit de EPSITEC SA.

L'utilisateur de ce produit peut en jouir pour son usage personnel, mais n'est pas autorisé à vendre ou donner des reproductions du manuel ou du programme à une tierce personne, ni à le louer sans la permission écrite de EPSITEC SA.

Les informations contenues dans ce manuel pourront faire l'objet de modifications sans préavis.

Blupi est une marque déposée de EPSITEC SA.

Windows, Windows 95 et DirectX sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

1. AVANT DE JOUER

Pour jouer avec Planète Blupi, vous devez disposer d'un ordinateur ayant au moins les caractéristiques suivantes :

OS	Microsoft Windows95
CPU	Pentium 60 minimum (Pentium 120 recommandé)
RAM	8 Mbytes
CD-Rom	Double vitesse (300 Kbytes/seconde minimum)
Carte Vidéo	1 MB local bus, compatible avec Microsoft DirectDraw, 640x480 points en 256 couleurs
Carte son	N'importe quelle carte son supportée par Windows 95
Commandes	Clavier et souris
Disque dur	30 Mbytes d'espace libre requis

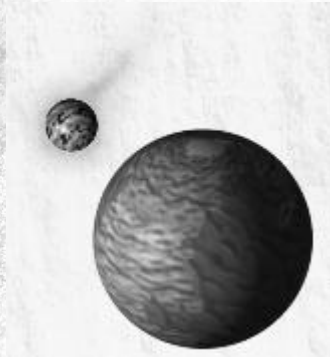
2. INSTALLATION

1. Insérez le CD "*Planète Blupi*" dans votre lecteur
2. Double-cliquez sur "*Poste de travail*"
3. Double-cliquez sur l'unité correspondant à votre lecteur de CD-Rom
4. Double-cliquez sur "*Install.exe*"
5. Suivez les instructions ...

L'installation vérifie la présence des librairies Microsoft DirectX sur votre ordinateur. Le cas échéant, elles sont automatiquement installées.

En cas de problème, consultez le fichier "*readme.txt*".

3. L'HISTOIRE



Blupi vit tranquillement sur sa planète jusqu'à l'arrivée d'une étrange **météorite** qui tombe dans une région désertique.

Ce n'est que bien plus tard que Blupi s'aperçoit que ses cultures sont saccagées par de grosses araignées. Alors que Blupi a toujours joui d'une santé de fer, il lui arrive maintenant d'éternuer et d'attraper une étrange maladie.

Que se passe-t-il ?

Eh bien, l'étrange météorite est en fait un **vaisseau spatial** qui transporte un **robot** très spécial. En effet, celui-ci construit des usines, qui produisent à leur tour différents ennemis.

Blupi doit dès lors exploiter à fond les ressources de sa planète pour parvenir à chasser ces intrus...



4. JOUER

Lorsque le jeu est installé, vous devez procéder comme suit pour jouer :

1. Insérez le CD "*Planète Blupi*" dans votre lecteur.
2. Cliquez le menu "*Démarrer*", puis choisissez "*Programmes*", "*Jeux*" et "*Planète Blupi*".



Après quelques secondes, le premier écran propose cinq options :



Démo

Démonstration automatique de quelques phases spectaculaires du jeu.



Entraînement

Pour commencer progressivement, vous trouverez ici six entraînements interactifs pour apprendre à bien utiliser l'interface du jeu.



Missions

La partie principale du jeu, composée de 30 missions toujours plus complexes et passionnantes.



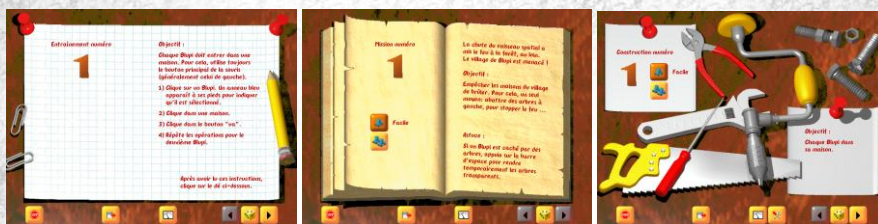
Construction

Pourquoi ne pas réaliser vos propres missions, que vous pourrez faire résoudre par vos amis ?



Quitter BLUPI

Retourne au bureau de Windows 95.



Avant d'effectuer un entraînement ou une mission, une feuille ou un grand livre ouvert vous expliquent l'objectif à atteindre. Cet objectif peut être relu en tout temps en cours de partie.



Facile ou Difficile

Choix du niveau de difficulté, qui agit sur la vitesse de progression du feu, ainsi que sur le nombre d'ennemis produits par le robot-maître.



Terminer

Revient à l'écran initial, pour jouer un entraînement ou une mission, pour construire ou pour quitter le jeu.



Ouvrir une autre partie

Permet de reprendre une partie enregistrée précédemment.



Réglages

Accède à l'écran des réglages (voir paragraphe 6).



Construire cette partie

Ce bouton n'est présent qu'en mode Construction, pour vous permettre de dessiner les décors de la mission (voir paragraphe 11).



Partie précédente

Revient à une mission précédente.



Jouer cette partie

Début de l'entraînement ou de la mission.



Partie suivante

Passé à la partie suivante, pour autant que cela soit possible. Si ce n'est pas le cas, le bouton est gris.



Lorsqu'une partie est **interrompue**, les boutons en bas changent comme suit :



Abandonner la partie

Il faut utiliser ce bouton si vous désirez recommencer la mission, ou en jouer une autre.



Ouvrir une autre partie

Permet de reprendre une partie enregistrée précédemment.



Enregistrer la partie en cours

Sauve la partie actuelle à l'un des dix emplacements prévus. Le numéro de l'entraînement ou de la mission est automatiquement inscrit.



Réglages

Accède à l'écran des réglages (voir paragraphe 6).



Aide

Ce bouton apparaît après plusieurs minutes de jeu, pour vous donner la solution ou des indices, si vous le souhaitez.

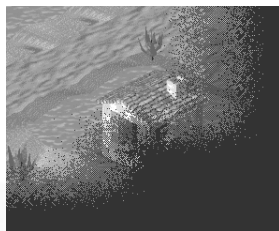


Continuer la partie

Permet de reprendre la partie là où vous l'avez interrompue.

5. L'ÉCRAN

Pendant le jeu, l'écran prend l'allure suivante :

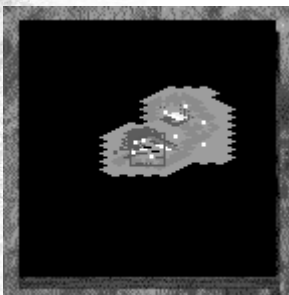


Les **zones noires** correspondent aux endroits que Blupi n'a pas encore visités. Au fur et à mesure que Blupi avance, ces zones noires reculent.

Par exemple, tant que Blupi n'est pas allé à proximité d'une base ennemie, vous ne pourrez pas connaître les usines qu'elle recèle.



Le petit bouton triangulaire jaune (en haut au milieu) déroule un panneau qui explique l'objectif de la mission, sans interrompre le jeu. Après plusieurs minutes de jeu, un bouton "?" apparaît dans ce panneau, pour vous donner la solution ou des indices, si vous le souhaitez.



La **carte** en haut à gauche donne une vue d'ensemble des zones visitées. Un Blupi y est représenté par un point jaune, et un ennemi par un point rouge.

Un clic du **bouton gauche** dans la carte montre cet endroit.

Un clic du **bouton droite** dans la carte demande au Blupi sélectionné d'atteindre cet endroit (action "va").



Juste en dessous viennent les **jauges**. La première, rouge ou bleue, indique la force du Blupi sélectionné. Lorsque la jauge devient rouge, Blupi n'a presque plus de force; il doit impérativement manger des tomates. La deuxième n'est présente que lorsque Blupi effectue une action. Elle indique l'avancement du travail. Lorsque la barre jaune arrive tout à droite, le travail est terminé.



En dessous des jauges vient un **inventaire** des personnages et des objets présents. Le chiffre à droite de chaque icône indique le nombre d'exemplaires existants.

Attention: Seuls les objets posés au sol sont comptés. Un objet transporté par Blupi n'apparaît pas dans l'inventaire. De même, seuls les Jeeps ou les bateaux libres sont inventoriés.

Un clic sur une icône de l'inventaire montre ce personnage ou cet objet, avec une flèche jaune au-dessus. Un clic sur un Blupi le sélectionne. Si l'endroit n'a pas encore été visité par Blupi, tout est noir. Si un personnage ou un objet existent en plusieurs exemplaires, des clics successifs passent en revue toutes les occurrences.

Si la liste est trop longue, des flèches jaunes permettent de consulter les autres parties.

Finalement, la zone en bas à gauche contient trois boutons :



Interrompre

Stoppe provisoirement la mission en cours, qu'il sera possible de reprendre exactement là où vous l'avez interrompue.



Réglages

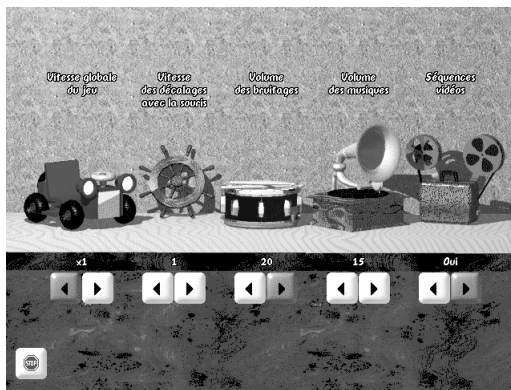
Permet d'effectuer quelques réglages, tels que les volumes des bruitages et des musiques (voir paragraphe 6).



Enregistrer

Enregistre la mission dans son état actuel. Il sera possible n'importe quand de reprendre une mission enregistrée. Il est possible de sauver jusqu'à dix parties simultanément. Si vous enregistrez par dessus une partie sauvée précédemment, cette dernière est détruite.

6. LES RÉGLAGES



Vitesse globale du jeu (x1 à x2)

Permet d'accélérer globalement tout le jeu, d'un facteur deux. Il est aussi possible d'utiliser les touches F5 (x1) et F6 (x2) pendant le jeu.

Vitesse des décalages avec la souris (aucun, 1 à 3)

Ce réglage influence la vitesse des décalages de l'écran lorsque la souris bute dans les bords ou les coins de l'écran. Lorsque les touches flèches sont utilisées, le décalage est toujours rapide.

Volume des bruitages (0 à 20)

Les bruitages incluent les voix de Blupi et les différents sons lorsqu'il travaille. Le volume maximum correspond au volume choisi sous Windows.

Volume des musiques (0 à 20)

Les musiques ne sont jouées que pendant les entraînements et les missions.

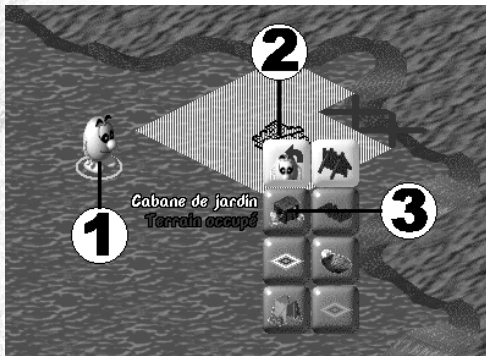
Séquences vidéo (oui ou non)

Certaines missions sont précédées d'une courte séquence vidéo. Ce réglage permet de supprimer tous ces films.

7. LA SOURIS

Blupi doit agir pour remplir chaque mission. C'est vous qui indiquez à Blupi ce qu'il doit faire. Il vous obéira ensuite aveuglément. Une action s'effectue toujours en trois temps, avec le **bouton de gauche** :

1. Sélectionner un Blupi.
2. Cliquer avec le bouton de gauche l'endroit où vous désirez agir.
3. Choisir l'action que Blupi devra effectuer en cliquant un bouton temporaire.



Lorsqu'un Blupi est sélectionné, un **anneau** rouge ou bleu apparaît à ses pieds. Cela indique que c'est lui qui effectuera l'action demandée. Lorsque vous ordonnez une deuxième action à un Blupi et qu'il est déjà sélectionné, il n'est pas nécessaire de le sélectionner à nouveau.

Par exemple, pour construire une cabane de jardin, il faut :

1. Cliquer le Blupi qui effectuera le travail, s'il n'a pas déjà un anneau à ses pieds.
2. Cliquer ensuite sur le tas de planches. Quelques boutons temporaires apparaissent là où vous avez cliqué.
3. Il ne reste qu'à choisir l'action "Cabane de jardin" en cliquant le bouton correspondant.

Les **actions impossibles** momentanément à un endroit apparaissent dans des boutons gris. Un petit texte rouge explique le problème: "Terrain pas adapté", "Trop près de l'eau", etc.

Si l'action que vous désirez faire n'est dans aucun bouton, éloignez simplement la souris; les boutons disparaîtront. Vous pourrez alors cliquer un autre endroit dans le décor.

Pendant qu'un Blupi effectue une tâche, vous pouvez très bien sélectionner un autre Blupi et lui demander autre chose. En fait, autant de Blupi que vous le souhaitez peuvent travailler simultanément.



Lorsqu'un Blupi cultive des tomates ou abat plusieurs massifs d'arbres, il ne s'arrête que lorsqu'il n'a plus de force. Si vous désirez le stopper plus rapidement, il faut le cliquer une première fois pour le sélectionner, puis une deuxième fois pour faire apparaître les boutons temporaires. Cliquez alors le bouton "Stoppe". Un petit panneau STOP indique que Blupi **termine l'action en cours puis s'arrête**.

Lorsque Blupi a terminé de cultiver, vous lui demandez souvent de manger des tomates pour reprendre des forces. Si vous cliquez alors sur la cabane de jardin pour qu'il continue de cultiver, un nouveau bouton apparaît :



1. **Cultive...**
2. **Mange**

Si vous cliquez ce bouton, Blupi **répétera** les opérations "cultive" et "mange". Il produira donc des tomates tant qu'il trouvera de la place pour les stocker.

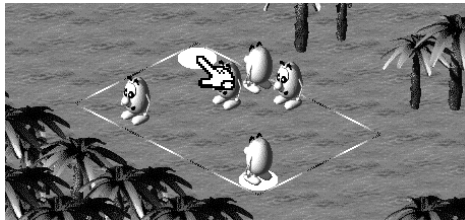
D'autres séquences d'opérations peuvent également être répétées. Il s'agit de :

- Faire un bouquet de fleurs puis le transformer dans un laboratoire.
- Extraire du fer puis fabriquer une bombe, une Jeep ou une armure.
- Abattre un arbre puis construire une palissade, un pont ou un bateau.

Dans ces cas, Blupi stoppe lorsqu'il a faim.

Il est possible de **sélectionner plusieurs Blupi simultanément** de deux façons différentes :

1. Maintenez enfoncée la touche Maj tout en cliquant plusieurs Blupi isolément.
2. Lorsque la souris vise un Blupi, maintenez enfoncé le bouton de la souris. Un rectangle de sélection suit les déplacements de la souris. Tous les Blupi inclus lorsque le bouton est relâché sont sélectionnés.



Le **bouton de droite** de la souris est un **raccourci**. Il demande au Blupi sélectionné d'effectuer l'action la plus utile à l'endroit cliqué. Par exemple, si vous cliquez sur un tas de planches, Blupi le prendra. Si Blupi transporte des fleurs, un clic avec le bouton de droite sur un laboratoire transformera les fleurs, etc. Un clic droit sur des tomates ordonnera à Blupi de les manger s'il a faim ou de les transporter.

Lorsque la souris bute contre les bords ou les coins physiques de l'écran, le décor défile dans la direction choisie. Les réglages permettent de choisir la vitesse de défilement, et éventuellement de supprimer ce mode (voir paragraphe 6).

8. LE CLAVIER

Les touches décrites ici sont efficaces pendant un entraînement ou une mission.

Les touches flèches

Ces touches déplacent la partie visible rapidement dans les quatre directions.

La barre d'espace

Une pression sur cette touche rend tous les objets transparents. Il est ainsi facile de repérer un Blupi caché derrière une maison ou dans une forêt, par exemple. Une nouvelle pression revient à la normale.

La touche Pause

Cette touche fige le jeu dans son état actuel et stoppe les musiques et les bruitages. Une nouvelle pression permet de continuer.

La touche F1

Cette touche permet de relire l'objectif de la mission, tout en jouant. Un panneau est déroulé en haut de la fenêtre. Une nouvelle pression sur F1 enlève ce panneau.

Les touches F5 et F6

F6 accélère le jeu d'un facteur deux. Blupi marchera plus vite, abattra plus rapidement les arbres, etc. Mais attention, les ennemis et le feu iront également deux fois plus vite ! Ce mode doit donc être utilisé avec prudence. Lorsque la situation devient critique, appuyez sur F5 pour remettre la vitesse normale.

Les touches F9 à F12

Lorsque vous appuyez sur Ctrl+F9, l'endroit actuellement visible est mémorisé. Après avoir décalé l'écran avec les touches flèches, une pression sur F9 centrera à nouveau la partie visible sur l'endroit mémorisé. Avec les touches Ctrl+F9 à Ctrl+F12, vous pouvez ainsi mémoriser jusqu'à quatre régions différentes, et y retourner instantanément avec F9 à F12.

La touche Home

Cette touche montre la partie visible lorsque vous avez commencé la mission.

9. LE JEU

Blupi



Lorsque Blupi est sélectionné, un anneau à ses pieds indique sa force. Plus la zone bleue est grande et plus Blupi est fort. Lorsque l'anneau est presque entièrement rouge, Blupi est très fatigué. Il ne peut plus rien transporter, ni sauter, ni construire. Il doit impérativement manger des tomates, sous peine de mourir d'épuisement.

Lorsque Blupi transporte un objet, il ne peut pas sauter !

Le robot-aide



Lorsque Blupi aura réussi à dérober un cube de Platiniun au robot-maître, il pourra construire un robot-aide. Celui-ci peut accomplir presque toutes les tâches courantes: abattre des arbres, cultiver, construire. Les seules choses qu'il n'arrive pas à faire sont les constructions en pierre. Il ne peut pas non plus naviguer, ni se téléporter. Son énorme avantage vient de ce qu'il est infatigable, et n'a donc pas besoin de se nourrir.

Le robot-aide est issu de la technologie ennemie. Lorsqu'un ennemi l'aperçoit, il n'est donc pas considéré comme un intrus. Ceci permet au robot-aide d'infiltrer profondément et sans peine les bases ennemies.

Les sols normaux

Les sols normaux sont composés d'herbe, de sable ou de neige, selon la région. Il est possible d'y bâtir une cabane de jardin et de cultiver des tomates.

Les sols inflammables

Ces sols peuvent également servir à cultiver, mais ils risquent de brûler, même en l'absence d'arbres.

Les sols improductifs

Il n'est pas possible de cultiver ces sols. En revanche, certains endroits rares peuvent contenir du fer en sous-sol.

L'eau

Blupi ne sait pas nager. Il ne peut donc franchir une étendue d'eau que des façons suivantes :

1. En **sautant**, si le plan d'eau est étroit.
2. En construisant un **pont**.
3. En construisant un **bateau**.

Pour pouvoir sauter, Blupi doit avoir de la force et ne doit rien porter. Un pont ou un bateau permettent de déplacer des objets en les portant.

Les ennemis ne peuvent pas traverser les plans d'eau. Ils ne sont d'ailleurs pas capables de construire ni d'utiliser des bateaux. Seul le virus peut franchir un plan d'eau.

La glace

La glace n'empêche pas Blupi de passer, mais elle le ralentit et surtout le fatigue énormément. Une Jeep peut résoudre le problème, ou alors une grande quantité de tomates pour que Blupi reprenne des forces.

Les plantes



Ces petites plantes sont uniquement décoratives. Blupi n'a jamais pu s'en nourrir, ni en faire quoi que se soit d'autre.

Les arbres



Les arbres permettent de produire des tas de planches, qui sont à la base de bien des constructions. Blupi peut facilement abattre n'importe quel massif d'arbres. Il ne faut cependant pas négliger la protection qu'ils procurent avant de les abattre. Lors d'un incendie de forêt, il faut soit abattre une tranchée, soit fuir...

Lorsqu'une forêt est peu dense, Blupi peut la traverser.

Les rochers



Si Blupi taille un rocher, il pourra obtenir un tas de pierres qui lui permettra de construire des murs très résistants ou différents bâtiments évolués. Cela peut éventuellement libérer un passage. La taille d'un rocher est longue et fatigante. Plus le rocher est gros et plus le travail est long, pour un résultat identique. Choisissez donc les plus petits !

Les fleurs



Trois espèces de fleurs permettent à Blupi d'obtenir différents objets, après transformation dans un laboratoire.

1. La distillation des **fleurs jaunes** donne une bouteille de potion qui guérira les Blupi contaminés par les virus.
2. Broyées, les **fleurs vertes** permettent de fabriquer des pièges à glu redoutables.
3. Enfin, une substance contenue dans les pétales des **fleurs bleues** produit un explosif puissant: la dynamite.

Avant d'apporter les fleurs au laboratoire, il faut les cueillir. Cette opération rassemble les fleurs en bouquets, que Blupi peut transporter.

Les couveuses



Pour construire une couveuse, il faut déposer un tas de planches sur un sol normal ou inflammable. En déposant des œufs sur une couveuse, quatre Blupi naissent. Un Blupi nouveau-né est toujours affamé. Il faut donc prévoir des tomates en quantité suffisante à proximité. Les œufs sont parfois bien cachés. Personne ne sait d'où viennent ces œufs (gardons une part de mystère) !

Les cabanes de jardin



La cabane de jardin est le moyen de base pour produire la nourriture nécessaire aux Blupi. Pour construire une cabane, il faut utiliser un tas de planches posé sur un sol normal ou inflammable. Un clic sur une cabane ordonne au Blupi sélectionné de cultiver des tomates, tant qu'il a assez de forces.

Les palissades



Les palissades protègent des araignées, des virus, des bulldozers et des électrocuteurs. En revanche, elles attirent les bombes sauteuses et elles brûlent.

Un tas de planches suffit à construire une palissade.

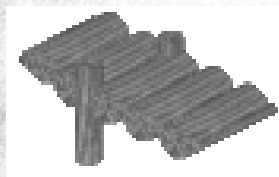
Les murs



Les murs protègent contre les mêmes ennemis que les palissades. En plus, ils résistent et stoppent le feu. Le principal inconvénient est qu'ils sont longs et difficiles à construire. En fait, le travail est tellement fatigant que Blupi meurt d'épuisement après avoir terminé un mur.

Il faut un tas de pierres pour bâtir un mur.

Les ponts

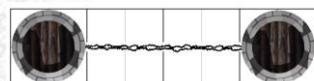


Les ponts permettent de franchir des étendues d'eau en ligne droite. Pour construire un tronçon de pont, il faut déposer un tas de planches sur une rive. Si la rive opposée n'est pas droite, la construction n'est pas possible. Dans ce cas, un texte rouge indique "*Autre rive pas ok*". Si le pont n'est pas assez long, il faut déposer un nouveau tas de planches sur la rive, au même endroit, et recommencer la construction d'un nouveau tronçon. Attention: un pont étant en bois, il brûle très bien ! Les bulldozers n'arrivent pas à le franchir.

Les tours de protection



Les tours protègent Blupi contre certains ennemis, tout en lui permettant de passer s'il le souhaite. Deux rayons mortels relient automatiquement les tours qui sont distantes d'un ou deux carrés. Lorsque Blupi veut passer, les rayons sont automatiquement stoppés. Ces rayons foudroient les araignées et les virus. En revanche, les autres ennemis arrivent à les franchir sans problème.



Deux carrés vides séparent les tours; elles sont reliées par les rayons mortels.



Trois carrés entre les tours; elles sont trop éloignées pour qu'un rayon les relie.

Il faut un tas de pierres pour construire une tour. Si le tas de pierres est isolé ou trop éloigné d'une autre tour, le texte rouge "*tour isolée*" indique que les rayons ne pourront pas s'activer. Vous pouvez choisir de passer outre cet avertissement, par exemple lorsque vous construisez la première tour.

La construction est tellement fatigante que Blupi meurt d'épuisement après avoir terminé une tour.

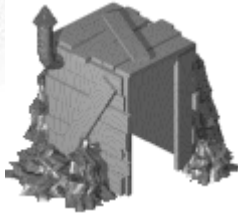
Les laboratoires



Une savante alchimie permet à Blupi de fabriquer différents produits à partir des fleurs. Selon l'espèce des fleurs, Blupi arrivera à produire des potions pour guérir, des pièges à glu, ou même de la dynamite ! A partir de tomates, Blupi arrive à obtenir un violent poison dont les araignées sont friandes.

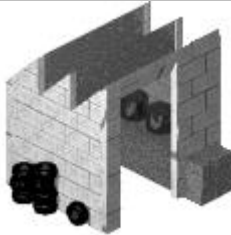
Un tas de pierres est nécessaire pour construire un laboratoire.

Les mines de fer



Les mines permettent à Blupi de creuser le sous-sol, et d'extraire du minerai de fer. Il suffit d'un tas de planches pour construire une mine, mais les endroits riches en fer sont très rares. Avant de déposer des planches, il faut donc sonder le sol, jusqu'à ce que Blupi découvre le précieux minerai. Les sols improductifs sont les seuls susceptibles de contenir du fer. Lorsque Blupi a découvert un filon, il plante un **drapeau** pour marquer l'endroit.

Les usines



Grâce aux usines, Blupi peut fabriquer différents objets très utiles, à partir du minerai de fer ou du Platinium. Suivant son niveau de connaissance, Blupi pourra fabriquer des Jeeps, des bombes à retardement, et même des armures (à partir de la mission 19).

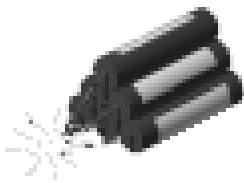
Les téléporteurs



Pour construire un téléporteur, il faut déposer un tas de planches sur un sol normal ou inflammable. Il ne peut pas exister plus de deux téléporteurs. Dans certaines missions, un téléporteur est déjà construit. Blupi ne pourra alors construire qu'un seul téléporteur, qui permettra de rejoindre son jumeau.

Les téléporteurs n'agissent que sur les êtres vivants. Si Blupi transporte quelque chose, il ne pourra donc pas se téléporter. Il en va de même s'il est en Jeep, ou s'il a revêtu son armure. Ni le robot-aide ni les ennemis ne peuvent se téléporter.

La dynamite



Les paquets de dynamite sont obtenus en transformant les fleurs bleues dans un laboratoire. Un paquet de dynamite explose lorsque Blupi allume la mèche. Malheureusement, Blupi meurt car la mèche est très courte. Si Blupi dépose de la dynamite à proximité d'un bulldozer ou d'un robot-maître, ceux-ci vont venir l'écraser, et ils seront détruits dans l'explosion. Si d'autres paquets de dynamite sont placés à proximité d'une explosion, il s'en suivra une explosion en chaîne.

Astuce: si Blupi porte de la dynamite tout en allumant la mèche d'un autre paquet déposé devant lui, l'explosion sera décuplée !

Les pièges à glu



Les pièges à glu sont obtenus en transformant les fleurs vertes dans un laboratoire. Lorsqu'une araignée, un bulldozer, une bombe sauteuse, un électrocuteur ou même le robot-maître passent à proximité immédiate, ils sont englués définitivement dans le piège.

Les bombes à retardement



Les bombes à retardement provoquent une explosion bien plus meurtrière que la dynamite. Après mise à feu, Blupi dispose d'assez de temps pour s'éloigner (sans traîner). Lorsqu'un bulldozer ou un robot-maître écrase une bombe, elle n'explose pas. Il faut donc être sûr qu'un bulldozer ne viendra pas l'écraser entre la mise à feu et l'explosion.

Une bombe à retardement est fabriquée à partir de fer, dans une usine.

Le poison



Les tomates empoisonnées sont obtenues en transformant des tomates dans un laboratoire. Etant extrêmement myopes, les araignées ne font pas la différence avec les bonnes tomates... Malheureusement, les bulldozers écrasent sans problème ce piège.

Les Jeeps



Une Jeep permet à Blupi de se déplacer rapidement, et sans fatigue. De plus, Blupi peut transporter un objet quelconque tout en conduisant. Si Blupi est fatigué, il peut monter et conduire sa Jeep sans problème. En Jeep, Blupi ne sera pas écrasé par les bulldozers. Il ne craint pas non plus les électrocuteurs. En revanche, il craint les virus.

Pour fabriquer une Jeep, il faut du fer et une usine.

Les bateaux



Lorsque de grandes étendues d'eau doivent être franchies, le bateau est le moyen de transport idéal (à partir de la mission 18). Blupi peut naviguer même s'il est fatigué. En bateau, Blupi est immunisé contre les virus et les électrocuteurs.

Pour construire un bateau, il faut déposer un tas de planches sur une rive.

Les armures



Les armures protègent Blupi de tous les ennemis et même du feu. Blupi est également protégé s'il fait exploser de la dynamite ou une bombe.

Blupi peut transporter un objet avec son armure, mais il ne peut pas entrer ou quitter son armure s'il porte quelque chose. Blupi se déplace sans fatigue grâce à son armure, mais il ne peut pas la revêtir lorsqu'il est fatigué.

Evidemment, Blupi ne peut pas conduire une Jeep, ou naviguer en bateau avec son armure. Il ne peut pas non plus cultiver, abattre des arbres, construire un bâtiment ou se téléporter.

Pour fabriquer une armure, il faut du fer et une usine (à partir de la mission 19).

10. LES ENNEMIS

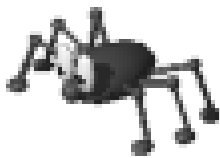
Le feu



L'origine des incendies de forêt qui ravagent parfois la planète de Blupi n'est pas connue. On soupçonne la chute du vaisseau spatial d'être à l'origine de ces incendies, mais il se pourrait aussi que le robot-maître bête volontairement le feu aux arbres.

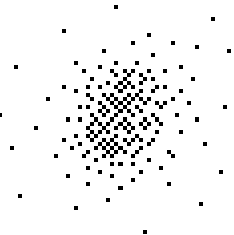
Lorsqu'un arbre brûle, la chaleur est tellement intense que le feu se propage aux arbres voisins, même si ceux-ci ne sont pas juste à côté. Les tas de planches brûlent également, ainsi que les constructions en bois !

L'araignée



L'araignée est une grande gourmande; elle est irrésistiblement attirée par toutes les tomates présentes dans un rayon relativement grand. Heureusement, myope comme une taupe, elle est également attirée par les tomates empoisonnées. Les pièges à glu ne l'attirent pas, mais elle s'y empêtre si elle passe à proximité. Les rayons foudroyeurs entre deux tours de protection auront raison d'elle.

Le virus

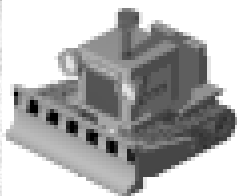


Les virus se déplacent extrêmement lentement. Ils sont capables de franchir les plans d'eau et les barrières bleues qui entourent les bases ennemies. Heureusement, ils sont stoppés par les obstacles solides tels que les arbres, les palissades et les murs. Les rayons foudroyeurs présents entre deux tours de protection sont radicaux pour éliminer les virus. Un virus se déplace en ligne droite en direction du Blupi le plus proche. Par chance, un virus n'a aucune intelligence; il est donc facilement stoppé par n'importe quel obstacle, et sera incapable

de le contourner.

Si Blupi est contaminé par un virus, il éternue et devient tout vert. Dans cet état maladif, il ne pourra presque plus rien faire. Même la marche devient épuisante. Pour guérir Blupi, il faut transformer des fleurs jaunes dans un laboratoire pour obtenir une bouteille de potion.

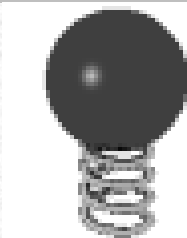
Le bulldozer



Le bulldozer est redoutable. Il se déplace à la même vitesse que Blupi, et écrase tout ce qu'il peut, à commencer par ce pauvre Blupi. En fait, tous les objets produits par Blupi seront écrasés sans pitié: tas de planches ou de pierres, tomates, fleurs, etc. Heureusement, le bulldozer est détruit dans l'explosion qu'il produit lorsqu'il écrase de la dynamite. Il est également mis hors service quand il s'engluie dans un piège. Le bulldozer peut franchir sans problème les rayons foudroyeurs entre deux tours de protection, mais il n'arrive pas à passer sur un pont.

Normalement, un bulldozer est immobile. Sitôt qu'un Blupi approche suffisamment près, il se met en route et ne le lâchera plus.

La bombe sauteuse



La bombe sauteuse détecte dans un grand rayon toutes les constructions en bois, telles que cabanes, palissades, bateaux ou même tas de planches. Elle se met alors à sautiller dans cette direction. Dès qu'elle arrive à côté de la construction, elle explose, détruisant tout dans le rayon de l'explosion. Une bombe sauteuse peut traverser un pont ou un rayon entre deux tours de protection. Heureusement, elle est stoppée définitivement par un piège à glu et n'explose pas.

L'électrocuteur



L'électrocuteur n'est pas très malin, mais il fait tout de même assez peur. L'électrocuteur peut traverser un pont ou un rayon entre deux tours de protection. Heureusement, il est stoppé définitivement par un piège à glu.

Si Blupi comprend bien son fonctionnement, il devient relativement simple de s'en débarrasser. En fait, un électrocuteur agit toujours en trois temps :

1. L'électrocuteur détecte la présence d'un Blupi dans un grand rayon et se déplace très rapidement vers lui. Si Blupi se déplace entre temps, l'électrocuteur ne change pas de cible.
2. Arrivé sur place, il se met à tourner sur lui-même assez longtemps pour charger ses batteries.
3. Une fois ses batteries chargées, il émet des décharges mortelles autour de lui. Ces décharges traversent tout: plissades, murs, etc.

C'est évidemment pendant la deuxième phase que l'électrocuteur est le plus vulnérable. Il faut savoir que si Blupi est en bateau, en Jeep ou dans son armure, il est isolé contre les décharges électriques.

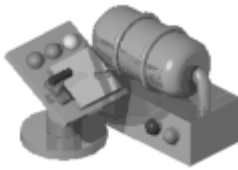
Le robot-maître



Le robot-maître est le chef d'orchestre des ennemis. C'est lui qui construit et qui fait fonctionner toutes les usines qui produisent des araignées, des virus, des bulldozers, etc. Si le robot-maître est détruit, toute cette production est stoppée. Le robot-maître n'est pas lui-même offensif, mais il est généralement bien entouré !

Stupidement, le robot-maître écrase la dynamite avec ses chenilles, et vous devinez sans peine le résultat ...

Les usines ennemies



Ces usines bleues ne peuvent pas être utilisées par Blupi. C'est le robot-maître qui y fabrique les différents ennemis qui envahissent la planète de Blupi. Vous aurez donc tout intérêt à les détruire. La petite centrale de commande avec un réservoir représentée ci-contre est en fait la centrale de recharge du robot-maître. Chaque type de bâtiment sert à fabriquer un ennemi bien précis.

La fusée



La fusée bleue est le moyen de transport avec lequel le robot-maître est arrivé sur la planète de Blupi. Il ne faut pas la détruire, car c'est avec ce bel engin que le robot-maître s'en ira. Mais vous découvrirez tout cela par la suite ...

11. LES CONSTRUCTIONS



Vous pouvez construire jusqu'à 20 missions différentes, faciles ou difficiles, selon votre imagination ou votre humeur. Vous disposez de toutes les possibilités présentes dans les missions "officielles" du jeu.



La carte en haut à gauche montre toujours l'ensemble du décor (pas de zones noires). L'inventaire est remplacé par deux colonnes de boutons.



Choix des décors

Choix de la région pour les décors, à savoir *prairie*, *forêt*, *désert* ou *forêt enneigée*. Les sols, les plantes, les arbres et d'autres éléments changent, mais les actions que Blupi peut faire restent exactement les mêmes. Par exemple, Blupi peut abattre un palmier ou un sapin enneigé. Il peut également cultiver des tomates sur de la neige, puisqu'il s'agit d'un "sol normal".



Choix de la musique

Neuf musiques différentes à choix. Pour entendre la musique correspondant à un bouton, il faut le cliquer deux fois.



Boutons disponibles

Permet d'interdire l'accès à certaines actions, telles que la construction d'armures dans les premières missions. Il est préférable d'interdire une action "naturellement", en fonction du décor. Par exemple, si vous souhaitez empêcher la fabrication de dynamite, ne mettez pas de fleurs bleues !



Conditions de fin

Ces conditions déterminent quand la mission sera gagnée ou perdue. Par exemple, la condition "*Blupi dans sa maison*" signifie que chaque maison présente dans le décor devra être habitée d'un Blupi pour gagner. La condition "*Plus d'ennemis*" signifie que vous devrez supprimer tous les ennemis, où qu'ils soient, sauf les virus. La condition "*Blupi sur dalles hachurées*" nécessite quatre Blupi par dalle. Pour les autres objets, il en suffit d'un seul par dalle.

Vous pouvez cumuler deux conditions. Par exemple, "*Plus d'ennemis*" et "*Blupi sur dalles hachurées*". Il faudra alors remplir les deux conditions pour gagner.



Terminer la construction

L'endroit du décor visible au moment où vous cliquez ce bouton sera celui présent au début du jeu. C'est aussi cet endroit qui sera montré en appuyant sur la touche Home.

La colonne de droite permet de dessiner les différents sols, plantes, objets et personnages. Tant que le bouton de la souris est **maintenu pressé**, une liste est déroulée vers la droite, pour vous permettre de choisir un autre objet.



Sols, dalles, couveuses et téléporteurs.



Plantes, arbres et fleurs.



Bâtiments, barrières, rochers et objets divers.



Personnages sympatiques (Blupi et robots-aide) et ennemis (araignées, virus, bulldozers, etc.).



Place ou supprime un début d'incendie dans un massif d'arbres ou sur un sol inflammable.



Annule la dernière opération effectuée dans les décors, à l'exception des opérations liées aux personnages ou aux incendies.

Avec la plupart des boutons, si vous cliquez plusieurs fois au même endroit dans le décor, l'élément dessiné change. Par exemple, un massif d'arbres change en six massifs différents, toujours plus touffus.



Il est possible de **remplir** une vaste zone avec des sols ou des objets en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant dans le décor. Vous pouvez utiliser la même méthode pour supprimer, avec l'icône "croix".

Le dossier dans lequel vous avez installé *Planète Blupi* contient un sous-dossier nommé "Data". Vous trouvez dans ce sous-dossier des fichiers "world200.blp" à "world219.blp", qui correspondent à vos missions construites 1 à 20. Par exemple, la partie numéro 5 correspond au fichier "world204.blp". Si vous désirez transmettre l'une de vos créations à un autre joueur, il suffit de dupliquer le fichier correspondant. Vous n'êtes pas autorisé à vendre ces missions.

12. SUPPORT TECHNIQUE

Des informations sont disponibles sur Internet à l'adresse :

<http://www.blupi.com>

24

Vous pouvez poser vos questions par e-mail à l'adresse :

blupi@epsitec.ch

Vous pouvez également nous faxer vos questions :

++41 24 426 15 62

Ou par poste à l'adresse :

**EPSITEC SA
CH-1092 Belmont
Suisse**

13. CRÉDITS

Conception du jeu

Daniel Roux

Programmation

Daniel Roux, Denis Dumoulin

Graphismes

Daniel Roux

Voix

Daniel Roux, Garry Goodman, David Besuchet, Michael Walz

Missions

Daniel Roux, Adrien Roux, Denis Dumoulin

Testeurs

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

Traductions

Michael Walz, David Besuchet, Cedric Freeman, Wendy De Pauli

Marketing

Christian Alleyn