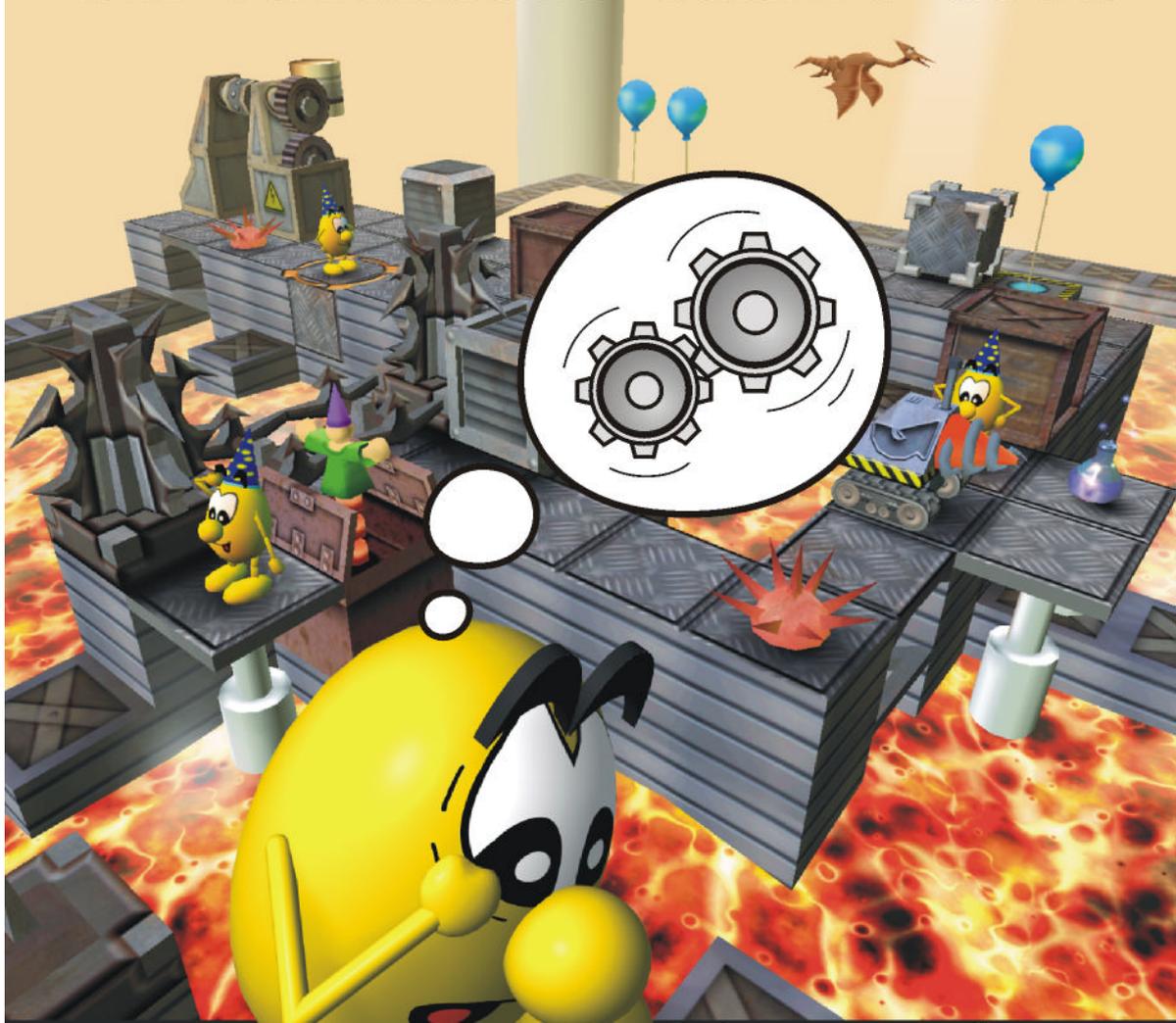


PC CD-ROM

Un véritable casse-tête



Qui sera assez fou
pour relever le défi ?

BLUPIMANIA II

EPITEC

TABLE DES MATIÈRES

1. Blupimania II.....	3
2. Configuration minimale	3
3. Installation.....	3
4. Joueur.....	4
5. Menu principal.....	4
6. Options	5
6.1. Affichage	5
6.2. Graphique	5
6.3. Jeu	6
6.4. Commandes	7
6.5. Son.....	7
7. Casse-tête.....	8
7.1. Pendant le jeu	9
7.2. Astuces de jeu.....	10
8. Défis.....	12
9. Atelier.....	13
9.1. Nouveau.....	14
9.2. Modifier.....	15
9.2.1. L'eau.....	16
9.2.2. Le sol	17
9.2.3. Les objets.....	17
9.2.4. Informations	19
9.3. Exporter	19
10. Crédits	20

1. BLUPIMANIA II

BLUPIMANIA II est un jeu de réflexion original. C'est un vrai casse-tête, dans le sens rigolo du terme. Vous devez résoudre des énigmes, parfois assez tordues, mais toujours amusantes.

Blupi, le petit personnage sympathique jaune et rond, grimpe dans une tour vertigineuse. Chaque étage de la tour est un plateau de jeu avec un casse-tête à résoudre. Vous devez l'aider à retrouver son ballon. Dès que Blupi l'attrape, il s'envole vers l'étage supérieur ... et un nouveau casse-tête vous attend !

C'est vous qui donnez des ordres à Blupi, qu'il exécute avec autant de soin que la situation le lui permet. Blupi peut par exemple pousser des lourdes caisses (une seule à la fois). Mais il ne peut pas les tirer. Cliquez simplement sur Blupi pour le sélectionner, puis sur un bouton d'une caisse. Blupi se déplace jusqu'à la caisse puis la pousse avec zèle. Blupi devra aussi manœuvrer des grues et des engins de chantier. Parfois, il doit aider des robots complètement idiots et les empêcher de tomber dans des trous.

2. CONFIGURATION MINIMALE

BLUPIMANIA requiert un ordinateur moderne et puissant pour fonctionner. La carte graphique 3D a une énorme importance sur les performances. Cela pose parfois des problèmes avec les ordinateurs portables.

- o Processeur 300 MHz
- o 64 Mb RAM
- o Carte graphique 3D avec 16 Mb RAM
- o 100 Mb d'espace libre sur le disque dur
- o Windows XP, 2000, ME, 98 ou 95

Les cartes graphiques suivantes sont recommandées :

- o nVidia GeForce 2, 3, ou 4
- o Matrox G400, G450 ou Parhelia

Les cartes 3dfx Voodoo ne sont officiellement pas supportées, bien que cela puisse fonctionner (sans garantie).

3. INSTALLATION

Normalement, le programme d'installation s'exécute automatiquement quelques secondes après l'insertion du CD. Si ce n'est pas le cas, ouvrez le poste de travail puis le disque correspondant au lecteur de CD-Rom (généralement **D:**). Double-cliquez ensuite « autorun.exe » et suivez les instructions.

Si ce n'est pas déjà fait, DirectX 8a est installé.

4. JOUEUR

Vous pouvez jouer à plusieurs avec **BLUPIMANIA**, sur un seul ordinateur, à tour de rôle. La progression de chaque joueur dans les casse-tête et les défis est mémorisée. De plus, chaque joueur dispose d'un atelier personnel.



La première fois que vous exécutez le jeu, il n'existe encore aucun joueur. Vous devez cliquer « Nouveau », donner votre nom ou votre pseudo puis cliquer « Créer ». Cliquez ensuite « Sélectionner ».

5. MENU PRINCIPAL



Le menu principal de **BLUPIMANIA II** est le point central qui donne accès à toutes les fonctions du jeu.

« **Casse-tête** » contient l'essentiel du jeu, sous la forme de 80 casse-tête répartis dans 5 étages.

Au départ, les boutons « **Défis** » et « **Atelier** » ne sont pas accessibles. C'est tout à fait normal.

Les « **Options** » contiennent tous les réglages du jeu.

Le bouton « **Autre joueur** » détermine qui est en train de jouer. Ceci est important si plusieurs joueurs utilisent le même ordinateur, car chacun voit sa progression mémorisée.

Utilisez le bouton « **Quitter** » lorsque votre tête explose et que vous désirez reprendre une activité normale !

Remarque : La langue française est parfois curieuse. Ainsi, le mot « casse-tête » est invariable. On écrit donc « des casse-tête » !

6. OPTIONS



Toutes les options sont regroupées dans ces 5 onglets.

6.1. Affichage

Pilotes	Liste des pilotes supportés par votre carte graphique. Il est préférable de choisir un pilote portant la mention « HAL ». Evitez les mentions « T&L » ou « Emulation ».
Résolutions	Choix de la résolution et du nombre de couleurs. Par exemple, 1024x768x32 signifie 1024 points en largeur et 768 points en hauteur. Le dernier chiffre correspond au nombre de couleurs. Sans entrer dans les détails, 16 signifie quelques milliers, et 32 quelques millions. Si le jeu est saccadé, essayez des valeurs plus faibles.
Plein écran	Normalement, la fenêtre du jeu occupe tout l'écran. Il est parfois utile de faire tourner le jeu dans une fenêtre. Dans ce cas, la résolution est bloquée à 640x480 points.
Appliquer les changements	Si vous avez changé de pilote ou de résolution, il faut cliquer ce bouton pour prendre en compte les modifications.

6.2. Graphique

<input checked="" type="checkbox"/>	Reflets dans l'objectif	Simule des reflets dans l'objectif de la caméra lorsqu'elle est orientée en direction du soleil.
<input checked="" type="checkbox"/>	Rayons du soleil	Rayons lumineux verticaux produits par la diffraction des rayons du soleil sur les plans d'eau.
<input checked="" type="checkbox"/>	Conditions météo	Pluie ou neige, selon le monde choisi (par exemple « Mecano », « Aglagla » ou « Vegeta »).
<input checked="" type="checkbox"/>	Effets à la surface de l'eau	Effets divers sur les plans d'eau, comme des cercles ou des éclaboussures lorsqu'il pleut, ou des jets de vapeur lorsque c'est de la lave.
<input checked="" type="checkbox"/>	Ombres	Ombres projetées au sol.

	Salissures	Simule des objets sales et usés.
	Objets détaillés	La forme en 3D des objets est plus détaillée. Par exemple, les caisses ne sont pas de simples cubes, mais des formes plus complexes.
	Objets décoratifs	Affiche certains objets décoratifs inutiles à la résolution des casse-tête, comme des arbres, des plantes ou des animaux.
	Souris ombrée	Jolie souris ombrée. En mode fenêtré, cette option n'est pas accessible.

6.3. Jeu

	Vitesse de défilement horizontal ou vertical	Vitesse de défilement de l'écran avec le clavier ou la souris.
	Défilement avec la souris	L'écran défile lorsque la souris touche les bords, ou lorsque le bouton de droite est maintenu pressé.
	Inversion défilement souris horizontal ou vertical	Inverse le défilement lorsque la souris touche les bords, ou lorsque le bouton de droite est maintenu pressé.
	Secousses lors d'explosions	L'image vibre lorsqu'une caisse explose sur une bombe, par exemple.
	Séquences cinématiques	Les séquences cinématiques sont les moments où Blupi arrive suspendu à son ballon.
	Instructions et indices	Affiche les instructions au début du casse-tête, et les indices après 10 minutes de jeu.
	Bulles d'aide	Affiche des bulles d'aide sur les objets et les boutons survolés par la souris.
	Accélère si long à résoudre	Après 10 minutes de jeu, le jeu s'accélère progressivement.

6.4. Commandes

Touche standard	Résumé	Signification
Flèche Gauche	Défilement à gauche	Définition des touches qui font défiler l'écran dans toutes les directions.
Flèche Droite	Défilement à droite	
Flèche Haut	Défilement en haut	
Flèche Bas	Défilement en bas	
Molette haut ou Delete	Rotation horaire	La molette de la souris est très pratique pour faire tourner la caméra. Si votre souris n'a pas de molette, vous pouvez définir deux touches à choix.
Molette bas ou Page Down	Rotation anti-horaire	
Espace	Stoppe l'action en cours	Stoppe l'action en cours, par exemple si vous avez indiqué une destination fausse, ou si vous désirez stopper une action « Pousser toujours ».
F1	Instructions sur le casse-tête	Affiche les instructions sur le casse-tête. Il s'agit des mêmes instructions que celles affichées au début. Notez que plusieurs casse-tête n'ont pas d'instructions !

6.5. Son

	Volume des voix de Blupi	Volume des voix et autres onomatopées de Blupi.
	Volume des bruitages	Volume des bruitages, explosions, moteurs, etc.
	Volume d'ambiance	Volume des bruits d'eau et de lave.
	Bruitages 3D	Certaines cartes son permettent de simuler l'emplacement d'un son dans un environnement 3D. Ceci est particulièrement spectaculaire si vous disposez de 4 haut-parleurs ou plus.

7. CASSE-TÊTE



Il existe 80 casse-tête répartis dans 5 étages. Chaque étage est composé de 4 mondes, contenant 4 casse-tête chacun. Au début, vous avez accès au premier étage. Le jeu vous propose de résoudre le premier casse-tête intitulé « **Castella 1** ». Vous pouvez éventuellement choisir de résoudre un casse-tête d'un autre monde (« **Paradiso** », « **Volcano** » ou « **Mecano** »). Lorsque les 16 casse-tête du premier étage seront résolus, vous aurez accès au deuxième étage, et ainsi de suite.

Résoudre le casse-tête...	Essayez de résoudre un casse-tête non encore résolu.
Rejouer pour le plaisir...	Rejouez un casse-tête déjà résolu, juste pour le fun.
Annuler	Revient au menu général.



Rejouer pour le plaisir...

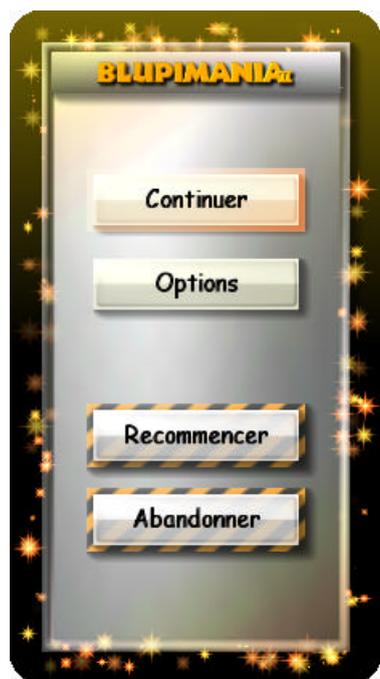
Pour choisir le casse-tête à résoudre, cliquez sur le bouton « 1 » à « 4 » à droite de l'image du monde. Un lien rouge indique un casse-tête non résolu, et un lien vert un casse-tête résolu. Dans chaque monde, les casse-tête doivent être résolus dans l'ordre, de 1 à 4.

7.1. Pendant le jeu

Pendant la résolution d'un casse-tête, les boutons suivants peuvent apparaître :

	Emplacement	Fonction
	En haut à droite	Présente le menu permettant entre autres de recommencer ou de stopper le casse-tête. La touche Esc a le même effet.
	En bas à gauche	Affiche les indices sur le casse-tête. Ce bouton n'apparaît qu'après 10 minutes passées dans un casse-tête.
	En bas à droite	Ferme la fenêtre des instructions ou des indices. La touche F1 permet de revoir les instructions en tout temps.
	En bas à gauche	Annule la dernière action. Particulièrement utile lorsque vous avez poussé une caisse trop loin ou dans la mauvaise direction. Il est possible d'annuler les 100 dernières actions.
	En bas à gauche	Stoppe l'action en cours. Par exemple, il est souvent pratique de cliquer le bouton « Pousser toujours » d'une caisse, puis de cliquer ce bouton lorsque la position souhaitée est atteinte.

Un clic sur  ou une pression sur **Esc** affiche ce menu :



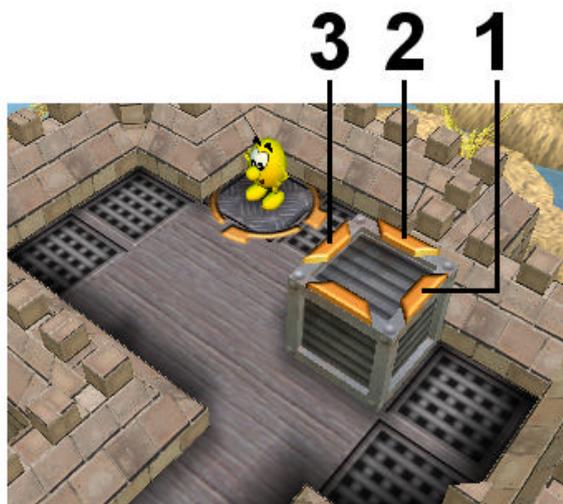
Ferme le menu et continue le casse-tête.

Permet de modifier les options sans quitter le casse-tête.

Recommence le casse-tête au début.

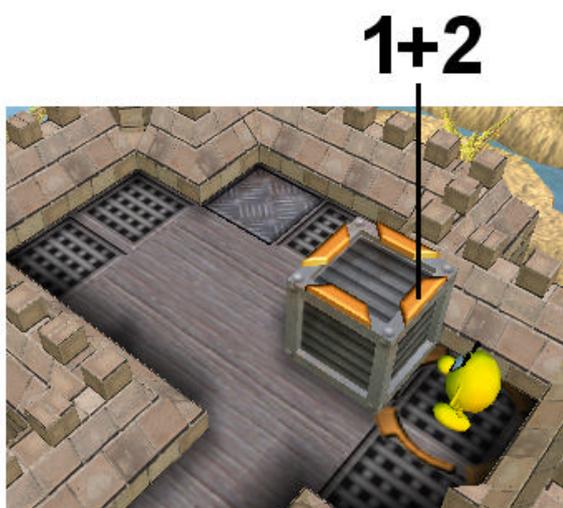
Abandon provisoire du casse-tête.

7.2. Astuces de jeu



Vous pouvez donner plusieurs ordres en avance, et ceci pour chaque Blupi. Pas besoin d'attendre que Blupi ait fini de pousser une caisse pour cliquer sur un bouton. Dans l'exemple ci-dessus, cliquez rapidement sur les boutons **1**, **2** puis **3**. Blupi se met en route dès le premier clic, puis il effectue les actions les unes après les autres. En tout temps, pendant que Blupi travaille, vous pouvez cliquer sur d'autres boutons.

Remarque : Les boutons d'une caisse disparaissent pendant qu'elle est poussée. Ils réapparaissent dès qu'elle est immobile.

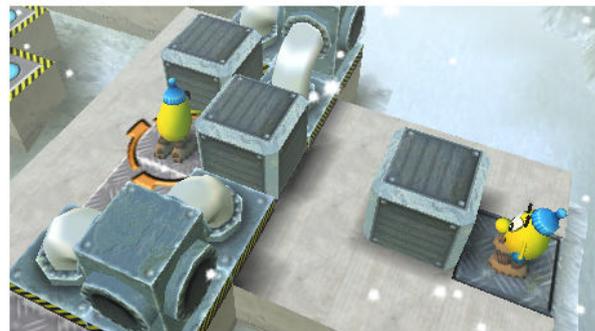
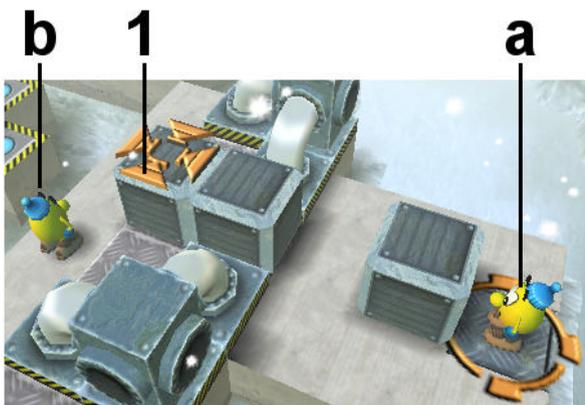


Un double-clic sur le bouton « **Pousser une fois** » d'une caisse demandera à Blupi de pousser la caisse de 2 cases. Dans l'exemple ci-dessus, double-cliquez sur le bouton marqué **1+2**. Idem pour un triple-clic, etc.

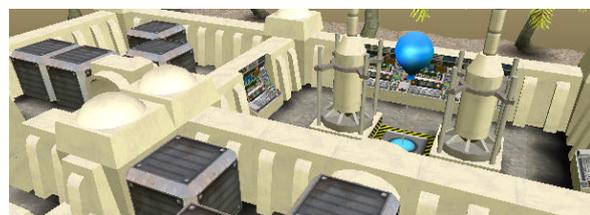
3 + clic



Pendant que vous cliquez sur un bouton, il est possible d'appuyer sur un **chiffre 1 à 9** pour répéter l'opération. Par exemple, appuyez sur la touche « **3** » et, tout en la maintenant pressée, appuyez sur le bouton pour pousser une caisse. Blupi poussera la caisse de 3 cases. Ceci est aussi possible avec un pousseur mécanique, comme dans l'exemple ci-dessus. Pratique, non ?



Lorsque vous demandez un ordre impossible à Blupi, l'ordre est automatiquement transféré à un autre Blupi, si cela est possible. En fait, tous les ordres donnés en avance sont transmis à l'autre Blupi. Dans l'exemple ci-dessus, c'est Blupi « **a** » qui est sélectionné. Un clic sur le bouton « **1** » sélectionne automatiquement Blupi « **b** », car Blupi « **a** » n'arrive pas à atteindre la caisse.



La touche **Ctrl** associée aux touches flèches permet d'orienter la caméra de gauche à droite (rotation) et de haut en bas (vue plongeante ou rasante).

Le **bouton de droite** de la souris permet de faire défiler l'écran dans toutes les directions, en le maintenant pressé.

8. DÉFIS



Lorsque le premier étage des casse-tête est résolu (voir paragraphe 7, page 8), vous avez accès aux premiers défis. Il existe des défis « cool », relativement simples, et d'autres « hard », qui défient les lois de la logique et de la physique ! Il peut arriver que vous trouviez la solution rapidement, mais ne soyez pas étonnés de ne pas y arriver si facilement, il s'agit souvent d'astuces très tordues.

Certains défis sont en gris et ne sont pas accessibles. Il s'agit des défis concernant les mondes que vous n'avez pas terminés dans les casse-tête, ainsi que d'éventuels défis non testés. Tous les défis non grisés ont une solution assurée.

Après 10 minutes de recherche, une icône vous proposera un indice, à vous de voir si vous désirez un coup de pouce ou si vous préférez y arriver par vous-même.

Relever le défi...	Essayez de résoudre le défi.
Importer	Si vous avez reçu ou téléchargé des casse-tête, placez-les dans le dossier « Mes documents », sous-dossier « BlupiMania2 ». Ce bouton permet alors de les ajouter aux défis actuels.
Supprimer	Supprime le casse-tête. Attention, cette suppression concerne tous les joueurs, et elle est définitive !
Annuler	Revient au menu général.

9. ATELIER



Lorsque le premier étage des casse-tête est résolu (voir paragraphe 7, page 8), vous avez accès à l'atelier, qui vous permet de créer vos propres casse-tête. Chaque joueur (voir paragraphe 4, page 4) dispose d'un atelier personnel. Vous pouvez y préparer tranquillement des casse-tête et les tester. Les autres joueurs n'ont pas accès à votre atelier. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, le casse-tête peut être « exporté », afin d'être accessible aux autres joueurs.

Nouveau	Crée un nouveau casse-tête, dans un monde à choix. Notez que vous n'avez accès qu'aux mondes entièrement résolus (voir paragraphe 9.1, page 14).
Renommer	Change le nom du fichier.
Supprimer	Supprime le fichier, dans votre atelier.
Modifier	Modifie le casse-tête (voir paragraphe 9.2, page 15).
Tester	Teste le casse-tête, pour vérifier sa faisabilité. Dans ce mode, les indices sont toujours visibles.
Exporter	Lorsqu'un casse-tête a été testé, vous pouvez l'exporter (voir paragraphe 9.3, page 19).
Annuler	Revient au menu général.

9.1. Nouveau

Vous ne pouvez créer un casse-tête que si vous avez résolu les casse-tête 1 à 4 du monde en question.

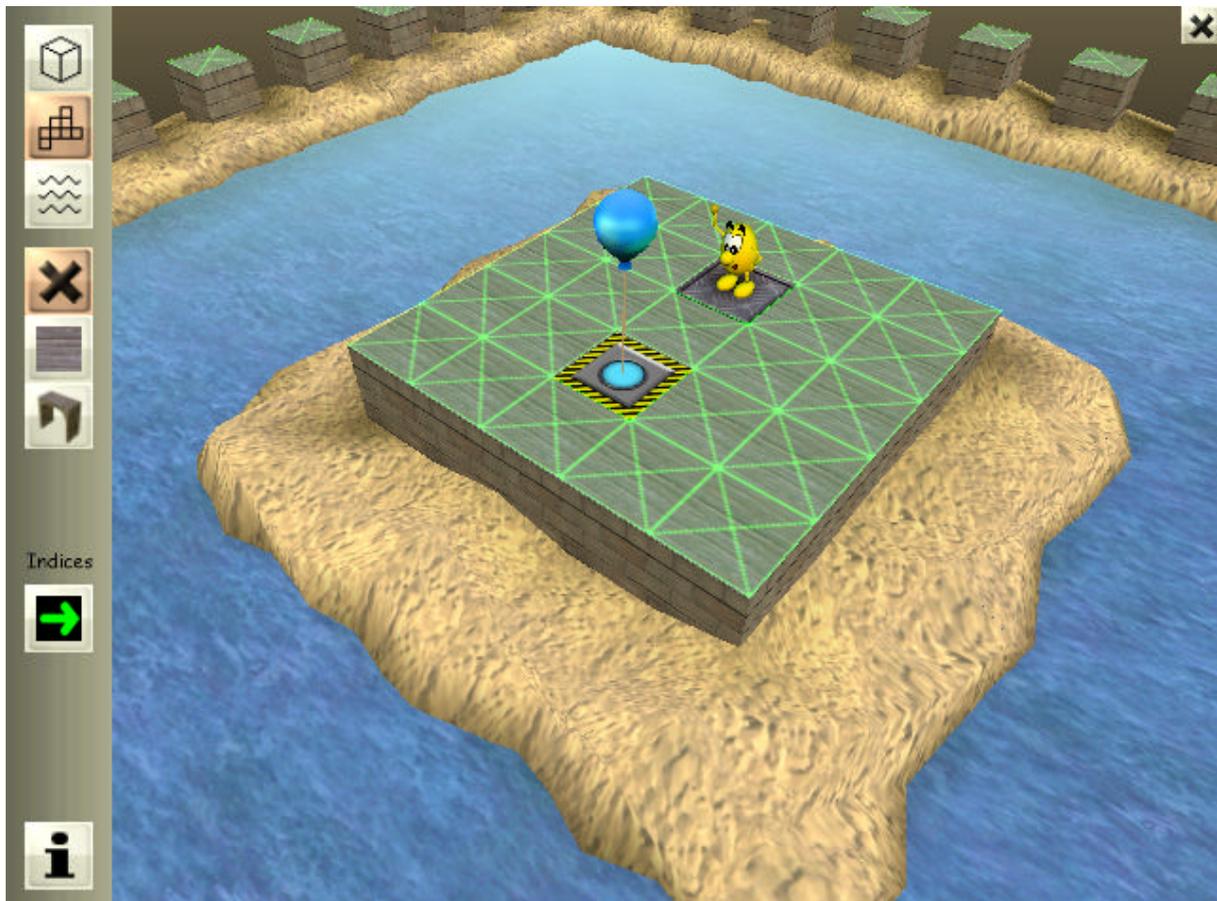


Les caisses, les mines et les objets courants sont disponibles dans tous les mondes. Mais d'autres objets ne sont accessibles que dans certains mondes. Le tableau ci-dessous résume où sont disponibles les objets spéciaux :

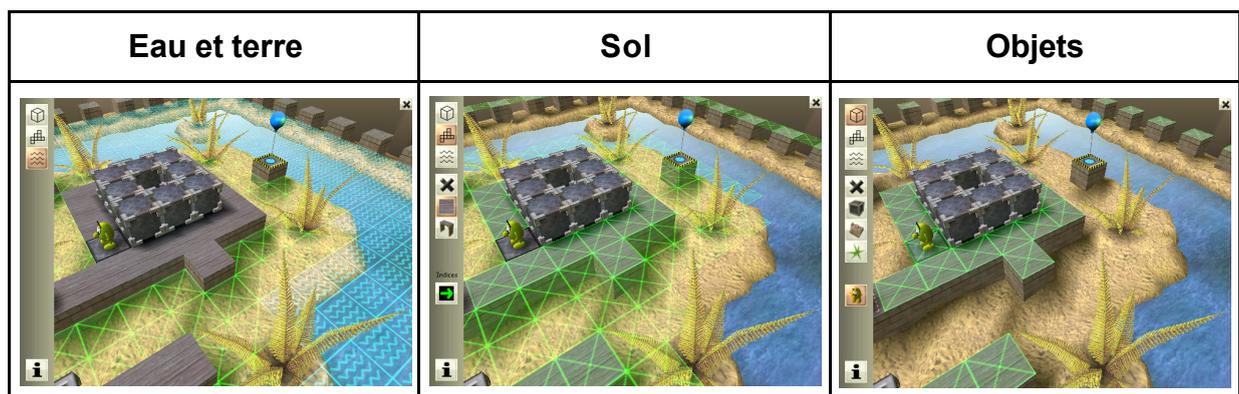
1	Castella	
	Paradiso	Plongeur
	Volcano	Grue
	Mecano	Trappe, catapulte
2	Sahara	Tunnel
	Aglagla	
	Samba	Pousseur mécanique, colonne lourde
	Medieva	Robot fou, porte, clé
3	Vegeta	
	Inferno	Potion de force
	Futura	Grosse boule, vitre
	Alibaba	Perforateur, grosse boule, tunnel
4	Studio	Trappe, grosse boule
	Cata	Trappe, catapulte
	Allegro	Trappe, caisse légère
	Cemento	Bombe sphérique, grosse boule
5	Labo	Trappe, grosse boule, vitre
	Mystica	Trappe, potion de glu, potion de force
	Fantasia	Trappe, caisse légère, chariot, potion de force, potion de glu
	Natura	Trappe, destructeur, caisse légère, chariot, potion de force, potion de glu

9.2. Modifier

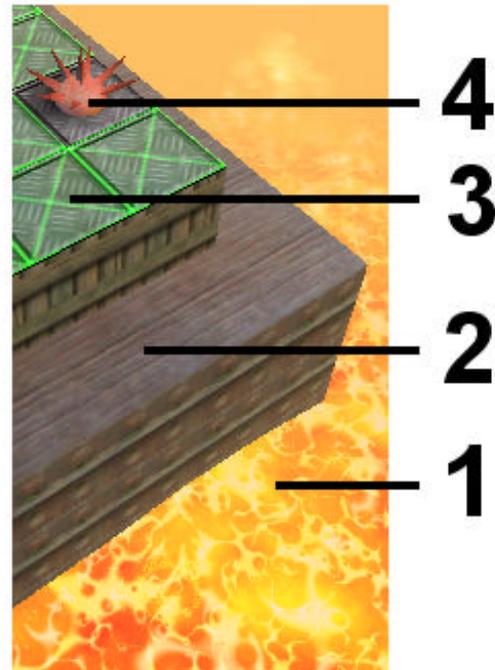
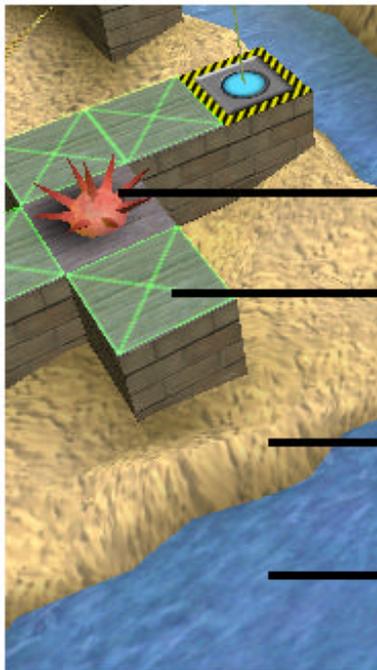
Le bouton « Modifier » permet de créer de toutes pièces un casse-tête complet. Au départ, le casse-tête contient une petite zone carrée avec juste un Blupi et un ballon.



Les 3 boutons en haut à gauche déterminent le niveau sur lequel vous travaillez. L'eau et la terre sont au niveau le plus bas, le sol est au niveau intermédiaire, et les objets sont au niveau supérieur.



Remarquez que la grille verte s'adapte au niveau sur lequel vous travaillez. Les croix vertes montrent les cases sur lesquelles vous pouvez agir, en fonction du bouton sélectionné.



	Objets	Permet de poser ou d'enlever des objets (4) sur le sol (3) .
	Sol	Définit les zones de sol (3) sur lesquelles il sera possible de poser des objets (4) .
	Eau	Détermine les zones contenant de l'eau (1) ou de la terre (2) . Dans certains mondes, l'eau est remplacée par de la lave ou de la glace.

9.2.1. L'eau

Généralement, on commence par le niveau le plus bas : l'eau. Cliquez simplement sur une case d'eau pour la transformer en terre, et inversement. Il est possible de modifier une grande étendue rectangulaire en maintenant pressé le bouton de gauche de la souris.

A cause des différences de hauteur, il n'est pas toujours facile de déterminer quelles sont les cases recouvertes d'eau ou de terre. Pour cela, il faut se fier à la grille bleue et verte affichée en surimpression :

	Bleu	Eau, lave ou glace
	Vert	Terre



Pour créer une case d'eau, il faut d'abord supprimer l'objet éventuel, puis supprimer le sol éventuel et finalement supprimer la terre.

9.2.2. Le sol

Une case de terre peut recevoir un sol. Il est possible de modifier une grande étendue rectangulaire en maintenant pressé le bouton de gauche de la souris. Les cases recouvertes d'eau ne sont pas modifiées. En fait, seules les cases marquées d'une croix verte peuvent être modifiées.

	<p>Supprime le sol, qui redevient de la terre. Les cases qu'il est possible de supprimer sont marquées d'une croix verte. S'il existe un objet, il faut d'abord le supprimer pour pouvoir supprimer ensuite le sol.</p>
	<p>Met un sol sur une zone de terre, ou change un motif de sol par un autre.</p>
	<p>Met un sol spécial (pont, structure) à proximité immédiate d'un sol.</p>
	<p>Dessine un indice sur le sol. Cliquez plusieurs fois sur le sol pour choisir l'orientation. Les indices ne peuvent apparaître qu'après 10 minutes de jeu.</p>

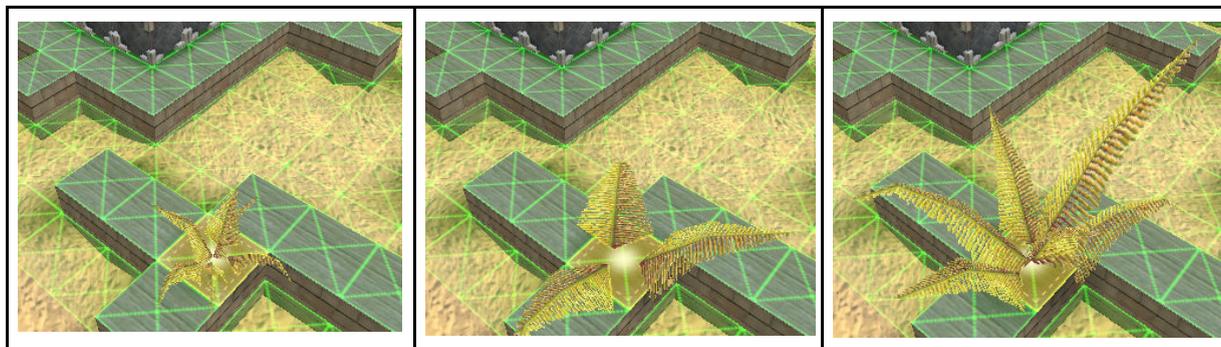
Remarque : Ces icônes peuvent varier selon le monde du casse-tête.

9.2.3. Les objets

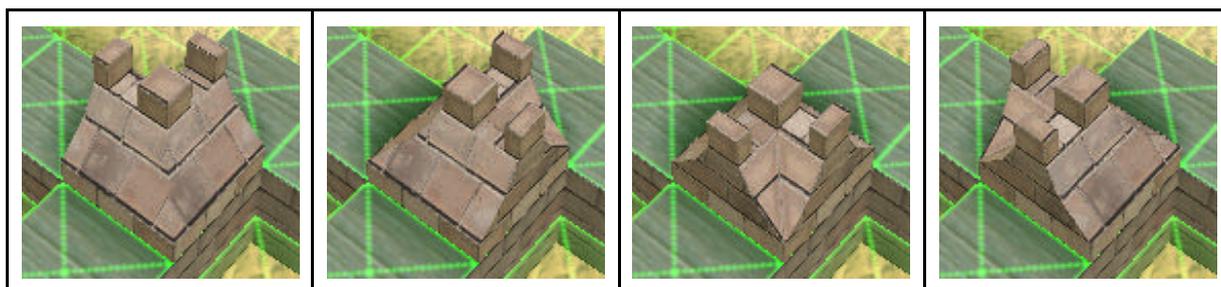
Il n'est pas possible de poser un objet actif sur la terre. Il faut d'abord mettre un sol. Ensuite seulement vous pourrez poser un objet. Certains objets passifs tels que des arbres ou des plantes peuvent être posés à même la terre. Mais les objets actifs, tels que les caisses, les Blupi ou les ballons, doivent être posés sur le sol. Les cases marquées d'une croix verte peuvent recevoir l'objet sélectionné.

	Supprime l'objet.
	Pose une caisse, une boule ou un chariot.
	Pose un élément de décor, une mine ou une trappe.
	Pose un arbre ou une plante.
	Pose un gros objet, tel qu'une grue ou une catapulte.
	Pose un Blupi, un robot fou ou un ballon.

Remarque : Ces icônes peuvent varier selon le monde du casse-tête.



Certains objets, tels les arbres ou les plantes, existent en plusieurs variantes. Cliquez plusieurs fois sur le sol au même endroit pour changer de variante.

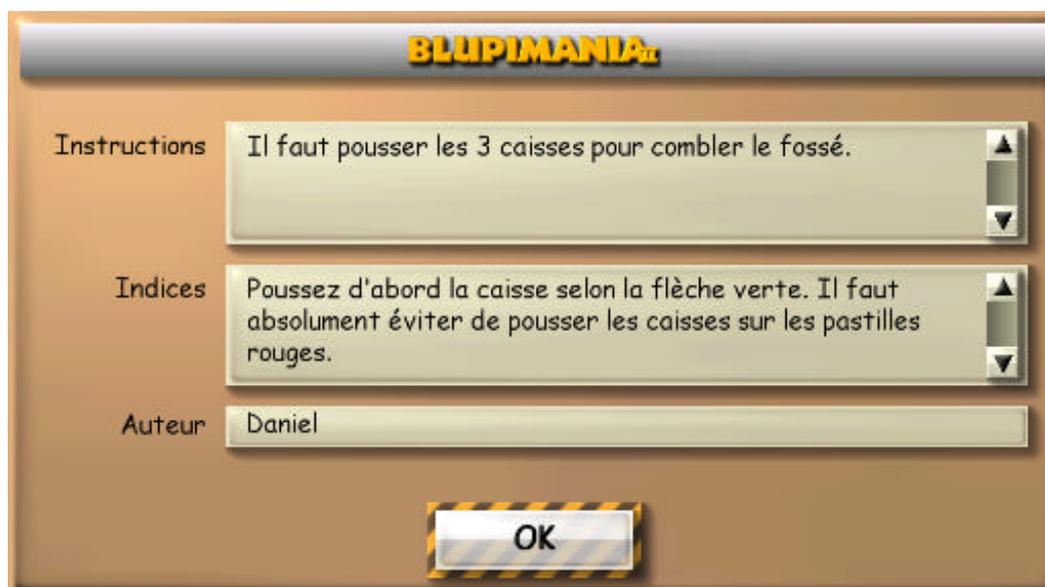


Certains décors peuvent être orientés dans les quatre directions. Cliquez plusieurs fois sur le sol au même endroit pour changer de direction.

Les gros objets, tels que la grue ou la catapulte, occupent plusieurs cases au sol. Toutes les cases doivent apparaître en vert pour qu'il soit possible de poser l'objet.

9.2.4. Informations

	Ce bouton permet de définir les informations du casse-tête.
---	---



Instructions	Instructions affichées au début du casse-tête, dès que le ou les Blupi ont lâché leurs ballons. C'est également le début de ce texte qui apparaît comme résumé dans la dernière colonne des défis (voir paragraphe 8, page 12).
Indices	On peut donner ici une ébauche de solution, en rapport avec les indices dessinés sur le sol. Ce texte ne pourra apparaître qu'après 10 minutes de jeu.
Auteur	Auteur du casse-tête. Ce nom apparaît dans la troisième colonne des défis.

9.3. Exporter

Un casse-tête doit être **testé** avant l'exportation. Ceci garantit qu'il existe bien une solution. Vous pouvez l'exporter à deux endroits différents :



Dans les défis (pour tous les joueurs)

Votre casse-tête devient accessible aux autres joueurs, sur votre ordinateur.



Dans le dossier « Mes documents/BlupiMania2 »

Le casse-tête est transféré dans le dossier « Mes documents », sous-dossier « BlupiMania2 », afin de pouvoir l'envoyer par mail à un ami, par exemple.

10. CRÉDITS

Développeur	EPSITEC SA, Mouette 5, CH-1092 Belmont Suisse www.epsitec.ch
Programmation	Daniel Roux, Denis Dumoulin, Michael Walz
Graphismes	Daniel Roux
Création des casse-tête	Daniel Roux, Denis Dumoulin
Test	Denis Dumoulin, Michèle Cottler, Arnaud Cottler, Linda Roux, Adrien Roux, Nolvène Roux
Traductions	Michael Walz, David Besuchet