

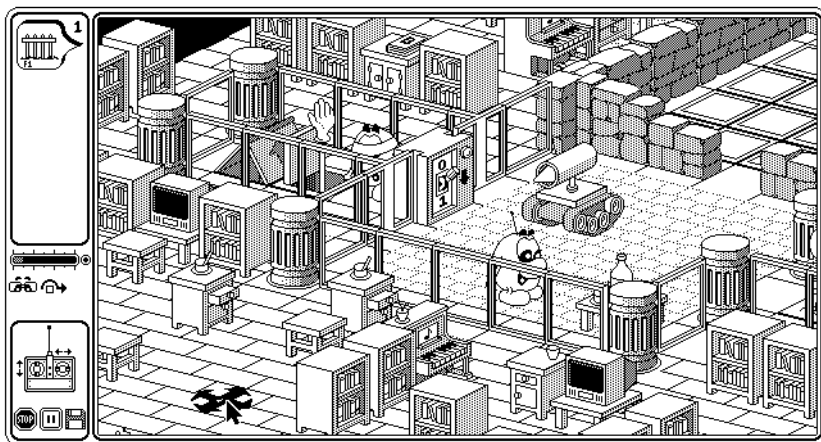
smaky[®]info

BLUPIMANIA

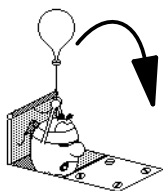
Un jeu de logique palpitant et implacable

Niveaux progressifs : du plus facile au totalement délirant

BLUPIMANIA est un tout nouveau jeu de réflexion pour SMAKY, avec des décors entièrement construits en trois dimensions ! Une **nouvelle version** intègre plus de 50 énigmes inédites, dont les meilleures réalisées à l'occasion du premier **concours**, ainsi que plusieurs nouveaux objets ...



Le scénario



départ

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. Pour jouer, vous modifiez le monde qui environne BLUPI. Par exemple, vous posez une barrière pour l'empêcher de tomber dans un trou, ou au contraire vous démolissez une barrière pour lui permettre d'atteindre un endroit stratégique. Le but du jeu consiste à aider BLUPI à retrouver un nouveau ballon.



arrivée

Lorsque BLUPI aura retrouvé un ballon, vous aurez terminé la première **énigme**. Il restera encore **plus de 150 énigmes à résoudre**, classées dans quatre niveaux de difficulté :

- 1** adapté aux enfants à partir de 10 ans
également utile pour apprendre le fonctionnement du jeu
- 2 et 3** de plus en plus compliqué ...
- 4** seuls les super cracs y parviendront !

En plus, **BLUPIMANIA** vous offre la possibilité de **construire vos propres énigmes**, avec le niveau 5. Vous pourrez ainsi passer de nombreuses heures passionnantes de détente.



Lorsque BLUPI sort de son trou, il a les **yeux bandés**. Il avance tout droit tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle. Si vous posez une **paire de lunettes** sur son chemin, il retrouve instantanément la vue.



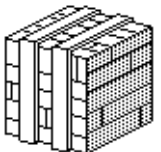
BLUPI a besoin de **forces**. Chaque fois qu'il boit, ses forces augmentent. Mais attention, gare à l'indigestion s'il boit trop ...



Un certain nombre d'obstacles empêchent BLUPI d'avancer : murs, barrières, plantes diverses, meubles, etc. Si BLUPI rencontre un chapeau de magicien avec une baguette magique, il deviendra **transparent** et pourra traverser les murs pendant un certain temps.



Des flèches sont parfois visibles sur le sol. BLUPI peut marcher dessus dans toutes les directions, sauf dans le sens inverse de la flèche. Dans ce cas, un mécanisme astucieux soulève la flèche pour **empêcher BLUPI de passer** !

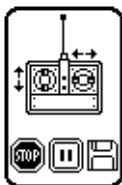


Lorsque BLUPI a assez de force, il peut **pousser** les caisses. En revanche, il ne peut jamais les tirer, ni en pousser plus d'une à la fois. Lorsqu'une casse tombe dans un trou, elle le **bouche**. BLUPI peut alors passer par dessus.

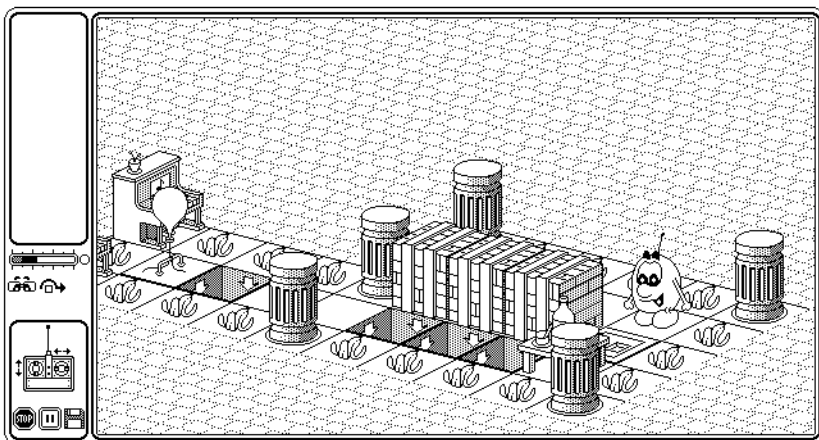


Les peaux de banane sont très dangereuses. En effet, si BLUPI glisse dessus, il tombe et se fâche violemment. Suite à cette accident, il devient **méchant** et n'a plus qu'une idée en tête: **crever tous les ballons** qu'il trouve !

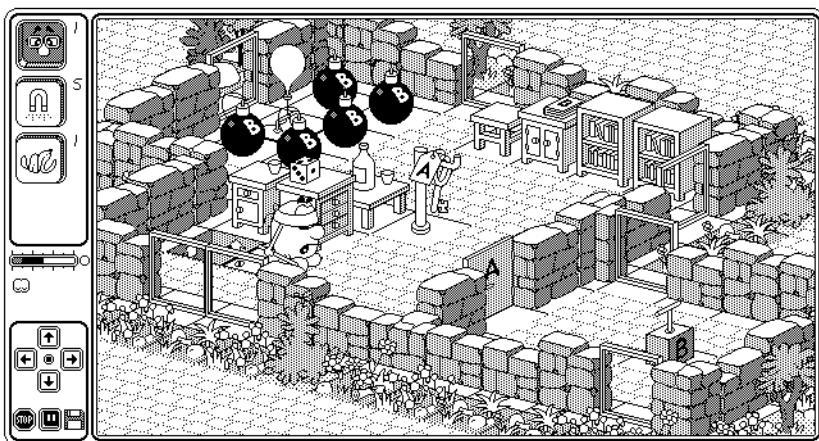
BLUPI rencontrera encore beaucoup d'autres objets utiles ou dangereux lors de ses voyages. A vous de les découvrir au fur et à mesure du jeu ...



Chaque niveau est décomposé en deux parties (A = autonome et T = télécommandé). Lorsque BLUPI a une **antenne**, et c'est vous qui le **télécommandez**. Dans ce cas, d'autres BLUPI autonomes (sans antenne) peuvent également évoluer dans le jeu. Vous devrez donc piloter votre BLUPI pour qu'il aide les autres BLUPI à retrouver les ballons. Mais attention, il n'est pas facile de se déplacer. Il ne faut pas oublier de boire régulièrement, il faut éviter de tomber dans les trous, il faut trouver les bonnes clés pour ouvrir les portes, il faut libérer le passage en poussant de lourdes caisses, etc.



L'énigme ci-dessus (niveau 2T, 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** ...



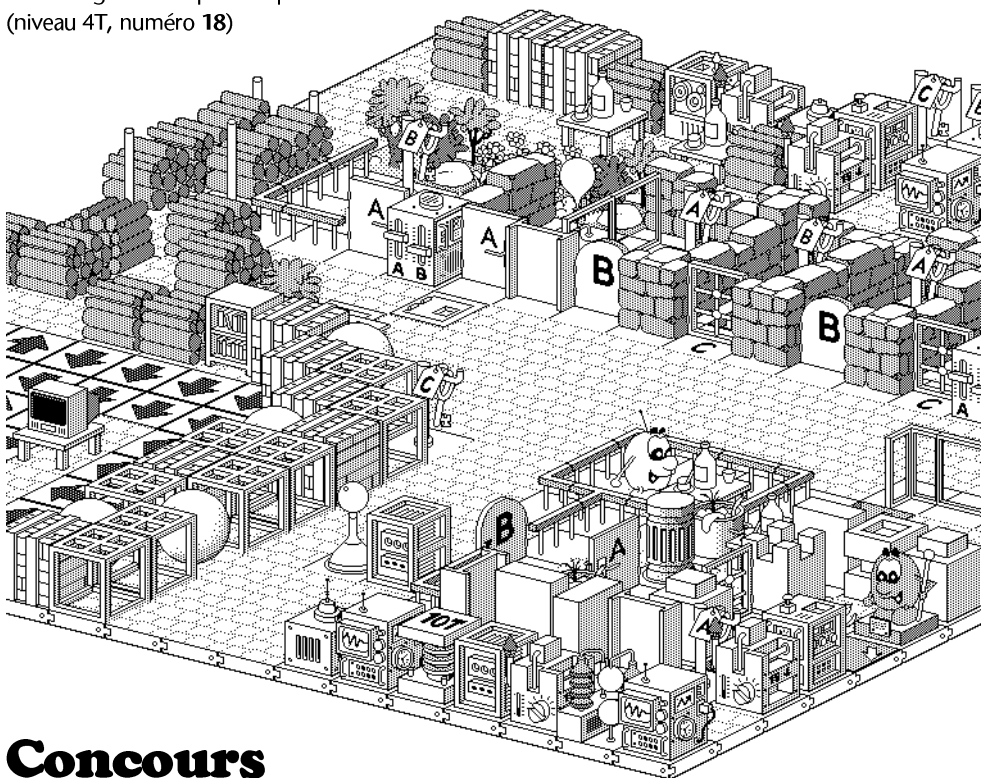
Dans l'énigme ci-dessus (niveau 2A, numéro 16), vous devez atteindre le ballon situé en haut à gauche. Comme il est entouré de **bombes**, il faut les faire exploser pour libérer le passage, en sautant sur le **détonateur** B. Au préalable, il faudra prendre la **clé** A pour ouvrir la **porte**. Pour 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 ...

Prix

Le jeu **BLUPIMANIA** est offert à tous les abonnés au **SMAKY-service**.

Pour les autres, son prix est fixé à **100 francs**. Contactez EPSITEC pour obtenir une version noir-blanc ou couleur, ou pour souscrire au **SMAKY-service** !

Enigme réalisée par Anne-Sylvie (11 ans) et Jean-François (14 ans) Crisinel
Cette énigme a remporté le premier concours **BLUPIMANIA** !
(niveau 4T, numéro 18)



Concours

Un nouveau concours est ouvert à tous les utilisateurs de **BLUPIMANIA**, sans distinction d'âge, sur le thème suivant :

Qui réalisera l'énigme la plus passionnante ?

Pour participer, il vous suffit de construire une ou plusieurs énigmes originales et intéressantes, puis de dupliquer le fichier* sur une disquette, que vous retournez à EPSITEC avant le **18 septembre 1995**. Un jury composé de l'auteur du logiciel et d'un membre d'EPSITEC déterminera les vainqueurs. Les énigmes réalisées restent la propriété d'EPSITEC. Les prix sont les suivants :

1er prix : un bon d'achat d'EPSITEC de 200 francs et un t-shirt

2ème au 10ème prix : un super t-shirt BLUPIMANIA

* Au début du jeu, **BLUPIMANIA** vous demande votre nom. Selon le bouton enfoncé, le nom du fichier à dupliquer change : premier bouton = BLUPIXE.DAT, deuxième bouton = BLUPIXF.DAT, etc.

Bon amusement et bonne chance !

Ce document est réalisé avec PAGE 5, et imprimé sur une imprimante PostScript à 600 points par pouce.