

## 6. Adaptation

Tout le jeu peut être adapté par l'utilisateur. Voilà la marche à suivre:

- 1) Copier l'un des sous-dossiers DATA\LEVEL01 à 03 au même emplacement, puis le renommer ERNEST (par exemple). Les trois numéros correspondent aux trois catégories d'âge (01 pour 7-8 ans, 02 pour 9-10 ans et 03 pour 11-12 ans). Le dossier DATA contient alors 4 sous-dossiers: ERNEST, LEVEL01, LEVEL02 et LEVEL03.
- 2) Dans les réglages de Blupi (voir paragraphe 5), un nouveau bouton ERNEST apparaît, lors du choix des exercices.
- 3) Modifier avec le Bloc-notes de Windows n'importe quel fichier texte (\*.txt).

Pour effectuer une modification sans quitter Blupi, il faut utiliser Alt+Tab pour réactiver le bureau de Windows. Blupi est alors réduit dans la barre de tâches. Un clic à cet endroit le réactivera. Si vous modifiez le fichier d'une activité en cours, il faudra terminer l'activité (avec Esc par exemple) puis la recommencer pour que la modification intervienne.

Les numéros 01 à 06 contenus dans les noms des fichiers correspondent aux six exercices présentés dans la liste par Blupi. Par exemple, CADD02.TXT contient le deuxième exercice sur les additions.

EPSITEC SA, CH-1092 Belmont, [www.blupi.com](http://www.blupi.com)

Chaque fichier débute par les quatre lignes suivantes :

- 1: Nom complet de l'exercice (pour la bulle d'aide)
- 2: Nom court de l'exercice (apparaît dans la liste)
- 3: Commandes (noms en anglais suivis du signe égal)
- 4: Réserve pour le futur (laisser vide)

Le fichier LISEZMOI.TXT donne tous les détails.

	Memory avec des mots MEMOMOnn.TXT
	Trouve la lettre manquante MANQUEnn.TXT
	Remets les lettres dans l'ordre MIXnn.TXT
	Devine le mot PENDUnn.TXT
	Trouve un mot d'après des indices INDICEnn.TXT
	Devine un mot flashé FLASHnn.TXT
	Trouve un mot dans une grille GRILLEnn.TXT
	Trouve un mot dans un texte LECTnn.TXT
	Lecture rapide MANGEnn.TXT
	Ecrire juste ORTHOnn.TXT
	Relie les mots semblables LIENFnn.TXT
	Connaissances générales QUIZnn.TXT
	Relie les éléments correspondants LIENQnn.TXT

	Memory avec des chiffres MEMOCHnn.TXT
	Additions CADDnn.TXT
	Soustractions CSUBnn.TXT
	Multiplications CMULnn.TXT
	Divisions CDIVnn.TXT
	Opérations mélangées CMIXnn.TXT
	Livrets CLIVnn.TXT
	Trouve l'opération d'un calcul OPERnn.TXT
	Relie les calculs identiques LIENCnn.TXT
	Plus grand, plus petit ou égal PGPPnn.TXT
	Trie quelques nombres TRInn.TXT
	Complète une suite de nombres SERIEnn.TXT
	Fractions FRAQnn.TXT
	Memory MEMOOnn.TXT
	Répète des séquences SERVOnn.TXT
	Puzzle PUZZLEnn.TXT
	Trouve les différences DIFFnn.TXT
	Labyrinthe LABYnn.TXT
	Trie par famille FAMnn.TXT
	Complète une série COMPnn.TXT
	Système de coordonnées COORDnn.TXT



# 1. Installation

Exécuter INSTALL.EXE sur le CD.  
Si le PC contient déjà une version de DirectX, répondre NON pour ne pas le réinstaller.

L'installation **minimale** nécessite 40 MB d'espace libre sur le disque dur.  
L'installation **maximale** demande 130 MB. Les transitions entre les jeux sont alors plus rapides.  
Le CD est nécessaire pour jouer dans les deux cas.



Pour quitter Blupi, il faut d'abord atteindre l'écran initial en appuyant plusieurs fois rapidement sur Esc. Il faut ensuite cliquer la lumière verte pour déverrouiller le bouton, puis cliquer la grande croix noire sur fond rouge.



# 2. Jeu

Le joueur clique d'abord sur le bouton correspondant à son âge. Tout le jeu s'adapte selon ce choix !

- 7 à 8 ans (1ère à 2ème année scolaire)
- 9 à 10 ans (3ème à 4ème année scolaire)
- 11 à 12 ans (5ème à 6ème année scolaire)



Le joueur indique ensuite son nom. Ceci lui permet de retrouver le jeu dans le même état lorsqu'il rejoue.



Le joueur clique finalement sur **Rallye** ou **Exercices**.



# 5. Réglages

Les réglages sont accessibles uniquement à partir de l'écran initial du jeu. Pour atteindre cet écran, il suffit d'appuyer plusieurs fois rapidement sur Esc.

## Configuration



Le mode *tout doux* supprime les "morts violentes" de BLUPI, pour ne pas effrayer les tout petits.



Le mode *temps sans limite* supprime tout stress dans les activités (puzzle ou memory par exemple).



Le mode *sans récompenses* accélère le travail, en supprimant les animations avec les cadeaux et les musiques.



Lors du passage d'un écran à l'autre, Blupi peut marcher tranquillement, ou au contraire venir instantanément à la bonne place.

**Remarque:** Lorsque Blupi se déplace lentement dans le jeu, un deuxième clic le fait arriver instantanément à destination.



Le mode *sans films* supprime les séquences cinématiques pendant les rallyes, qui servent de transition entre l'île et les postes.



**Volume des bruitages (0 à 20)**  
Volume des sons et bruitages divers, ainsi que des petites musiques lorsque le joueur est récompensé.



**Volume des musiques (0 à 20)**  
Volume des musiques de fond jouées pendant les activités.



**Nombre de couleurs**  
Choix entre 256 ou 65'000 couleurs, selon le PC utilisé.

En principe, si le PC est assez performant (surtout la carte graphique), le jeu se met automatiquement en 65'000 couleurs. Sinon, il est toujours possible de forcer ce mode dans les réglages. Si les animations sont trop lentes, il faut revenir au mode 256 couleurs.



## Choix des exercices

Au départ, cette liste ne contient que "Standard". Mais elle peut s'allonger lorsqu'on crée ses propres exercices, par exemple avec d'autres mots, d'autres calculs, etc. (voir paragraphe 6).



### Trouve les différences.

Il faut repérer sept différences entre deux images apparemment identiques. Le joueur doit cliquer sur la différence présente dans l'image de droite. Le chiffre au milieu indique le nombre de différences qu'il reste à trouver. D'une fois à l'autre, les différences ne sont pas les mêmes !



### Labyrinthe.

A partir du coin supérieur gauche, il faut relier le point vert, simplement en déplaçant la souris.



### Trie par famille.

Cette activité demande de trier 9 objets dans un tableau à deux dimensions, ou 27 objets dans un tableau à trois dimensions. Les critères de tri varient d'une fois à l'autre.



### Complète une série.

Il faut compléter la série de formes supérieure en cliquant sur la bonne forme dans un carré doré inférieur. Un exemple de série est *rond, carré, pentagone, rond*, etc. La forme suivante pour compléter cette série est un *carré*. Plusieurs niveaux à choix compliquent beaucoup la tâche. Il faut tenir compte des formes, des couleurs et du nombre de points. Le mode "trou" permet de compliquer encore l'exercice en complétant la série non plus à la fin, mais n'importe où.



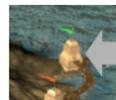
### Système de coordonnées.

Cet exercice demande de trouver les coordonnées d'un objet dans un tableau à deux dimensions. Il faut frapper d'abord la lettre correspondant à la colonne, puis le chiffre correspondant à la ligne.



## 3.1 Rallye

Ce mode impose certaines activités, classées par difficultés croissantes. Le rallye est composé de **10 postes** comportant chacun plusieurs activités. Il faut réussir toutes les activités pour pouvoir passer au poste suivant.



Au début, il faut cliquer sur le poste 1, tout à droite de l'île. Les autres postes seront accessibles plus tard. Il est possible en tout temps de revenir dans un poste déjà visité, pour refaire une activité particulièrement intéressante. Les postes visitables ont un drapeau vert.



Dans un poste, le panneau avec une croix rouge revient dans l'île.



Le panneau avec une flèche verte passe au poste suivant.



Un clic sur le petit bateau tout à droite quitte l'île.

Si le joueur a donné son nom, l'état d'avancement dans le rallye est automatiquement sauvegardé.



## 3.2 Exercices

Ce mode donne accès librement à toutes les activités disponibles selon l'âge de l'enfant. Pour entrer dans une activité, il faut effectuer plusieurs choix successifs.

- 1) **Choix général** (lettres, chiffres ou observation)
- 2) **Choix de l'activité** (boutons sur les portes)
- 3) **Choix du niveau** et de l'option éventuelle (machine)

Chaque écran possède un bouton "x" noir sur fond rouge. Un clic revient au niveau précédent, ou termine l'activité en cours. La touche **Esc** a le même effet.

Blupi marche tranquillement vers le choix suivant. Un double-clic ou double-Esc déplace toujours Blupi instantanément.

Durant une activité, les touches suivantes sont utilisées :

**A..Z** Pour entrer une lettre ou un mot. Les lettres accentuées peuvent être utilisées, mais elles ont le même effet.

**0..9** Pour entrer un nombre. Le point ou la virgule permettent d'entrer des nombres réels (appelés ici "codes à virgule").

**Delete** Pour effacer le nombre entré.

**Esc** Pour quitter brutalement une activité, sans la terminer.

C'est tout, il n'y a pas de touche d'entrée. Blupi se débrouille tout seul !



Lettres



Chiffres



Observation

Bien entendu, certaines activités utilisent la **souris**, ou même la souris ou le **clavier**. Par exemple, dans l'activité "remets les lettres dans l'ordre", on peut frapper le mot au clavier ou cliquer les différentes lettres avec la souris.



Cliquer sur la lettre "O" ...



... ou taper "O" sur le clavier.

## 4.3 Les activités à base d'observation



### Memory.

Il s'agit d'associer les cartes par paires, en fonction des objets contenus. Les cartes peuvent contenir des objets familiers ou des formes géométriques nettement plus difficiles à mémoriser. Dans ce dernier cas, il faut se rappeler de la forme et de la couleur.



### Répète des séquences.

Il faut mémoriser une séquence de plus en plus longue, constituée de quatre lumières de couleurs différentes. Pour aider l'enfant, chaque lumière génère une note de musique différente. De plus, chaque lumière est associée à un chiffre. Les différents niveaux de difficulté correspondent à des séquences toujours plus longues.



### Puzzle.

Cette activité consiste à reconstituer une image découpée en morceaux plus ou moins petits. Le mode "sans cadre" augmente la difficulté, puisque plus rien ne distingue un morceau à placer dans un bord. Il faut cliquer sur le morceau à déplacer, puis cliquer une deuxième fois sur l'emplacement de destination. Deux morceaux sont alors permutés. Un croix rouge s'affiche par dessus les morceaux mal placés.



Le mode "astuce" contient des calculs apparemment difficiles, mais qui peuvent être résolus simplement en faisant preuve d'astuce. Par exemple,  $43 + 29 + 7$ .

#### Trouve l'opération d'un calcul.

Il faut deviner l'opération d'un calcul à deux opérands, en cliquant sur l'une des quatre opérations.

#### Relie les calculs identiques.

Il s'agit de relier chaque calcul de la colonne de gauche avec le calcul correspondant de la colonne de droite. Ce n'est que lorsque toutes les liaisons sont établies que Blupi manifeste son approbation ou son mécontentement, en enlevant les liaisons fausses.

#### Plus grand, plus petit ou égal.

Il faut deviner le signe qui permet de comparer deux nombres, en cliquant sur l'un des trois signes.

#### Trie quelques nombres.

Cette activité demande de trier une série de cinq nombres, en cliquant d'abord sur le plus petit, puis sur le suivant, etc. Il faut réussir à trier plusieurs séries de nombres.



#### Complète une suite de nombres.

Il faut deviner un nombre manquant dans une suite de cinq nombres. Une règle simple et unique est utilisée par passer d'un nombre au suivant. Par exemple, la règle  $+3$  peut servir à générer la suite 5, 8, 11, 14 et 17. Des règles plus compliquées incluent des multiplications, ou même des additions et des multiplications mélangées. La difficulté est qu'on ne connaît pas la règle pour deviner le nombre manquant.



#### Fractions.

**Base**  
Trouver la fraction correspondant à des carrés pleins et vides. Par exemple, s'il y a 12 carrés dont un seul plein, la fraction à trouver est  $1/12$ .

**Egal**  
Trouver une fraction équivalente à une autre (règle de trois).

**Simplifie**  
Simplifier au maximum une fraction.

**< = >**  
Comparer deux fractions, par exemple  $3/4$  et  $4/5$ .

**Trie**  
Trier dans l'ordre croissant une série de cinq fractions.

## 4.1 Les activités à base de lettres

#### Memory avec des mots.

Il s'agit d'associer les cartes par paires, en fonction des mots inscrits.

#### Trouve la lettre manquante.

Il faut deviner une lettre manquante dans un mot, en la frappant au clavier.

#### Remets les lettres dans l'ordre.

Un mot apparaît complètement mélangé. Il faut le remettre dans l'ordre, en commençant par la première lettre. On peut frapper la lettre au clavier, ou cliquer sur la lettre correspondante dans le mot mélangé.

#### Devine le mot.

Cette activité est aussi appelée "jeu du pendu". Il s'agit de deviner un mot avec initialement comme seul indice le nombre de lettres qui le constituent. Une bonne tactique consiste à frapper la lettre "E", qui est très fréquente. Si cette lettre existe une ou plusieurs fois dans le mot, toutes les occurrences s'affichent.



### 🔍 Trouve un mot d'après des indices.

- Type = *Ecris juste une lettre*  
Cette activité ressemble à l'activité "devine le mot", avec en plus une liste d'indices. Si la lettre frappée existe dans le mot une ou plusieurs fois, toutes les occurrences s'affichent. A chaque lettre erronée, un indice supplémentaire apparaît.  
- Type = *Ecris tout le mot*  
Ce type est plus difficile. Il faut frapper un mot entier supposé juste. Si une ou plusieurs lettres sont correctes, elles s'affichent dans les cases jaunes.

### ⚡ Devine un mot flashé.

Il faut reconnaître un mot affiché très brièvement, pour être capable ensuite de le frapper au clavier.

### 🔍 Trouve un mot dans une grille.

Il s'agit d'un exercice visuel consistant à repérer le mot indiqué tout en haut dans la grille. Ce mot peut s'inscrire horizontalement, verticalement ou en diagonale, mais toujours de gauche à droite ou de haut en bas. On peut cliquer sur chaque lettre individuellement, ou presser le bouton de la souris sur la première et le relâcher sur la dernière. A chaque mot trouvé, la bombe monte un peu, donnant ainsi plus de temps. Lorsqu'elle arrive tout en haut, Blupi est sauvé.

### 🔍 Trouve un mot dans un texte.

Il faut ici repérer un mot dans un texte, en le lisant le plus rapidement possible. Les différents niveaux de difficulté correspondent à des textes plus ou moins longs.

### 📖 Lecture rapide.

Il s'agit de lire un texte le plus vite possible. Le texte est progressivement mangé par une bactérie. Le joueur doit essayer de comprendre ce qu'il lit, car il devra ensuite répondre à plusieurs questions assez pointues.

### 📝 Ecrire juste.

Il faut répondre à différentes questions d'orthographe en cliquant sur la bonne réponse, ou en frappant au clavier le numéro de la réponse.

### 🔗 Relie les mots semblables.

Il s'agit de relier chaque mot de la colonne de gauche avec le mot correspondant de la colonne de droite. Ce n'est que lorsque toutes les liaisons sont établies que Blupi manifeste son approbation ou son mécontentement, en enlevant les liaisons fausses.

### 📖 Connaissances générales.

Il faut répondre à différentes questions de connaissances générales en cliquant sur la bonne réponse, ou en frappant au clavier le numéro de la réponse.

### 🔗 Relie les éléments correspondants.

Il s'agit de relier chaque élément de la colonne de gauche avec l'élément correspondant de la colonne de droite. Ce n'est que lorsque toutes les liaisons sont établies que Blupi manifeste son approbation ou son mécontentement, en enlevant les liaisons fausses.

## 4.2 Les activités à base de chiffres

### 📊 Memory avec des chiffres.

Il s'agit d'associer les cartes par paires, en fonction des chiffres inscrits.



### Calculs.

Il est possible d'exercer les quatre opérations séparément, ou de façon mélangée avec le point d'interrogation. Le "L" permet de driller un livret particulier. Le mode "trou" permet de remplacer le calcul  $2+3=$  par  $2+ =5$  (par exemple). La multiplication débute par deux activités d'apprentissage :

- **Base**  $39+39+39 = 39x$

- **Compte** Il faut compter les carrés dans une grille, en multipliant le nombre horizontal par le nombre vertical.

La division débute par une activité d'apprentissage qui consiste à partager un certain nombre d'objets entre quelques Blupi.

