

## ÍNDICE

1	Antes de jugar .....	3
2	Instalación .....	3
3	La historia .....	4
4	Jugar .....	5
5	La pantalla .....	7
6	Las regulaciones .....	9
7	El ratón .....	10
8	El teclado .....	12
9	El juego.....	13
10	Los enemigos.....	19
11	Las construcciones.....	21
12	Soporte técnico.....	23
13	Créditos.....	24



## ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

### **LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR ESTE SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.**

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

### **PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN**

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla.
- Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

## Copyright

Planet Blupi, © 1997 EPSITEC SA. Todos derechos reservados.

Este programa y su libro son protegidos por copyright. No pueden ser copiados, fotocopiados, reproducidos, duplicados, traducidos o convertido con un instrumento electrónico o una forma legible para una máquina sin el acuerdo escrito de EPSITEC SA.

El usuario de este producto puede hacer lo que quiera del juego, pero no está autorizado a venderlo o dar reproducciones del libro o del programa a quien sea, ni alquilarlo sin el permiso escrito de EPSITEC SA.

Las informaciones contenidas en el libro podrán hacer el objeto de modificaciones sin preaviso.

Blupi es una marca registrada por EPSITEC SA.

Windows, Windows 95 y DirectX son marcas registradas de Microsoft Corporation.

## 1. ANTES DE JUGAR

Para jugar con Planeta Blupi, debeis tener un ordenador que tenga las características siguientes :

<b>OS</b>	Microsoft Windows95
<b>CPU</b>	Pentium 60 mínimo
<b>RAM</b>	8 Mbytes
<b>CD-Rom</b>	Doble velocidad (300 Kbytes/segundo mínimo)
<b>Carta Video</b>	1 MB local bus, compatible con Microsoft DirectDraw, 640*480 puntos en 256 colores
<b>Carta sonido</b>	Cualquier carta sonido es aceptado por Windows 95
<b>Mandos</b>	Teclado y ratón
<b>Disco duro</b>	30 Mbytes de espacio libre requerido

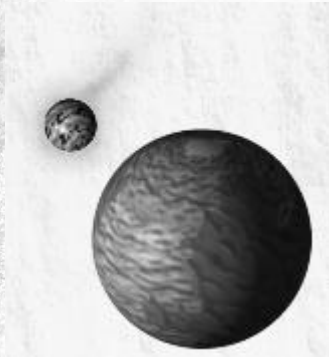
## 2. INSTALACIÓN

1. Insertar el CD "*Planet Blupi*" en su lector
2. Pulse dos veces sobre "*Puesto de trabajo*"
3. Pulse dos veces sobre la unidad que corresponde a su lector de CD-Rom
4. Pulse dos veces sobre "*Install exe*"
5. Seguir las instrucciones ...

La instalación verifica la presencia de Microsoft DirectX sobre su ordenador. En el caso contrario, estan automáticamente instaladas.

Si hay un problema consulte el fichero "*readme.txt*".

### 3. LA HISTORIA



Blupi vive tranquilamente en su planeta hasta la llegada de un extraño meteorito que cae en una región desierta.

Más tarde, Blupi se da cuenta que sus cultivos están destrozados por arañas gigantes. Antes, Blupi siempre estaba en plena forma y ahora estornuda algunas veces y coge una enfermedad muy Curiosa !

**¿Que va pasar?**

Pues, que el extraño meteorito es en realidad una **nave espacial** que transporta un **robot** muy especial. Este robot construye fábricas que producen diferentes enemigos.

Blupi debe entonces explotar a fondo los recursos de su planeta para llegar a eliminar estos intrusos ...



## 4. JUGAR

Cuando el juego esté preparado, debéis proceder así para jugar :

1. Inserte el CD "*Planet Blupi*" en su lector.
2. Pulse en el menú "*Empezar*", y elija "*Programas*", "*Juego*" y "*Planet Blupi*".



Esperar algunos segundos, y aparecerán en la pantalla cinco opciones :



### **Démono**

Demostración automática de fases espectaculares del juego.



### **Práctica**

Para empezar, encontrarás entrenamientos interactivos para jugar como es debido.



### **Misiones**

La parte principal del juego, comporta 30 misiones difíciles y palpitantes.



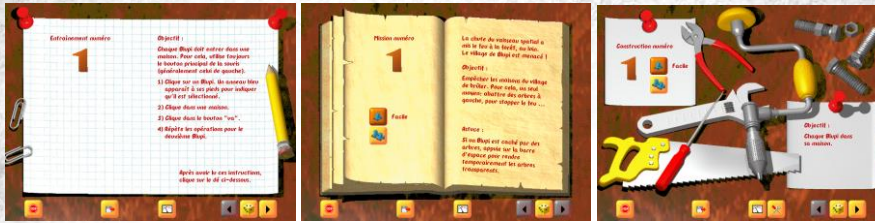
### **Construcción**

Puedes realizar tus propias misiones y hacerlo resolver a tus amigos.

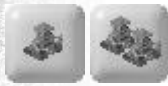


### **Dejar BLUPI**

Vuelve a Windows 95.



Antes de hacer un entrenamiento o una misión, una hoja o un libro abierto te explicarán el objetivo que debes alcanzar. Este objetivo lo puedes leer durante la partida.



### Fácil o Difícil

Puedes elegir el nivel de dificultad que actúa sobre la velocidad de la progresión del fuego y sobre la cantidad de enemigos producidos por el robot-maestro.



### Acabar

Vuelve a la pantalla inicial, para entrenarte o jugar una misión, construir o para dejar el juego.



### Abrir otra partida

Puedes coger una partida grabada.



### Regulaciones

Accede a la pantalla de las regulaciones (ver el artículo 6).



### Construir esta parte

Puedes utilizar este botón sólo para construir misiones, etc (ver el artículo 11).



### Partida anterior

vuelve a la misión anterior.



### Jugar esta partida

Principio de esta misión o del entrenamiento.



### Partida siguiente

Va a la partida siguiente, si es posible. Si no es así el botón será gris.



Cuando una partida está interrumpida, los botones de abajo cambian así :



#### **Dejar la partida**

Tienes que pulsar este botón si quieres empezar otra partida.



#### **Empezar otra partida**

Puedes empezar una partida grabada.



#### **Registrar la partida en curso**

Salva la partida en uno de los diez sitios previstos. El numero de entrenamiento o de la misión es automáticamente inscrito.



#### **Regulaciones**

Accede a la pantalla de las regulaciones (ver artículo 6).



#### **Ayuda**

Este botón aparece varias veces para dar soluciones o indicios si quieres.

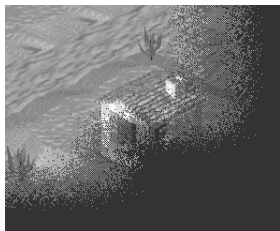


#### **Seguir la partida**

Puedes seguir la partida a donde lo has parado.

## 5. LA PANTALLA

Durante el juego, la pantalla indica la cosa siguiente :

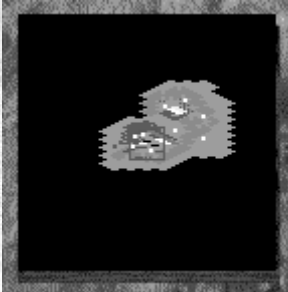


Las **zonas negras** es lo que Blupi no ha visto todavía. A medida que Blupi avanza, las zonas negras se van reduciendo.

Por ejemplo, si Blupi no ha ido cerca de la base enemiga, no podrás conocer las fábricas.



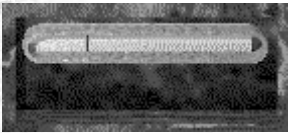
El botón amarillo en forma de triángulo explica el objetivo de la misión sin interrumpir el juego. Después de algunos minutos, un botón "?" aparecerá en el cartel, para dar la solución o indicios, si quieres.



Con la **carta**, arriba y a la izquierda de la pantalla, puedes ver todas las zonas vistas. Un Blupi está representado con un punto amarillo, y un enemigo con un punto rojo.

Si pulsas en el **botón izquierdo** de la carta, podras ver ese sitio de mas cerca.

Si pulsas en el **botón derecho** en la carta, un Blupi seleccionado alcanzara ese sitio (acción "va").



Abajo llegan los **indicadores**. El primero rojo o azul, indica la fuerza del Blupi seleccionado. Cuando el indicador está rojo, Blupi no tiene fuerza y debe comer tomates. El segundo existe solo cuando un Blupi está haciendo algo. Esto indica el avance del trabajo. Cuando la barra amarilla llega todo a la izquierda, es que está acabado el trabajo.



Abajo de los indicadores, llega un **inventario** de los personajes y objetos. La cifra a la derecha de cada icono indica la cantidad de ejemplares que existen.

**Atención:** Solo los objetos dejados en el suelo son contados. Un objeto cogido por Blupi, no aparece en el inventario. Solo los Jeeps o los barcos aparecen en el inventario.

Si pulsa en el icono del inventario aparecerá una persona o una cosa, con una flecha amarilla arriba. Si pulsas sobre un Blupi quiere decir que está seleccionado. Si Blupi no ha visto un sitio, todo está negro.

Si un personaje o una cosa existen en varios ejemplares, pulsa varias veces para ver todas las ocurrencias.

Si la lista es muy larga, con unas flechas amarillas puedes ver las otras partes.



La zona abajo a la izquierda contiene tres botones :



#### **Interrumpir**

Puedes parar la partida. Después podrás jugar de nuevo y seguir a donde lo has parado.



#### **Regulaciones**

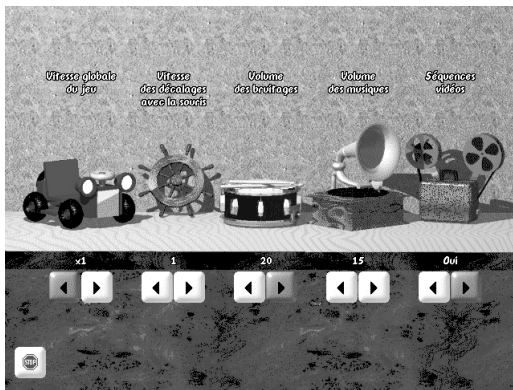
Puedes hacer algunas regulaciones, por ejemplo el volumen de la música, de los ruidos, etc. (ver artículo 6).



#### **Grabar**

Puedes grabar la misión tal como está. Será posible seguir una partida grabada. Puedes grabar hasta diez partidas. Si grabas una por encima de otra, esta última será borrada.

## 6. LAS REGULACIONES



#### **La velocidad global del juego (x1 a x2)**

Puedes acelerar el juego dos veces más rápido. Si utilizas la tecla F6 (x2), el juego irá dos veces más rápido. Si pulsas en la tecla F5 (x1) volverá la velocidad normal.

#### **La velocidad de los desfases con el ratón (ninguno, 1 a 3)**

Esta regulación demuestra la velocidad de los desfases de la pantalla cuando el cursor del ratón tropieza con el borde o las esquinas de la pantalla. Cuando las flechas son utilizadas, el desfase sigue siendo rápido.

#### **El volumen de los ruidos (0 a 20)**

Los ruidos incluyen las voces de Blupi y los diferentes sonidos cuando trabajan. El volumen máximo corresponde al volumen elegido en Windows.

#### **El volumen de las músicas (0 a 20)**

Las músicas se pueden escuchar sólo durante las misiones o los entrenamientos.

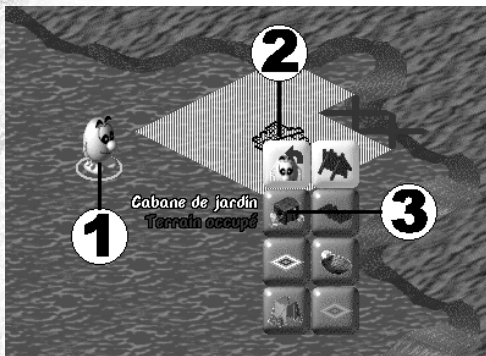
**Secuencia video** (sí o no)

Algunas misiones tienen una secuencia video muy corta. Si quieres puedes suprimir todas esas películas.

## 7. EL RATÓN

Blupi debe hacer algo para cumplir cada misión. Tú eres el que indica a Blupi lo que tiene que hacer. Una acción se efectua siempre en tres tiempos con el **botón de la izquierda** :

1. Seleccionar un Blupi.
2. Pulsar con el botón de la izquierda el sitio a donde quieres hacer algo.
3. Elegir la acción que Blupi deberá hacer.



Cuando un Blupi está seleccionado, un **anillo** rojo o azul aparecerá a sus pies. Eso quiere decir que es el que hará la acción pedida. Cuando das la orden de hacer otra cosa y que un Blupi ya está seleccionado, no es necesario seleccionarlo otra vez.

Por ejemplo, para construir una caseta de huerto hace falta :

1. Pulsar sobre un Blupi que hará el trabajo, si no tiene el anillo a sus pies.
2. Pula después sobre el montón de tablas. Algunos botones apareceran a donde has pulsado.
3. Sólo queda pulsar el botón "*Caseta de huerto*".

Los botones son grises cuando es **imposible** hacer algo (acción imposible). Un texto rojo explica el problema: "*Muy cerca del agua*", "*Terreno no adaptado*", etc.

Si la acción que quieres no es ningun de esos botones, vete al borde de la pantalla. Podras pulsar sobre otro sitio.

Mientras que un Blupi está trabajando, puedes seleccionar otro Blupi y preguntarle otra cosa. Puedes seleccionar todos los Blupi que quieras.



Cuando Blupi cultiva tomates o derriba árboles, se para solo cuando ya no tiene fuerza. Si quieres pararle antes de que se canse, pulsa una vez para seleccionarlo y una segunda vez para que aparezcan los botones. Pulsa sobre "Estop". Un panel ESTOP indica que **Blupi acaba lo que esta haciendo y se para**.

Cuando Blupi ha acabado de cultivar, dale la orden de comer tomates para que tenga fuerza. Si pulsas sobre la caseta de huerto para que cultive, aparecerá un nuevo botón :



1. **Cultiva...**
2. **Come**

Si pulsas sobre ese botón, Blupi repetirá las operaciones "*cultiv*" y "*come*". Blupi producirá tomates hasta que tenga lugar para guardarlos.

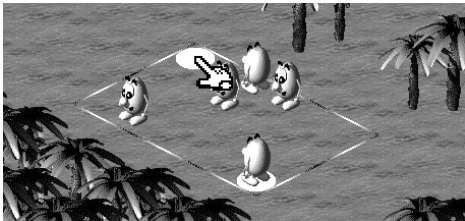
Otras operaciones pueden ser repetidas. Por ejemplo :

- Hacer un ramo de flores y transformarlo en el laboratorio.
- Extraer hierro y fabricar una bomba, un jeep o una armadura.
- Derribar un árbol y construir una empalizada, un puente o un barco.

En estos casos Blupi se para cuando tiene hambre.

Es posible seleccionar **varios Blupi simultáneamente** de dos maneras :

1. Tienes que mantener la tecla **Maj** y pulsar sobre varios Blupi.
2. Cuando el ratón apunta a un Blupi, tienes que mantener el botón del ratón. Un rectángulo de selección sigue los desplazamientos del ratón. Todos los Blupi son seleccionados.



El **botón de la derecha** del ratón es un **atajo**. Si por ejemplo un Blupi está seleccionado y pulsas sobre el montón de tablas, Blupi ira a buscarlo enseguida. Si Blupi lleva flores, pulsa con el botón de la derecha sobre un laboratorio que transformará las flores, etc. Pulsa con el botón de la derecha sobre los tomates. Blupi se los comerá si tiene hambre o sino, los transportará.

Cuando el cursor del ratón tropieza contra el borde o la esquina de la pantalla, el decorado va en la dirección que el cursor muestra. Con las regulaciones puedes elegir la velocidad del desfile, y también suprimir ese modo (Ver artículo 6).

## 8. EL TECLADO

Las teclas siguientes son eficaces para un entrenamiento o una misión.

### **Las flechas**

Esas teclas desplazan la parte visible en las cuatros direcciones.

### **La barra de espacio**

Si pulsas sobre esa tecla, todos los objetos serán transparentes. Podrás así ver todos los Blupi escondidos. Si pulsas una segunda vez todo sera normal de nuevo.

### **La tecla Pausa**

Si pulsas sobre esa tecla el juego se para y la música y los ruidos tambien. Pulsa otra vez y volverás a jugar de nuevo.

### **La tecla F1**

Pulsando sobre esa tecla aparecerá el objetivo de la misión y jugarás al mismo tiempo. Esta situado un cartel arriba. Pulsa una segunda vez sobre F1 y verás que el cartel habrá desaparecido.

### **Las teclas F5 y F6**

Si pulsas sobre F6, el juego irá dos veces más rápido y Blupi irá dos veces mas rápido. Derribara los árboles dos veces mas rápido, etc. Pero cuidado porque los enemigos irán también más rápido. Si quieres volver a la velocidad normal pulsa sobre F5.

### **Las teclas F9 hasta F12**

Cuando pulsas sobre Ctrl+F9, el sitio a donde estás será memorizado. Pulsa sobre F9 y volverás de nuevo sobre la parte visible. Con las teclas Ctrl+F9 hasta Ctrl+F12 podrás así memorizar hasta cuatro sitios diferentes.

### **La tecla Home**

Esta tecla muestra la parte visible cuando has empezado la partida.

## 9. EL JUEGO

### Blupi



Cuando has seleccionado Blupi, un anillo a sus pies indica su fuerza. Si el anillo es azul, Blupi está en plena forma. Cuando el anillo está rojo, Blupi está muy cansado. No puede coger nada, ni saltar, ni construir. Para que no se muera de cansacio, Blupi debe comer tomates para coger fuerzas.

Cuando Blupi lleva algo no puede saltar !

### El robot-ayuda



Cuando Blupi ha robado un cubo de platino al robot-maestro, podrá construir un robot-ayuda. El robot-ayuda puede hacer casi todos los trabajos: derribar árboles, cultivar, construir. Las únicas cosas que no puede hacer es construir cosas con piedras, no puede navegar ni teleportarse. No hace falta darle de comer porque es infatigable.

Son los enemigos que le han construido. O sea que si un enemigo le ve, no es considerado como un intruso. El robot-ayuda puede entrar sin problemas en la base enemiga.

### Los suelos normales

Los suelos estan constituido de hierba, de arena o de nieve. Es imposible construir una caseta de huerto o cultivar tomates.

### Los suelos inflamables

Con estos suelos puedes cultivar aunque puede prender fuego.

### Los suelos improductivos

En este suelo puedes encontrar hierro, pero no puedes cultivar.

### El agua

Blupi no sabe nadar, si quiere atravesar un río lo puede hacer de las maneras siguientes :

1. **Saltando** si el río es estrecho.
2. Construyendo un **puente**.
3. Construyendo un **barco**.

Para que Blupi pueda saltar tiene que tener la fuerza suficiente para saltar y no tiene que llevar nada. Si hay un puente o un barco puede atravesar el río con lo que lleva.

Los enemigos no pueden atravesar el río. Y además no son capaces de construir barcos. Solo el virus puede atravesar el río.

**El hielo**

Blupi puede andar cuando hay hielo pero anda despacio y se cansa mucho. Con un jeep puede atravesar el hielo sin problemas o si no con muchos tomates para que Blupi tenga fuerza.

**Las plantas**

Esas plantas no sirven para nada. Blupi nunca ha podido comerlas.

**Los árboles**

Con los árboles puedes producir montones de tablas. Blupi puede derribar macizos de árboles fácilmente. Cuando el bosque prende fuego hay que derribar los árboles o huir.

Cuando un bosque es pequeño, Blupi lo puede atravesar.

**Las rocas**

Si Blupi talla rocas, tendrá un montón de piedras. Con eso puedes construir muros o edificios. Pero tallar una roca es un trabajo que pide tiempo y que cansa mucho. Si la roca es grande, pues Blupi se cansará más y tardará mucho más tiempo que si talla rocas pequeñas. O sea que tienes que coger las rocas más pequeñas !

**Las flores**

Blupi puede obtener diferentes objetos gracias a las tres clases de flores que existen. El laboratorio las transformará en diferentes cosas.

1. La destilación de las **flores amarillas** da una botella de poción que cura los Blupi.
2. Las **flores verdes** son molidas y puedes fabricar trampas a liga.
3. Con una substancia contenida en las **flores azules**, puedes producir dinamita.

Antes de traer las flores al laboratorio, tienes que cogerlas. Blupi mete siempre las flores en ramos.

### Las incubadoras



Para construir una incubadora, tienes que dejar un montón de tablas sobre un suelo normal o inflamable. Después de haberlos dejado naceran cuatro Blupi. Uno de entre ellos tiene hambre al nacer. Entonces deberás dejar tomates al lado. Los huevos están algunas veces muy bien escondidos. Nadie sabe a donde están escondidos (hay que guardar una parte del misterio) !

### Las casetas de huerto



La caseta de huerto es la manera de producir comida para los Blupi. Para construir una caseta de huerto, deja un montón de tablas sobre un suelo normal o inflamable. Si pulsas sobre una caseta, el Blupi seleccionado irá a cultivar tomates. Si no va es porque no tiene bastante fuerza.

### Las empalizadas



Las empalizadas protegen a Blupi de las arañas, de los virus, de los bulldozers y de los electrocutores. Pero atraen las bombas saltadoras y prenden fuego.

Con un montón de tablas puedes construir una empalizada.

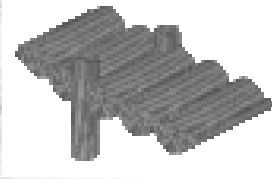
### Los muros



Lo mismo que la empalizada y además paran el fuego. El único inconveniente es que es muy difícil de construirlo, y es muy largo. Blupi morirá de cansancio cuando haya acabado de construir un muro.

Hace falta un montón de piedra para construir un muro.

### Los puentes



Con los puentes puedes atravesar ríos anchos. Para construir un trozo de puente, tienes que dejar un montón de tablas en una orilla. Si la orilla no está derecha, la construcción es imposible. Entonces aparecerá un texto rojo indicando "*Otro río no*". Si el puente no llega hasta la otra orilla, hay que dejar un nuevo montón de tablas en la misma orilla, y empezar de nuevo la construcción de otro nuevo trozo. Cuidado: Un puente siendo de madera puede prender fuego! Los bulldozers no pueden atravesarlo.

### Las torres de protección



Las torres protegen a Blupi de algunos enemigos. Dos rayos mortales unen las torres que tienen como distancia uno o dos cuadrados. Cuando Blupi pasa los rayos se paran automáticamente. Esos rayos fulminan a las arañas y los virus. Pero los otros enemigos lo atraviesan sin problemas.



Dos cuadrados vacíos separan las torres: están unidas por los rayos mortales.



Tres cuadrados entre las torres: están muy distanciadas para que un rayo pueda unir las torres.

Hace falta un montón de piedras para construir una torre. Si el montón de piedras está aislado o muy lejos de otra torre, el texto rojo "torre aislada" indica que los rayos no podrán activarse.

La construcción cansa tanto que Blupi muere de cansancio después de haber acabado una torre.

### Los laboratorios

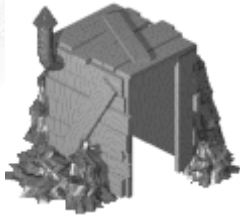


Los laboratorios permiten a Blupi fabricar diferentes productos con las flores. Según la especie de las flores, Blupi podrá producir pociones que curan, para hacer trampas a liga o dinamita! Con los tomates, Blupi puede obtener un veneno muy fuerte con el que las arañas no pueden resistir.

Hace falta un montón de piedras para construir un laboratorio.

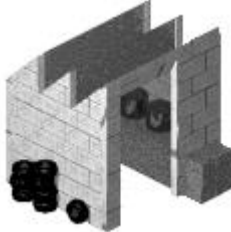


### Las minas de hierro



Con las minas, Blupi puede cavar y extraer mineral de hierro. Hace falta un montón de tablas para construir una mina, pero los sitios ricos en hierro son muy raros. Antes de dejar las tablas, tienes que sondear el suelo, hasta que Blupi pueda encontrar el precioso mineral. Los suelos improductivos son los únicos que contienen hierro. Cuando Blupi descubre un filón, planta una bandera para enseñar el sitio.

### Las fábricas



Con las fábricas, Blupi puede construir objetos con el mineral de hierro o del platino. Blupi podrá fabricar Jeeps, bombas a efecto retardado y hasta armaduras (a partir de la misión 19).

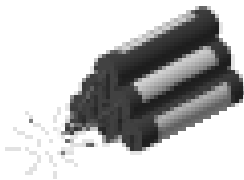
### Las teleportadoras



Para construir una teleportadora, tienes que dejar un montón de tablas sobre un suelo normal o inflamable. No pueden existir más de dos teleportadoras. En algunas misiones, estará ya preparada una teleportadora. Blupi podrá solo construir una teleportadora.

Las teleportadoras funcionan sólo sobre los seres vivos. Si un Blupi lleva algo, no podrá teleportarse. Es el mismo principio cuando está en Jeep, o si lleva su armadura. El robot ayuda y los enemigos no pueden teleportarse.

### La dinamita



Los paquetes de dinamita se pueden obtener transformando las flores azules en un laboratorio. Un paquete de dinamita explota cuando Blupi enciende la mecha. Desgraciadamente, Blupi muere porque la mecha es muy corta. Si Blupi deja la dinamita cerca de un bulldozer o de un robot-maestro, estos últimos lo aplastarán y serán destrozados por la explosión. Si algunos paquetes están situados cerca de una explosión, explotarán uno detrás de otros.

Astucia: si Blupi lleva dinamita y enciende otro paquete dejado en el suelo delante de él, la explosión será diez veces más grande !

### Las trampas a liga



Puedes obtener trampas a liga transformando en el laboratorio las flores verdes. Cuando una araña, un bulldozer, una bomba saltadora, un electrocutor o el robot-maestro pasan cerca de la trampa, estarán inmediatamente incluídos en la trampa.

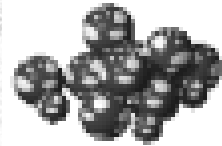
### Las bombas a efecto retardado



Las bombas a efecto retardado provocan una explosión mucho más peligrosa que la dinamita. Cuando Blupi la enciende, tiene mucho más tiempo para alejarse. Cuando un bulldozer o un robot-maestro la aplastan, no explota. Hay que ponerla en un sitio a donde estas seguro de que el bulldozer no la aplaste entre el encendido y la explosión.

Una bomba a efecto retardado se fabrica con el hierro, en una fábrica.

### El veneno



Los tomates envenenados se pueden obtener transformando tomates en un laboratorio. Siendo miopes, las arañas no ven la diferencia entre los buenos y los malos tomates... Pero, los bulldozers aplastan sin problema esa trampa.

### Los Jeeps



Con un Jeep, Blupi puede desplazarse mas rápido que a pie y sin cansarse. Y además, Blupi puede llevar algo. Si Blupi está cansado, puede subir al Jeep y conducir sin problema. En Jeep no le puede pasar nada excepto los virus que le pueden contaminar.

Para fabricar un Jeep hace falta hierro y una fábrica.

### Los barcos



Cuando Blupi tiene que atravesar un río, el barco es la solución (desde la misión 18). Blupi puede navegar aunque esté cansado. En barco, Blupi está protegido de los virus y de los electrocutores.

Para construir un barco tienes que dejar un montón de tablas en una orilla.

### Las armaduras



Las armaduras protegen a Blupi de todos los enemigos y también del fuego. Blupi está también protegido si hace explotar algo.

Blupi puede transformar un objeto con su armadura, pero no puede salir o entrar de su armadura si lleva algo. Blupi puede desplazarse todo lo que quiere porque no se cansa nunca con su armadura. Pero no puede ponersela si está cansado.

Blupi no puede conducir un Jeep, o navegar en barco con su armadura. No puede tampoco cultivar, derribar árboles, construir un edificio o teleportarse.

Para fabricar una armadura, hace falta hierro y una fábrica (desde la misión 19).

## 10. LOS ENEMIGOS

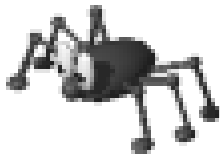
### El fuego



No se sabe de donde vienen esos incendios en los bosques. Parece ser que igual es la caída de la nave espacial que ha dado origen a estos incendios pero el robot-maestro podría también ser culpable de quemar los bosques.

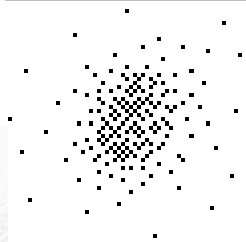
Cuando un árbol prende fuego, todo el bosque prenderá fuego. Los montones de tablas prenderán fuego también y todas las construcciones hechas de madera !

### La araña



La araña come mucho, ve tomates y se los come aunque sean malos. Es miope, por eso que no ve la diferencia entre los tomates buenos o malos. Si pasa cerca de una trampa a liga será absorbido en la trampa. Si pasa entre dos torres que tengan un rayo que los une, la araña será fulminada.

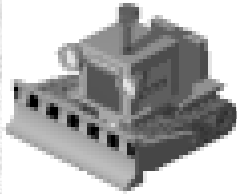
### El virus



El virus se desplaza lentamente. Son capaces de atravesar ríos y las barreras azules. Menos mal que se paran cuando es un obstáculo sólido como, los árboles, las empalizadas y los muros. Los rayos que unen dos torres pueden eliminar el virus si éste último intenta atravesar el rayo. El virus se desplaza en dirección del Blupi más cerca de él. Tienes suerte porque el virus no es muy listo y puedes pararle con cualquier obstáculo. No podrá evitarlo.

Si Blupi está contaminado por un virus, estornudará y será todo verde. No podrá hacer nada con esta enfermedad. Tendrá muchas dificultades para andar. Para curara Blupi, tendrás que transformar las flores amarillas en un laboratorio, y tendras una poción que te será útil para curara Blupi.

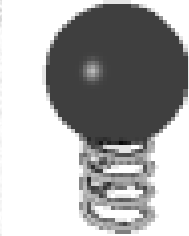
#### El bulldozer



El bulldozer es muy peligroso. Se desplaza tan rápido como Blupi, y aplasta todo lo que puede. Todos los objetos fabricados por Blupi son aplastados por el bulldozer. Pero explota si aplasta Dinamita. Cuando está cerca de una trampa a liga esta incluído en la trampa. El bulldozer puede atravesar un rayo sin problemas, pero no puede ir sobre un puente.

Normalmente, un bulldozer está parado. Pero cuando ve un Blupi cerca de él va a por el Blupi y no le dejará en paz.

#### La bomba saltadora



La bomba saltadora detecta todas las construcciones de madera, hasta los montones de tablas. Entonces da saltos en dirección de la construcción de madera y cuando llega al lado de la construcción, explota destrozando todo lo que está cerca de la bomba. Una bomba saltadora puede atravesar un puente o un rayo que une las dos torres de protección. Menos mal que puede estar absorbida en una trampa a liga.

#### El electrocutador



El electrocutador no es muy listo, pero cuando le ves, da miedo. El electrocutador puede atravesar un puente o un rayo. Pero será parado por una trampa a liga porque estará incluído en la trampa.

Si Blupi entiende su funcionamiento, será muy fácil eliminarlo. Un electrocutador funciona en tres tiempos:

1. El electrocutador detecta la presencia de un Blupi y se desplaza rápidamente hacia el.
2. Cuando haya llegado hasta el Blupi, dará vueltas alrededor de Blupi para cargar sus pilas.
3. Cuando ya habrá cargado sus pilas, emite descargas mortales alrededor de el. Esas descargas atraviesan todo: empalizadas, muros, etc.

Si Blupi está en barco, en Jeep o lleva su armadura, está protegido contra las descargas eléctricas.

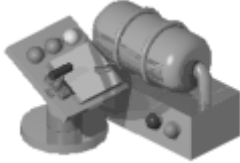
### El robot-maestro



El robot-maestro es el jefe de los enemigos. Es el que construye y que hace funcionar todas las fábricas que producen arañas, virus, bulldozers, etc. Si el robot-maestro está destrozado, todo lo que habrá hecho no funcionará más. El robot-maestro no va al ataque, pero está bien protegido !

Tontamente, el robot-maestro aplasta la dinamita. Puedes adivinar lo que va a pasar...

### Las fábricas enemigas



Esas fábricas enemigas no pueden ser utilizadas por Blupi. Es el robot-maestro que fabrica los enemigos que invaden el planeta de Blupi. Será mucho mejor que los destroces. La central de mando con un depósito es lo que recarga el robot-maestro. Cada tipo de edificios sirve para construir un enemigo preciso.

### El cohete



El cohete azul es el medio de locomoción cuando el robot-maestro llegó sobre el planeta de Blupi. No tienes que destruirlo porque es con ese aparato que se irá.

Pero descubrirás todo eso a continuación...

## 11. LAS CONSTRUCCIONES



Puedes construir hasta 20 misiones diferentes, fácil o difícil, Puedes coger ejemplo sobre las misiones "oficiales" del juego.



La carta arriba a la izquierda enseña siempre el decorado (sin las zonas negras). Abajo del decorado, dos columnas de botones.



#### **Elegir los decorados**

Puedes elegir los decorados, prados, bosque, desierto, o bosque en estado de nieve. Los suelos, las plantas, los árboles, y otras cosas cambian, pero las acciones que Blupi puede hacer son las mismas. Por ejemplo, Blupi puede derribar una palmera o un abeto. Puede también cultivar tomates sobre la nieve, porque es un "suelo normal".



#### **Elegir la música**

Nueve músicas diferentes a elegir. Para escuchar la música que corresponde a un botón, tienes que pulsar dos veces.



#### **Botones disponibles**

Con esos botones puedes prohibir el acceso a algunas acciones, como la construcción de armaduras en las primeras misiones. Es mejor que no prohibas una acción en función del decorado. Si no quieres fabricar dinamita, no cojas flores azules !



#### **Condiciones de final**

Esas condiciones determinan cuando habrás ganado o perdido la misión. Por ejemplo, la condición "*Blupi en su casa*" significa que cada casa presente en el decorado deberá ser habitada por un Blupi para ganar. La condición "*Ningún enemigo*" significa que tienes que eliminar todos los enemigos, menos los virus. La condición "*Blupi sobre lasas plumeadas*" necesita cuatro Blupi por losa. Para los otros objetos, hace falta sólo un Blupi por losa.

Puedes acumular dos condiciones. Por ejemplo, "*Ningun enemigo*" y "*Blupi sobre lasas plumeadas*". Tendrás que cumplir las dos condiciones para ganar.



#### **Acabar la construcción**

El sitio del decorado en el momento en el que pulsas en el botón estará presente al principio del juego. Es también ese sitio que será enseñado si pulsas sobre la tecla Home.

La columna de la derecha permite dibujar diferentes suelos, plantas, objetos y personajes. Si sigues **manteniendo el botón** del ratón, una lista aparecerá a la derecha, para que puedas elegir otro objeto.



Suelos, losas, incubadoras y teleportadoras.



Plantas, árboles y flores.



Edificios, barreras, rocas y objetos diversos.



Personajes simpáticos (Blupi y robot-ayuda) y enemigos (arañas, virus, bulldozers, etc.).



Coloca o suprime un principio de incendio en un macizo de árboles o sobre un suelo inflamable.



Anula la última operación efectuada en los decorados, excepto las operaciones liadas con los personajes o incendios.

Con la mayoría de los botones, si pulsas varias veces en un mismo sitio en el decorado, el elemento dibujado cambia. Por ejemplo, un macizo de árboles cambia en seis macizos diferentes, siempre mas tupidos.



Es posible de **rellenar** zonas con suelos u objetos pulsando sobre la tecla Ctrl y al mismo tiempo, pulsando en el decorado. Puedes utilizar ese método para suprimir, con el icono "cruz".

El dossier en el que habeis instalado "*Planet Blupi*" contiene un sous-dossier llamado "*Data*". Encontrarás en ese sous-dossier ficheros "*world200.blp*" hasta "*world219.blp*", que corresponden a tus misiones 1 hasta 20. Por ejemplo, la partida número 5 corresponde al fichero "*world204.blp*". Si quieres transmitir una de tus misiones a otro jugador, tienes sólo que duplicar el fichero que corresponde. Está prohibido vender esas misiones.

## 12. SOPORTE TÉCNICO

Algunos informaciones son disponibles sobre Internet en la dirección :

**<http://www.blupi.com>**

24

Todas las preguntas que teneis, podeis mandarlas por e-mail a la dirección siguiente :

**blupi@epsitec.ch**

Podeis tambien enviar por fax todas las preguntas que teneis :

**++41 24 426 15 62**

O por correo a la dirección siguiente :

**EPSITEC SA  
CH-1092 Belmont  
Suisse**

## 13. CREDITOS

### **Concepción del juego**

Daniel Roux

### **Programación**

Daniel Roux, Denis Dumoulin

### **Grafismo**

Daniel Roux

### **Voces**

Daniel Roux, Garry Goodman, David Besuchet, Michael Walz, Reyes Couriel

### **Misiones**

Daniel Roux, Adrien Roux, Denis Dumoulin

### **Probadores**

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

### **Traducciones**

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

### **Marketing**

Christian Alleyn