Ollo

Kid & Go
Éveil

3-6 ans



et la Tomate géante

EXCLUSIF !

Reçois un ANIMAL VIRTUEL pour 5 € ou une BOÎTE DE CRAIES ou de FEUTRES pour 1 €*

*Offre différée-voir conditions à l'intérieur.

CD-ROM MAC/PC

BIC KIDS

Fichier d'aide
Introduction
Les personnages
Navigation
Activités
Points cliquables
L'inventaire
Info sur le jeu
Info technique

TRANSPOSIA

Info technique

Cette page contient des informations techniques relatives au jeu, à son installation, à la configuration requise et à la résolution des difficultés.

Macintosh

Installation à partir du CD-ROM
1) Insérez le CD-ROM dans le lecteur
2) Double-cliquez sur l'icone de CD-ROM qui apparaît sur le bureau ou dans le gestionnaire de fichiers
3) Double-cliquez sur l'icone de l'**installateur d'Ollo et la Tomate Géante**
4) Suivez les instructions d'installation

Configuration système
PowerMac G3, PowerMac G4, PowerMac Cube, iMac, PowerBook G3, PowerBook G4 ou iBook
Mac OS X 10.1 ou ultérieur
64 Mo de RAM minimum

PC

Installing à partir du CD-ROM
1) Insérez le CD-ROM dans le lecteur
2) Cliquez à l'aide du bouton droit sur l'icone de lecteur de CD-ROM situé dans Poste de travail, sélectionnez "Ouvrir"
3) Double-cliquez sur **OlloFair Setup.exe**
4) Suivez les instructions d'installation

Note : les utilisateurs de Windows 2000 et XP doivent disposer des droits d'administrateur ou d'installation pour installer ce logiciel.

Configuration système
Windows 95/98/ME
Processeur 233 Mhz
32 Mo de RAM
Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (4x)
DirectX 5.0 ou ultérieur
Carte son
Souris
150 Mo d'espace disque

Résolution des difficultés

Problème	Solution
DirectX : In order to run, you must have DirectX 5 or greater installed. Please see the Read Me file for information on installing the current version of DirectX.	La version requise de Microsoft DirectX n'est pas installée sur votre machine. Pour installer Microsoft DirectX, cliquez à l'aide du bouton droit sur l'icone de lecteur de CD-ROM figurant dans la fenêtre "Poste de travail" et sélectionnez "Ouvrir". Double-cliquez sur le dossier DirectX8 puis sur DXSetup.exe. Suivez les instructions d'installation.
Erreur de son: Unable to open sound device.	Vous ne possédez pas de carte son ou les pilotes de votre carte son ne sont pas installés. Vous devez installer une carte son pour jouer à *Ollo et la Tomate Géante.*
Erreur à l'écran: Au démarrage, le jeu affiche un écran noir et l'ordinateur plante.	La version requise de Microsoft DirectX n'est pas installée sur votre machine. Pour installer Microsoft DirectX, cliquez à l'aide du bouton droit sur l'icone de lecteur de CD-ROM figurant dans la fenêtre "Poste de travail" et sélectionnez "Ouvrir". Double-cliquez sur le dossier DirectX8 puis sur DXSetup.exe. Suivez les instructions d'installation.
Erreur de dialogues : Les dialogues audio et/ou les sous-titres ne respectent pas la langue sélectionnée.	La langue sélectionnée n'est pas installée sur l'ordinateur. Réinstallez le produit.
Erreur: "Insérez le cd Ollo et la Tomate Géante dans votre lecteur de CD-ROM et cliquez sur ok pour continuer ou sur annuler pour quitter."	Le CD du jeu doit se trouver dans le lecteur de CD-ROM pour jouer à *Ollo et la Tomate Géante*. Si vous possédez plusieurs lecteurs de CD-ROM, le disque doit se trouver dans celui utilisé pour son installation.
Erreur: "You are missing some important data files, please re-install the game."	Réinstallez le produit.

Si vous rencontrez d'autres messages d'erreur ou éprouvez des difficultés lors de l'installation ou de l'utilisation du jeu, contactez notre support technique.

Fichier d'aide
Introduction
Les personnages
Navigation
Activités
Points cliquables
L'inventaire
Info sur le jeu
Info technique

TRANSPOSIA

Introduction

La Foire de la Vallée ensoleillée va bientôt commencer. Ollo et son amie Rose font pousser une merveilleuse tomate rouge encore expérimentale qui devrait leur rapporter le premier prix du concours des fruits et légumes. Hélas, la tomate se révèle un peu plus grosse que prévu ! Voilà nos amis dans un beau pétrin : la tomate se détache et se met à rouler dans toute la vallée... Ollo, avec l'aide de tous ses adorables amis, va devoir rattraper la tomate éprise de liberté pour Rose et remettre la Vallée ensoleillée en état avant le début de la foire. Les six chapitres de l'aventure regorgent de problèmes à résoudre, d'énigmes et de tout nouveaux points cliquables éducatifs qui enseigneront de nombreuses choses aux enfants sans les ennuyer...

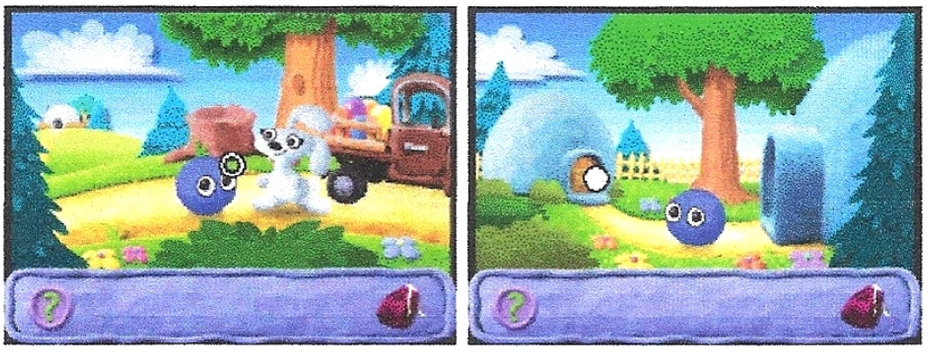
Fichier d'aide
Introduction
Les personnages
Navigation
Activités
Points cliquables
L'inventaire
Info sur le jeu
Info technique

TRANSPOSIA

Navigation

Alors qu'il se rend chez Rose pour l'aider à jardiner, Ollo tombe sur son amie Charlotte qui a un peu de mal à empêcher ses ballons de s'envoler. Le jeu commence lorsqu'Ollo tente d'aider Charlotte à trouver quelque chose pour maintenir ses ballons.

Ecran de jeu
C'est maintenant à votre tour de contrôler Ollo. Vous verrez un pointeur rond transparent au centre de l'écran (à gauche). Vous pourrez déplacer ce curseur sur l'écran pour trouver des objets, déclencher des points cliquables, faire des activités ou explorer de nouveaux lieux. Lorsque le pointeur se trouve sur un point cliquable ou un objet, il devient opaque (à droite). Cliquer à l'aide du bouton de la souris amènera Ollo à ramasser l'objet ou déclenchera une action.



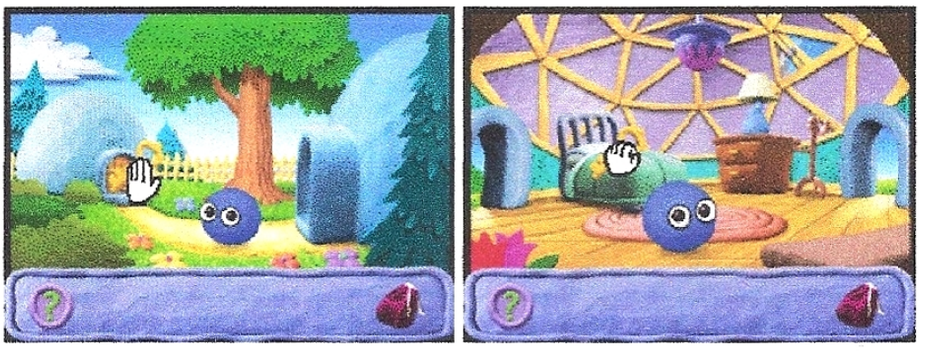
S'il existe un nouveau lieu qu'Ollo peut explorer, le pointeur se transformera en flèche lorsqu'il se trouvera à proximité de la porte ou du chemin. Pour rejoindre cet endroit, cliquez à l'aide du bouton de la souris.



Inventaire
La barre d'inventaire contient les objets qu'Ollo a trouvés dans la Vallée ensoleillée. Ces objets aideront Ollo ou les amis qu'il rencontrera en chemin.



Lorsque vous souhaitez utiliser un objet, amenez le pointeur sur la barre d'inventaire et cliquez une fois pour ramasser l'objet en question (ci-dessous à gauche). Utilisez la main pour amener l'objet où vous souhaitez qu'Ollo l'emploie et cliquez de nouveau pour le déposer. Une main fermée signifie que l'objet ne peut être utilisé à l'endroit considéré (ci-dessous à droite).

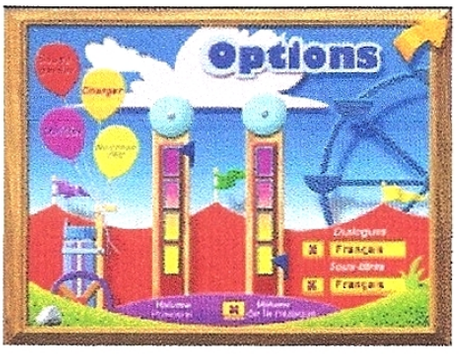


Activités

En déplaçant Ollo à travers la Vallée ensoleillée, vous découvrirez des activités cachées. Ces activités sont de petits jeux dissimulés dans les décors ; vous pourrez y jouer pour le plaisir, pour résoudre une énigme ou pour obtenir des billes. Les billes permettent de pratiquer le jeu de billes.

Ecran des options
Pour accéder au menu des options de jeu, cliquez sur le point d'interrogation vert situé dans la barre d'inventaire (à gauche). Ceci affiche l'écran des options (à droite). Pour quitter l'écran des options, cliquez sur la flèche située dans le coin supérieur droit.





Commandes principales

Quitter	Permet de quitter *Ollo et la Tomate Géante*
Nouveau Jeu	Relance la partie et affiche le logo Hulabee Entertainment
Sauvegarder	Sauvegarde votre progression dans la partie en cours
Charger	Charge une partie sauvegardée

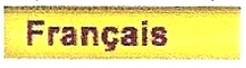
Options audio

Dialogues

 Dialogues audio/Sous-titres *activés*

 Dialogues audio/Sous-titres *désactivés*

Cliquez sur la case pour changer de langue :



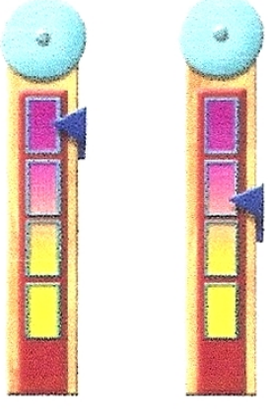
Cette fonction n'a d'effet que si plusieurs langues sont disponibles.

Volume

 Musique *activée*

 Musique *désactivée*

Pour régler le volume principal du jeu (à gauche) ou le volume de la musique (à droite), déplacez les curseurs vers le haut ou le bas.



Raccourcis clavier

Alt-F4	Quitte le jeu et vous ramène au bureau (PC). Les paramètres actuels du jeu ne seront pas sauvegardés.
Command-Q	Quitte le jeu et vous ramène au bureau (Mac). Les paramètres actuels du jeu ne seront pas sauvegardés.
Echap	Ecourte une scène animée.
. (point)	Ecourte une tirade.
1	Bascule les dialogues entre les différentes langues disponibles. Cette fonction n'a d'effet que si plusieurs langues sont disponibles.
2	Bascule les sous-titres entre les différentes langues disponibles. Si les sous-titres sont désactivés, "2" les activera. Cette fonction n'a d'effet que si plusieurs langues sont disponibles.
3	Active/désactive les sous-titres.

Fichier d'aide
Introduction
Les personnages
Navigation
Activités
Points cliquables
L'inventaire
Info sur le jeu
Info technique

TRANSPOSIA

Activités

Outre l'histoire de la tomate géante, *Ollo et la Tomate Géante* contient des activités à effectuer en différents endroits de la Vallée ensoleillée. Vous découvrirez chacune d'elles ci-dessous :

Les motifs du jardin de Rose



Après avoir suivi le chapitre 2, vous pourrez revenir à tout moment dans le jardin de Rose pour effectuer cette activité. Cliquer à gauche de Rose affichera une vue en plein écran d'une rangée de fleurs poussant dans le jardin. Ces fleurs poussent selon un motif, ou frise, qu'il convient de compléter en faisant pousser la bonne fleur à l'emplacement vide.

Choisissez la graine que vous souhaitez faire pousser en cliquant sur le sachet de graines correspondant, puis déposez la graine dans le sol. Un monticule de terre viendra la recouvrir. Cliquez sur l'arrosoir pour le saisir puis sur le monticule recouvrant la graine pour l'arroser. Regardez alors la fleur pousser. Si vous avez fait pousser la bonne fleur, vous complèterez le motif. Dans le cas contraire, ôtez la fleur à l'aide du râteau. Il est également possible d'ôter une graine à l'aide du râteau.

Décoration de gâteau



Une fois le four d'Hubert réparé et son gâteau cuit, vous devrez décorer le gâteau qu'il compte présenter au concours. Cliquez sur le glaçage, les vermicelles en sucre et les autres décorations pour les saisir. Cliquez (ou cliquez et maintenez enfoncé le bouton de la *souris) pendant que la décoration se trouve* au-dessus du gâteau pour la déposer. Si vous souhaitez modifier la couleur du glaçage, sélectionnez l'une des gouttes de couleur situées sur la gauche de l'écran. Pour ôter une décoration du gâteau, ramassez la spatule et cliquez (ou cliquez et maintenez le bouton enfoncé) sur l'objet considéré situé sur le gâteau.

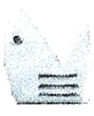
Si cette activité fait partie des énigmes à résoudre *dans le cadre du chapitre 4, il est possible* d'y revenir à tout moment dans les chapitres 5 et 6 pour redécorer le gâteau en vue du concours de la foire.

Jeu de billes



Il est possible de jouer aux billes dans chacun des chapitres. 3 billes vous sont remises en début de partie. Des billes supplémentaires pourront être obtenues en résolvant les points cliquables éducatifs. Cliquez sur le sac de billes situé dans la barre d'inventaire pour afficher le jeu de billes. Il est possible de déplacer les objets situés sur chaque piquet en cliquant sur un objet et en le déposant sur un autre piquet. Pour sélectionner un nouveau piquet, sélectionnez-le dans la barre située sur la droite de l'écran. Pour ôter un piquet, sélectionnez-le et cliquez-le sur l'objet correspondant sur la droite de l'écran.

Lorsque la disposition des piquets vous convient, cliquez sur une bille dans votre collection située sur la gauche puis cliquez de nouveau au-dessus de la ligne située au sommet pour la lâcher. Vous pouvez également glisser-déposer la bille au-dessus de la ligne et relâcher le bouton pour la lâcher. Observez alors les interactions de la bille avec les objets situés sur les piquets.





Attention ! Les objets situés sur la gauche dévoreront votre bille ! Mais vous pouvez aussi utiliser ces piquets pour vous débarrasser des billes qui ne vous plaisent pas.

Les personnages

Voici les habitants de la Vallée ensoleillée :



Ollo:
Aussi bondissant que serviable, Ollo est toujours prêt à apporter son aide dans la Vallée ensoleillée.



Charlotte :
PDG, chauffeur en chef et unique employée de la société de transport "Le Lapin Rapide", Charlotte est toujours sur la route afin de livrer un colis dans la Vallée ensoleillée.



Rose :
Rose est une demoiselle raton laveur passionée par le jardinage. Rose adore également participer à des concours, surtout lorsqu'il s'agit de faire pousser de grosses tomates.



Franklin le fermier :
Franklin est un cochon assez âgé. Il possède une ferme dans laquelle il fait pousser toutes sortes de plantes. Il est toujours au courant des dernières nouveautés en matière d'agriculture.



Blimpo :
Blimpo est une tortue clown absolument hilarante, mais qui ne se sent bien qu'avec sa perruque orange sur la tête.



Penny :
Penny est un petit oiseau qui vit dans les bois. Elle est décoratrice d'intérieur. Elle déteste tout ce qui est de mauvais goût, et en particulier les perruques de couleur orange.



Hubert :
Après trente ans passés en tant que veilleur de nuit à la société horticole de la Vallée ensoleillée, Hubert savoure sa retraite en préparant des gâteaux. Ses pâtisseries sont les meilleures de la région.



Sophie Wooldrik :
Sophie a choisi le métier d'ingénieur et s'amuse autant à construire des montagnes russes qu'à les utiliser.

Bruno :
Bruno le forgeron adore frapper le métal brûlant. En revanche, il n'est pas très bavard.





Prince Clyde Emerson William Edward Montague-Wallingford :
Le prince Clyde est une grenouille d'ascendance noble, du moins c'est ce qu'il prétend. Il serait le sept-cent-dix-neuvième héritier du trône d'Angleterre. Mais il travaille au bassin de la Foire de la Vallée ensoleillée en attendant son bateau.



Elise :
Elise Elan sculpte avec talent. Elle a les pieds sur terre. Lorsqu'elle ne travaille pas, elle lit beaucoup, en particulier de la poésie et de la littérature classique.



Le juge :
Le juge prend ses responsabilités très au sérieux. Il est difficile à impressionner, mais une tomate de la taille d'une voiture pourrait peut-être y parvenir...

Fichier d'aide
Introduction
Les personnages
Navigation
Activités
Points cliquables
L'inventaire
Info sur le jeu
Info technique

TRANSPOSIA

Points cliquables

Des points cliquables éducatifs ont été placés dans toute la Vallée ensoleillée. Ils constituent un moyen amusant d'enseigner aux enfants de manière pratique les notions de forme, de couleur, de nombre ainsi que la reconnaissance des lettres, les mesures, la mémorisation et la logique. On trouve des points cliquables éducatifs dans presque chaque lieu de la Vallée ensoleillée.

Tous les points cliquables sont éducatifs, mais beaucoup rapporteront en outre des billes. Ces billes pourront être utilisées dans le cadre du jeu de billes.

Pour trouver un point cliquable rapportant des billes, regardez la poussière d'étoile attachée au pointeur (ci-dessous). Amenez le pointeur sur les points cliquables affichés à l'écran ; si de la poussière d'étoile s'attache au pointeur, cela signifie que le point cliquable en question rapporte des billes.



La Vallée ensoleillée ne contient jamais plus de cinq billes. Il est nécessaire de trouver ces cinq billes avant que cinq autres n'apparaissent. Le jeu de billes peut contenir 35 billes. Si les 35 emplacements de l'activité de jeu de billes sont occupés, aucune autre bille ne sera déposée dans la Vallée ensoleillée jusqu'à ce qu'au moins une bille du jeu ait été perdue ou jetée. Pour plus de détails, reportez-vous à la page décrivant le jeu de billes.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples des nombreux points cliquables qu'abrite la Vallée ensoleillée :

Couleur | Taille & forme | Nombre | Lettre | Vocabulaire | Mémoire & motifs

Color

Association de couleurs



Cliquer sur le buisson situé à gauche dans le jardin d'Ollo affichera des fleurs de différentes couleurs. Cliquez sur chaque fleur pour faire défiler les couleurs afin que toutes les fleurs soient de la même couleur.

Association de couleurs



Le pommier du jardin présente un jeu d'association de couleurs. Commencez par cliquer sur le pommier pour faire apparaître les pommes. Cliquez ensuite sur chaque pomme pour faire surgir un ver coloré. Associez deux vers de la même couleur et ils dévoreront les pommes où ils se trouvent. L'objectif est de faire disparaître toutes les pommes.

Taille et forme

Le plus grand ou le plus petit



Cliquez sur le buisson situé sur la droite de l'arbre de Penny. Trois insectes y apparaîtront. Le narrateur demandera alors de sélectionner l'insecte le plus gros ou le plus petit. Cliquez sur le bon insecte.

Association de formes



Dans l'atelier de Bruno le forgeron, cliquez sur le tonneau d'eau pour faire un jeu utilisant les formes. 4 formes apparaîtront dans les bulles. L'une de ces formes joue le rôle d'intrus. Sélectionnez la forme qui ne ressemble pas aux trois autres.

Nombre

Compte à rebours depuis 5



A l'entrée de la Foire de la Vallée ensoleillée, cliquez sur les ballons pour les libérer. En détachant chacun d'eux, comptez avec le narrateur de 5 à 1. Lorsque tous les ballons situés sur un côté se seront envolés, d'autres viendront les remplacer.

Numération par groupe



Sur la route qui borde la maison d'Ollo, cliquez sur le buisson situé au premier plan pour faire un jeu de numération. Deux groupes d'insectes s'en échapperont. Le narrateur vous demandera d'identifier un groupe à l'aide d'un nombre, par exemple : quel est le groupe de 2 ? Choisissez le groupe d'insectes correspondant.

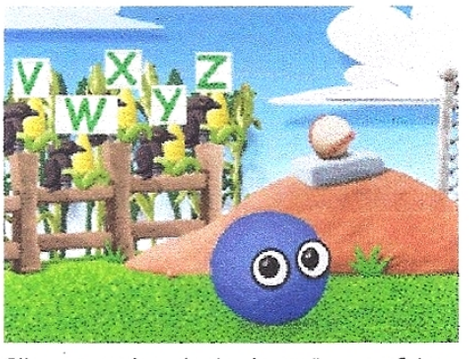
Lettre

Mots de 3, 4 ou 5 lettres



Au centre de la foire, cliquez sur le bassin.

Ordre alphabétique



Cliquez sur les plants de maïs pour faire s'envoler les corbeaux. Chaque corbeau tiendra une pancarte portant une lettre. Les lettres seront classées par ordre alphabétique. Le narrateur lira les lettres dans l'ordre.

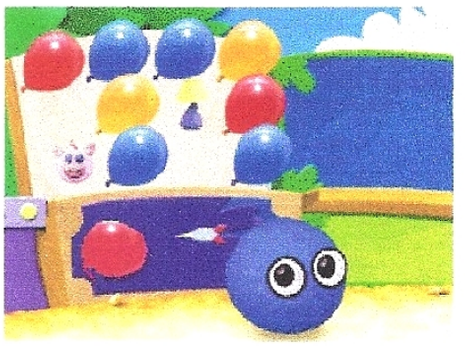
Vocabulary

Vocabulaire



Cliquez sur le miroir de Blimpo et l'image du clown s'animera et dessinera quelque chose sur le miroir. Le narrateur lira le mot et le mot apparaîtra au-dessus du miroir.

Vocabulaire et concentration



Au centre de la foire, touchez deux ballons pour faire apparaitre une image. Touchez les ballons par paires afin d'associer deux images. Lorsque deux images apparaîtront simultanément, les ballons correspondants disparaîtront. Cliquez sur les ballons jusqu'à ce que toutes les correspondances aient été découvertes.

Mémoire et motifs

Séquence de frise



Près du jardin de Rose, cliquez sur les buissons situés devant afin d'afficher une frise de coccinelles marchant d'un buisson à l'autre. Les coccinelles marcheront en fonction de leur couleur et de leur type.

Vocabulaire et frise



L'étagère de la pièce de Blimpo comporte de nombreux objets. Si vous cliquez sur cette étagère, le narrateur animera une frise d'objets. Cliquez sur ces objets dans l'ordre utilisé par le narrateur pour les présenter. Vous pourrez vous rappeler et répéter plusieurs frises.

Fichier d'aide
Introduction
Les personnages
Navigation
Activités
Points cliquables
L'inventaire
Info sur le jeu
Info technique

TRANSPOSIA

L'inventaire

Voici quelques-uns des objets que vous trouverez dans la Vallée ensoleillée :



Clé :
C'est la clé de la remise située dans le jardin d'Ollo.



Filet :
Un filet est très utile pour maintenir les choses en place.



Liste de jardinage :
Cette liste sera bien pratique lorsqu'Ollo devra parcourir la vallée afin de trouver les objets dont Rose a besoin pour faire pousser sa tomate en vue du concours de la foire.



Râteau :
Voilà un outil indispensable pour faire pousser une tomate digne de ce nom.



Arrosoir :
Rose laisse traîner ses affaires partout ! Vous allez devoir retrouver son arrosoir pour qu'elle puisse jardiner.



Magazine "Graines de champion" :
Ce magazine est la meilleure source d'information des jardiniers de la Vallée ensoleillée.



***Graine de tomate Tonnerre Rouge* :**
Avec une graine de tomate Tonnerre Rouge, Ollo et Rose devraient pouvoir faire pousser une tomate de concours !



Petit bâton :
C'est avec de bons bâtons ou brindilles que l'on fabrique les meilleurs nids. Penny le sait bien...



Echelle :
Ollo ne sait pas rebondir *aussi* haut. Il lui faudra probablement trouver une échelle s'il veut atteindre des endroits très élevés.



Tournevis :
Parfait outil du bricoleur, un tournevis est capable de réparer bien des choses dans la Vallée ensoleillée.



Canne à pêche aimantée :
Cette canne à pêche a été modifiée pour attraper des objets métalliques à la place de poissons.

Ecrou :
La camionnette de Charlotte n'ira pas bien loin sans écrou pour tenir sa roue en place.





Cric :
Un cric est l'outil idéal pour soulever de lourds objets.



Engrenage cassé :
Un engrenage cassé ne pourra pas réparer une machine cassée. Vous allez devoir trouver un forgeron pour le réparer.



Balle de base-ball :
La balle de base-ball est l'instrument préféré du prince Clyde qui travaille au bassin.



Engrenage réparé :
Avec un engrenage réparé et un peu d'astuce, Ollo pourra faire redescendre Sophie du haut des montagnes russes.

Chapitre 1

Il fait grand soleil ce matin dans la Vallée ensoleillée et Ollo est impatient d'aller aider Rose dans son jardin. C'est aujourd'hui le jour de la Foire de la Vallée ensoleillée et du concours de tomates. En allant chez Rose, Ollo tombe sur son amie Charlotte qui a beaucoup de mal à maintenir ses ballons en place.

Ollo possède justement l'objet qui peut aider Charlotte dans la remise située au fond de son jardin. Mais il lui faut d'abord ouvrir la serrure de la remise. Ramassez la clé sur la table basse de la maison d'Ollo (à gauche) puis déverrouillez la remise à l'aide de la clé (à droite).





Une fois la remise ouverte, cliquez sur le filet pour le ramasser (à gauche). Le filet prendra alors place dans la barre d'inventaire située dans le bas de l'écran. Apportez le filet à Charlotte. Prenez le filet dans votre inventaire et utilisez l'icone de main pour le remettre à Charlotte (à droite).





Charlotte peut maintenant aller livrer ses ballons à la foire et Ollo peut se remettre en route afin d'aller aider Rose dans son jardin !

Passer au chapitre 2

Fichier d'aide
Introduction
Les personnages
Navigation
Activités
Points cliquables
L'inventaire
Info sur le jeu
Info technique

TRANSPOSIA

Chapitre 2

Rose est toute excitée à l'idée de présenter une tomate au concours de fruits et légumes de la foire, mais il lui manque quelques objets pour faire pousser sa tomate. Ollo va devoir aider Rose à trouver tous ces objets s'ils veulent remporter le premier prix avec leur tomate.

Rose a remis à Ollo une liste des objets dont ils ont besoin pour faire pousser leur tomate de concours. Sur cette liste figurent un râteau, une graine de tomate et un arrosoir. Cette liste se trouve dans la barre d'inventaire (à gauche). Cliquer sur la liste entraîne l'affichage d'une vue en plein écran indiquant ce que vous avez déjà trouvé et ce qu'il vous reste à localiser (à droite). Pour quitter cet écran, cliquez sur la flèche orange située dans le coin supérieur droit.





Rejoignez le lieu de la Foire de la Vallée ensoleillée et vous trouverez le râteau que Rose a oublié contre des rosiers près de l'entrée. Cliquez sur le râteau pour le déposer dans votre inventaire.



Vous devrez vous procurer la graine de tomate auprès de Franklin le fermier. Franklin en sait plus sur les graines que quiconque dans la Vallée ensoleillée ! Franklin donnera à Ollo la graine dont il a besoin, mais il faut tout d'abord qu'Ollo lui montre une image du type de graine que Rose et lui veulent faire pousser.

Pour trouver une image de la graine, allez dans la maison de Rose. Vous y trouverez un exemplaire du magazine "Graines de champion" dans la boîte aux lettres (à gauche). Prenez ce magazine et apportez-le à Franklin. Lorsque vous lui montrerez l'image de la tomate que vous voulez faire pousser, il vous remettra une graine de tomate Tonnerre Rouge (à droite).





Maintenant qu'Ollo possède un râteau et une graine, il ne lui reste plus qu'à rapporter un arrosoir à Rose. En revenant vers le jardin, arrêtez-vous sur le pont et vous verrez l'arrosoir de Rose près du chemin (à gauche). Rose égare vraiment tout ! Ramassez l'arrosoir et regagnez le jardin de Rose. Donnez les trois objets à Rose (à droite). Maintenant que vous avez tout ce qu'il vous faut, il est grand temps de faire pousser cette tomate !





Passer au chapitre 3

Fichier d'aide
Introduction
Les personnages
Navigation
Activités
Points cliquables
L'inventaire
Info sur le jeu
Info technique

TRANSPOSIA

Chapitre 3

La tomate de Rose et Ollo s'est révélée un peu plus grande que ce qu'ils escomptaient, et maintenant elle dévale dans la Vallée ensoleillée en causant toutes sortes de problèmes. Pendant que Blimpo le clown répétait son numéro, la tomate géante Tonnerre Rouge a emporté son hilarante perruque orange !

Ollo va devoir aider Blimpo à retrouver sa perruque orange. Retournez vers la boîte aux lettres où vous avez trouvé le numéro du magazine "Graines de champion" et allez un peu plus loin pour parler à Penny. Vous découvrirez alors que Penny utilise la perruque de Blimpo en tant que nid. Lorsque la tomate géante est passée par là, elle a dispersé les petits bâtons qui constituaient le nid de Penny. Penny sera ravie de rendre la perruque de Blimpo en échange de ces petits bâtons. Naturellement, il faut que Penny récupère tous ces bâtons pour reconstruire son nid avant de rendre la perruque de Blimpo.



Vous pourrez trouver l'un des bâtons de Penny près de la remise qui se trouve dans le jardin (à gauche). Cliquez sur ce bâton pour le placer dans votre inventaire. Un autre bâton se trouve près de la mare (à droite).



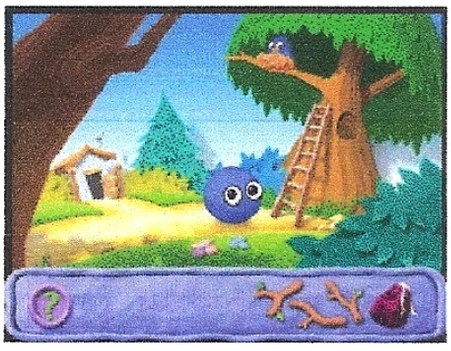


Vous trouverez le dernier bâton près de l'autre extrémité du pont (à gauche). Après avoir récupéré les trois bâtons, vous devrez trouver le moyen de grimper à l'arbre dans lequel est perchée Penny. Continuez au-delà du pont et vous trouverez Elise en train de sculpter. Comme elle a déjà terminé la partie supérieure de sa sculpture, elle vous laissera emprunter son échelle (à droite).





Retournez maintenant voir Penny avec l'échelle et les bâtons (à gauche). Placez l'échelle contre le tronc puis donnez à Penny les trois bâtons afin qu'elle reconstruise son nid. Ceci fait, elle vous remettra la perruque orange de Blimpo car elle n'en aura plus besoin. Allez alors rendre sa perruque à Blimpo (à droite).




Blimpo est ravi de récupérer sa perruque de clown, mais un grand bruit laisse augurer de nouveaux ennuis de la part de la tomate géante...

Passer au chapitre 4

Fichier d'aide
Introduction
Les personnages
Navigation
Activités
Points cliquables
L'inventaire
Info sur le jeu
Info technique

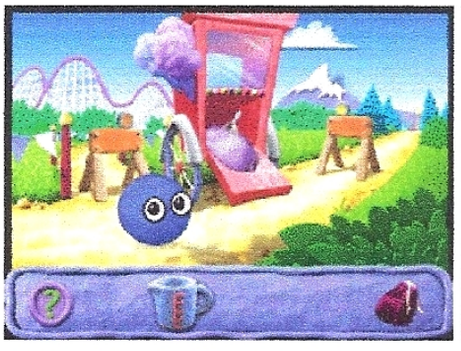
TRANSPOSIA

Chapitre 4

Penny et Blimpo ne sont pas les seules victimes de la tomate géante Tonnerre Rouge. Il semble qu'elle ait renversé et gravement abîmé le gâteau qu'Hubert comptait présenter au concours ! Pire encore, le four d'Hubert est lui aussi cassé. Pour préparer un autre gâteau à temps pour le concours de décoration, Hubert va avoir besoin d'un ami aussi serviable qu'Ollo.

Hubert indiquera à Ollo la quantité exacte de sucre dont il a besoin pour sa recette secrète de gâteau de concours et lui remettra un verre gradué afin de transporter le sucre. Apportez le verre gradué à la machine de barbe à papa qui se trouve à la Foire de la Vallée ensoleillée (à gauche). Utilisez la louche qui se trouve dans la machine pour verser dans le verre gradué la quantité exacte de sucre dont Hubert a *besoin* (à droite).

Pour verser le sucre dans le verre gradué, cliquez tout d'abord sur la louche pour la saisir puis cliquez sur le tas de sucre afin d'en prendre l'équivalent d'une tasse. Cliquez sur le verre gradué (ou au-dessus) afin d'y verser le sucre. Pour ôter du sucre du verre gradué, cliquez avec la louche vide sur le verre gradué puis cliquez avec la louche pleine sur le tas de sucre. Lorsque vous aurez la quantité de sucre souhaitée par Hubert, cliquez sur la flèche orange pour quitter cet endroit (à droite).




Rapportez le sucre à Hubert. Il dispose maintenant de tous les ingrédients nécessaires à la confection de son gâteau, mais il ne pourra le cuire que lorsque son four aura été réparé. Retournez à la mare où vous avez trouvé l'un des bâtons de Penny et continuez sur la gauche. Vous verrez alors une boîte à outils posée sur un rocher dans le marécage (à gauche). Ramassez le tournevis et rapportez-le chez Hubert. Utilisez le tournevis sur le four afin de réparer la cheminée cassée (à droite).




Le gâteau une fois cuit, il ne reste plus qu'à le décorer ! Si vous avez besoin d'aide pour décorer le gâteau d'Hubert, reportez-vous à la page Activités.

Passer au chapitre 5

Fichier d'aide
Introduction
Les personnages
Navigation
Activités
Points cliquables
L'inventaire
Info sur le jeu
Info technique

TRANSPOSIA

Chapitre 5

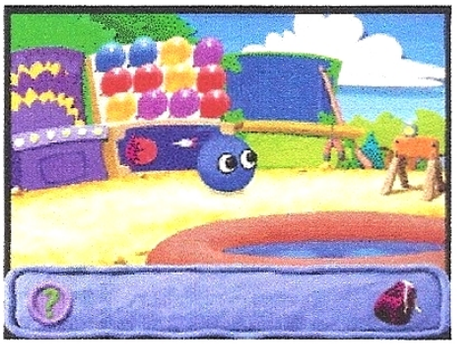
La tomate géante Tonnerre Rouge a finalement cessé de rouler à travers toute la Vallée ensoleillée, mais elle est maintenant coincée entre deux rochers. Ollo ferait mieux d'aller prévenir Rose...

Alors qu'il retourne voir Rose, Ollo tombe sur son amie Charlotte qui a des ennuis de voiture : alors qu'elle allait livrer ses ballons à la foire, Charlotte s'est trompée de route et s'est perdue. Pour couronner le tout, l'écrou qui maintenait en place l'une des roues s'est détaché quelque part dans la Vallée ensoleillée et Charlotte est maintenant bloquée dans la carrière...

Comme toujours, Ollo sera ravi de rendre service à une amie. Si vous allez jusqu'au marécage, vous découvrirez que l'écrou de la camionnette de Charlotte est tombé dans l'eau et se trouve au fond de la mare. L'eau est trop profonde pour Ollo et il va devoir trouver un objet aimanté pour repêcher l'écrou.



Si vous retournez à la foire, vous trouverez une canne à pêche équipée d'un aimant posée près de l'un des stands de jeux (à gauche). Vous pouvez emprunter cette canne à pêche pour récupérer l'écrou qui se trouve au fond de la mare (à droite).

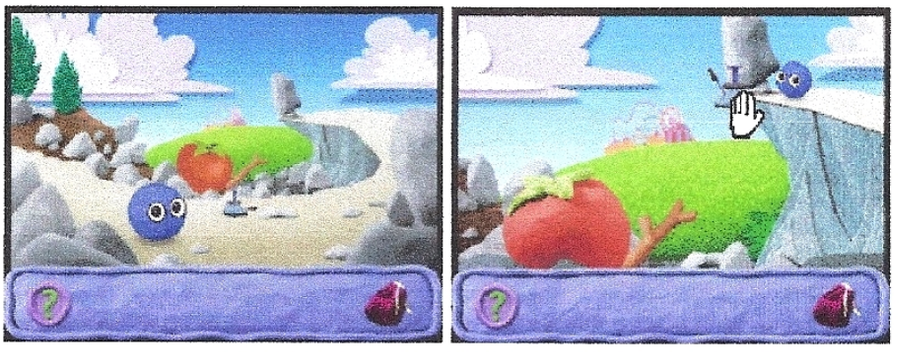




Après l'avoir repêché, rapportez l'écrou à Charlotte afin qu'elle puisse remettre la roue de sa camionnette en place.



Sa camionnette à peine réparée, Charlotte démarre en trombe en direction de la foire, oubliant sur place le cric qu'elle avait utilisé pour réparer (à gauche). Employez le cric sur le rocher géant de la carrière pour le faire basculer et tomber sur le tronc qui se trouve en dessous. Ceci catapultera la tomate géante hors de l'endroit où elle était coincée (à droite).



Comme vous pouvez le deviner, la tomate Tonnerre Rouge n'a pas fini de causer des ennuis dans la Vallée ensoleillée...

Passer au chapitre 6

Fichier d'aide
Introduction
Les personnages
Navigation
Activités
Points cliquables
L'inventaire
Info sur le jeu
Info technique

TRANSPOSIA

Chapitre 6

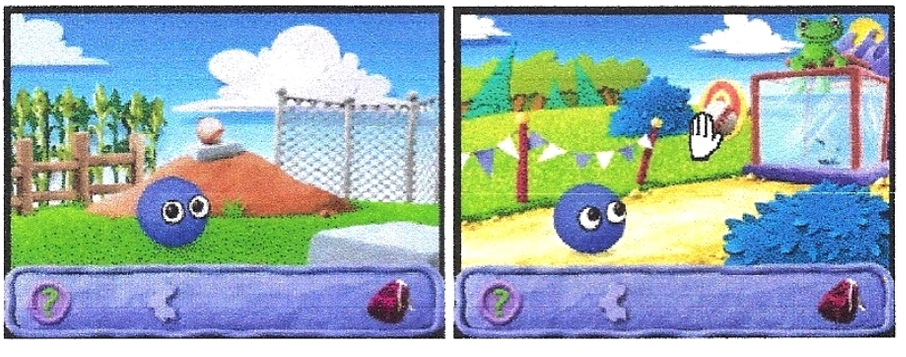
Cette fois, la tomate géante est tombée au sommet des montagnes russes de la Foire de la Vallée ensoleillée, coinçant Sophie, l'ingénieur en chef de cette attraction, tout en haut ! Elle a également fait tomber l'engrenage principal de la machine, qui s'est cassé en deux. Ollo doit retrouver l'autre moitié de l'engrenage et le réparer avant de pouvoir le remettre en place dans la machine. Il va également devoir mettre les leviers de commande dans la bonne position afin de lancer le moteur des montagnes russes.



L'autre moitié de l'engrenage a atterri au fond d'un bassin où travaille le prince Clyde Emerson William Edward Montague-Wallingford (prince Clyde pour aller plus vite). Le prince Clyde déclare qu'il sera ravi de rendre l'engrenage à Ollo, mais que ce dernier doit pour cela le faire tomber dans le bassin.



Regagnez la ferme de Franklin et allez jusqu'au terrain de base-ball où le match qui se déroulait auparavant est maintenant terminé. Au sommet du monticule du lanceur se trouve une balle (à gauche). Ramassez-la et rapportez-la au bassin. Cliquez avec la balle de base-ball sur la cible pour faire tomber le prince Clyde dans le bassin (à droite). Une fois dans l'eau, il repêchera la moitié de l'engrenage pour vous.



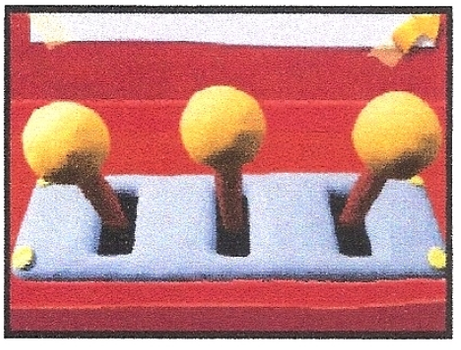
Maintenant Ollo possède les deux moitiés de l'engrenage, mais un engrenage cassé ne parviendra pas à remettre en marche la machine des montagnes russes. Apportez les deux moitiés de l'engrenage à Bruno le forgeron qui habite près du marécage. Donnez-lui les deux moitiés de l'engrenage et il utilisera ses diverses techniques de forgeron pour le réparer.



Rapportez l'engrenage désormais entier aux montagnes russes sur lesquelles Sophie est toujours coincée. Remettez l'engrenage à sa place (à gauche). Pour que les montagnes russes se remettent en route, vous devrez placer les leviers de commande dans la bonne position (à droite). Prêtez attention au schéma qui se trouve au-dessus des leviers : il indique en effet leur position correcte.



Déplacez les leviers en cliquant sur la flèche vers le haut située au-dessus ou sur la flèche vers le bas qui se trouve au-dessous. Pour quitter le poste de commande, cliquez sur la flèche orange qui se trouve dans le coin supérieur droit.



Une fois les leviers correctement placés (conformément au schéma), les montagnes russes se mettront en marche. Ollo et Rose parviendront peut-être à participer au concours de fruits et légumes. Mais le temps commence à manquer...


Les héros de vos rayons !
muppet babies
Les animaux dans la nature
Clifford
Mystère au manoir
Les aventures de Timmy
Les chasseurs de rêves
Mary & Dreadly
Le trésor de l'île Bing-Bong
FRITZ & BIANCA
Ollo
ANUMAN interactive
www.anuman.fr