

TABLES DES MATIERES

INTRODUCTION	2	ASTRONOME:	
DÉMARRAGE DU JEU	3	CHASSE AUX COMETES	20
BUT DU JEU	5	ASTRONOME:	
DÉSCRIPTION DU JEU	6	CONSTELLATION	21
OPTIONS	8	POMPIER:	
JEU PRINCIPAL	10	FORMATION CONTRE	
TOUCHES	10	INCENDIE	22
COMMANDER LE JEU	10	ALCHYMISTE: ELIXIR	23
MINI-JEUX	12	INGÉNIEUR:	
TOUCHES	12	CONSTRUCTION DE ROUTE	24
COMMANDER LE JEU	13	MUSICIEN: COMPOSITION	25
JARDINIER: TONDEUSE	13	MUSICIEN:	
CUISINIER: CUISINE	14	INSTRUMENTS MUSICAUX	26
SORCIER: CARTES	15	PROGRAMMEUR: JEU	27
SORCIER: CHAPEAUX	16	PLOMBIER:	
PEINTRE: PEINTURE	17	FUITES	28
PEINTRE: PUZZLE	18	EXIGEANCE SUR SUSTEME	29
CHEF DE GARE: TRAINS	19	SERVICE CLIENT	30
		AUTEURS	31
		OBSERVATIONS	32

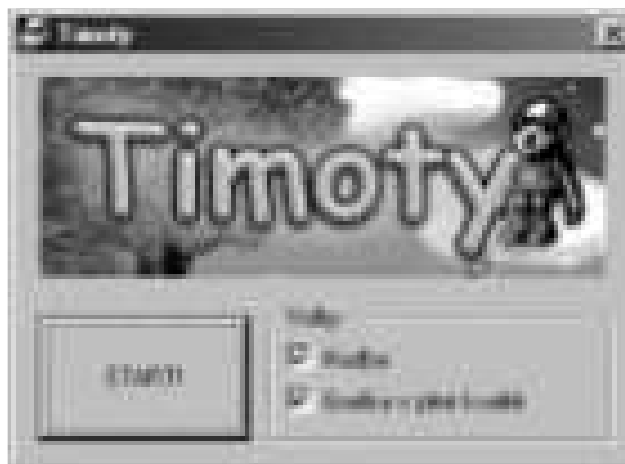


INTRODUCTION

Treasurion, le cruel maître de l'obscurité a brisé la vie paisible des habitants de l'île. Se déguisant en blaireau il a kidnappé le papillon Basil. Le gnome Timothy l'a vu, mais malheureusement ne pouvait pas sauver son ami. Treasurion lui a dit que s'il avait assez de courage, il pourrait essayer de trouver la porte de son royaume de l'obscurité. Treasurion a brisé la porte en plusieurs petits morceaux et les a cachés sur l'île. Timothy doit trouver les morceaux et les assembler. Une tâche difficile et un long voyage attendent Timothy. Sûrement il ne peut pas le faire tout seul et vous devez l'aider. Douze personnes vivent sur l'île et vous devez tous les visiter. Malheureusement ils ont peur de Treasurion et ne veulent pas aider à personne. Timothy doit donc se débrouiller tout seul. À moins que vous décidiez de l'aider.

DÉMARRAGE DU JEU

Lorsque vous insérez le disque de jeu dans votre lecteur de CD-ROM de votre ordinateur la fenêtre « Timothy » doit s'afficher. (Note: Si après insertion du disque dans le lecteur cette fenêtre ne s'affiche pas, suivez la procédure décrite ci-dessous).





Pour démarrer le jeu, cliquez sur la touche « **START** » (avec la souris).

En outre, vous avez deux options dans cette fenêtre :

a] Activer/désactiver la musique – En désactivant la musique vous ne pouvez pas écouter les dialogues, animations et tous autres effets sonores durant le jeu. Si la musique ne vous dérange pas, nous vous conseillons de ne pas la désactiver.

b] Activer/désactiver la haute qualité des images – Si vous activez la haute qualité des images le jeu marchera un peu moins rapidement et vous gagnez la meilleure qualité des images. En désactivant la haute qualité des images le jeu marchera plus rapidement mais la qualité des images sera plus médiocre.

Comme tous les autres programmes fonctionnant dans les Windows, l'option est opérative quand il y a un signe dans la case près des sous-titres. Ce signe est éteint si l'ajustement n'est pas possible.

Note (1) : Si le jeu ne démarre pas après insertion du disque dans le lecteur le démarrage automatique des logiciels sur le CD ROM est désactivé. Dans ce cas, vous devez démarrer le jeu en cliquant sur la commande START.EXE qui se trouve dans le répertoire principal du jeu.

Note (2) : Si le jeu ne démarre pas ou un message d'erreur s'affiche, votre version du logiciel DIRECT X n'est probablement pas la bonne. Dans ce cas, installez la bonne version de DIRECT X en lançant le logiciel d'installation "Dx7Apol.exe" que vous pouvez trouver dans le répertoire "\\DirectX" de votre disque de jeu.

DÉSCRIPTION DU JEU

Le jeu Timothy est composé de 12 mini-jeux qui sont interconnectés.



- a) **Mini-jeu** - c'est un jeu séparé avec un système et des règles de commande différentes. Chaque personne sur l'île joue au moins dans un jeu. Les mini-jeux font partie du jeu principal, mais vous pouvez les compléter sans jouer le jeu principal.
- b) **Jeu principal** – en jouant le jeu principal vous pouvez vous déplacer librement sur, fouiller des endroits et espaces, visiter les habitants de l'île, discutez avec eux et jouez leurs mini-jeux.

BUT DU JEU

Le but du jeu principal est de sauver le papillon Basil. Pour pouvoir le faire il faut accéder au royaume de Treasurion, ce qui n'est pas facile. L'accès se fait par une porte magique dont les morceaux ont été dispersés partout sur l'île.

La plupart des morceaux est dans la possession des habitants de l'île, mais quelques morceaux ont été cachés ailleurs.

Chacun de douze habitants de l'île a un problème: le jardinier doit tondre la pelouse avec sa nouvelle tondeuse, le plombier a besoin d'aide avec la réparation des tuyaux qui fuient, le chef de gare veut ranger le tas de charbon que quelqu'un a mis sur la voie ferrée. Si Timothy peut les aider il recevra en revanche un des seize morceaux de la porte. Mais rappelez-vous que certains des morceaux sont cachés dans différents endroits – par exemple sous une pierre, derrière le tableau... Vous devez rechercher partout et soigneusement.

Après avoir retrouvé tous les morceaux de la porte, vous rencontrerez Treasurion et pouvez libérer Basilic. Vous pouvez imaginer ce qui va arriver si vous n'accomplissez pas votre tâche. J'espère que vous allez y arriver et tout ira bien de nouveau.



MODE DE JEU

Le jeu Timothy offre deux modes de jeu différents. Le choix de mode se fait sur le deuxième écran de jeu après l'apparition du grand livre.



a) JEU PRINCIPAL - après avoir cliqué sur l'image de la maison du gnome dans la partie haute du livre vous entendrez le Narrateur dire « l'histoire commence ici ». Maintenant vous pouvez choisir votre mode de jeu (voyages, dialogues, etc.).

b) MINI-JEUX - après avoir cliqué sur l'image du gnome dans la partie basse du livre vous pouvez choisir le mini-jeu que vous voulez jouer. La flèche au fond de l'écran vous permet de naviguer parmi les douze mini-jeux disponible. Choisissez le mini-jeu en cliquant sur lui par la souris.





JEU PRINCIPAL

TOUCHES

Pour terminer le jeu et retourner dans les Windows, appuyer à la fois sur les touches Ctrl + Q.

COMMANDE DE JEU:

Dans la présente partie du jeu le bouton gauche de votre souris est le plus souvent utilisé. En le cliquant vous pouvez vous déplacer parmi les écrans du jeu. Avec votre souris vous choisissez les options, découvrez les animations et films dans des endroits respectifs, etc. L'aventure commence par un film présentant l'île de la merveille aux joueurs (vous pouvez interrompre le film, ainsi que tous les autres animations dans le jeu par un simple clic de souris). De la hutte du gnome le joueur peut se déplacer aux endroits différents. Sur chaque écran nous avons caché plusieurs animations. Vous pouvez démarrer les animations en cliquant sur les objets indiqués - par exemple après avoir cliqué sur:

- **Fenêtres** - les visages étranges apparaissent.
- **Portes** - ils commencent à bouger et rire.
- **Foret** - oiseaux étranges, etc... apparaissent, etc.

Pour montrer au joueur où l'animation pourrait être cachée, le curseur de souris prend les formes et couleurs appropriées:

- Triangle rouge - il y a une animation ici. Cliquer pour la démarrer.
- Flèche blanche – il n'y a rien ici.

D'une manière générale le curseur de souris change sa forme selon la situation.

- Triangle rouge - cliquez pour démarrer l'animation, continuez à un autre endroit ou activez autre chose.
- Flèche blanche - rien ici, pas la peine de cliquer.
- Portes – cliquer pour revenir à l'écran précédent.



MINI-JEU

TOUCHES

- Esc** – quitter le mini-jeu
- F1** – interruption du jeu (n'est pas valide pour tous les jeux)

COMMANDES

Pour commander la plupart des mini-jeux vous n'allez utiliser que le bouton gauche de la souris. Néanmoins il y a deux exceptions:

Pour conduire la tondeuse vous utiliser les touches **O** ou **R**. Pour jouer les aventures dans la cuisine vous utiliser les touches **ESPACE** et **P** et **Q**.

DÉSCRIPTION DES MINI-JEUX

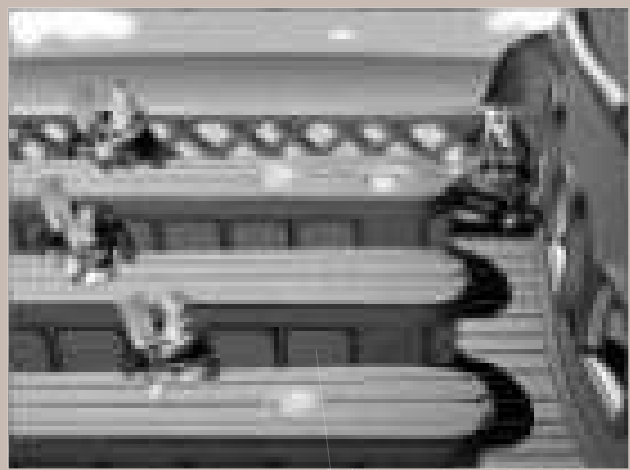
Le Jardinier : La tondeuse

Vous faites face à une tâche difficile. Vous devez tondre la pelouse dans le jardin. Vous pouvez utiliser la tondeuse que le jardinier appelle "le fou mangeur d'herbe". Il y a beaucoup de buissons, arbres et fleurs dans le jardin. Faites attention! Vous ne devez pas les toucher. Pour conduire la tondeuse vous utilisez seulement deux touches.

- o - la tondeuse tourne à gauche.
- r - la tondeuse tourne à droite.

Simple? Rappelez-vous, vous ne pouvez pas arrêter la tondeuse. Vous pouvez seulement la tourner. Le jardinier n'arrive pas à tondre sa pelouse. Aidez-le, peut-être vous saurez le faire!



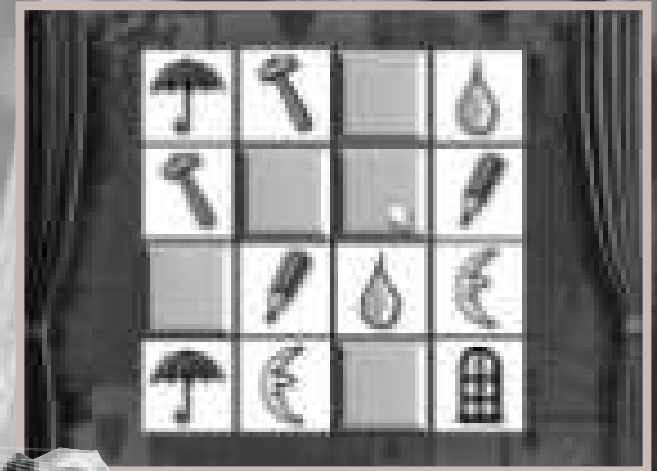


Le Cuisinier : La cuisine

Le cuisinier est seul. Son auxiliaire a disparu. C'est typique, mais malheureusement la saison des mangeurs vient de commencer. Il y a du monde qui arrive. Ils connaissent tous l'excellente cuisine du cuisinier et immédiatement font la queue pour se faire servir du flanc. Le cuisinier n'arrive pas à servir tous le monde, alors c'est à vous de l'aider. Vous devez servir du flanc sur la table et enlever les bols vides. Attention ! Vous ne devez pas oublier un seul mangeur ni casser un bol vide. Pour se déplacer entre les rangées des tables tapez **les flèches**, pour servir du flanc tapez **ESPACE**. Bonne chance. Soyez prêt pour un travail dur!

L'Escamoteur : Les cartes

L'escamoteur connaît plusieurs astuces. Une de ces astuces concerne les cartes. Il le fait avec ses yeux fermés. Il a appris cette astuce après des années de formation. La plupart d'entre nous n'arriveraient pas le faire. Nous devons compter sur notre mémoire. Et voilà notre tâche. Vous verrez quelques cartes. Ils sont tournés de sorte que vous ne voyez pas les dessins sur les cartes. Vous devez découvrir toutes les paires de cartes. Vous pouvez tourner seulement deux cartes à la fois. Si vous ne trouvez pas la bonne paire, les cartes se retourneront automatiquement. Alors vous devez vous rappeler quelle carte vous avez tournée et où elle est placée. Si vous découvrez les mêmes cartes elles resteront visible jusqu'à la fin de jeu. Bonne chance. Amusez vous bien.





L'escamoteur : Les chapeaux

Cette astuce ne devrait pas être un problème sérieux pour vous si vous savez vous concentrer. Comme vous le savez probablement, un bon escamoteur doit pratiquer la dextérité de ses mains et concentration. Imaginez un escamoteur maladroit s'excusant tous le temps en disant «Je suis vraiment désolé, Mesdames et messieurs. Je vais le répéter. J'ai un mauvais jour aujourd'hui!» lorsque ses pigeons, baguette et rubans lui glissent de ses mains. La dextérité et la concentration doivent être pratiquées !

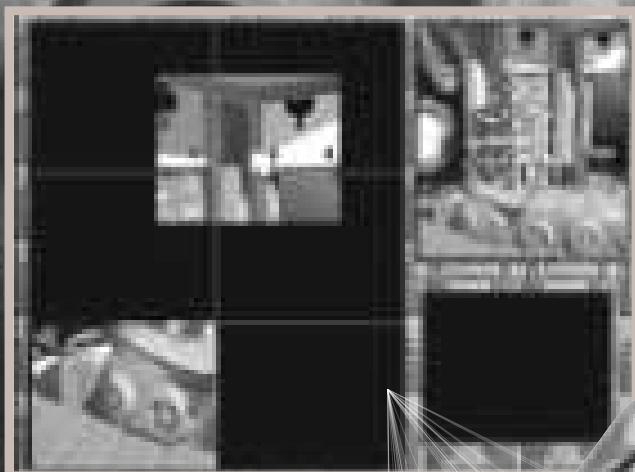
Alors l'escamoteur pose trois chapeaux sur la table. Il met un bouton sous un des chapeaux en nous montrant sous quel chapeau il l'a mis. Après il bouge rapidement les chapeaux. Si vous avez bien regardé le chapeau sous lequel se trouvait le bouton vous pouvez tout de suite trouver le chapeau sous lequel se trouve le bouton. Si vous ne le trouvez pas du premier coup, essayez encore une fois. Je suis sûr que cette tâche ne vous poserait aucun problème!

Le Peintre : Le livre de coloration

Le peintre est très occupé - un beau jour ensoleillé est le moment parfait pour peindre ses. Je pense que vous devriez également l'essayer notamment si le peintre vous a laissé son atelier. Vous avez de la peinture, une brosse et une toile et pouvez montrer ce que vous savez faire. A gauche vous avez des fioles de couleur différentes que vous pouvez utiliser. Sous la toile il y a une brosse et un seau. Avec la brosse vous pouvez peindre des formes différentes et le seau sert à colorer votre dessin. C'est un outil très utile, particulièrement durant le jeu quand vous pouvez utiliser les dessins pré dessinés et les colorés. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle image de votre collection et le colorez ou vous pouvez dessinez ce que vous voulez.

Amusez vous bien!



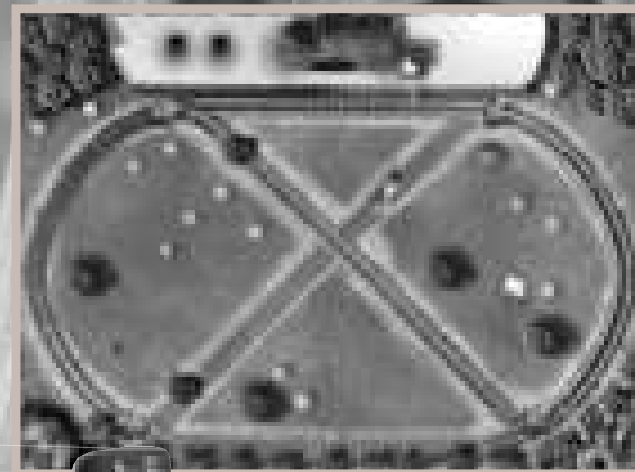


Le Peintre : Le puzzle

Le peintre a beaucoup de peintures. Il les a peint durant plusieurs années et sa collection est vraiment grande. Malheureusement quelques peintures ont été perdues ou brisées en morceaux. Car vous avez le temps, vous pouvez l'aider à assembler les peintures brisées. C'est un travail difficile mais donne vraiment beaucoup de joie. Notre secteur d'activité est un écran divisé par une croix. Vous devez mettre les morceaux appropriés de la peinture dans les cases sur l'écran. Si vous n'êtes pas sûr, vous pouvez regarder le mini-dessin sur la partie droite de l'écran.

Le chef de gare : Le train

Le cruel Treasurion casse les pieds à tout le monde. Il a même décidé de turlupiner le chef de gare et a fait mettre un tas de charbon sur la voie ferrée. Tout le monde sait qu'il ne faut pas qu'il y ait des obstacles sur la voie ferroviaire. Le train est vraiment rapide et il ne peut pas s'arrêter sur le coup. Les obstacles sur la voie ferroviaire peuvent donc mener à une catastrophe. Heureusement il y a un train à la gare et le chef de gare sait le conduire. Peut être on peut arriver à ramasser le charbon avant que le train rapide passe. Pour cela il faut conduire le train à l'endroit où il y a du charbon. Il faut utiliser les aiguilles ferroviaires pour guider le train sur la voie ferrée sur laquelle se trouve du charbon. Simple ? Voici le plan. Le chef de gare conduira le train et vous actionnez les aiguilles de façon à mettre la locomotive sur la voie avec le tas de charbon. Normalement les aiguilles s'actionnent par un dispositif très compliqué. Dans ce jeu nous l'avons facilité et vous n'avez qu'à cliquer sur la flèche rouge pour actionner l'aiguille. Bonne chance!





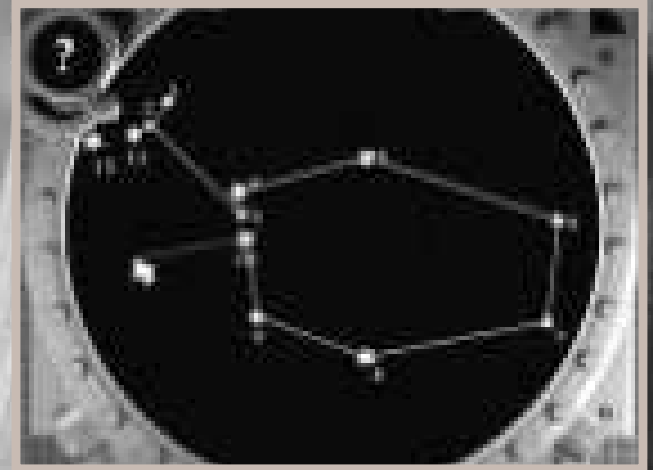
L'Astronome : Chasse aux comètes

Comme vous le savez, les comètes arrivent de l'espace. Elles volent très rapidement et car elles sont très petites il est très difficile de les chasser. Il existe beaucoup de dispositifs pour les capturer mais le meilleur est le Chasseur de comète, construit par notre astronome. Cet chasseur est facile à utiliser. Vous pouvez le conduire. Pour attraper une comète, vous devez placer l'attrapeur en position appropriée et lancer le filet en cliquant le bouton gauche de la souris. Vous aurez besoin des nerfs en acier et de bons réflexes. Les comètes sont vraiment rapides!



L'Astronome : Les constellations

Lorsque vous sortez de votre maison la nuit, notamment en dehors de ville, vous verrez qu'il y a beaucoup d'étoiles dans le ciel. Il y en a tellement qu'on ne peut pas les compter. De plus les étoiles que nous avons observées la veille peuvent se perdre ou devenir invisible le lendemain. Voilà pourquoi les astronomes ont inventé une manière simple pour dessiner une carte du ciel, un peu comme la carte de ville. Sur la photo du ciel nocturne les astronomes tracent les lignes entre les étoiles pour former des constellations. Une fois les constellations créées vous n'avez plus qu'à les dénommer. L'astronome a plusieurs photos, sur lesquelles vous devez créer de nouvelles constellations. Il est tout seul et ne peut pas le faire. Vous pouvez l'aider? Allez-y!



Le Pompier : Formation en lutte contre l'incendie

Quand un feu éclate, vous devez appeler des pompiers immédiatement. Les pompiers viendront très rapidement sur le lieu d'incendie et commenceront à éteindre le feu. Ils sont vraiment rapides. Chaque jour ils pratiquent sur un terrain spécial. Dans le cadre du programme de formation de la population le chef des pompiers, M. Lambert a décidé de former le gnome Timothy. Ceci ne va pas être facile. Il y a un modèle d'un bâtiment en face de vous. Un feu va apparaître dans les fenêtres et vous devez immédiatement l'éteindre. Vous avez seulement quelques extincteurs à votre disposition et il faut donc bien viser. Prêt? ATTENTION ! Marche !

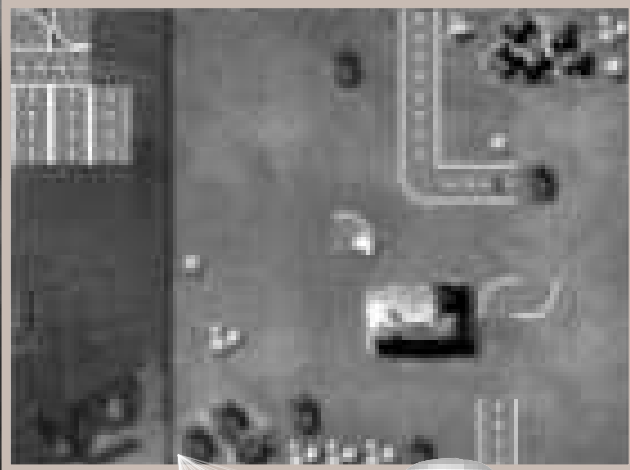


L'Alchimiste : L'élixir

Vous employez beaucoup d'ingrédients pour faire des élixirs. En mélangeant des fruits, légumes, un peu de vent chaud et un peu de sourire vous obtiendrez un élixir de joie. Simple et cela marche à chaque coup.

Cette fois l'alchimiste a un problème sérieux. Il y a très longtemps qu'il a préparé un élixir contre le froid. Chaque pharmacien sur l'île voulait acheter cet élixir. Celui qui en boit n'attrapera plus jamais le froid et sera aussi fort comme un éléphant. Le problème est que l'alchimiste est totalement débordé en préparant l'élixir de l'amitié et n'a pas le temps pour préparer l'élixir contre le froid. Sa réserve de cet élixir se trouve dans un grand réfrigérateur. Malheureusement, il est gelé. Vous devez casser des blocs de glace et les faire dégeler rapidement pour que les chimistes puissent verser l'élixir dans les bouteilles. Vous devez aider l'alchimiste car tout le monde veut cet élixir merveilleux.



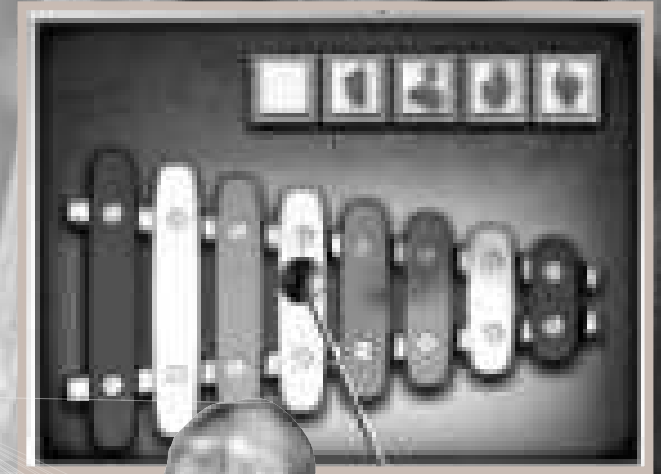


L'Ingénieur : Construction de route

La planification de construction de route est essentielle. Essayez d'imaginer cette situation. Des équipes des ouvriers ont commencé à construire une route. Les pelleteuses chargent du sable sur les camions et nivellent la terre. Une équipe des spécialistes verse l'asphalte. Une belle route est construite. Il suffit de construire un pont traversant la rivière et le travail sera terminé. Mais qu'est-ce que c'est ? Quelqu'un a oublié de dessiner le pont sur le plan. Il manque du matériel ? Bien sûr s'il n'y avait pas de pont sur les plans personne n'a acheté du matériel. Alors on ne peut pas finir la route qui s'arrête sur le bord de la rivière. Cette histoire est une pure fiction. Normalement les ingénieurs dessinent leurs plans très soigneusement et ils savent avant le début de projet combien de matériels ils auront besoin. Votre tâche est simple. Regardez le dessin de la route qui n'a pas été finie et essayez de construire le morceau de route qui manque en se servant des différentes pièces sur la partie gauche de l'écran. Vous verrez...ce n'est pas si simple!

Le Musicien : La composition

Timothy sait seulement siffler. C'est dommage car la capacité de jouer des différents instruments musicaux rend notre vie plus plaisante. Le musicien a permis à Timothy de jouer du xylophone. Il lui a dit que c'était un bon instrument pour les débutants. Vous pouvez pratiquer à la volonté. Pour le faciliter, le musicien vous a laissé une collection de mélodies simples et si vous arrivez à les répéter vous pourriez bientôt composer votre propre mélodie. Allez-y!





Le Musicien : Les instruments

Le musicien aime son travail beaucoup. Il dit que la musique est l'amour de sa vie. Il pourrait jouer et composer du matin au soir. Il a une grande connaissance de tous les instruments. Il a une oreille musicale. Lorsqu'il entend le son d'un instrument musical il vous dit tout de suite quel instrument c'est même s'il ne le voit pas.

Le musicien a décidé d'enseigner Timothy, et vous naturellement, l'art de distinguer les instruments par leurs sons. D'abord vous sélectionnez un instrument et le musicien vous dit son nom et joue quelques notes pour que vous puissiez mémoriser le son. Si vous voulez essayer de distinguer les sons des instruments musicaux par vous même, cliquer sur « ? ». Le musicien est très patient. Bonne chance !

Le Programmeur : Le jeu

L'ordinateur sait additionner et soustraire. Les ordinateurs aussi connaissent la table de multiplication. Ils ont la mémoire très bonne et rapide. Il suffit d'insérer 235 fois 371 et l'ordinateur vous donne immédiatement le résultat 87185. Imaginez que au lieu de faire de calculs compliqué les ordinateurs auraient plutôt leurs têtes dans les nuages. Si nous voulons que les ordinateurs travaillent bien il nous faut des logiciels qui vont leur dire ce qu'ils ont à faire. Le programmeur écrit des logiciels et il sait persuader l'ordinateur de faire ce que nous voulons. C'est vrai qu'il n'arrive pas le faire toujours, mais très souvent. La conclusion est ceci : si vous voulez bien savoir travailler avec l'ordinateur et créer des jeux merveilleux, vous devez connaître l'addition, soustraction et multiplication. C'est très difficile a apprendre, mais le programmeur a écrit un logiciel spécial qui vous aidera. Ne soyez pas découragé.





Le Plombier : Réparation des fuites

Le travail du plombier est très responsable. Grâce à sa connaissance des tubes, valves et robinets nous avons de l'eau à la maison. S'il y a un trou dans un tuyau, nous appelons un plombier et il trouvera sûrement une manière de la fixer pour que l'eau ne s'écoule pas sur le plancher.

Le plombier est en train de regarder son nouveau tournevis et il ne voit pas la catastrophe qui s'approche. Il y a beaucoup de trous dans les tuyaux. Si l'eau passe maintenant la maison du plombier sera inondée. Que devrions-nous faire? Il faut boucher les trous.

Les trous ont des formes différentes et nous devons sélectionner des pièces appropriées pour les boucher (elles se trouvent au fond de l'écran). C'est un travail vraiment difficile, particulièrement quand l'eau commence à couler dans les tuyaux. Bonne chance !

EXIGEANCE SUR LE SYSTEME:

Minimum:

Pentium 133
1Mo - carte vidéo
32 Mo RAM
4x lecteur de CD ROM
Windows® 95/98

Conseillées:

Pentium 166 MMX
4Mo – carte vidéo
32 Mo RAM
8 x lecteur de CD ROM
Windows® 95/98



SERVICE CLIENT

Pour tous les renseignements adressez vous à:
CENEGA UK, 32 Abigail Crescent, Walderslade,
Kent ME5 9DZ Tel/Fax: +44(0) 17 95 429 486

AUTEURS

Dariusz Rusin
Krzysztof Krawczyk
Marcin Krawczyk
Piotr Dominski
Janusz Borysiak

programmation
scénario et graphique
graphique
musique
son

AUTRES:

Agnieszka Milewska Krawczyk
Bartłomiej Sokolowski
Roch Siemianowski

graphique
programmation
voix

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX:

Katarzyna Gryglewska-Cebrat
Jakub Stys
Mikolaj Stys
Marek Tyminski



OBSERVATIONS



32

