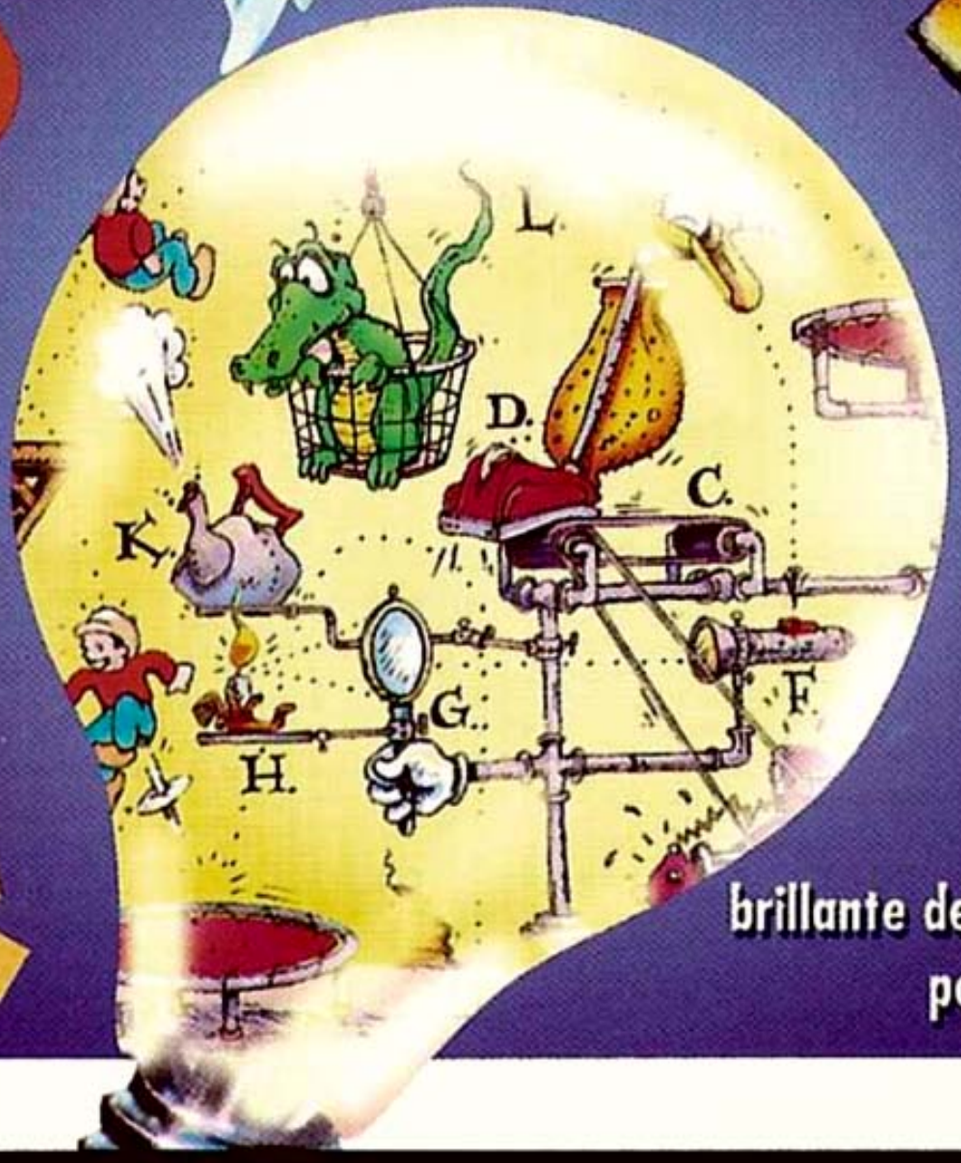
ESPRIT D'AVENTURE

8 - 15 ans

Les incroyables machines du Prof. Tim

Français



MAC CD-ROM
PC CD-ROM
WIN'3.1 / WIN' 95

La plus brillante des aventures pour l'esprit !

COKTEL

SOMMAIRE

L'INTRODUCTION 2
LE MENU PRINCIPAL 3
AVANT DE COMMENCER 4
L'INTERFACE DU JEU 5
JOUER À DEUX 9
CONSTRUIRE SES PROPRES MACHINES 10

Installation

ATTENTION: si vous avez installé au préalable la version de démo de TIM, il faut la désinstaller à partir du programme Installer & Désinstaller.

SOUS WINDOWS 3.1

Insérez le CD-ROM dans votre lecteur.
Depuis le gestionnaire de programmes de Windows, sélectionnez "Exécuter" dans le menu "Fichier".
Dans la ligne de commande, entrez D:\setup.exe (la lettre D représente le lecteur CD ROM) et suivez les instructions d'installation à l'écran.
Un icone TIM est automatiquement créé dans le groupe de programme COKTEL.
Double-cliquez cet icone pour commencer à jouer.

AVERTISSEMENT:
En cas de problème avec votre carte sonore, choisissez l'option «Installation partielle» dans le menu d'installation.

Le Vieux Manuel

SOUS WINDOWS 95

Ce logiciel dispose du mode Autoplay.

Installation:

Insérez le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM. L'icone du CD ROM apparaît à l'écran.

Suivez les instructions d'installation à l'écran. Un icone TIM est automatiquement créé dans le groupe de programme COKTEL.

Double-cliquez sur l'icone du CD ROM pour lancer le jeu.

SOUS MACINTOSH

Installation:

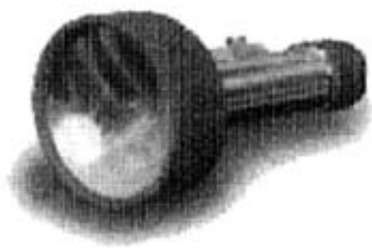
Insérez le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM. L'icone du CD ROM apparaît à l'écran.

Double-cliquez sur l'icone du CD ROM pour ouvrir le dossier TIM. Double-cliquez sur l'icone TIM CD INSTALLATION. Suivez les instructions d'installation. Un icone TIM est automatiquement créé dans le dossier COKTEL.

Double-cliquez sur l'icone TIM pour lancer le jeu.

Pour un meilleur confort d'utilisation, nous vous recommandons de configurer votre écran en 800x600.

Introduction



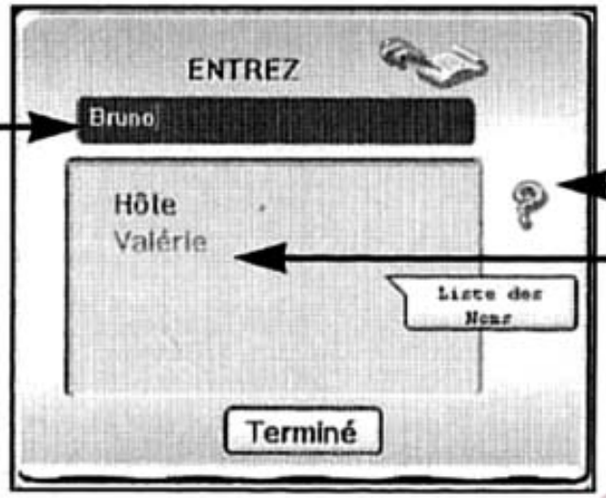
Bienvenue dans l'atelier du Professeur TIM. A toi de remettre en marche les machines incroyables qu'il a conçues à partir de nombreux éléments surprenants. Chaque machine est un véritable puzzle infernal à résoudre. Relève son défi, puis deviens, toi aussi, l'inventeur d'étonnants casse-têtes mécaniques.

Avant de commencer à jouer, enregistre ton nom dans cette fenêtre. Tes parties et tes progrès seront automatiquement sauvegardés.



Le Vieux Manuel

Ici apparaît le nom du joueur. Pour ajouter un nom, clique dans cet espace et entre le nom du nouveau joueur.



Pour plus d'informations, clique ici.

En rouge apparaît le nom du joueur sélectionné.

Le Menu principal



Le menu principal offre de nombreuses possibilités pour jouer et personnaliser l'environnement. Tu peux toujours revenir à ce menu en cliquant sur l'icone menu principal de la zone de jeu.





Clique ici pour quitter.

Clique ici pour obtenir des informations complémentaires.

Le Vieux Manuel



LE JEU:
résoudre les machines du Professeur TIM.



L' ATELIER DU PROFESSEUR TIM:
créer ses propres machines.



DUEL:
jouer à deux.



PRÉFÉRENCES:
choisir les musiques, les décors .... et les autres options de l'environnement de jeu.



MANUEL EN LIGNE:
apprendre à utiliser les éléments, résoudre les puzzles...



INSCRIPTION:
entrer son nom et conserver l'historique du jeu.



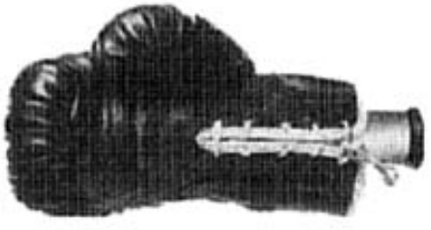
EXERCICE:
apprendre à réaliser ses propres machines avec l'aide du professeur TIM.

Le Vieux Manuel

Avant de commencer...



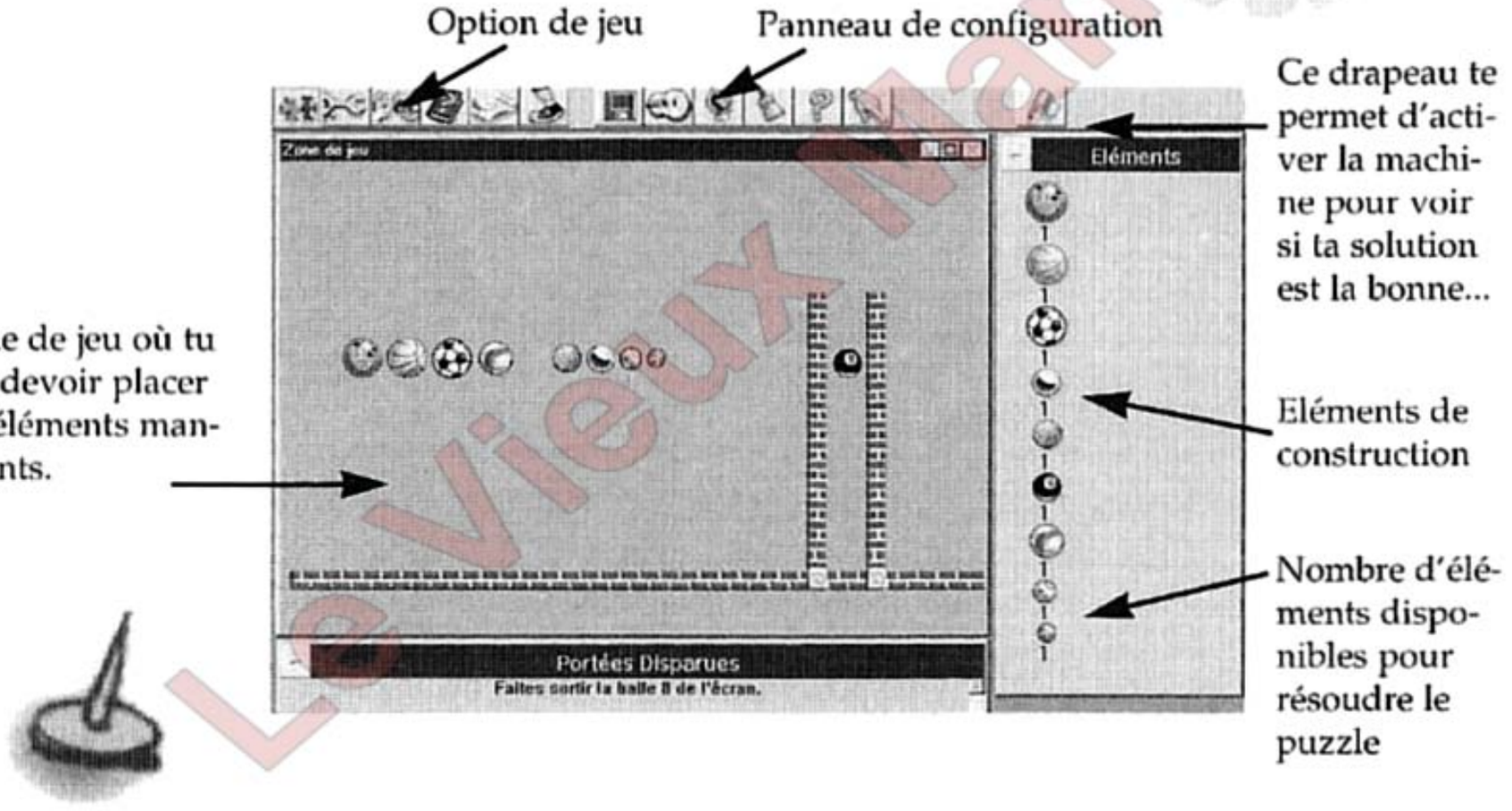
Nous te conseillons de lire les premières parties (introduction et méthode de jeu) du manuel en ligne pour te familiariser avec le jeu.
Clique sur cet icone pour accéder à ce manuel.



L'interface

1 - La zone de jeu

Tu vas devoir faire repartir les machines incroyables du Professeur TIM. A toi de disposer judicieusement les éléments manquants.



Pour placer un élément, il faut le prendre dans la fenêtre en le cliquant puis le déposer à l'endroit choisi en cliquant à nouveau. Si une croix rouge apparaît, elle t'indique que l'élément sélectionné est trop près d'un autre élément et ne peut donc être déposé. Tu peux reprendre à tout moment un élément pour le déplacer ou le ranger dans la fenêtre.

Le Vieux Manuel



Retour au menu principal



Rejoindre le laboratoire du Prof.TIM. Tu peux y inventer tes machines.



Mode à 2 joueurs. (voir page 9)



Manuel en ligne. A tout moment tu peux te remettre en mémoire tous les détails du jeu .



Inscription, si un de tes amis veut jouer, il peut entrer son nom.



Travaux pratiques, TIM te propose environ 30 puzzles très simples pour que tu te familiarises avec le jeu.

Le Vieux Manuel



Charger et lancer une machine. En cliquant sur cet icone, tu as accès à une liste de puzzles à résoudre en fonction du niveau de difficulté choisi. Il n'est pas obligatoire de résoudre les puzzles dans l'ordre. Choisis le puzzle que tu veux résoudre en double-cliquant sur la liste. En face de chaque puzzle résolu apparaît une ampoule allumée. En choisissant l'option «autres puzzles», tu pourras changer le niveau de difficulté ou choisir d'autres catégories de puzzle.



Clique ici pour changer la couleur du fond de l'écran, pour modifier les paramètres de gravité et de pression de l'air et voir ainsi comment ils agissent sur la machine que tu es en train de créer.





Si tu te retrouves bloqué, tu peux obtenir quelques indices en cliquant cet icone. Une ou plusieurs mains qui pointent apparaîtront alors. Clique-les, puis clique la loupe qui apparaît pour que le Professeur TIM te donne ses précieux conseils.



A tout moment, tu peux obtenir des informations sur un des éléments du jeu. Clique cet icone puis, en suivant les indications du Prof. TIM, clique l'objet, l'icone ou l'image pour lesquels tu désires des informations.



Clique cette guitare pour régler le niveau sonore et changer la musique.

Le Vieux Manuel



Tu trouveras une description détaillée de chaque élément dans le manuel en ligne, rubrique Eléments de puzzles.



Chaque élément possède deux ou plusieurs poignées de contrôle. Elles te permettent de déterminer la façon dont l'élément va se comporter.
Il suffit de cliquer ces poignées pour les activer.



En cliquant ici, l'élément est retiré et rangé dans la fenêtre à droite de l'écran.



Pour avoir des informations sur un élément, clique cette loupe.



Ces flèches incurvées permettent de retourner l'élément dans tous les sens.



Deux autres poignées apparaîtront dans l'atelier du Professeur TIM quand tu créeras tes propres machines. Le drapeau à damier, qui te permettra de désigner les éléments qui font partie de la solution d'un puzzle et qui figureront dans le catalogue des éléments.



Cette double flèche permet d'allonger ou raccourcir un élément.

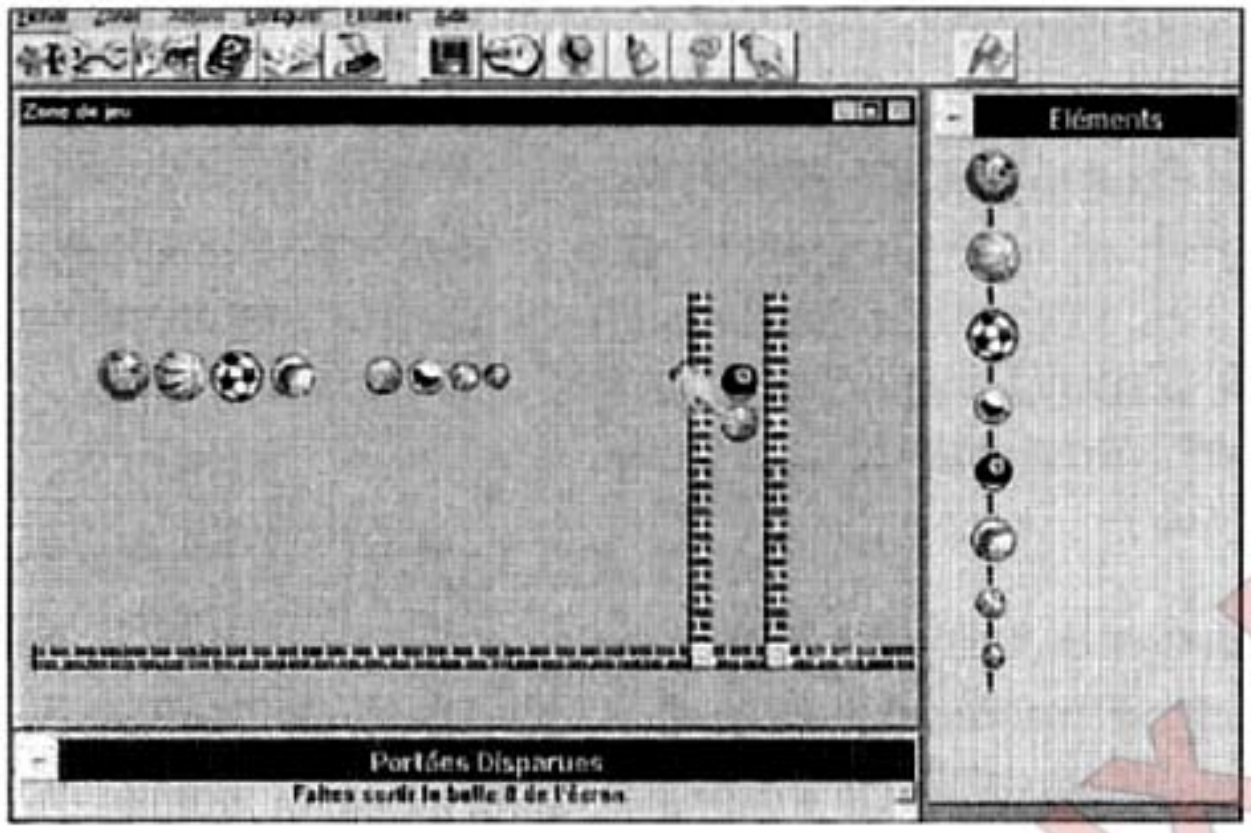


Certains éléments peuvent être personnalisés. Clique ici pour changer leur couleur, leur forme ou leur comportement.

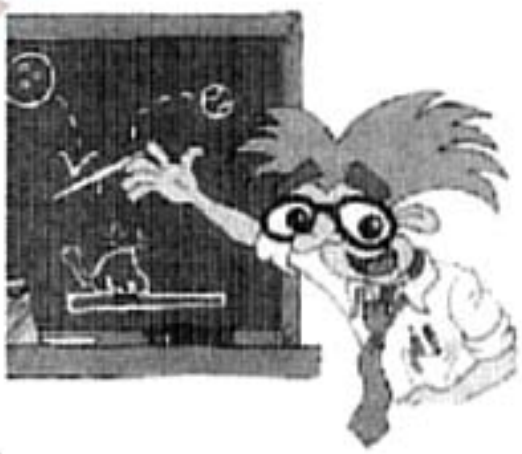


Le cadenas qui te permettra de vérouiller à l'écran les éléments apparents et déjà bien placés.

Le vieux Manuel



Il s'agit de faire disparaître de l'écran la balle portant le numéro huit. Nous te donnons la solution sur l'écran ci-contre, l'élément à utiliser et sa position exacte.



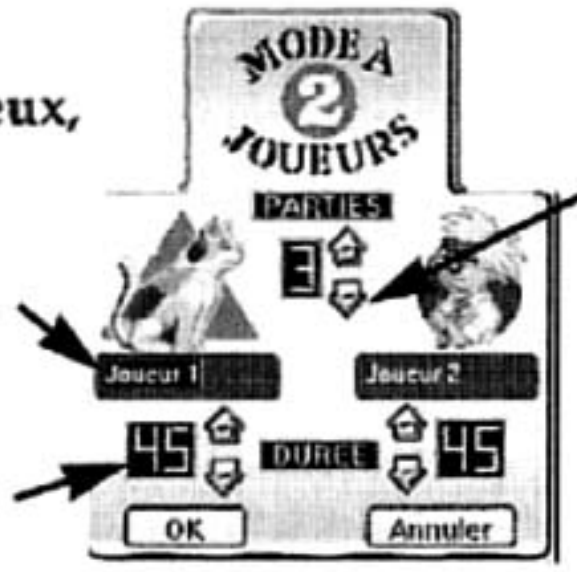
Jouer à deux

Dans le mode duel, tu pourras te mesurer à un deuxième joueur. Vous devrez résoudre un puzzle en jouant à tour de rôle. A toi d'établir ta stratégie de jeu ! Chacun des puzzles proposés a plusieurs solutions possibles.
Tu disposeras d'un temps limité pour chacun de tes tours de jeu.

A partir de cet écran tu peux,

entrer ton nom en cliquant dans la zone réservée,

fixer la durée de chacun des tours,



fixer le nombre de puzzles que tu veux résoudre.

Le Vieux Manuel

Construire ses propres machines



Avant de commencer, suis les indications du Professeur TIM. Une utilisation guidée t'est proposée pour créer une machine, ajouter une musique, donner un titre au puzzle, programmer sa solution, créer des zones d'indices, vérouiller certains éléments qui resteront apparents à l'écran, dévérouiller les éléments qui apparaîtront dans le catalogue d'éléments, sauvegarder le puzzle.

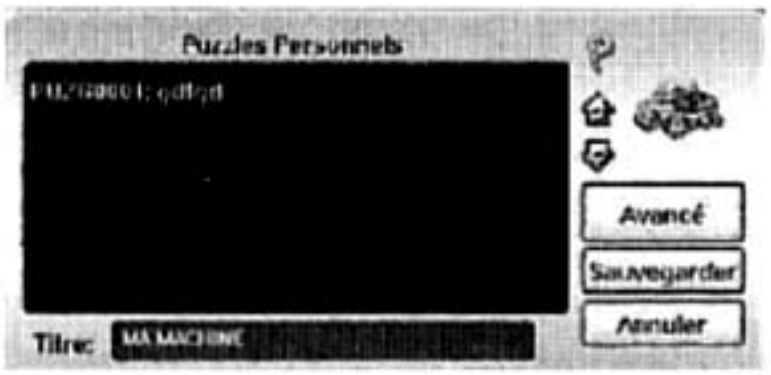
Une fois que tu as créé ta machine, tu peux la sauvegarder.





• Depuis l'atelier du prof.TIM, clique ces icones dans l'ordre pour sauvegarder ta machine. La fenêtre suivante apparaîtra.

Clique la zone réservée et entre le titre du puzzle. Un nom sera automatiquement attribué à cette sauvegarde. Pour placer ta sauvegarde dans le répertoire de ton choix clique sur le bouton «AVANCÉ». Sinon, la sauvegarde sera placée dans le répertoire de défaut choisi lors de l'installation du jeu.

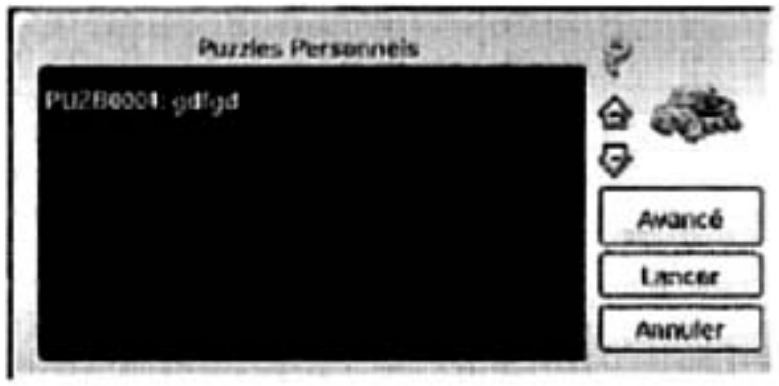


Tu peux également modifier une machine déjà créée pour jouer ou la perfectionner.





• Pour charger une machine que tu as créée, clique dans l'ordre ces deux icones. Clique dans la liste la machine que tu veux charger, puis lancer.



Le vieux Manuel

Service Conseil

La volonté de Coktel, outre de toujours offrir des produits novateurs et de qualité, est de proposer à chaque instant le meilleur service. Pour en bénéficier, il te suffit de renvoyer le bon de garantie joint à ce logiciel. Tu deviens ainsi membre du COKTEL CLUB et recevras en retour ta carte personnalisée. De multiples avantages sont associés à ce club.



Le service Coktel Club, c'est :

• **Une relation privilégiée avec un conseiller technique SAV** toujours à l'écoute, 7 jours sur 7, de 9h00 à 21h00, au (1) 46.01.46.50, tant pour les conseils techniques que pour les demandes d'information.

• **Un serveur vocal**, qui donne toutes les astuces pour progresser dans certains jeux rapidement, accessible au 36.68.46.50 (2,23 F / minute), 7 jours sur 7, 24h sur 24.

• **Un abonnement gratuit à Badinage** : ce magazine trimestriel propose entre autres des rubriques culturelles ou pédagogiques, une BD, un courrier des utilisateurs, un test, une mise à jour des nouvelles collections ludo-éducatives de COKTEL...

• **Un club de correspondance** : sur renvoi d'un questionnaire, proposé dans Badinage ou sur demande au Coktel Club, ce système de correspondants vit grâce à un réseau d'amis étrangers dans de nombreux pays : France, Grande-Bretagne, Espagne, Italie, Allemagne... et bientôt aux Etats-Unis.

Le vieux Manuel

• **L'échange de tout disque défectueux,** dans la limite des disponibilités d'édition.

• **Des offres spéciales** sur les logiciels ludo-éducatifs avec des cadeaux, des jeux gratuits...

• **Une carte de fidélité.** Pour vous remercier de votre confiance et de votre fidélité, Coktel vous offre 1 logiciel gratuit pour l'achat de 3 logiciels, à choisir parmi l'ensemble des titres ludo-éducatifs. En raison de son succès, la carte de fidélité, présente dans chaque boîte Coktel, est prolongée jusqu'au 31 / 12 / 1996.
Avec Coktel, 3=4 toute l'année !

• **Des réductions** pour certains salons, musées, centres culturels, expositions, abonnements... sur présentation de la carte de membre ou par le biais du concours dans la rubrique Coktel Club de Badinage. La liste des offres sera déclinée dans chaque Badinage.



Le vieux Manuel

COKTEL

Copyright © 1996, COKTEL
25, rue Jeanne Braconnier - 92366 Meudon-La-Forêt Cedex

S514017CZ06ZZ