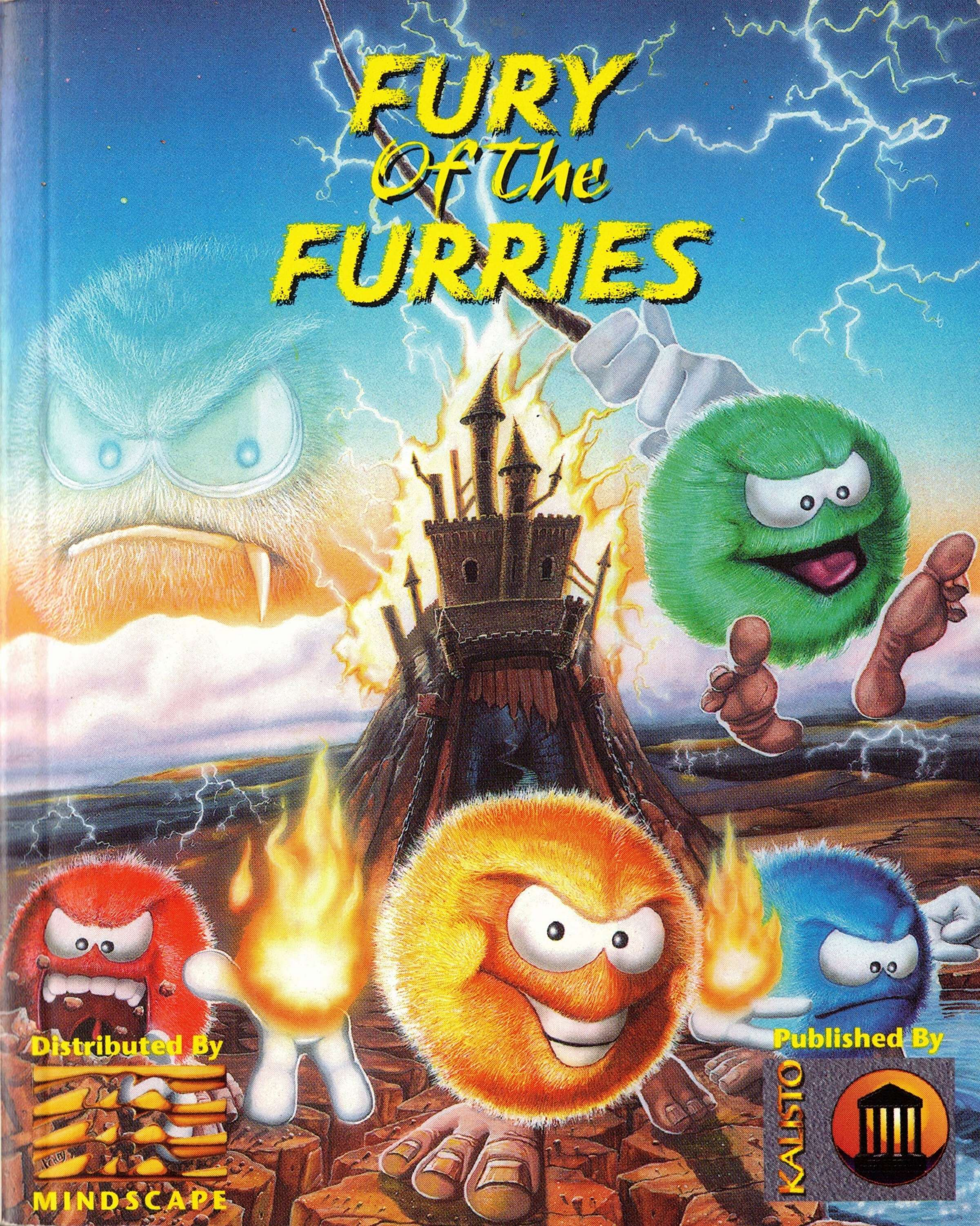


FURY Of The FURRIES



Distributed By



MINDSCAPE

Published By



FURY *Of The* **FURRIES**

**Manual in English
Manuel en français
Handbuch auf deutsch
Manuale in italiano
Manual en español**

English.....	3
Français.....	20
Deutsch.....	37
Italiano.....	55
Español.....	72

Creative team

ORIGINAL IDEA	Jean Michel Ringuet et Thierry Robin
TECHNICAL DIRECTOR	Eric Metens
GAME DESIGN	Cyrille Fontaine
PROGRAMMING	Sébastien Wloch
GRAPHICS	François Rimasson
MUSIC	Frédéric Motte
SOUND EFFECTS	Olivier Bailly-Maître
ADDITIONAL GRAPHICS	Lionel Gischler et Jean Michel Ringuet
ADDITIONAL DESIGN	Franck Perruchot
LIBSYS™ MUSIC MODULES	Karl Alexandre
MANUAL	Jean Michel Ringuet et Thierry Robin

Special thanks to Stéphane Lavoisard

Copyright

This software and its documentation are protected by international copyright conventions. To this effect it is strictly forbidden to copy, reproduce or translate this software and its documentation on any medium whatsoever without the written consent of the author. The owner declared on the Guarantee Card may, however, make one backup copy.



KALISTO

29 rue de l'École Normale
33073 Bordeaux Cedex - FRANCE
Tel. : (33) 56 02 34 34 - Fax : (33) 56 17 22 92

THE RETURN

Tinies are probably the most mischievous creatures in the whole galaxy. Their sense of humour is very strange – in some of them it is positively horrid. So when some rebel Tinies hid a scientific exploratory space ship on their home planet Sklumph, disaster was not far off. The furry pilots set off with the intention of invading planet Earth and setting everybody against each other! Luckily the irreparable had been only just avoided.

Now at last the ship is on its way back to Sklumph and the Tinies on board have come to their senses. But the immediate future is looking ominous...

And indeed, on arriving at the constellation of Credalis, the rebel ship's on-board computer suddenly churns out a flood of data: things are afoot on Sklumph!

A NEW RULER

While the rebels were away, the King of the Tinies had summoned together all his wise Tinies (the only Tinies capable of staying serious for more than an hour) because he wanted to bring an end to the disorder. The oldest and wisest Tiny had the solution: a machine which could transform the little fluffy creatures into sociable beings. The initial attempts were successful, and so the process of transforming the Tinies one by one began.

Not everybody was happy with this, though. Those Tinies who had the blackest sense of humour decided to resist undergoing transformation and they set off on an expedition to the King's castle to find the machine. One of these Tinies, probably the wickedest, decided to use the expedition to seize control and metamorphose his followers into hideous, stupid monsters. Drunk with power, the Wicked One had the King taken prisoner and then proclaimed himself the new sovereign of Sklumph.

The Wicked One is a certified paranoiac. He sees enemies everywhere and to protect himself from them he has had a huge machine built to metamorphose all who oppose him.

These days there are very few real Tinies left; most have been reduced to the status of mindless beings or aggressive beasts roaming around Sklumph. The King, a prisoner in his own castle, can do nothing to help his subjects. The Wicked One, sprawled on a stolen throne, chases nasty thoughts round his head.

THE MISSION

The Tinies must now return to Sklumph to end the tyrant's reign. To help them on their quest are three magic rings which were wrought in olden times by a magician. These rings have hidden powers. Each of the little creatures is normally only one colour – yellow, green, red or blue – but sometimes, in certain circumstances, they can change colour and here the rings can help. Wearing the three rings on a finger, a Tiny can take on any of these colours together with its accompanying powers.

But be careful! The Wicked One knows well the inherent abilities of his fellow-creatures and, to protect himself, he has had fields of colour put all over the place. These are energy rays which prevent the Tinies using their powers.

THE QUEST

It is up to you and no other to guide the Tiny with the rings to complete his quest to save the King of the Tinies and overthrow the Wicked One.

OVER TO YOU!

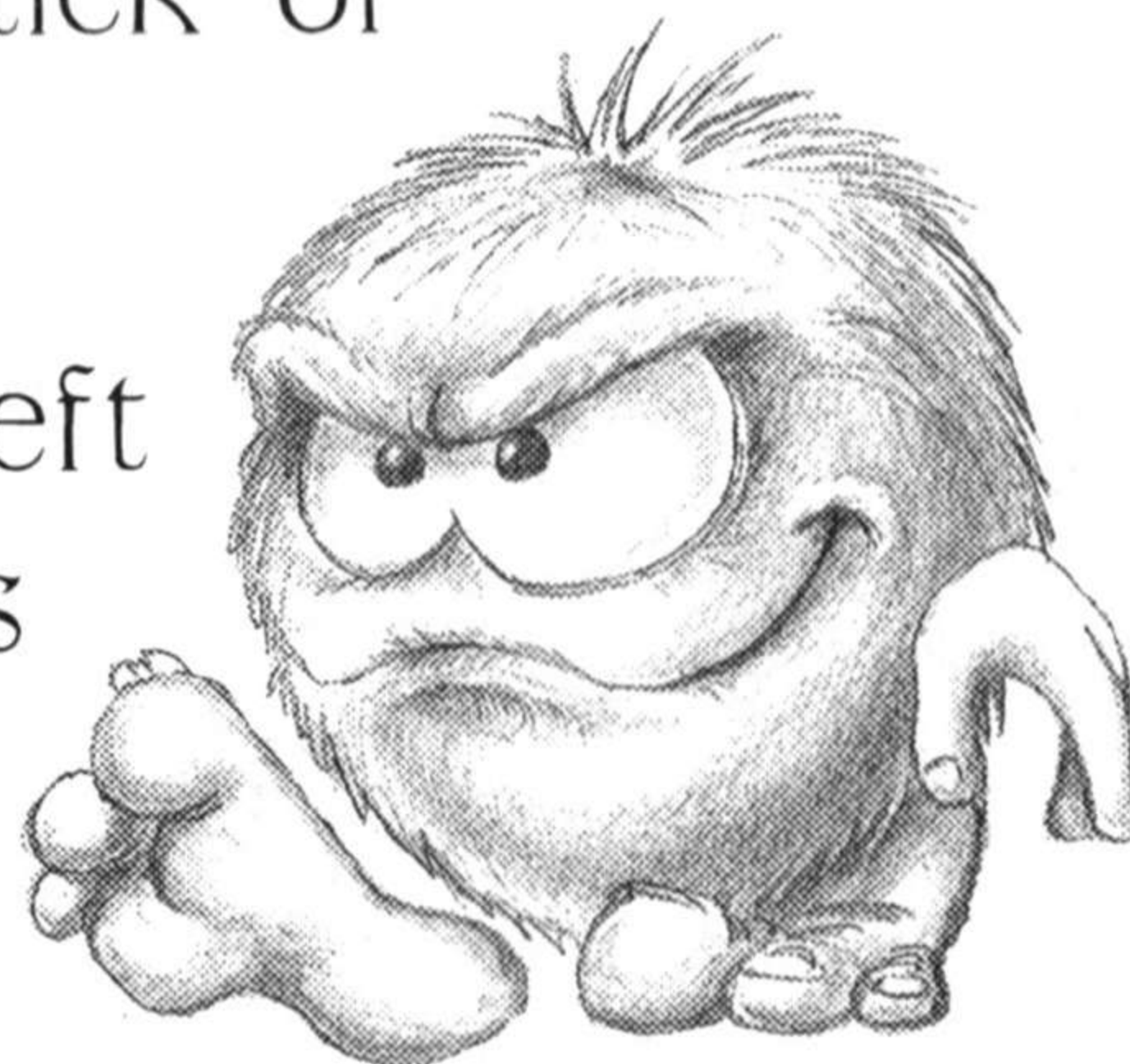
THE QUEST

Your goal is to reach the castle and deliver the King from the usurper's clutches. First of all you must make your way through the eight regions of Sklumph. To leave each screen you must find the way out (always marked Exit).

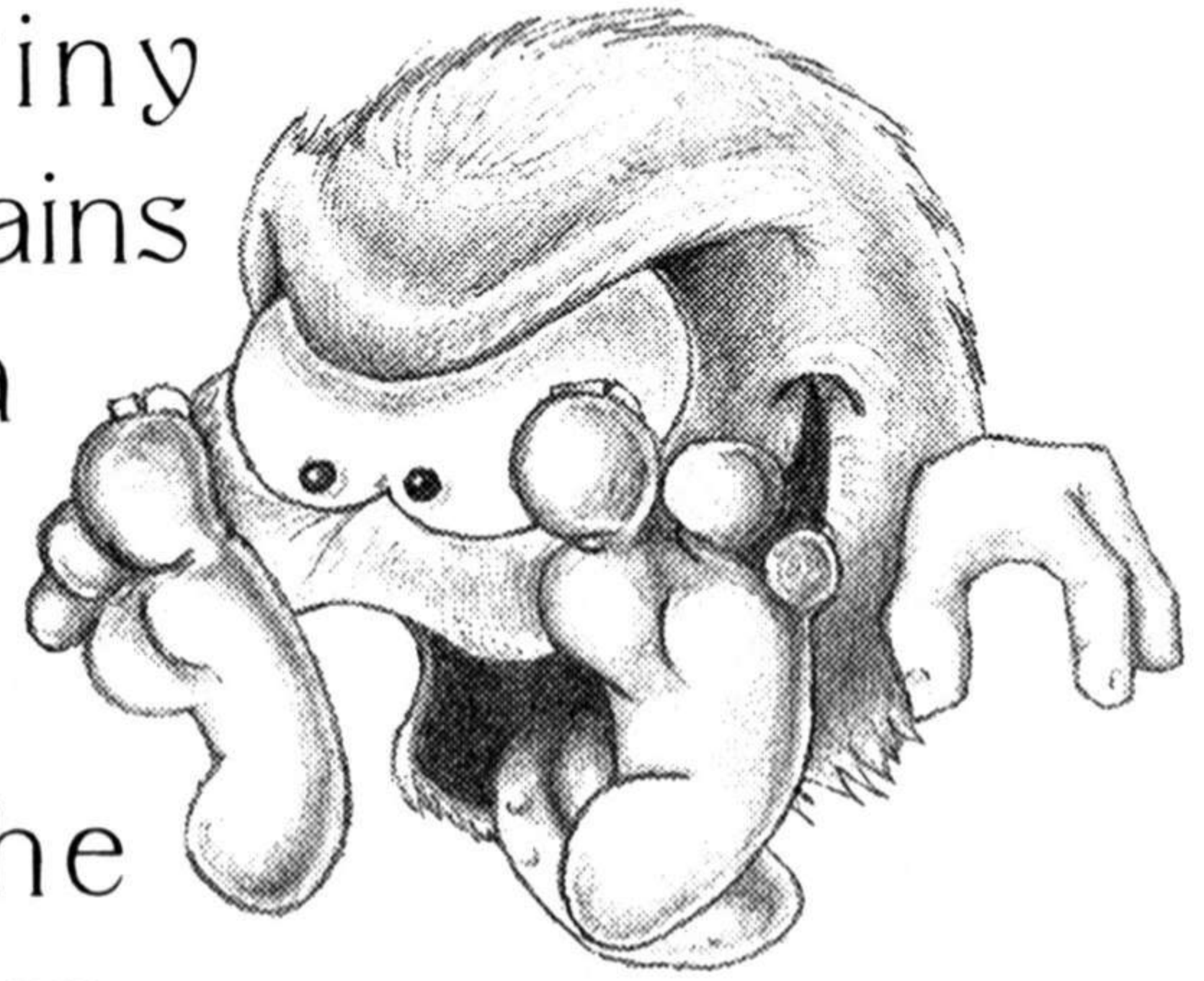
TINIES' MOVEMENTS

You can move a Tiny using a joystick or a keyboard.

- Joystick right or left/Right or left arrow key: Tiny moves sideways (in the air or on the ground).



- Joystick up/Up arrow: Tiny jumps. With each jump he gains momentum and reaches a maximum height after three jumps. He can't jump unless he is in contact with the ground at the start of the jump.



- Joystick up and right or left/Up and right or left arrows: Tiny jumps diagonally.
- Fire button/Space bar: Tiny uses the power corresponding to his colour.

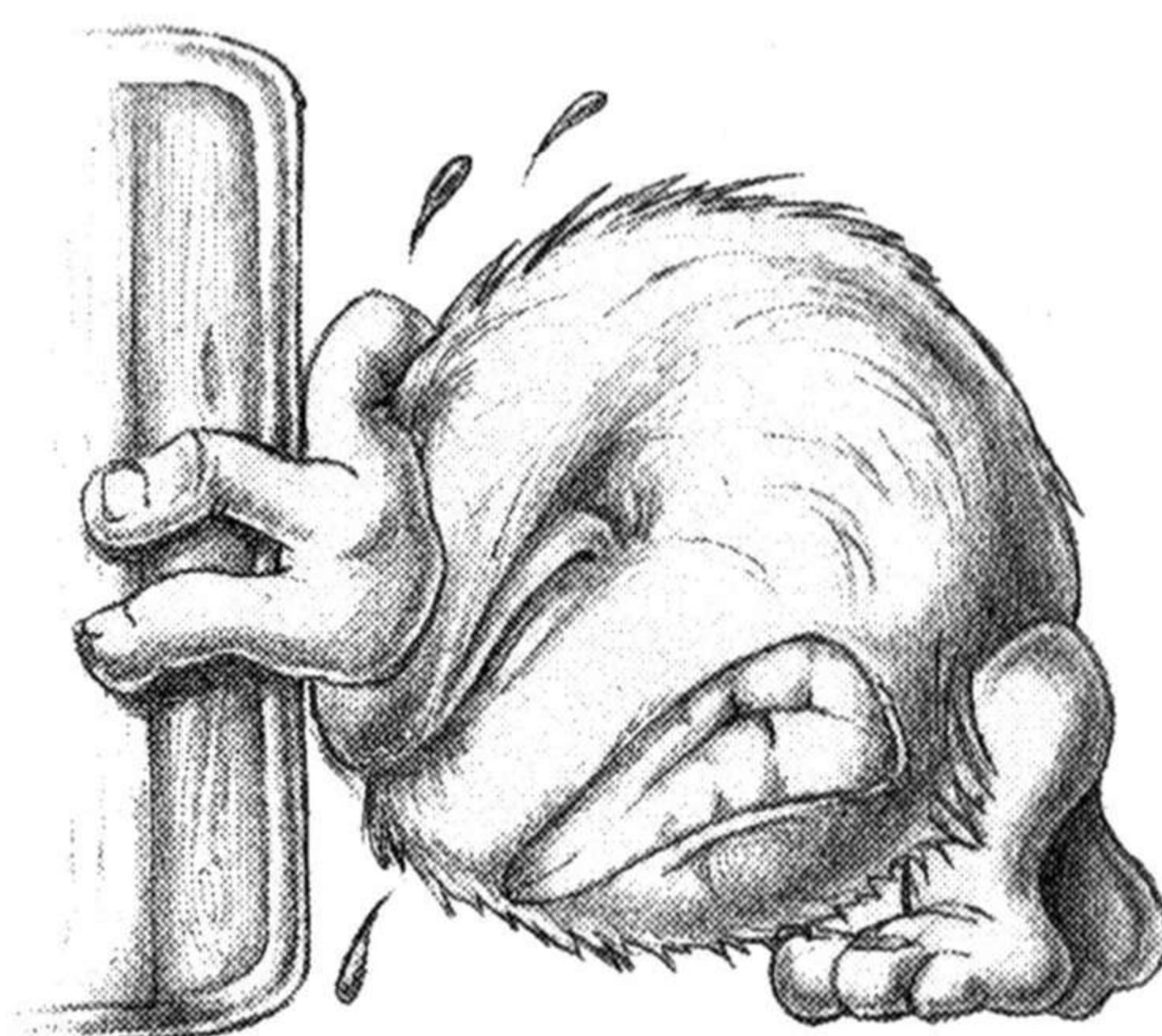
Please note! On the Amiga the Space Bar is replaced by the Shift key.

- Joystick down/Down arrow: If he is on a solid surface, the Tiny undergoes a transformation. Press once and the Tiny disintegrates. Now you can choose his colour by pushing the joystick right or left/pressing the right or left arrow. The Tiny is reformed by pushing the joystick up/pressing the up arrow.



All the Tinies can walk and run (on solid surfaces), swim along the surface of water (NB they cannot get out of the water unless the bank is level with the surface of the water).

They can also push objects. Place the Tiny next to an object and walk him in the direction you want to move the object and if that object can be moved, it will be. If an object falls into water or sand, the level rises.



TINIES' POWERS

Each colour provides Tinies with specific abilities and powers.

YELLOW POWER



When the Tiny is yellow he can throw fireballs. Fire button/Space bar: he fires. Fireballs are of very varied intensities: the longer you hold down the Fire button/Space bar the more powerful they are.

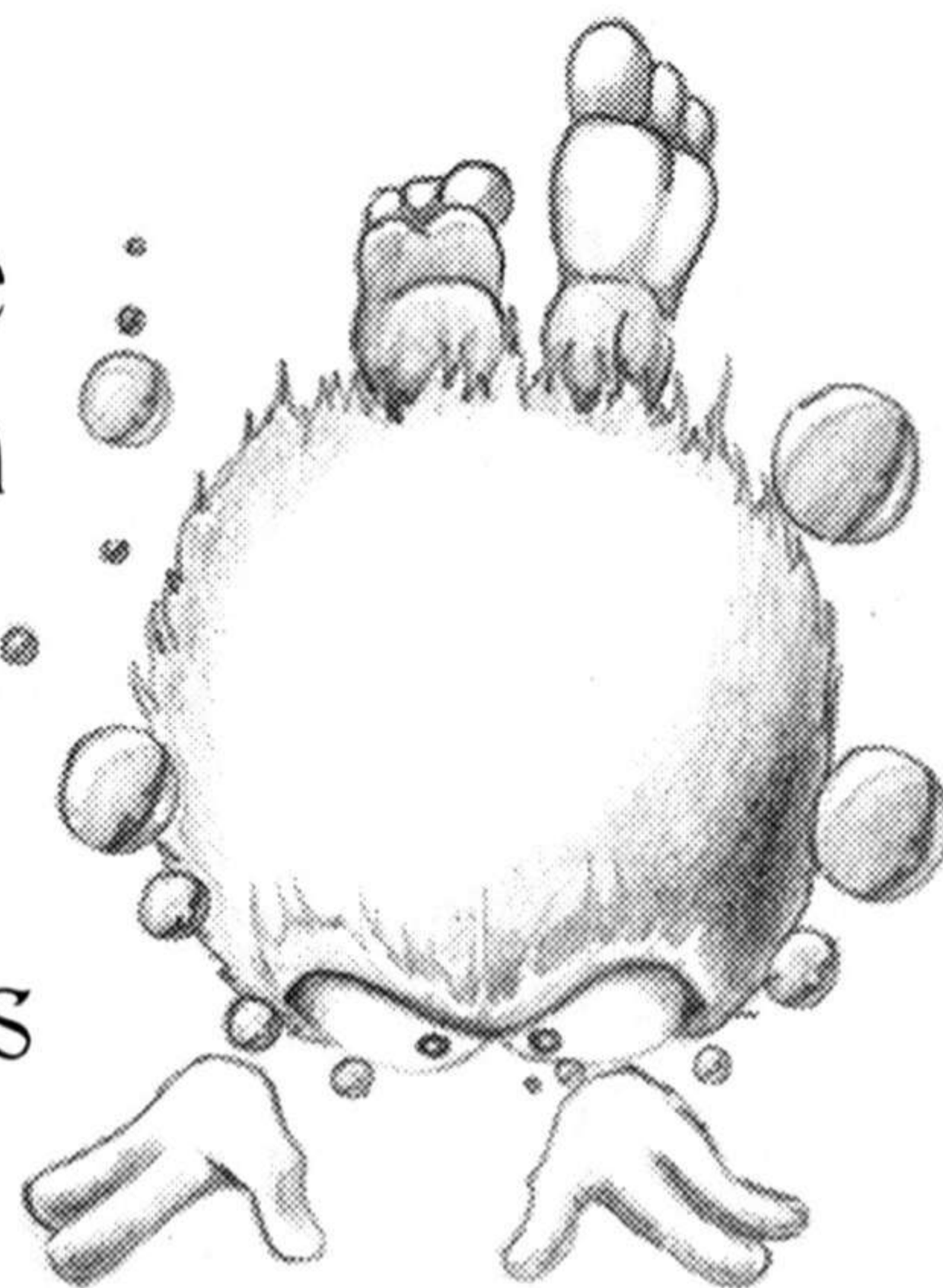
You cannot change the Tiny's position when he is preparing to fire, but he can continue in the direction he's going.

A yellow Tiny can go through flames.

BLUE POWER

When the Tiny is blue he can dive under water (joystick down/down arrow while in water).

He can also spit air bubbles (to attack enemies or make water levels rise in narrow spaces). Fire button/Space bar.



GREEN POWER

When the Tiny is green he can throw out a line and hook himself onto any object or part of the surroundings on which it is possible to walk (the ground, branches, rocks, platforms...), and also onto most flying enemies.

Fire button / Space bar
(while the line is in the air):

Hooks the line onto an object if it is less than half the screen away from the Tiny.



Fire button and any direction/
 Space bar and any direction: Hooks the line diagonally. If there is no object to hook onto in a diagonal position, the line goes for an object in a vertical position.

Fire button and any direction/Space bar and any direction when the line is already hooked: makes the line longer or shorter.

Once the line is hooked, the Tiny will be unhooked if:

- the line is cut by an enemy or by an object
- the Fire button/Space bar is released
- he knocks an object as he passes
- you switch off your machine

The Tiny can also pull some objects towards him by throwing the line onto them and then walking away from them.



RED POWER

When the Tiny is red he gets so hungry that he can eat certain bits of the surroundings.

Fire button/Space bar: he eats bits underneath him.



Fire button and joystick right or left/Space bar and right or left arrow: he eats bits to his right or left.

TELEPORTS

Teleports are marked by little sparkling stars. Anything that goes through them is instantly teleported to another place (which is not indicated, but is always the same for each teletrip). The Tiny can push objects and even enemies through so that they are teleported away.

COLOUR FIELDS

When the Tiny goes through one of these, he loses the power that corresponds to the colour of the field. To regain this power he must go back through the field. Each subsequent passage through the field either activates or deactivates that power.

TIPS

The Tiny is destroyed:

- if he comes into contact with a sharp object.
- if he goes through flames (except when he is yellow).
- if he falls into a bath of acid (he is dissolved).
- if the allotted time runs out (unless you are on a bonus screen).
- if he says any rude words.

The Tiny accumulates extra lives:

- by collecting 100 bonuses.
- by collecting an egg.
- by bribing the game's designers (all major credit cards accepted).

The game is saved automatically every five levels.

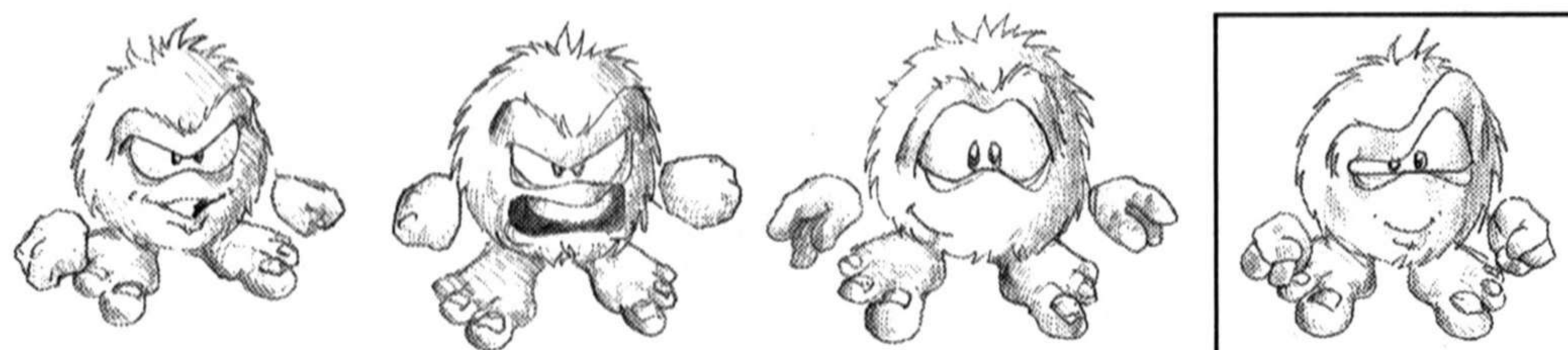
The Tiny can be carried along by currents of air and water. Be careful!

Bonus screens are everywhere! Find them by eating your way through to them or by blasting the place with fireballs.

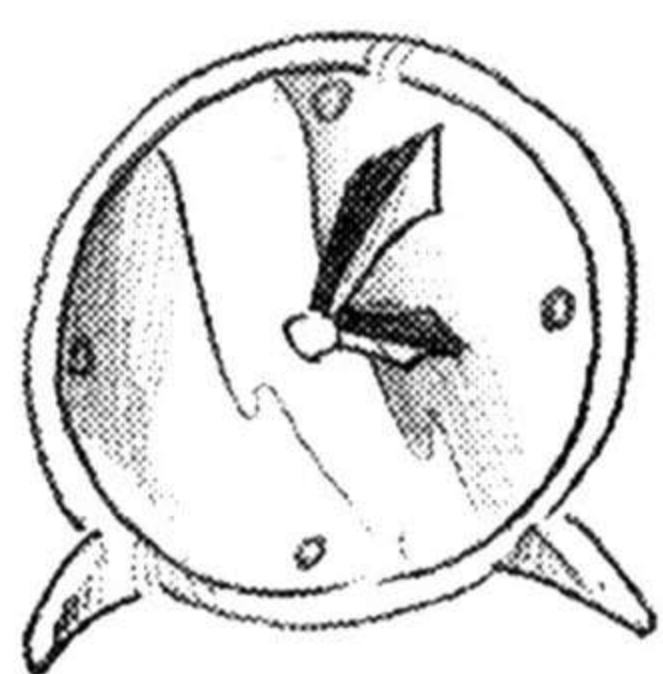
The game is longer than you think. There are always surprises with the Tinies.

GAME SCREEN

There are various points of information at the bottom of your screen (if there aren't, it's because your screen is switched off).



Colour selection. The options you can't choose are shown in black. The one chosen is surrounded by a box.



The amount of time you have left to find the way out.



The total number of bonuses collected.



The number of lives that the Tiny has left.

If you press D you can hide these information pointers... this makes the game considerably faster on slower machines.

REFERENCE CARD

SYSTEM REQUIREMENTS

100% IBM or 100% IBM-compatible PC

VGA monitor

DOS 3.3 or later version

Minimum memory: 571 KB

Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000 and 4000

PAL, NTSC and VGA monitors

Minimum memory 1 MB

INSTALLATION

IBM and 100% IBM-compatible PCs

This game must be installed on the hard disk. To do this, insert Disk 1 into the drive and type A, if the disk is in drive A, or B, if it is in drive B, then type INSTALL and follow the instructions.

To start the game initially, open the appropriate directory on the hard disk and type GO.

AMIGA

From floppy disk: Insert Disk 1 into the internal drive and switch on the computer. Alternatively the game can be started directly on inserting the disk.

From Workbench: Insert Disk 2 and click on the “Fury of the Furries” icon.

Installation on the hard disk:

Insert Disk 2, click on the INSTALL icon on Workbench and follow the instructions.

COMMANDS IN THE GAME

S	Sound on/off
P	Pause
D	Show/hide information bar
ESC	Escape
Enter + ESC	Quit game (PC)

TIPS

The game consists of over 100 levels.

Throughout the game you will come across lots of bonus screens. Using your skill and patience you can improve your score.

You will meet a surprise every 20 levels.

PROTECTION

When you play Fury of the Furries, the game will ask you to enter a protection code. This code is composed of one letter and 3 figures. The letter corresponds to the column and the 3 figures to the line. At the intersection of the line and the column you will find the protection code. Use the keyboard to type in this code and then confirm it to start the game.

TECHNICAL SUPPORT

Should you experience any technical problems with this game, such as it failing to operate, please contact our Technical Services Department.

Technical Services

Mindscape International Ltd

Priority House

Charles Avenue

Burgess Hill

West Sussex RH15 9PQ

England

Telephone: +44 (0) 444 239600 (09.30 to 16.30 Monday to Friday)

Fax: +44 (0) 444 248996

We regret that we cannot offer game hints and tips, as the service is provided for technical difficulties only.

Équipe de création

IDÉE ORIGINALE	Jean Michel Ringuet et Thierry Robin
DIRECTEUR TECHNIQUE	Eric Metens
DESIGN DU JEU	Cyrille Fontaine
PROGRAMMATION	Sébastien Wloch
GRAPHISMES	François Rimasson
MUSIQUES	Frédéric Motte
EFFETS SONORES	Olivier Bailly-Maître
GRAPHISMES ADDITIONNELS	Lionel Gischler et Jean Michel Ringuet
DESIGN ADDITIONNEL	Franck Perruchot
MODULES MUSICAUX LIBSYS™	Karl Alexandre
MANUEL	Jean Michel Ringuet et Thierry Robin

Remerciements spéciaux à Stéphane Lavoisard

DROITS D'AUTEUR Ce logiciel et sa documentation sont protégés par les conventions internationales de droits d'auteur. A ce titre, il est notamment interdit de copier, de reproduire ou de traduire sous quelque support que ce soit ce logiciel et sa documentation sans le consentement écrit de l'auteur. Le propriétaire déclaré sur la carte de garantie pourra cependant effectuer une seule copie de sauvegarde.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.



KALISTO

29 rue de l'École Normale
33073 Bordeaux Cedex - FRANCE
Tel. : (33) 56 02 34 34 - Fax : (33) 56 17 22 92

LE RETOUR

Les Tinies sont probablement les créatures les plus malicieuses de toute la galaxie, mais leur sens de l'humour est très particulier (abominable diront certains). Aussi quand des Tinies rebelles avaient dérobé un vaisseau spatial expérimental sur leur planète natale Sklumph, la catastrophe n'était pas loin. Les pirates poilus partaient avec l'intention d'envahir la Terre pour y semer la zizanie! Heureusement l'irréparable avait été évité de justesse.

Maintenant le vaisseau est enfin de retour vers Sklumph et les Tinies à son bord ont retrouvé la raison. Mais les heures qui viennent s'annoncent mouvementées...

En arrivant dans la constellation de Credalis, l'ordinateur du vaisseau rebelle crache soudain un flot de données: il se passe des choses sur Sklumph!

UN NOUVEAU SEIGNEUR

FRANÇAIS

Pendant que les rebelles étaient loin, le Roi des Tinies avait convoqué tous ses savants (les seuls Tinies à pouvoir rester sérieux pendant plus d'une heure): il voulait mettre fin au désordre. Le plus vieux sage trouva la solution: une machine qui transforme les petites créatures velues en êtres plus sociables. Les premiers essais ayant été concluants, on s'est vite mis à transformer les Tinies un par un.

Ceci n'était pas du goût de tout le monde: les adeptes de l'humour le plus noir, décidèrent de résister à cette tentative. Ils montèrent une expédition dans le château du Roi pour y trouver la machine. L'un d'eux, plus méchant sans doute décida de s'en servir pour établir sa domination. Il métamorphosa ceux qui se trouvaient dans son entourage en monstres hideux et stupides. Ivre de pouvoir, le Méchant fit capturer le Roi, puis se proclama nouveau souverain de Sklumph. Le Méchant est paranoïaque. Il voit des ennemis partout, et pour se protéger d'eux il a fait construire une machine géante pour métamorphoser tous ses opposants.

Aujourd'hui il reste peu de vrai Tinies: la plupart, réduits à l'état de choses sans volonté ou d'animaux agressifs errent sur Sklumph. Le Roi, prisonnier dans son propre château, ne peut plus rien faire pour ses sujets. Le Méchant Tiny, vautré sur un trône qui n'est pas le sien, rumine de bien vilaines pensées.

LA MISSION

Maintenant les Tinies doivent retourner sur Sklumph pour mettre fin au règne du tyran. Pour les aider dans leur quête ils ont quatre anneaux magiques fabriqués par un ancien mage. Ces anneaux peuvent révéler leurs capacités endormies. En effet chacune de ces petites créatures ne peut être que d'une seule couleur (jaune, vert, rouge ou bleu) mais elle peut, dans certaines conditions, se métamorphoser. Les anneaux y aideront. Avec les quatres anneaux au doigt un Tiny est capable d'assumer toutes les couleurs et les pouvoirs qui en dépendent.

Mais attention! Le Méchant connaît ces capacités innées chez ses congénères et, afin de se protéger, il a fait installer un peu partout des champs de couleur. Ce sont des rayons d'énergie utilisés pour empêcher les Tinies d'abuser de leurs pouvoirs.

LA QUÊTE

C'est vous et nul autre qui devrait conduire le Tiny muni des quatre anneaux jusqu'au but de sa quête pour sauver le Roi des Tinies et renverser le Méchant.

A VOUS DE JOUER!

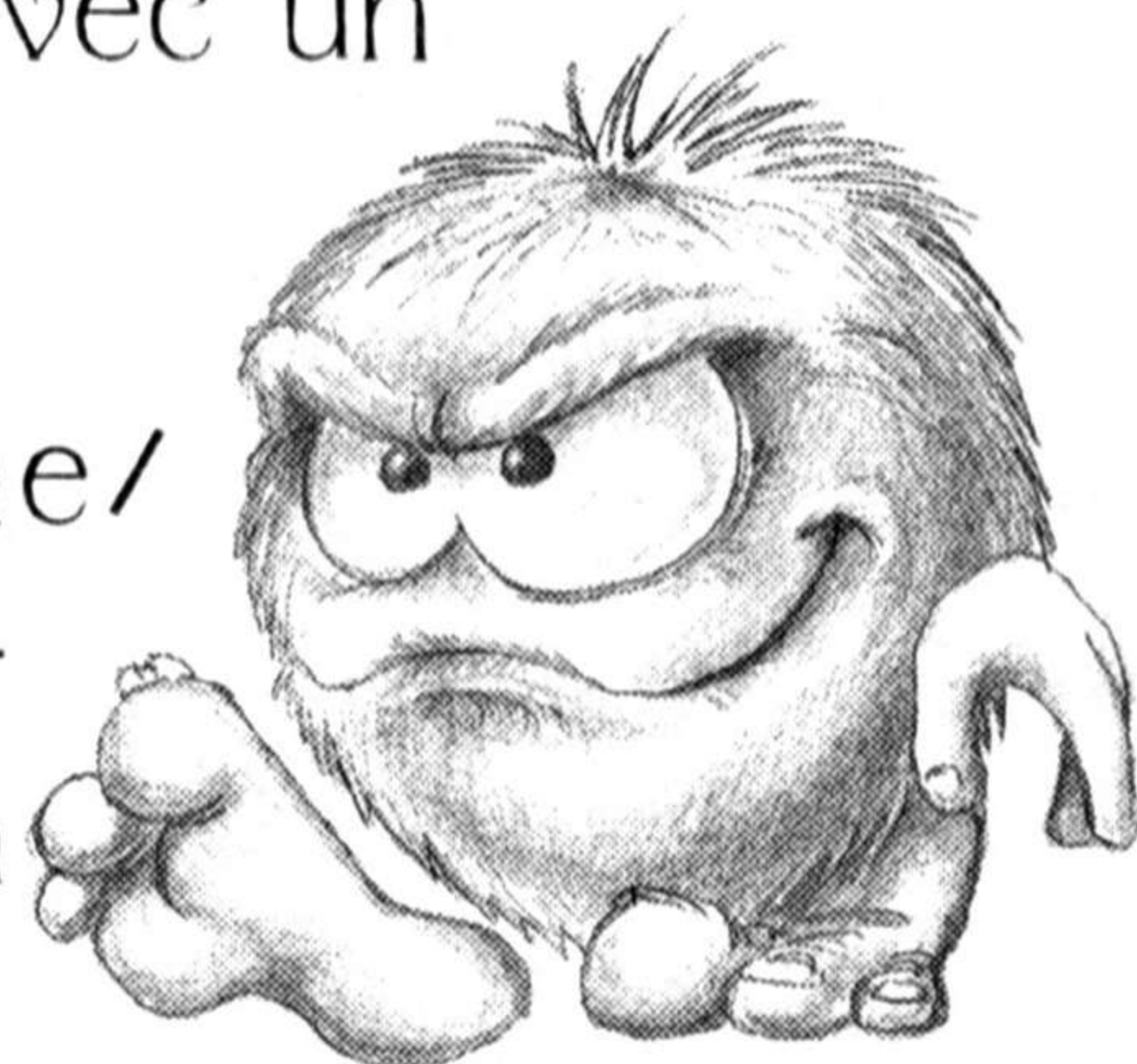
LA QUÊTE

Votre but est d'atteindre le château pour délivrer le Roi des griffes de l'usurpateur. Vous devrez d'abord traverser les huit régions de Sklumph. Pour quitter chaque tableau il vous faudra trouver la sortie (toujours signalée par un panneau "exit").

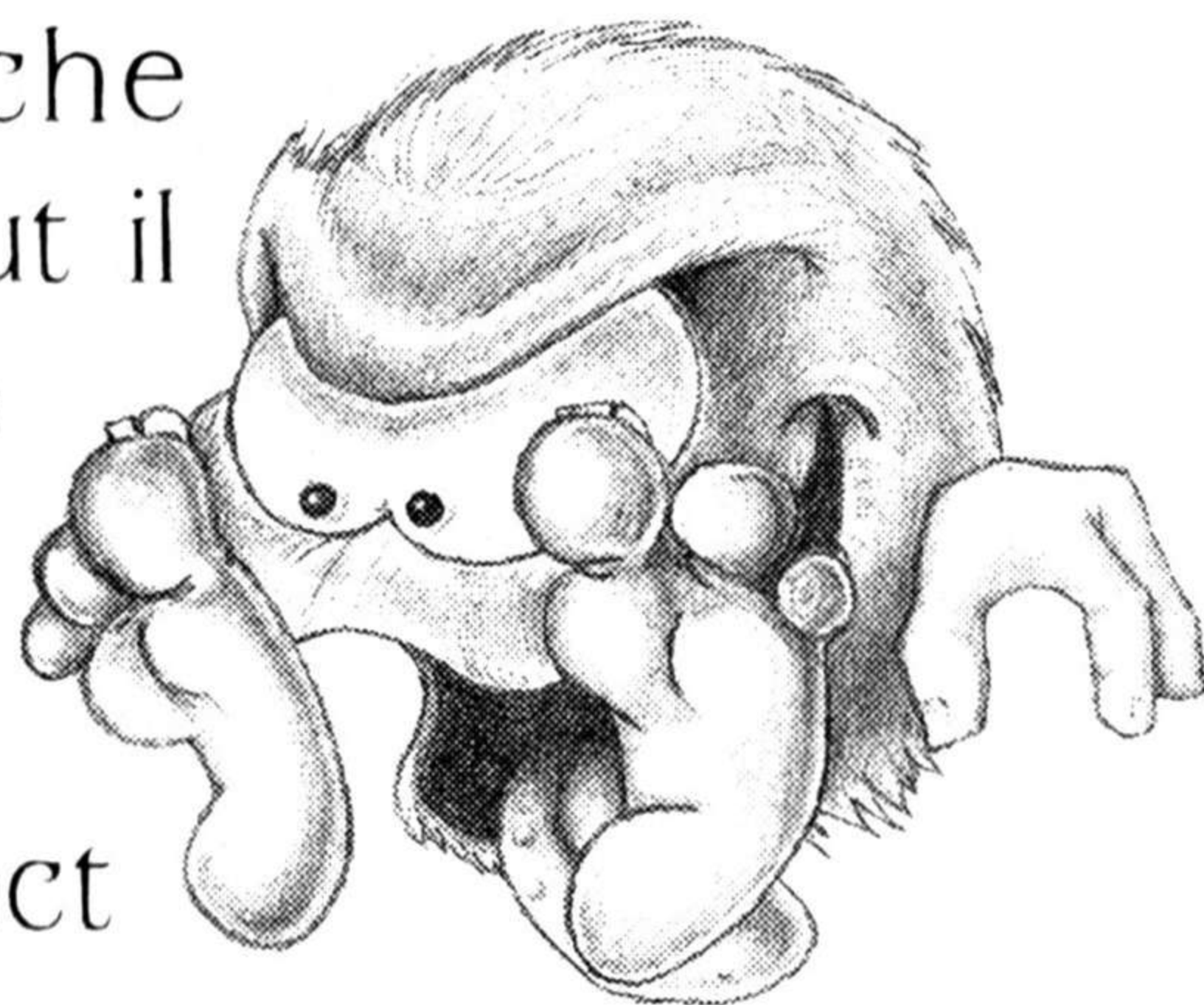
LES CAPACITES DES TINIES

Vous pouvez déplacer votre Tiny avec un joystick ou avec le clavier.

- Joystick a droite ou a gauche/
Flèche droite ou gauche: déplacement latéral du Tiny (en l'air ou à terre).



- Joystick vers le haut / Flèche haut: saut du Tiny. A chaque saut il prend de l'élan jusqu'à atteindre sa hauteur maximale (au bout de trois sauts). On ne peut sauter que si l'on est en contact avec le sol au début du saut.



- Joystick vers le haut et à droite ou à gauche / Flèches haut et droite ou gauche: saut en biais du Tiny.
- Bouton feu / Barre espace: utilisation du pouvoir du Tiny en rapport avec sa couleur.

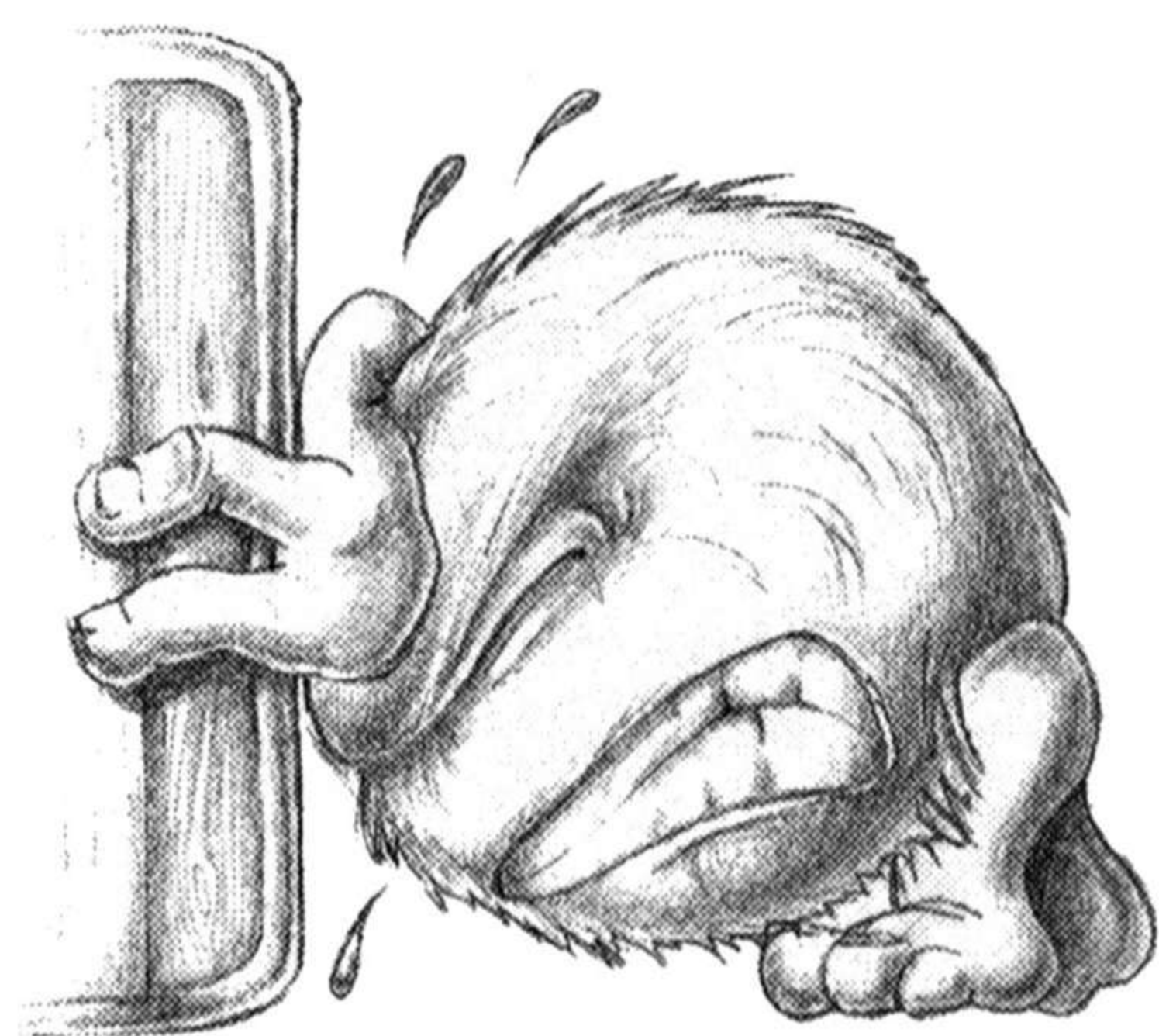
Attention! sur Amiga, la barre espace est remplacée par la touche "Shift".

- Joystick vers le bas / Flèche bas: transformation du Tiny s'il se trouve sur une surface solide. Appuyer une fois désassemble le Tiny. On peut ensuite choisir sa couleur avec le joystick à droite ou à gauche / Flèche droite ou gauche. On le réassemble avec le joystick vers le haut / Flèche haut.



Tous les Tinies peuvent marcher et courir (sur les surfaces solides), nager à la surface de l'eau (note: on ne peut sortir de l'eau que si la rive est au même niveau que la surface de l'eau).

Ils peuvent aussi pousser des objets. Il suffit pour cela de placer le Tiny près d'un objet et de le faire marcher dans la direction souhaitée. Si l'objet peut être déplacé, il bougera. Si l'objet tombe dans de l'eau ou du sable, cela fera monter le niveau.



LES POUVOIRS DES TINIES

Chaque couleur donne des capacités et des pouvoirs spécifiques aux Tinies.

POUVOIR JAUNE



Quand le Tiny est jaune il peut lancer des boules de feu. Bouton Feu/Barre espace: Tir. Ces boules de feu peuvent être d'intensités très variées: plus longtemps vous resterez appuyé sur

le bouton feu/barre espace, plus le tir sera puissant.

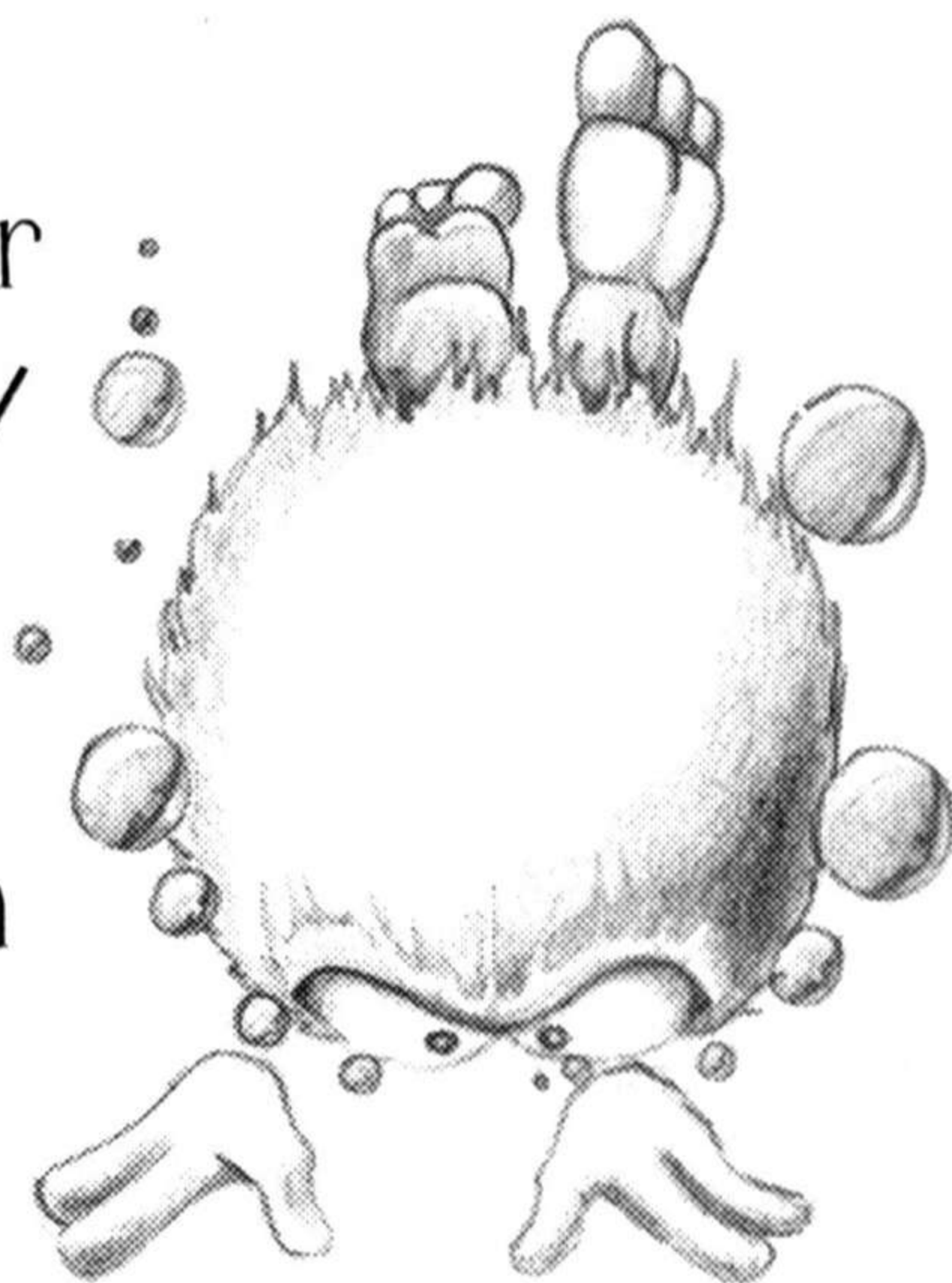
Lorsqu'un tir est en préparation, on ne peut pas déplacer le Tiny, mais il peut néanmoins continuer sur son élan.

Le Tiny jaune peut également passer à travers les flammes.

POUVOIR BLEU

Quand le Tiny est bleu il peut plonger sous l'eau (Joystick vers le bas / Flèche bas dans l'eau).

Il peut aussi cracher des bulles d'air (pour attaquer ses ennemis). Bouton feu / Barre espace.

**POUVOIR VERT**

Quand le Tiny est vert il peut lancer un fil et s'accrocher à tous les objets et décors sur lesquels il est possible de marcher (sol, branches, pierres, plateformes...), mais aussi à la plupart des ennemis volants.

Bouton feu / Barre espace
 (en l'air): Accroche le fil à un
 objet du décor s'il se trouve à
 moins d'un demi écran du tiny.
 Bouton feu et une direction /
 Barre espace et une direction:
 Accroche le fil en diagonale. S'il n'y
 a pas d'objet accrochable en diagonale,
 le fil tentera de s'accrocher à la verticale.



Bouton feu et haut ou bas / Barre espace et haut ou
 bas quand le fil est déjà accroché: allonge ou
 raccourcit le fil.

Une fois accroché, le Tiny sera décroché si:

- un ennemi ou un objet coupe le fil
- le bouton feu/Barre espace est lâché
- il cogne un objet en mouvement
- vous éteignez votre machine

Le Tiny peut également
 tirer à lui certains objets
 en lançant sa corde sur
 eux et en marchant
 ensuite dans le sens
 inverse.



POUVOIR ROUGE

Quand le Tiny est rouge, il devient si vorace qu'il peut manger certains éléments du décor.

Bouton feu / Barre espace: dévore le décor en dessous de lui.



Bouton feu et joystick vers la droite ou la gauche / Barre espace et flèche droite ou gauche: dévore le décor à droite ou à gauche.

LES TELEPORTEURS

Les téléporteurs sont signalés par des petites étoiles scintillantes. Tout ce qui les traverse est instantanément téléporté dans un autre endroit (non signalé mais toujours le même à chaque voyage). Le Tiny peut y pousser des objets et même des ennemis pour les téléporter.

LES CHAMPS DE COULEUR

Quand le Tiny en traverse un, il perd le pouvoir correspondant à la couleur du champ. Pour regagner ce pouvoir il doit retraverser le champ. Chaque nouveau passage active ou désactive ce pouvoir.

TIPS

Le Tiny est détruit:

- s'il touche un objet pointu.
- s'il passe dans les flammes (sauf si c'est un Tiny jaune).
- s'il tombe dans une flaque d'acide (il est dissous).
- si le temps imparti est écoulé (à moins d'être dans dans un tableau bonus).
- s'il dit des gros mots.

Le Tiny accumule des vies supplémentaires:

- après avoir ramassé 100 bonus.
- en ramassant un œuf.
- en flattant bassement les concepteurs du jeu (cartes de crédit acceptées).

Le jeu est automatiquement sauvegardé tous les 5 niveaux.

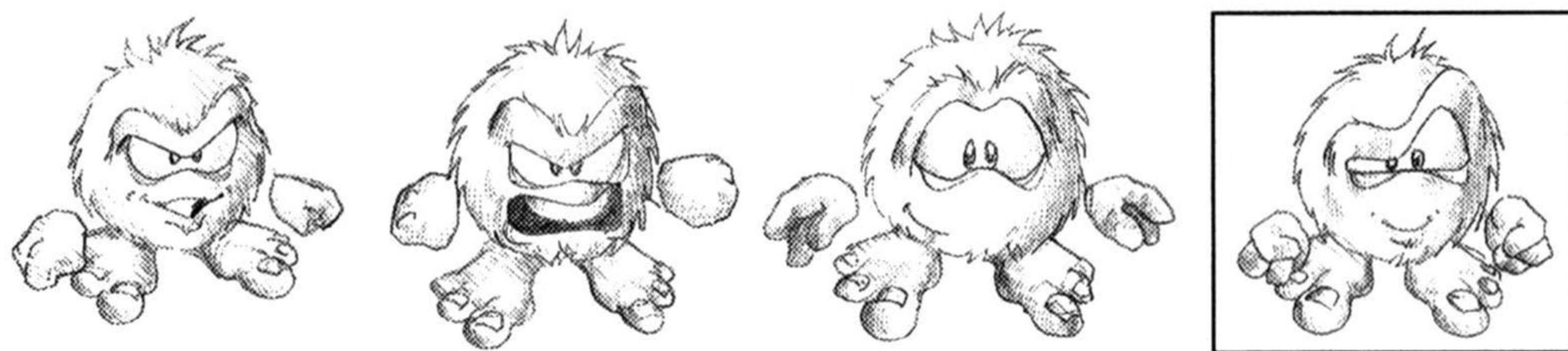
Il y a des courants d'air et d'eau auxquels le Tiny est soumis. Faites attention!

Cherchez les tableaux bonus en mangeant le décor ou en le bombardant de boules de feu. Il y en a partout!

Ne croyez pas trop vite que le jeu est fini. Il y a toujours des surprises avec les Tinies.

L'ECRAN DE JEU

Divers renseignements figurent en bas de votre écran de jeu (s'ils n'y figurent pas, c'est que votre moniteur est éteint ou que la touche "D" a été enfoncé):



Sélection de la couleur. Ceux que vous ne pouvez pas choisir sont en noir. Celui qui est choisi est encadré.



Il vous signale le temps qu'il vous reste pour trouver la sortie.



Il indique le total des bonus ramassés.



Il indique le nombre de vies qu'il reste au Tiny.

Sur les machines où le jeu ralentit, vous pouvez en appuyant sur la touche "D", faire disparaître ces renseignements (cela accélérera considérablement le jeu).

CARTE DE REFERENCE

ENVIRONNEMENT NÉCESSAIRE

IBM PC & 100% compatibles

Moniteur VGA

Dos 3.3 ou plus récent

571 Ko de mémoire minimum

AMIGA 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000 et 4000.

Moniteurs PAL, NTSC, VGA.

1 mo de mémoire minimum

INSTALLATION

IBM PC & 100% compatibles

Ce jeu devra obligatoirement être installé sur le disque dur. Pour cela, insérez la disquette 1 dans le lecteur et tapez A: si la disquette se trouve dans le lecteur A, ou B: si la disquette se trouve dans le lecteur B. Tapez alors INSTALL, et suivez les instructions.

Pour lancer le jeu à partir, allez dans le répertoire approprié du disque dur et tapez GO.

AMIGA

Utilisation sur disquette: Insérez la disquette 1 dans le lecteur interne, et allumez l'ordinateur. Il est également possible de démarrer directement le jeu en insérant la disquette 2.

Depuis le Workbench, insérez la disquette 2 et cliquez sur l'icône "Fury of the Furries".

Installation sur disque dur:

Insérez la disquette 2, cliquez sur l'icône INSTALL depuis le Workbench et suivez les instructions.

COMMANDES PENDANT LE JEU

S	Son marche/arrêt
P	Pause
D	Barre de renseignements affichée/cachée
ESC	Abandon
ESC + Entrée	Quitte le jeu (PC)

TIPS

Le jeu est constitué de plus de 100 niveaux, Vous trouverez tout au long du jeu une multitude de tableaux bonus. A vous de faire preuve d'astuce, et de patience, pour améliorer votre score.

Tous les 20 niveaux, une surprise vous attend.

PROTECTION

Lorsque vous jouez à Fury of the Furries, le jeu vous demandera d'entrer un code de protection. Ce code est composé d'une lettre et de 3 chiffres. La lettre correspond à la colonne, et les 3 chiffres à la ligne. A l'intersection de la ligne et de la colonne, vous découvrirez le code de protection. Tapez ce code à l'aide du clavier, puis validez pour lancer le jeu.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si tu rencontres des difficultés techniques avec ce jeu, s'il ne fonctionne pas correctement par exemple, entre en relation avec notre service technique.

Technical Services
Mindscape International Ltd
Priority House
Charles Avenue
Burgess Hill
West Sussex RH15 9PQ
Angleterre
Téléphone: +44 (0) 444 239600
(de 9 h 30 à 16 h 30, du lundi au vendredi)
Fax: +44 (0) 444 248996

Nous ne fournissons que des conseils en cas de difficultés techniques, mais aucuns trucs et astuces de jeu.

Spielentwurf

ORIGINALIDEE
TECHNISCHE LEITUNG
SPIELENWURF
PROGRAMMIERUNG
GRAFIK
MUSIK
SOUNDEFFEKTE
ZUSAETZLICHE | GRAFIK
ZUSAETZLICHES | DESIGN
MUSIKEINLAGEN | LIBSYS™
HANDBUCH

Jean Michel Ringuet et Thierry Robin
Eric Metens
Cyrille Fontaine
Sébastien Wloch
François Rimasson
Frédéric Motte
Olivier Bailly-Maître
Lionel Gischler et Jean Michel Ringuet
Franck Perruchot
Karl Alexandre
Jean Michel Ringuet et Thierry Robin

Besonderer Dank gilt Stéphane Lavoisard

Urheberrecht

Diese Software und die Begleitdokumentation sind durch das internationale Urheberrecht geschützt. Dieses verbietet insbesondere die Kopie, Reproduktion oder Übersetzung der Software und der Begleitdokumentation mit jedweden Mitteln ohne schriftliche Genehmigung des Urhebers. Der auf der Garantiekarte eingetragene Eigentümer hat das Recht, eine einzige Sicherungskopie anzufertigen.



KALISTO

29 rue de l'École Normale
33073 Bordeaux Cedex - FRANCE
Tel. : (33) 56 02 34 34 - Fax : (33) 56 17 22 92

DIE RÜCKKEHR

Die Tinies sind wahrscheinlich die durchtriebensten Wesen der ganzen Galaxis. Sie haben einen recht eigenen Sinn für Humor (einen schlechten, würden manche sagen). Als aufständische Tinies ein Testraumschiff auf ihrem Heimatplaneten Sklumph entwendeten, war klar, daß das schlimme Ende nicht lange auf sich warten lassen würde. Die haarigen Piraten zogen mit dem Vorhaben los, auf der Erde einzufallen, um überall Unfrieden zu stiften. Glücklicherweise wurden nicht wiedergutzumachende Schäden gerade noch rechtzeitig verhindert.

Das Schiff befindet sich jetzt auf der Rückkehr zum Sklumph, an Bord die inzwischen wieder vernünftigen Tinies. Allen Anzeichen zufolge steht ihnen jedoch noch einiges bevor ...

Als sie das Sternbild der Credalis erreichen, beginnt der Bordcomputer auf dem Schiff der Rebellen plötzlich, eine Flut von Daten auszuspucken. Irgend etwas ist im Gange auf Sklumph!

EIN NEUER HERRSCHER

Während die Rebellen in der Fremde weilten, rief der König der Tinies die Weisen des Landes (die einzigen Tinies, die mehr als eine Stunde lang ernst bleiben können) zusammen. Er hatte sich zur Aufgabe gemacht, dem allgemeinen Chaos ein Ende zu bereiten. Der älteste Weise fand eine Lösung: eine Maschine, welche die kleinen flauschigen Geschöpfe in friedliebendere Wesen verwandeln würde. Nachdem die ersten Versuche erfolgreich verliefen, machte man sich schnell daran, einen nach dem anderen Tiny der Behandlung zu unterziehen.

Das war natürlich nicht nach jedermanns Geschmack: Diejenigen mit dem schwärzesten Humor beschlossen, sich der Sache zu widersetzen. Sie starteten eine Expedition zum Königsschloß, wo sie die Maschine finden wollten. Einer der Tinies – zweifelslos ein schlimmerer Bösewicht als die anderen – beschloß, sich der Maschine zu bedienen, um selbst die Herrschaft zu übernehmen. Er verwandelte zwei seiner Gefolgsleute in fürchterliche, hirnlose Monster. Trunken vor Macht nahm der Böse den König gefangen und erklärte sich dann zum neuen Herrscher über Sklumph.

Nun leidet der Böse unter Verfolgungswahn. Überall sieht er Feinde. Zu seinem Schutz ließ er eine riesige Maschine zur Verwandlung all seiner Gegner konstruieren.

Heute gibt es nur noch wenige echte Tinies: Der Großteil wurde in willenlose Wesen oder aggressive Tiere verwandelt, welche ziellos über den Planeten ziehen. Der König ist ein Gefangener in seinem eigenen Schloß und kann nichts tun für seine Untertanen. Der Böse macht sich auf dem fremden Thron breit und hängt seinen schlechten Gedanken nach.

DIE MISSION

Die Tinies müssen auf Sklumph zurückkehren, um der Herrschaft des Typrannen ein Ende zu bereiten. Als Hilfsmittel verfügen sie über drei magische Ringe, die von einem steinalten Zauberer angefertigt wurden. Die Ringe haben die Macht, die brachliegenden Fähigkeiten der Tinies zu erwecken. Jedes dieser kleinen Wesen hat jeweils nur eine bestimmte Farbe (gelb, grün, rot oder blau); unter bestimmten Bedingungen kann es sich jedoch verwandeln. Und hierbei helfen die Ringe.

Mit den drei Ringen am Finger kann ein Tiny jede beliebige Farbe und die damit verbundenen Kräfte annehmen.

Aber Vorsicht! Der Böse kennt die Fähigkeiten, die in den Tinies stecken, und ließ daher zu seinem Schutz überall Farbfelder errichten. Diese Farbfelder sind Energiestrahlen, die dazu dienen, die Tinies vom Mißbrauch ihrer Macht abzuhalten.

DIE AUFGABE

Du und kein anderer mußt den mit den drei Ringen bewaffneten Tiny bei der Erfüllung seiner Aufgabe – Rettung des Königs der Tinies und Sturz des Bösen – begleiten.

MACH DICH AUF!

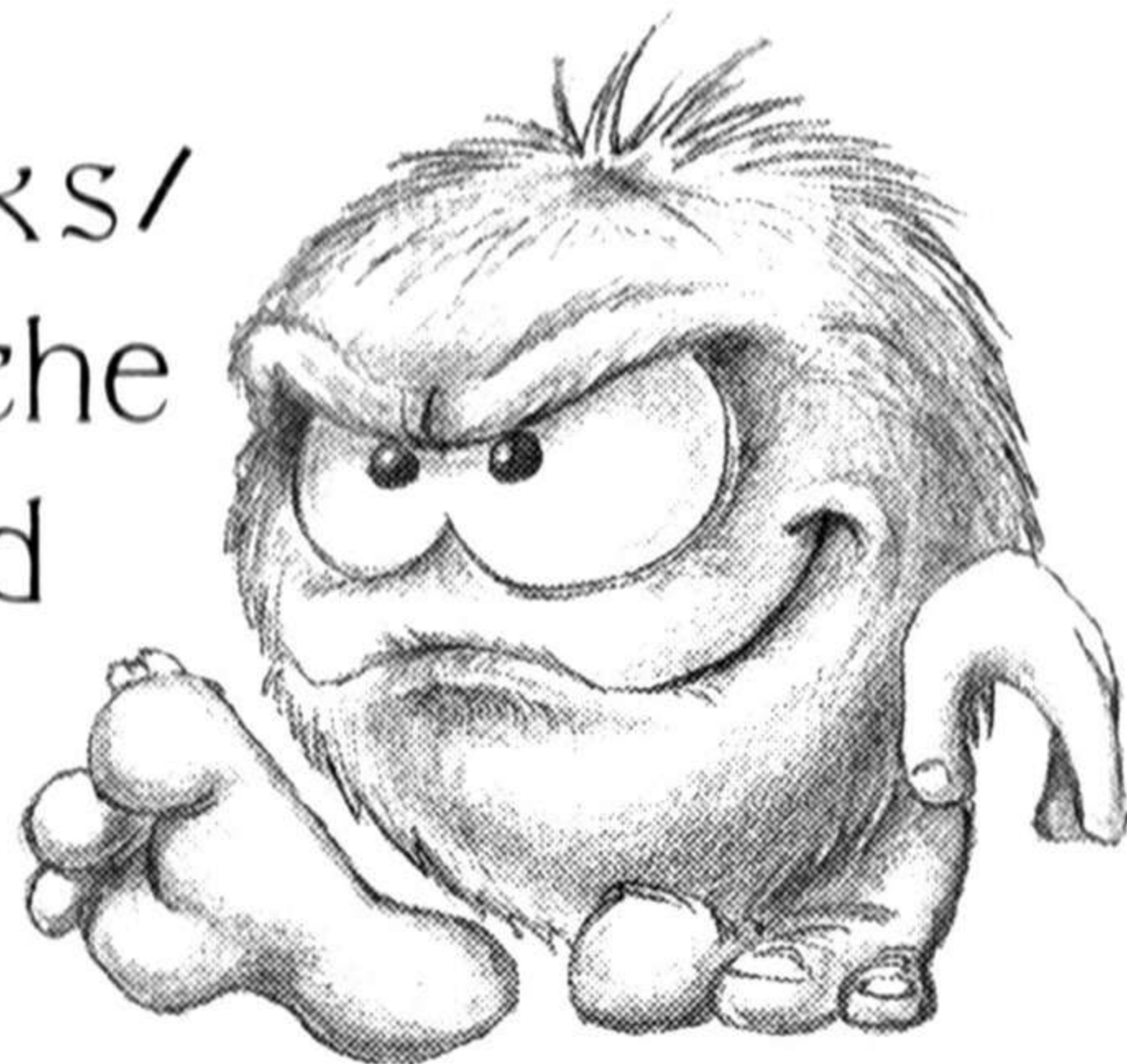
DIE AUFGABE

Dein Ziel ist es, zum Schloß zu gelangen, um den König aus den Klauen des Usurpators zu befreien. Hierfür mußt Du zunächst die acht Regionen von Sklumph durchqueren. Zum Verlassen eines Fensters mußt Du den Ausgang (immer durch das Schild "Exit" gekennzeichnet) finden.

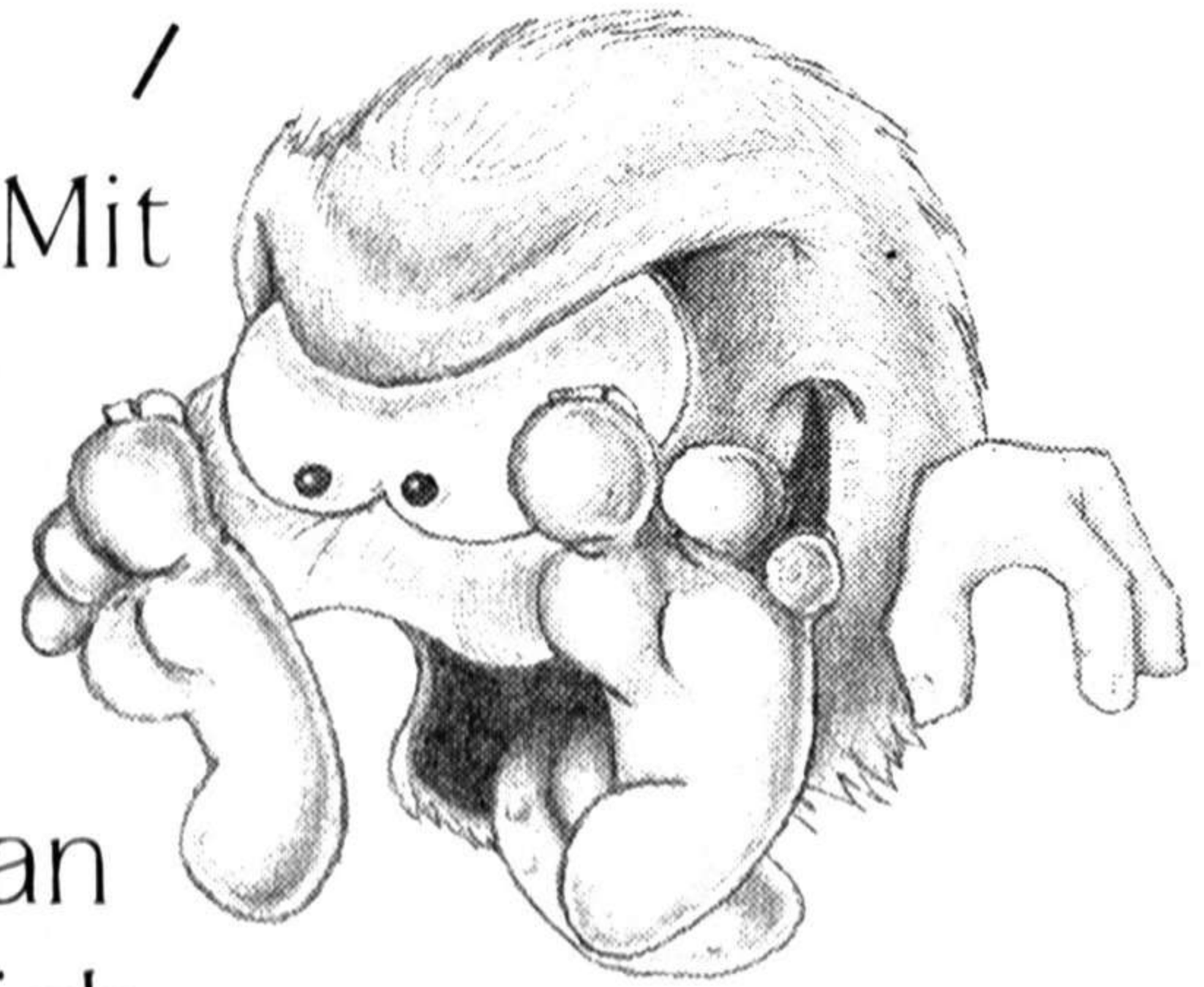
DIE STEUERUNG DER TINIES

Du kannst Deinen Tiny mit dem Joystick oder über die Tastatur steuern.

- Joystick nach rechts oder links/
rechte oder linke Cursortaste: Seitliche
Bewegung des Tins (in der Luft und
auf dem Boden).



- Joystick nach oben / Aufwärtscursortaste: Sprung. Mit jedem Sprung bekommt der Tiny mehr Schwung, bis er schließlich die maximale Höhe erreicht (nach drei Sprüngen). Man kann nur springen, wenn man sich zu Beginn auf festem Boden befindet.



- Joystick nach oben und nach rechts oder links/Aufwärts- und rechte oder linke Cursortaste: Diagonaler Sprung.
- Feuertaste/Leertaste: Einsatz der durch die Farbe des Tinys festgelegten Fähigkeit.

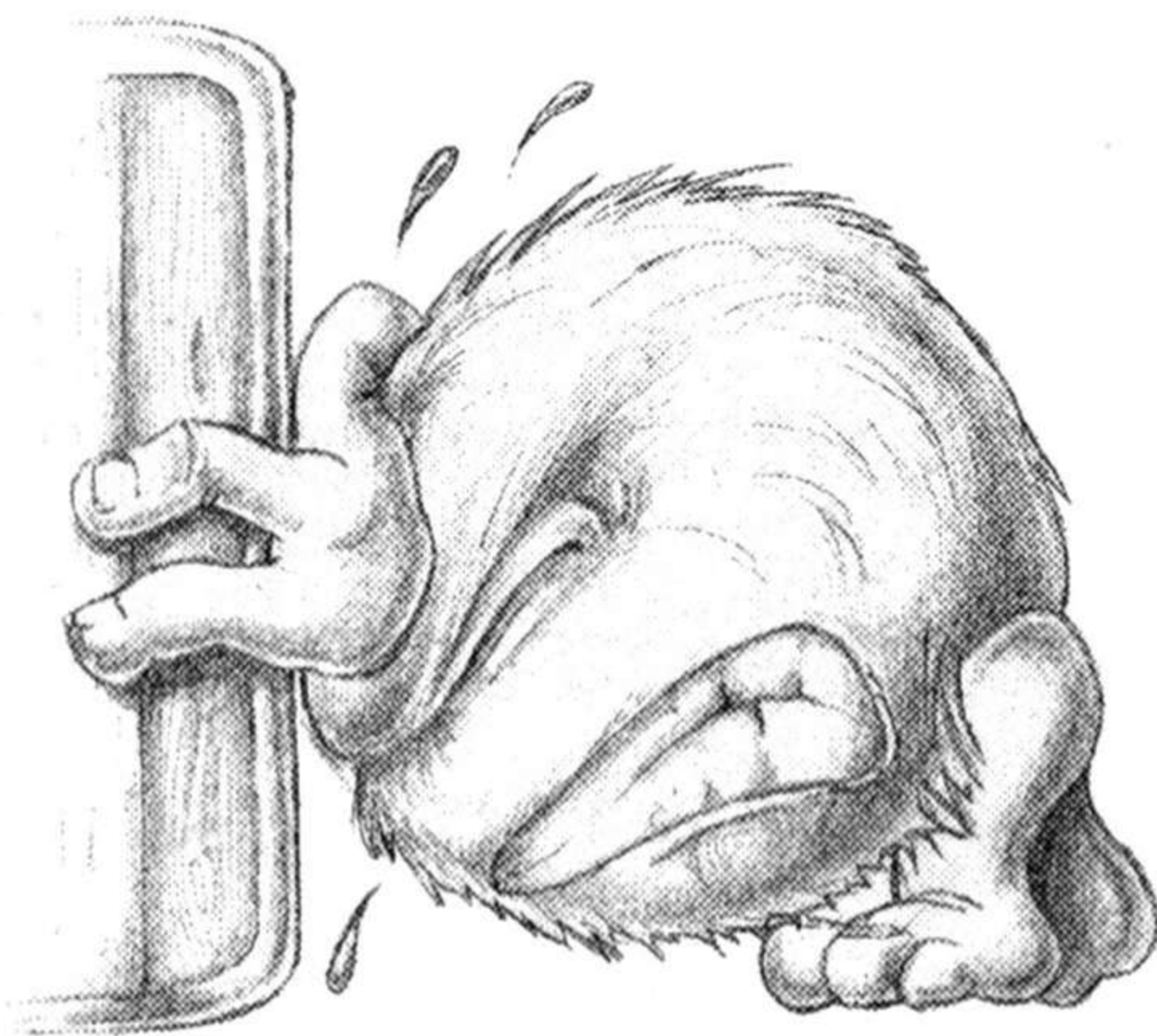
Achtung! Auf dem Amiga wird die Leertaste durch die Umschalttaste ersetzt.

- Joystick nach unten/Abwärtskursortaste: Verwandlung des Tinys, sofern er sich auf einer festen Oberfläche befindet. Nach einmaligem Drücken löst sich der Tiny in seine Bestandteile auf. Durch Bewegen des Joysticks nach rechts oder links / mit der rechten oder linken Kursortaste kann dann die gewünschte Farbe gewählt werden. Damit der Tiny wieder feste Gestalt annimmt, wird der Joystick nach oben /die Aufwärtskursortaste gedrückt.



Sämtliche Tinies können gehen und laufen (auf festen Oberflächen) und im Wasser schwimmen (Hinweis: Man kann das Wasser nur verlassen, wenn das Ufer auf gleicher Höhe wie die Wasseroberfläche verläuft).

Außerdem können sie Gegenstände verschieben. Hierfür bewegt man den Tiny nahe an den Gegenstand und läßt ihn dann in die gewünschte Richtung gehen. Wenn der Gegenstand verschoben werden kann, bewegt er sich. Wenn ein Gegenstand in Wasser oder Sand fällt, wird der Level erhöht



DIE BESONDEREN FÄHIGKEITEN DER TINIES

Jede Farbe verleiht den Tinies besondere Fähigkeiten.

GELB



Wenn der Tiny gelb ist, kann er Feuerbälle werfen. Geschossen wird mit der Feuertaste bzw. der Leertaste. Die Wirksamkeit der Feuerbälle variiert: je länger die entsprechende Taste gedrückt wird, desto wirkungsvoller ist der Schuß.

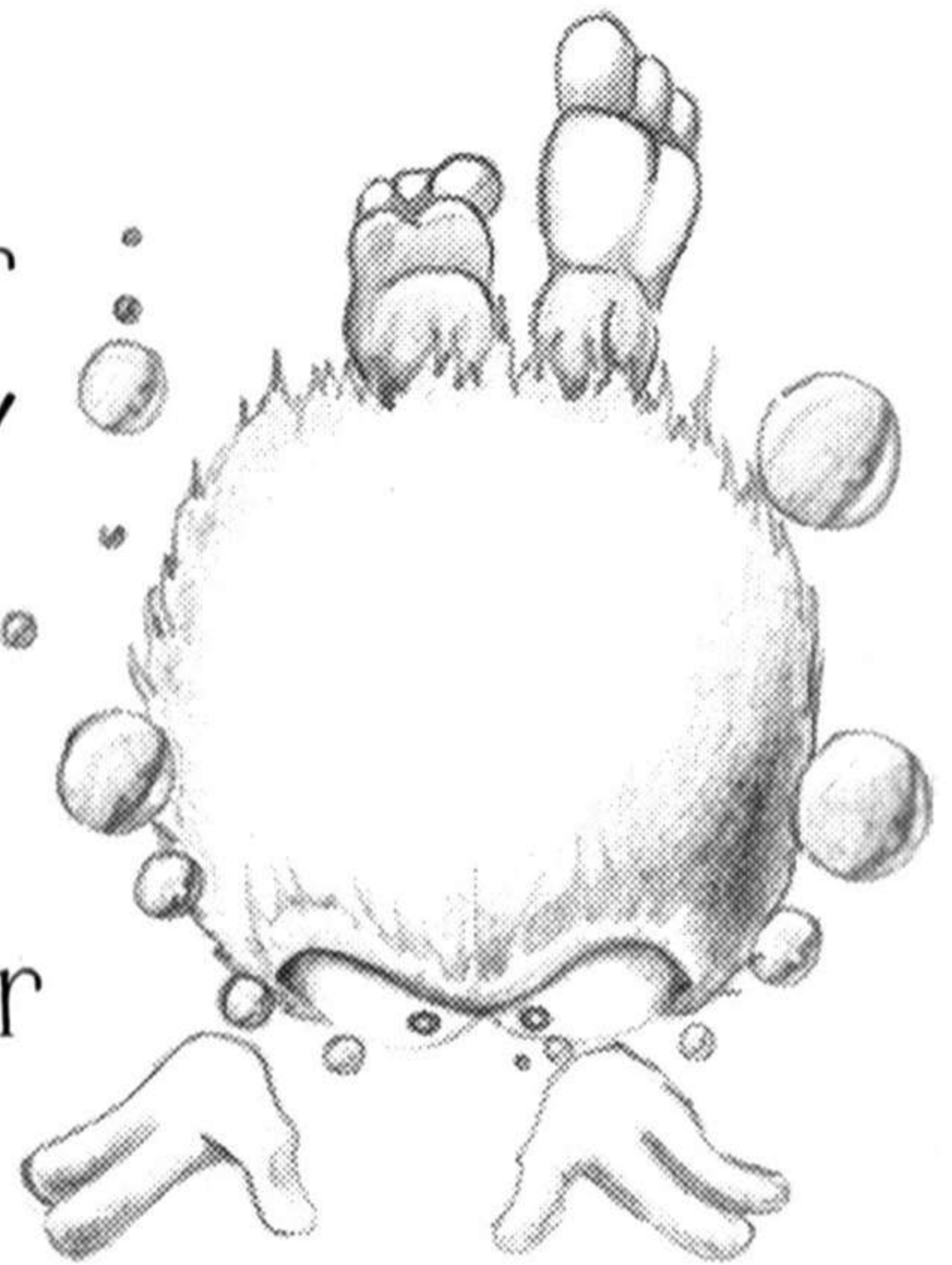
Wird ein Wurf vorbereitet, kann der Tiny nicht mehr versetzt werden. Sein Schwung wird jedoch nicht beeinträchtigt.

Ein gelber Tiny kann durch Feuer gehen.

BLAU

Wenn der Tiny gelb ist, kann er tauchen (Joystick nach unten/ Abwärtskursortaste im Wasser).

Zudem kann er Luftblasen spucken (zum Angreifen seiner Gegner oder Erhöhen des Wasserspiegels an engen Stellen). Feuertaste/Leertaste.



DEUTSCH



GRÜN

Wenn der Tiny grün ist, kann er ein Seil werfen und sich nicht nur an allen begehbaren Gegenständen und Teilen der Umgebung (wie dem Boden, Zweigen, Steinen und Plattformen) sondern auch noch an fast allen fliegenden Gegnern festhaken.

Feuertaste/Leertaste (und in der Luft): Das Seil an einem Gegenstand festhaken, der mindestens einen halben Bildschirm vom Tiny entfernt ist.



Feuertaste/Leertaste und eine Richtung: Das Seil auf einer Diagonalen festhaken. Wenn sich an der Stelle kein passender Gegenstand befindet, wird versucht, das Seil senkrecht zu befestigen.

Feuertaste/Leertaste und eine Richtung, wenn das Seil bereits festgehakt ist: Verlängern bzw. Verkürzen des Seils.

Wenn das Seil festgehakt ist, wird der Tiny in folgenden Fällen wieder davon gelöst:

- wenn ein Feind oder Gegenstand das Seil durchschneidet
- wenn die Feuertaste/Leertaste losgelassen wird
- wenn er beim Vorbeigehen an einen Gegenstand stößt
- wenn Du den Computer ausschaltest

Der Tiny kann auch Gegenstände zu sich ziehen, indem er sein Seil darauf wirft und dann in die entgegengesetzte Richtung geht.



Rot

Wenn der Tiny rot ist, wird er so gefräßig, daß er bestimmte Teile seiner Umgebung essen kann.

Feuertaste/Leertaste: Er verschlingt das Teil, auf dem er steht.

Feuertaste und Joystick nach rechts oder links/Leertaste und rechte oder linke Cursortaste: Er verschlingt das Teil zu seiner Rechten oder Linken.



TELEPORTS

Teleports sind durch kleine glänzende Sterne gekennzeichnet. Wer darüber hinweggeht, wird sofort an einen anderen Ort teleportiert (nicht gekennzeichnet, jedoch bei jeder Reise derselbe). Der Tiny kann Gegenstände und sogar Feinde über einen Stern schieben, um ihn zu teleportieren.

DIE FARBFELDER

Wenn der Tiny ein Farbfeld überquert, verliert er die der Farbe des Feldes entsprechende Fähigkeit. Um sie zurückzugewinnen, muß er das Feld noch einmal überqueren. Mit jeder Überquerung wird die Fähigkeit entweder aktiviert oder deaktiviert.

TIPS

Der Tiny ist vernichtet, wenn:

- er einen spitzen Gegenstand berührt
- er durch Feuer geht (sofern er nicht gerade gelb ist)
- er in eine Säurepfütze fällt (er löst sich auf)
- die erlaubte Zeit abgelaufen ist (sofern er sich nicht in einem Bonusfenster befindet).
- er mit Schimpfwörtern um sich wirft.

Der Tiny erhält zusätzliche Leben, wenn er:

- 00 Bonuspunkte gesammelt hat
- ein Ei aufnimmt
- den Erfindern dieses Spiels ganz schrecklich schmeichelt (Kreditkarten werden akzeptiert)

Das Spiel wird nach jeweils fünfs Levels automatisch gespeichert.

Luft- und Wasserströme können den Tiny vom Kurs abbringen. Hier ist äußerste Vorsicht geboten!

Bonusfenster findet man, indem man die Umgebung ißt oder mit Feuerkugeln bombardiert. Sie sind überall versteckt!

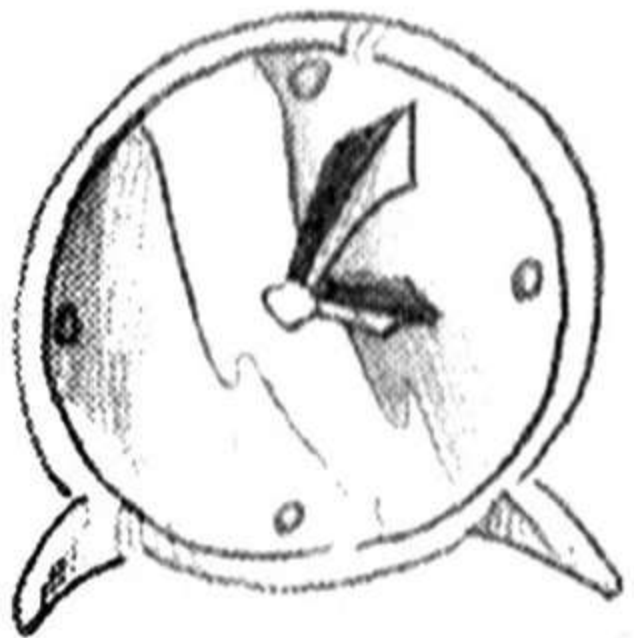
Glaube nicht zu früh, daß das Spiel vorbei ist. Bei den Tinies muß man immer auf Überraschungen gefaßt sein.

DER SPIELBILDSCHIRM

Am unteren Teil des Bildschirms erscheinen allerhand Informationen (wenn nicht, ist Dein Monitor ausgeschaltet):



Auswahl der Farbe. Nicht wählbare Farben sind schwarz dargestellt. Die aktuelle Farbe ist umrahmt.



Die Zeit, die verbleibt, um den Ausgang zu finden.



Die Anzahl der eingesammelten Bonuspunkte.



Die Anzahl der verbleibenden Leben.

Durch Drücken der Taste "D" werden die Informationen ausgeblendet ... und das Spiel auf langsamen Computern erheblich beschleunigt.

REFERENZKARTE

SYSTEMANFORDERUNGEN

IBM PC oder 100% Kompatible

VGA-Monitor

DOS 3.3 oder höher

Mindestens 571 KB Arbeitsspeicher

AMIGA 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000 und 4000

PAL-, NTSC- oder VGA-Monitor

Mindestens 1 MB Arbeitsspeicher

INSTALLATION

IBM PC und 100% Kompatible

Das Spiel muß auf Festplatte installiert werden. Hierfür Diskette 1 in das Laufwerk einlegen und A: oder B: eingeben, je nachdem, in welchem Laufwerk sich die Diskette befindet. Danach INSTALL eingeben und die Anweisungen befolgen.

Zum Starten des Spiels auf das entsprechende Verzeichnis auf der Festplatte wechseln und GO eingeben.

AMIGA

Spiel von Diskette: Diskette 1 in das interne Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Spiel kann auch direkt durch Einlegen der Diskette 2 gestartet werden.

Nach dem Laden der Workbench Diskette 2 einlegen und auf das Symbol "Fury of the Furries" klicken.

Installation auf Festplatte:

Diskette 2 einlegen, auf der Workbench auf das Symbol "INSTALL" klicken und die Anweisungen befolgen.

SPIELSTEUERUNG

S	Ton ein/aus
P	Pause
D	Informationen ein-/ausblenden
ESC	Abbrechen
Enter + ESC	Spiel beenden (PC)

TIPS

Das Spiel enthält mehr als 100 Ebenen.

Überall im Spiel sind zahlreiche Bonusfenster versteckt. Mit etwas Köpfchen und Geduld kann man damit seine Punktzahl verbessern.

Alle 20 Ebenen erwartet den Spieler eine Überraschung.

KOPIERSCHUTZ

Um Fury of the Furries spielen zu können, muß ein Paßwort eingegeben werden, welches sich aus einem Buchstaben und 3 Zahlen zusammensetzt. Der Buchstabe gibt eine Spalte und die Zahlen die Zeile an. An der Schnittstelle zwischen der Zeile und der Spalte ist das Paßwort zu finden. Das Paßwort über die Tastatur eingeben, um das Spiel zu starten.

TECHNISCHER SUPPORT

Solltest Du im Zusammenhang mit diesem Spiel irgendwelche Probleme haben – wenn es zum Beispiel nicht laufen sollte – dann wende Dich bitte an unsere Technische Support-abteilung:

Technical Services

Mindscape International Ltd

Priority House

Charles Avenue

Burgess Hill

West Sussex RH15 9PQ

England

Telephone: +44 444 239600 (09.30 bis 16.30 werktags)

Fax: +44 444 248996

Unser Technisches Team kann leider keine Spieltips und Hinweise geben, sondern ausschließlich technische Probleme lösen.

Gruppo creativo

IDEA ORIGINALE	Jean Michel Ringuet et Thierry Robin
DIRETTORE TECNICO	Eric Metens
PROGETTAZIONE DEL GIOCO	Cyrille Fontaine
PROGRAMMAZIONE	Sébastien Wloch
GRAFICA	François Rimasson
MUSICHE	Frédéric Motte
EFFETTI SONORI	Olivier Bailly-Maître
GRAFICA SUPPLEMENTARE	Lionel Gischler et Jean Michel Ringuet
PROGETTAZIONE SUPPLEMENTARE	Franck Perruchot
MODULI MUSICALI LIBSYS™	Karl Alexandre
MANUALE	Jean Michel Ringuet et Thierry Robin

Ringraziamenti speciali a Stéphane Lavoisard

DIRITTI D'AUTORE

Il presente software e la relativa documentazione sono protetti dalle convenzioni internazionali dei diritti d'autore. La copia, la riproduzione e la trasposizione su qualsiasi supporto di questo software e della relativa documentazione sono vietate in assenza del consenso scritto dell'autore. Il proprietario indicato sul documento di garanzia potrà quindi eseguire una sola copia di protezione.

ITALIANO



KALISTO

29 rue de l'École Normale
33073 Bordeaux Cedex - FRANCE
Tel. : (33) 56 02 34 34 - Fax : (33) 56 17 22 92

IL RITORNO

Probabilmente, le Tinie sono le creature più maliziose di tutta la galassia, con un senso dell'umorismo assai particolare (a detta di alcuni). Così, quando un gruppo di Tinie ribelli rapinò una base spaziale sperimentale sul proprio pianeta Sklumpf, la catastrofe era già nell'aria. I pirati pelosi partirono con l'intenzione di invadere la Terra e seminarvi la zizzania! Per fortuna, il danno irreparabile fu evitato appena in tempo.

Ora, la base spaziale sta finalmente tornando verso Sklumpf e le Tinie che si trovano a bordo hanno recuperato la ragione. Ma i giorni a venire si preannunciano movimentati...

Infatti, arrivando nella costellazione di Credalis, il computer della navicella ribelle sputa fuori, improvvisamente, una serie di dati: sta succedendo qualcosa su Sklumpf!

UN NUOVO SOVRANO

Mentre i ribelli erano lontani, il re delle Tinie aveva convocato tutti i suoi consiglieri (le uniche Tinie in grado di rimanere serie per più di un'ora) perché voleva porre fine al disordine. Il consigliere più anziano aveva trovato la soluzione: una macchina in grado di trasformare le piccole creature villose in esseri più socievoli. Dopo i primi tentativi andati a buon fine, le Tinie iniziarono ad essere trasformate una per una.

Ciò, tuttavia, non piacque ad alcune Tinie che decisero di opporsi a tale iniziativa e organizzarono una spedizione al castello del re per trovare la macchina. La più malvagia di esse decise di utilizzare la macchina per imporre il proprio dominio. Trasformò tutti gli esseri che si trovavano lì vicino in mostri orrendi e stupidi. Ubriaco di potere, il Cattivo fece catturare il re, quindi si autoproclamò nuovo sovrano di Sklumpf.

Il Cattivo è anche paranoico. Vede nemici dappertutto e, per proteggersi da essi, ha fatto costruire una macchina gigantesca per trasformare tutti i suoi avversari.

Le vere Tinie rimaste sono ormai ben poche: ridotte quasi tutte allo stato di cose prive di volontà o di animali aggressivi, vagano per il pianeta. Il re, prigioniero nel suo castello, non può fare più nulla per i suoi sudditi. Il Cattivo, seduto su un trono che non gli appartiene, elabora pensieri malvagi.

LA MISSIONE

Ora le Tinie devono tornare su Sklumpf per porre fine al regno del tiranno. Per svolgere tale missione hanno a disposizione tre anelli magici fabbricati da un vecchio mago. Questi anelli fanno risvegliare delle capacità assopite. Ogni Tinia, infatti, può essere di un solo colore (giallo, verde, rosso o blu) ma, in alcuni casi, può trasformarsi grazie agli anelli. Con tutti e tre gli anelli al dito, una Tinia è in grado di assumere tutti i colori e di esercitare tutti i poteri che ne derivano.

Attenzione, però! Il Cattivo è al corrente delle capacità innate dei suoi simili e, per proteggersi, ha fatto installare dei campi di colore un po' dappertutto. Si tratta di raggi di energia utilizzati per impedire alle Tinie di abusare dei propri poteri.

L'IMPRESA

Solo voi potete condurre la Tinia munita dei tre anelli fino alla fine dell'impresa per salvare il re delle Tinie e sconfiggere il Cattivo.

TOCCA A VOI GIOCARE!

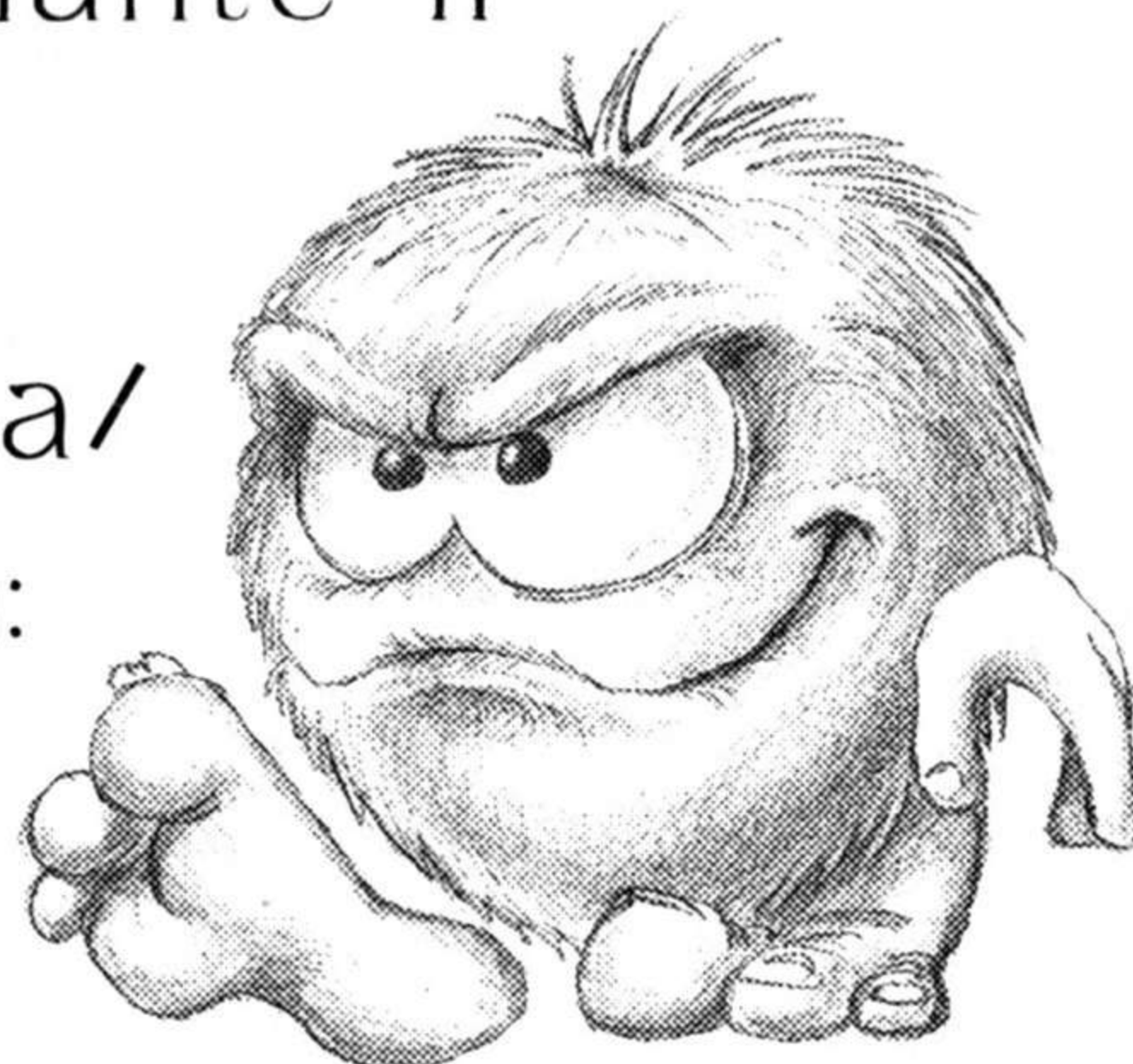
L'IMPRESA

Il vostro obiettivo è di raggiungere il castello per liberare il re dalle grinfie dell'usurpatore. Dovrete dapprima attraversare le otto regioni di Sklumpf. Per uscire da ogni schermo, dovrete trovare l'uscita [sempre segnalata con "exit"].

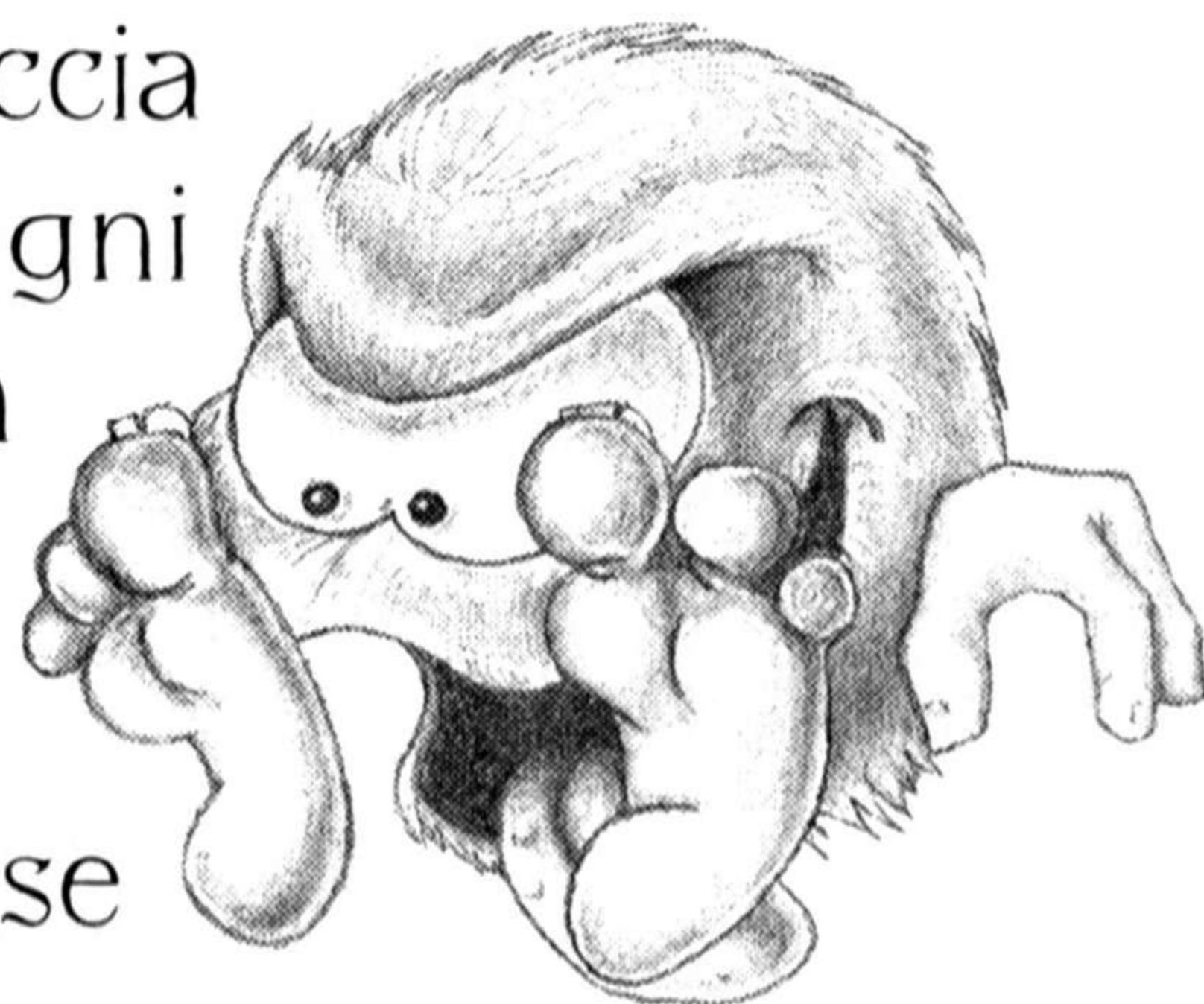
LE CAPACITÀ DELLE TINIE

Possibile muovere le Tinie mediante il joystick o la tastiera.

- Joystick a destra o a sinistra/
Tasto Freccia destra o sinistra:
spostamento laterale della Tinia
(per aria o per terra).



- Joystick in avanti/Tasto Freccia su: salto della Tinia. Ad ogni salto, arriva sempre più in alto fino a raggiungere l'altezza massima [al terzo salto]. , possibile saltare solo se si è a contatto col suolo.



- Joystick in avanti e a destra o a sinistra/Tasti Freccia su e destra o sinistra: salto in diagonale della Tinia.
- Pulsante del fuoco/Barra spaziatrice: sfruttamento del potere della Tinia in base al colore.

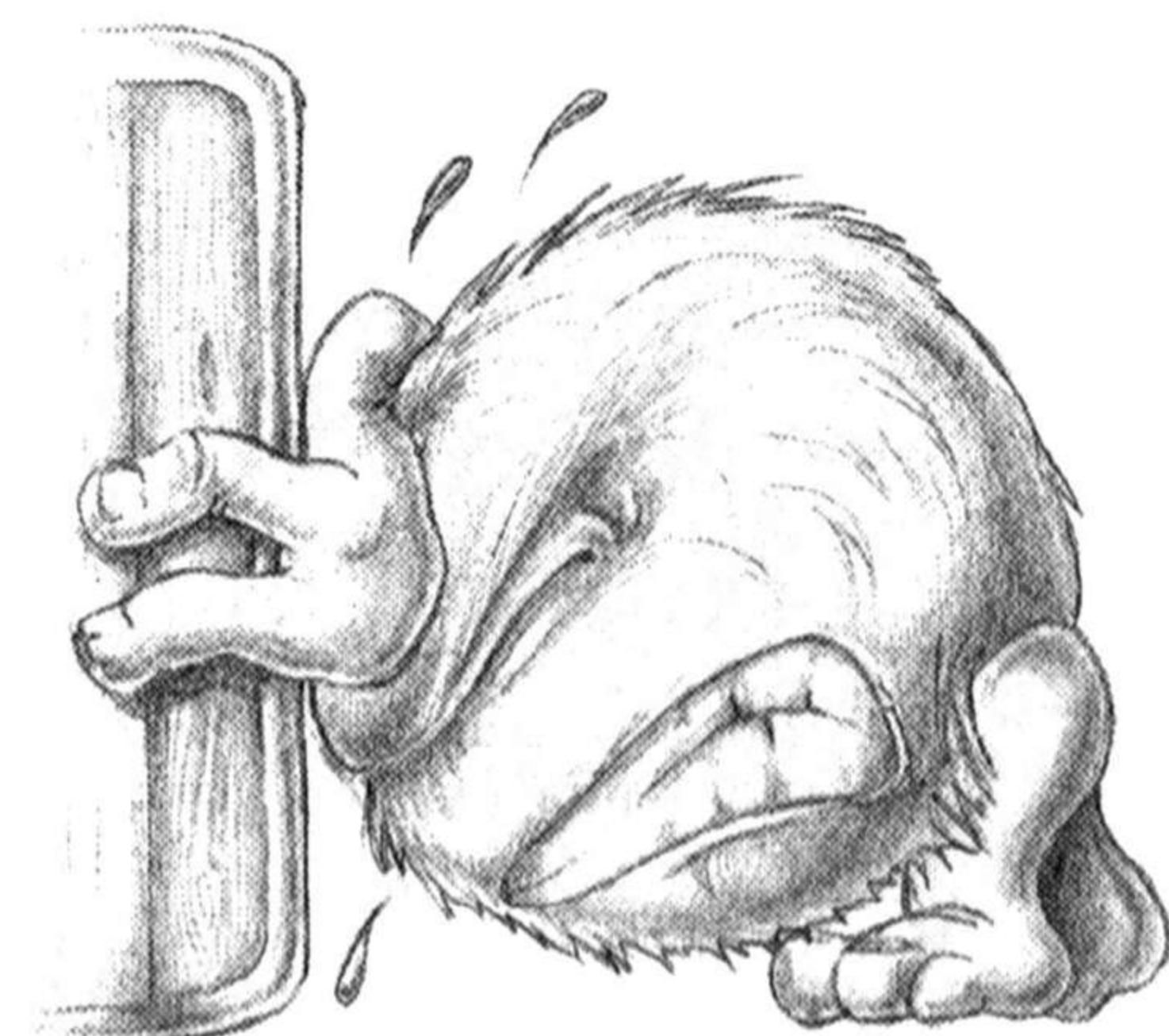
Attenzione! Su Amiga, la barra spaziatrice è sostituita dal tasto “Maiusc”.

- Joystick indietro/Tasto Freccia giù: trasformazione della Tinia se si trova su una superficie solida. Premendo una volta si scompone la Tinia. Quindi è possibile sceglierne il colore spostando il joystick a destra o a sinistra o premendo il tasto Freccia destra o sinistra. Per ricomporre la Tinia, spostare il joystick in avanti o premere il tasto Freccia su.



Tutte le Tinie possono camminare e correre (sulle superfici solide) e nuotare a pelo dell'acqua (nota: è possibile uscire dall'acqua solo se la riva è allo stesso livello della superficie dell'acqua).

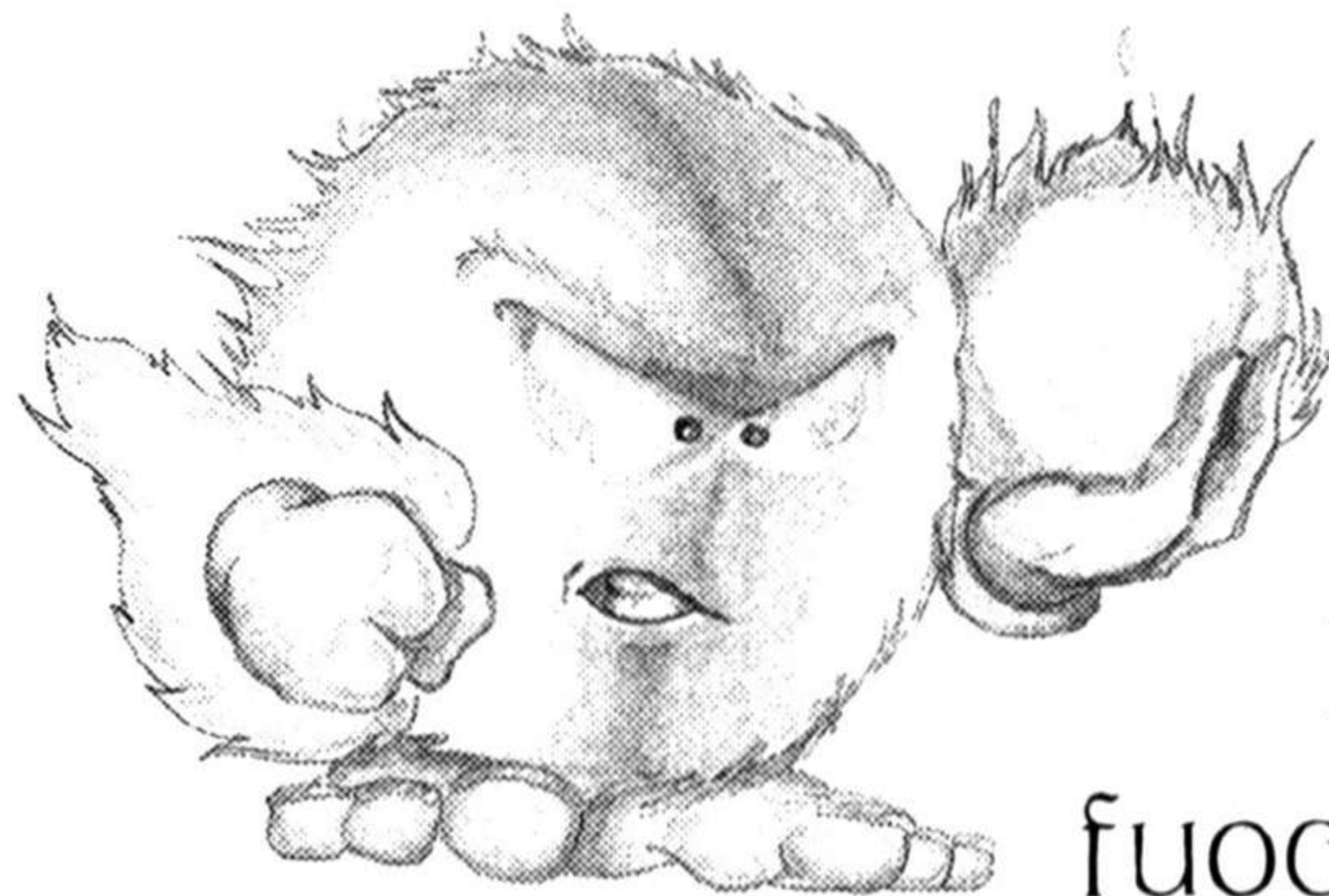
Le Tinie possono anche spingere oggetti. Per fare ciò, basta posizionare la Tinia vicino ad un oggetto e farla avanzare nella direzione desiderata. Se l'oggetto può essere spostato, inizierà a muoversi. Se un oggetto cade in acqua o sulla sabbia, il livello sale.



I POTERI DELLE TINIE

Ogni colore fornisce alle Tinie capacità e poteri specifici.

POTERE GIALLO



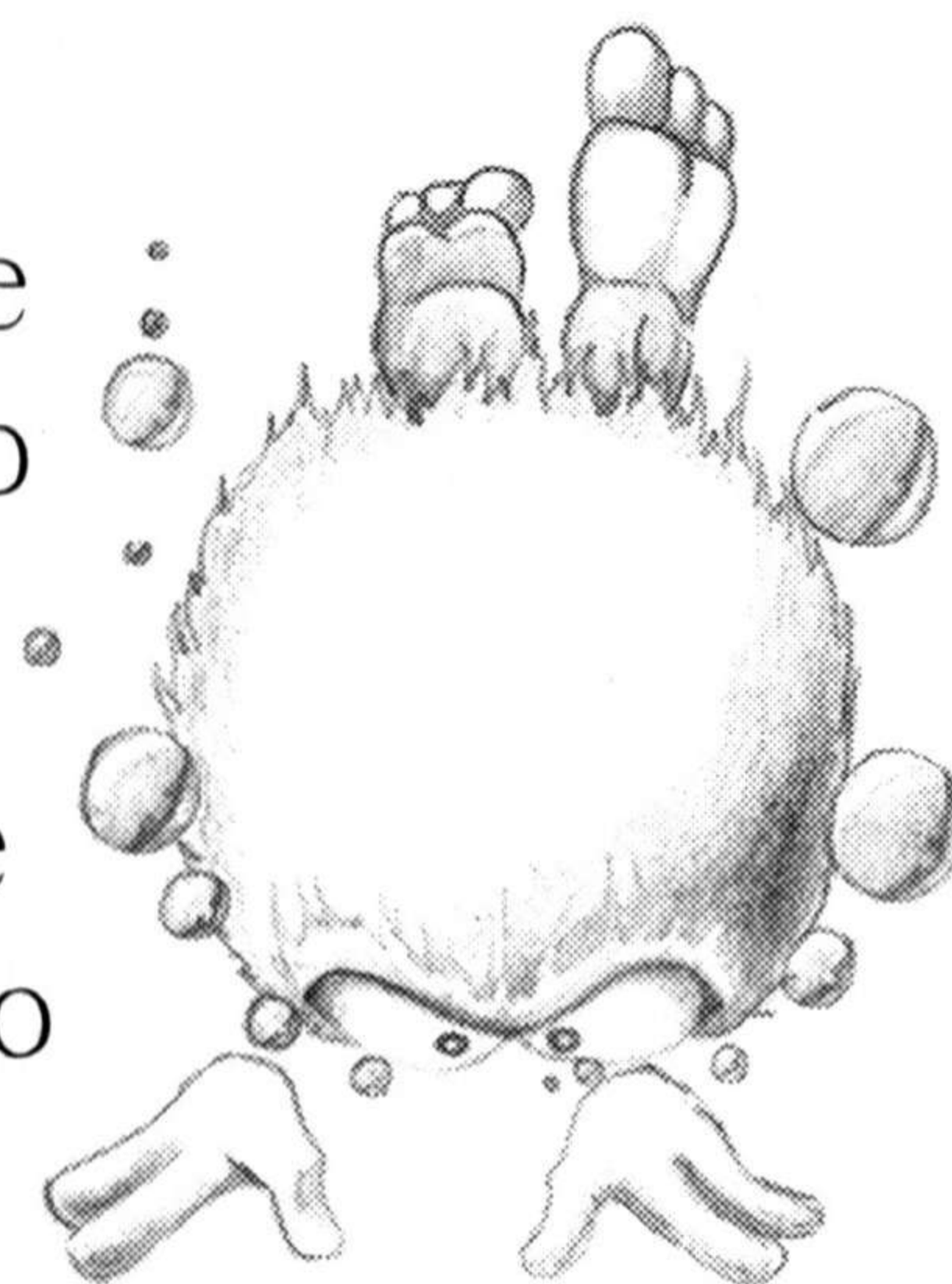
Quando la Tinia è gialla, può lanciare palle di fuoco. Pulsante del fuoco/Barra spaziatrice: Lancio. La potenza delle palle di fuoco può essere molto varia: più a lungo si tiene premuto il pulsante del fuoco o la barra spaziatrice, più il lancio sarà potente. Durante la preparazione di un lancio, non è possibile spostare la Tinia, ma lo slancio da essa preso continua.

La Tinia gialla può anche passare attraverso le fiamme.

POTERE BLU

Quando la Tinia è blu, può nuotare sott'acqua (Joystick indietro/Tasto Freccia giù nell'acqua).

La Tinia può anche emettere delle bolle d'aria (per attaccare i nemici o fare variare i livelli dei liquidi negli spazi stretti). Pulsante del fuoco/Barra spaziatrice.



POTERE VERDE

Quando la Tinia è verde, può lanciare una corda e aggrapparsi a tutti gli oggetti e agli elementi del paesaggio sui quali è possibile camminare (suolo, rami, pietre, piattaforme, ecc.), ma anche alla maggior parte dei nemici volanti.

Pulsante del fuoco/Barra spaziatrice (**mentre la corda è nell'aria**): consente di fissare la corda ad un oggetto circostante se si trova ad una distanza inferiore a mezzo schermo dalla Tinia.



Pulsante del fuoco e una direzione/
Barra spaziatrice e una direzione: consente di fissare la corda in diagonale. Se non vi è alcun oggetto a cui ci si possa aggrappare in diagonale, la corda tenterà di fissarsi in senso verticale.

Pulsante del fuoco e una direzione/Barra spaziatrice e una direzione quando la corda è già fissata: consente di allungare o accorciare la corda.

Una volta aggrappata, la Tinia si staccherà se:

- un nemico o un oggetto taglia la corda
- il pulsante del fuoco o la barra spaziatrice è rilasciato
- si scontra con un oggetto in movimento
- il computer viene spento

La Tinia può anche attirare a sé alcuni oggetti lanciando la corda su di essi e camminando quindi nella direzione opposta.



POTERE ROSSO

Quando la Tinia è rossa, diventa talmente vorace da mangiare alcuni elementi del paesaggio.

Pulsante del fuoco/Barra spaziatrice: divora il paesaggio sottostante.

Pulsante del fuoco e joystick verso destra o verso sinistra/ Barra spaziatrice e tasto Freccia destra o sinistra: divora il paesaggio a destra o a sinistra.



I TELETRASPORTATORI

I teletrasportatori sono segnalati da piccole stelle scintillanti. Tutto ciò che le attraversa viene immediatamente teletrasportato in un altro luogo (non indicato, ma sempre lo stesso ad ogni viaggio). La Tinia può spingervi sopra oggetti e addirittura nemici affinché siano teletrasportati.

I CAMPI DI COLORE

Quando la Tinia ne attraversa uno, perde il potere corrispondente al colore di tale campo. Per acquisire nuovamente tale potere, deve riattraversare il campo. Ad ogni passaggio, il potere viene attivato o disattivato.

SUGGERIMENTI

La Tinia viene distrutta:

- se tocca un oggetto appuntito.
- se passa tra le fiamme (tranne se si tratta di una Tinia gialla).
- se cade in una pozzanghera di acido (viene dissolta).
- se il tempo a disposizione scade (tranne se ci si trova in uno schermo bonus).
- se dice parolacce.

La Tinia accumula vite supplementari:

- dopo aver raccolto 100 bonus.
- quando raccoglie un uovo.
- compiacendo subdolamente gli ideatori del gioco [carte di credito accettate].

Il gioco viene salvato automaticamente ogni cinque livelli.

La Tinia è sottoposta a correnti d'aria e d'acqua. Fare attenzione!

Cercare gli schermi bonus mangiando il paesaggio o bombardandolo di palle di fuoco. Ve ne sono dappertutto!

Non credere troppo presto che il gioco sia finito. Con le Tinie, si hanno sempre delle sorprese.

LO SCHERMO DI GIOCO

In fondo allo schermo di gioco compaiono varie informazioni (se non compaiono, significa che il monitor è spento):



Selezione del colore. I colori non selezionabili compaiono in nero. Il colore selezionato è evidenziato.



Viene segnalato il tempo che rimane per trovare l'uscita.



Viene segnalato il numero totale di bonus accumulati.



Viene segnalato il numero di vite di cui la Tinia ancora dispone.

Se si preme il tasto "D", le suddette informazioni scompaiono, ma il gioco viene notevolmente accelerato.

SCHEDA TECNICA

REQUISITI DI SISTEMA

PC IBM e 100% compatibili

Monitor VGA

DOS 3.3 o versione più recente

Minimo 571 K di memoria

Amiga500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000 e 4000.

Monitor PAL, NTSC, VGA.

Minimo 1 MB di memoria

INSTALLAZIONE

PC IBM e 100% compatibili

Questo gioco deve obbligatoriamente essere installato sul disco rigido. Inserire il disco 1 nell'unità e digitare A: se il disco si trova nell'unità A, oppure digitare B: se il disco si trova nell'unità B. Digitare quindi INSTALL e attenersi alle istruzioni.

Per lanciare il gioco, andare nell'opportuna directory del disco rigido e digitare GO.

AMIGA

Esecuzione da dischetto: inserire il disco 1 nell'unità interna e accendere il computer. , anche possibile avviare direttamente il gioco inserendo il disco 2.

Inserire il disco 2 dal Workbench e fare clic sull'icona "Fury of the Furries".

Installazione su disco rigido: inserire il disco 2, fare clic sull'icona INSTALL dal Workbench e attenersi alle istruzioni.

COMANDI DEL GIOCO

S	Suono att./disatt.
P	Pausa
D	Barra delle informazioni visualizzata/ nascosta
ESC	Uscire
Enter + ESC	Interrompere il gioco (PC)

INFORMAZIONI

Il gioco comprende più di 100 livelli.

Nel corso del gioco si incontrano numerosi schermi bonus. Con astuzia e pazienza sarà possibile migliorare il proprio punteggio. Ogni 20 livelli, c'è una sorpresa.

PROTEZIONE

Al momento dell'esecuzione di Fury of the Furries, occorrerà immettere un codice di protezione. Tale codice è composto da una lettera e 3 cifre. La lettera corrisponde alla colonna e le 3 cifre alla riga. Il codice di protezione si trova nel punto di intersezione tra la riga e la colonna. Digitare il codice sulla tastiera e confermare per lanciare il gioco.

ASSISTENZA TECHNICA

In caso di problemi tecnici con questo gioco (ad es. mancato funzionamento del gioco), rivolgiti a Technical Services Department (Sezione assistenza tecnica).

Technical Services
Mindscape International Ltd
Priority House
Charles Avenue
Burgess Hill
West Sussex RH15 9PQ
Inghilterra

Telefono: +44 (0) 444 239600

(dalle 09.30 alle 16.30 dal Lunedì al Venerdì)

Fax: +44 (0) 444 248996

Ci dispiace non poter essere in grado di offrire consigli utili per il gioco in quanto tale servizio riguarda solo l'assistenza tecnica.

Equipo de creación

IDEA ORIGINAL	Jean Michel Ringuet et Thierry Robin
DIRECTOR TECNICO	Eric Metens
DISEÑO DEL JUEGO	Cyrille Fontaine
PROGRAMACION	Sébastien Wloch
GRAFICOS	François Rimasson
MUSICA	Frédéric Motte
EFFECTOS SONOROS	Olivier Bailly-Maître
GRAFICOS ADICIONALES	Lionel Gischler et Jean Michel Ringuet
DISEÑO ADICIONAL	Franck Perruchot
MODULOS MUSICALES LIBSYS™	Karl Alexandre
MANUAL	Jean Michel Ringuet et Thierry Robin

Nuestro agradecimiento especial a Stéphane Lavoisard

DERECHOS DE AUTOR:

Este software y los documentos que le acompañan están protegidos por los acuerdos internacionales de derechos de autor. Por tanto, está terminantemente prohibida la copia, reproducción o traducción de este software y sus documentos en modo alguno sin el permiso escrito de su autor. El propietario declarado en la tarjeta de garantía podrá por tanto efectuar una sola copia de seguridad.



KALISTO

29 rue de l'École Normale
33073 Bordeaux Cedex - FRANCE
Tel. : (33) 56 02 34 34 - Fax : (33) 56 17 22 92

EL REGRESO

Probablemente los Tinis son las criaturas más traviesas de toda la galaxia pero con un sentido del humor muy especial (algunos lo calificarían de abominable). Así pues, cuando unos Tinis rebeldes robaron una nave espacial experimental y la llevaron a Sklumph, su planeta natal, la catástrofe estaba próxima. Estos velludos piratas tenían la intención de invadir la Tierra para sembrar la cizaña en ella! Por suerte, se consiguió evitar este problema justa a tiempo.

Ahora la nave ya está de regreso a Sklumph y los Tinis de a bordo han recuperado la razón pero las próximas horas se anuncian moviditas.

Así es, a su regreso a la constelación de Credalis, el ordenador de la nave rebelde de repente facilita un torrente de datos: ¡algo malo está pasando en Sklumph!

UN NUEVO GOBERNANTE

Mientras los rebeldes estaban ausentes, el rey de los Tinis convocó a todos los sabios (los únicos Tinis que pueden aguantar más de una hora sin reír) para poner fin al desorden. Encontró la solución el más anciano de los sabios: una máquina que transforme a estas pequeñas criaturas peludas en seres más sociables. Finalizadas las pruebas iniciales, los Tinis van a ser transformados uno a uno.

No todo el mundo estaba satisfecho con esta medida: los incondicionales del humor más negro decidieron resistirse a este intento. Organizaron una expedición hasta el castillo del rey para encontrar la máquina. Uno de ellos, el Malvado por supuesto, decidió hacerse con ella para convertirse en dominador. Metamorfoseó a los que se encontraban a su alrededor en monstruos horribles y estúpidos. Ebrio de poder, el Malvado fue a capturar al rey y, a continuación, se proclamó nuevo soberano de Sklumph.

El Malvado está paranoico: ve enemigos por doquier y para protegerse contra ellos ha hecho construir una máquina gigante para metamorfosear a todos sus oponentes.

En este momento quedan bien pocos Tinis: la mayor parte de ellos, reducidos a simples objetos carentes de voluntad o a animales agresivos, caminan errantes por Sklumph. El rey, prisionero en su propio castillo, ya no tiene poder para hacer nada por sus súbditos. El Malvado Tini, recostado en un trono ajeno, va tramando nuevos y perversos planes.

LA MISION

Ahora los Tinis tendrán que regresar a Sklumph para poner fin a esta tiranía. Para ayudarles en su búsqueda disponen de tres anillos mágicos ideados por un anciano mago. Estos tienen el poder de devolverles sus habilidades neutralizadas. Así pues, aunque estas pequeñas criaturas no pueden estar más que de un solo color (amarillo, verde, rojo o azul) sí pueden, bajo ciertas condiciones, metamorfosearse. Los anillos les ayudarán a conseguirlo. Con los tres anillos puestos, los Tinis son capaces de adquirir los colores y poderes que cada uno ofrece. Pero... ¡cuidado! El Malvado conoce bien las habilidades innatas de sus congéneres y, para protegerse, ha hecho instalar campos de color casi por todas partes. Estos campos emiten rayos de energía que impiden a los Tinis utilizar sus poderes.

LA BUSQUEDA

Tú eres el único que puede guiar al Tini con los tres anillos hasta el fin de la búsqueda para salvar al rey de los Tinis y derrocar al Malvado.

¡A JUGAR!

LA BÚSQUEDA

Tu objetivo es el de llegar al castillo para liberar al rey de las garras del usurpador. En primer lugar, tendrás que atravesar las ocho regiones en que está dividido Sklumph. Para salir de cada pantalla, deberá encontrar la salida (indicada por un letrero que dice “exit”).

LAS HABILIDADES DE LOS TINIS

Puedes mover el Tini con ayuda de la palanca de mando o desde el teclado.

- Palanca de mando hacia la derecha o la izquierda/Flecha derecha o izquierda: el Tini se desplaza lateralmente (por aire o por tierra).



- Palanca de mando hacia arriba/Flecha arriba: el Tini saltará. Cada salto le da impulso hasta que consiga su altura máxima [tres saltos como máximo]. El Tini no podrá saltar a menos que esté en contacto con el suelo al inicio del salto.



- Palanca de mando hacia arriba y a la derecha o a la izquierda/Flechas arriba y derecha o izquierda: el Tini saltará de forma inclinada.
- Botón de fuego/Barra espaciadora: para que el Tini pueda utilizar el poder que le confiera su color.

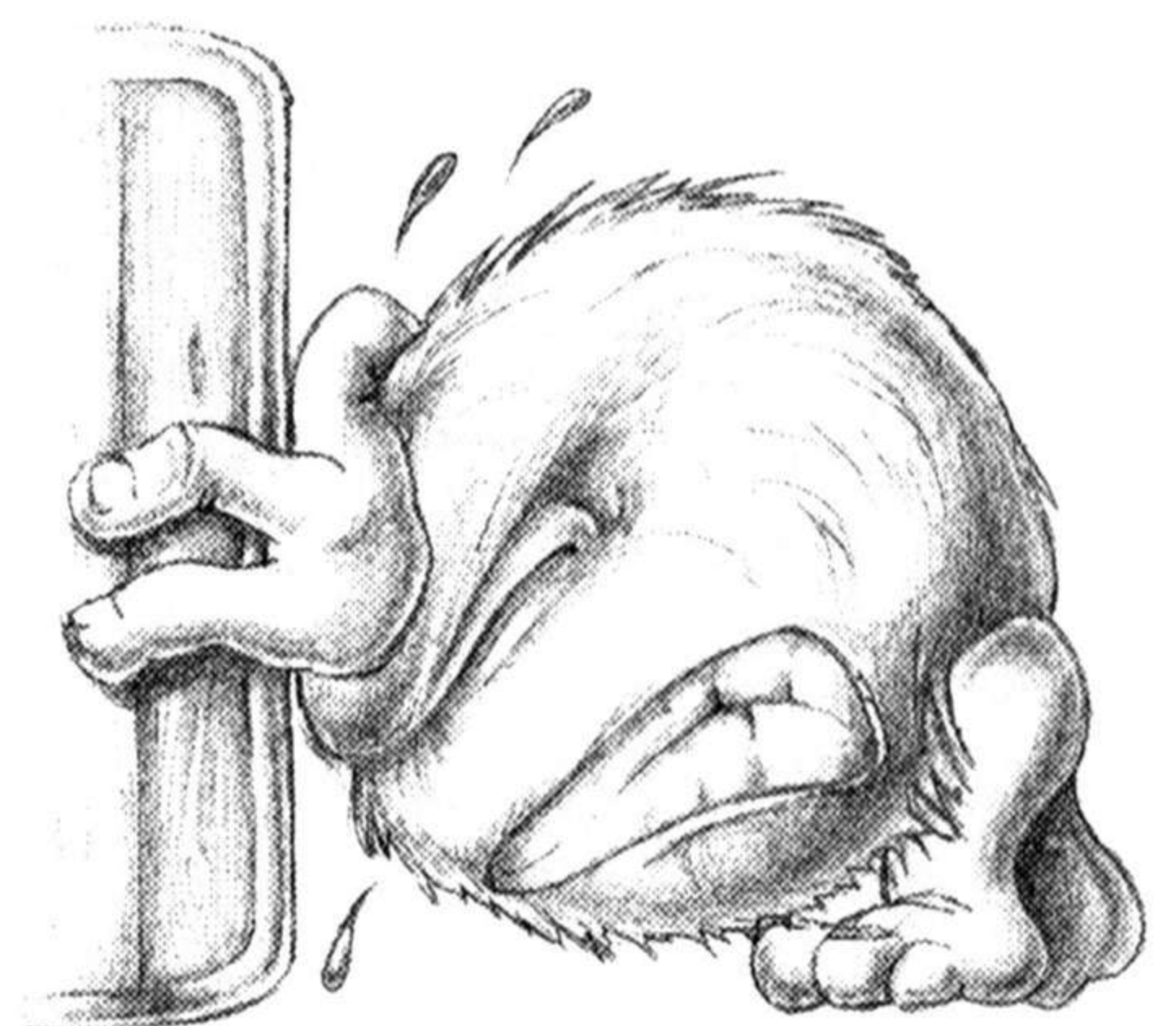
¡Atención! Con Amiga, la barra espaciadora se reemplaza por la tecla “Shift.”

- Palanca de mando hacia abajo/Flecha abajo: el Tini se transforma si encuentra una superficie sólida. Si pulsas una vez, el Tini se desintegrará. Acto seguido, ya puedes elegir el color moviendo la palanca de mando a derecha o a izquierda/Flecha derecha o izquierda. Se vuelve a recomponer moviendo la palanca de mando hacia arriba/Flecha arriba.



Los Tinis tienen la capacidad de andar, correr (sobre superficies sólidas), nadar en el agua (nota: no podrán salir del agua a menos que la orilla esté al mismo nivel que la superficie de agua).

También pueden empujar objetos. Para ello, basta con situar el Tini al lado del objeto y hacerlo andar hacia la dirección que desee. Si el objeto puede desplazarse, se moverá. Si cae un objeto al agua o a la arena, se cube de nivel dentro del juego



LOS PODERES DE LOS TINIS

Cada color da a los Tinis habilidades y poderes muy especiales.

PODER AMARILLO



Cuando el Tini está amarillo, puede lanzar bolas de fuego. Botón de fuego / Barra espaciadora: Tiro. Estas bolas de fuego pueden variar en intensidad: cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón de fuego/barra espaciadora, más potente será el tiro.

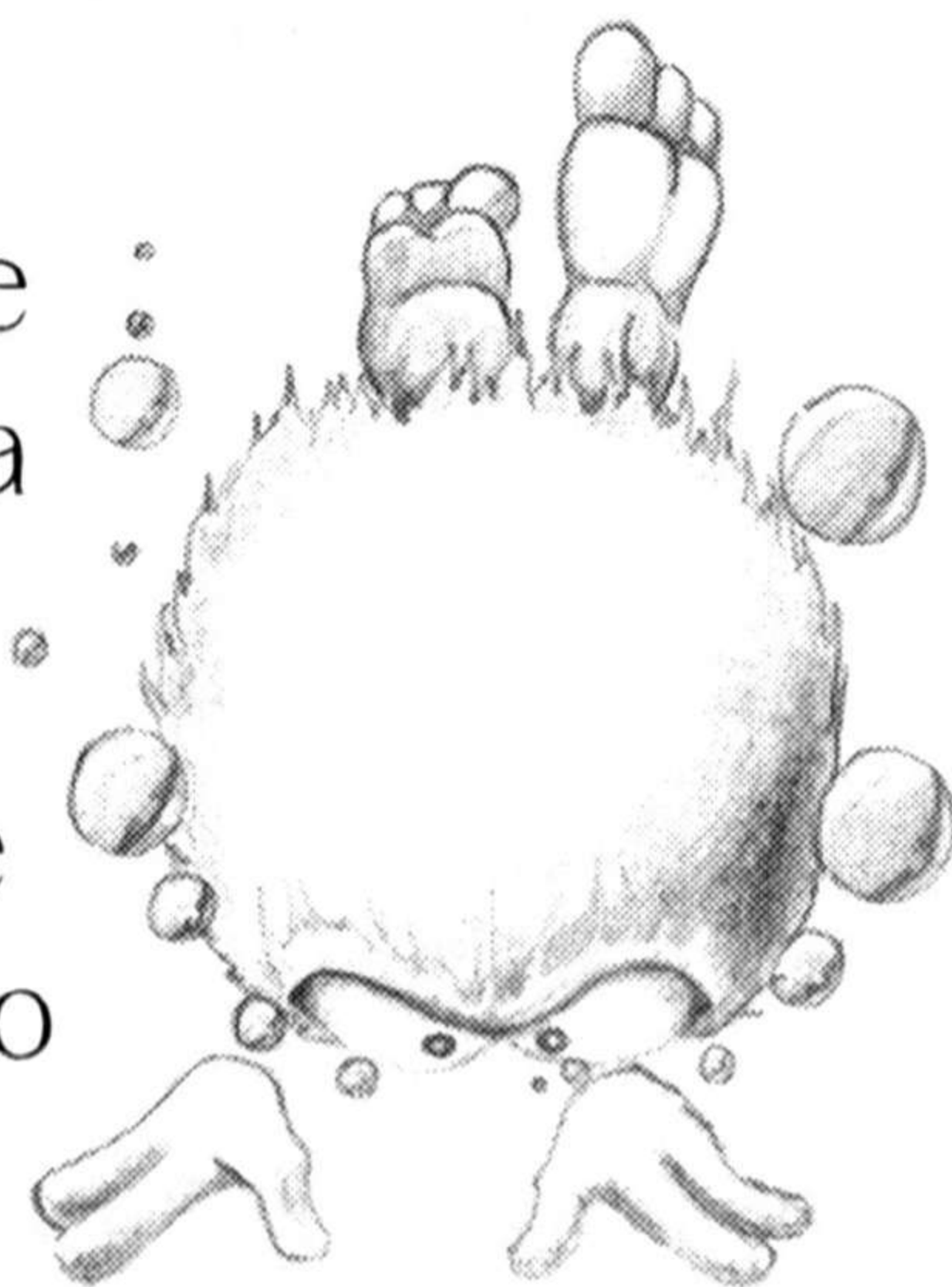
Cuando un tiro está en preparación, no podrás mover al Tini, aunque puede seguir tomando impulso.

Los Tinis amarillos pueden también atravesar el fuego

PODER AZUL

Cuando el Tini está azul, puede bucear [Palanca de mando hacia abajo/Flecha abajo].

Puede además escupir burbujas de aire [para atacar a sus enemigos o actuar sobre la superficie del líquido cuando el lugar sea estrecho]. Botón de fuego/Barra espaciadora.



PODER VERDE

Cuando el Tini está verde, puede lanzar un hilo y engancharlo a cualquier objeto y decoración sobre el que se pueda andar [suelo, ramas, piedras, plataformas...], o también podrás engancharlo a la mayoría de enemigos volantes.

Botón de fuego/Barra espaciadora [**cuando el hilo está en el aire**]: Engancha el hilo a un objeto de decoración, si el Tini se encuentra a una distancia de menos de media pantalla.



Botón de fuego y una dirección/ Barra espaciadora y una dirección: Engancha el hilo en diagonal. Si no hay ningún objeto al que enganchar el hilo en diagonal, lo va a hacer en vertical.

Botón de fuego y una dirección/Barra espaciadora y una dirección cuando el hilo ya está enganchado: para alargar o acortar el hilo.

Una vez enganchado, el Tini se desenganchará si:

- un enemigo u objeto rompen el hilo
- cuando sueltes el botón de fuego/Barra espaciadora
- golpea un objeto en movimiento
- desenchufa la máquina

Del mismo modo, los Tinis pueden atraer hacia sí ciertos objetos con sólo lanzar la cuerda sobre ellos y andando en el sentido contrario.



PODER ROJO

Cuando el Tini está rojo, se vuelve tan voraz que hasta puede devorar ciertos artículos de decoración.

Botón de fuego / Barra espaciadora: para devorar las decoraciones que hay debajo.



Botón de fuego y palanca de mando hacia la derecha o la izquierda/Barra espaciadora y flecha derecha o izquierda: para devorar las decoraciones a su derecha o a su izquierda.

LOS TELETRANSPORTADORES

Los teletransportadores vienen señalados por pequeñas estrellas destelleantes. Cualquiera que pasa a través de éstas es teletransportado instantáneamente a otro lugar que, aunque no viene indicado, es siempre el mismo en cada viaje. Los Tinis pueden posar objetos y enemigos sobre estas estrellas cuando quieran teletransportarlos.

LOS CAMPOS DE COLOR

Cuando los Tinis atraviesan uno de ellos, pierden el color que les correspondería en ese campo. Para recuperar este poder, deberán atravesar el campo de nuevo. Cada vez que lo atraviesan, este poder se activa o desactiva.

CONSEJOS

El Tini quedará destruído:

- si toca un objeto punzante.
- si atraviesa el fuego (a menos que esté amarillo).
- si se cae sobre un charco de ácido (se disuelve).
- si el tiempo concedido se termina (a menos que se trate de puntos).
- si empieza a soltar tacos.

El Tini pasará a acumular vidas suplementarias:

- después de haber conseguido 100 puntos.
- cuando haya conseguido un huevo.
- cada vez que elogie a los diseñadores del juego [se aceptan tarjetas de crédito].

El juego se graba automáticamente cada cinco niveles

No hay nada que los Tinis puedan hacer antes las corrientes de aire y de agua, así que... ¡mucho cuidado!

Para localizar los tableros de puntos los Tinis se comen objetos que están a su alrededor o lanzan bolas de fuego. ¡Las hay por todas partes!

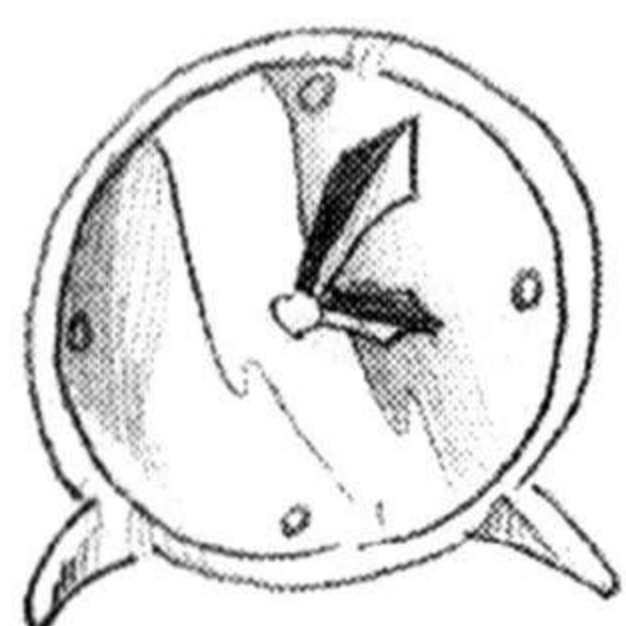
No vayas a pensar que el juego se termina tan fácilmente. Siempre te encontrarás con nuevas sorpresas con los Tinis.

LA PANTALLA DE JUEGO

En la parte inferior de la pantalla de juego, aparece información (si no es así, comprueba que el ordenador esté encendido):



Selección de color. Los que no podáis elegir, la pantalla será negra. Los que sí podáis, vendrá enmarcada.



La pantalla te indica el tiempo que te queda para encontrar la salida.



También te indica el total de puntos acumulados y el número de vidas que le queda al Tini.



Pulsa la tecla “D” y desaparecerán todos estos datos... pero el ritmo de juego aumentará de forma considerable en los ordenadores lentos.

TARJETA DE REFERENCIA

ENTORNO NECESARIO

Ordenador IBM PC y compatibles al 100%

Monitor VGA

Dos 3.3 ó superior

571 K de memoria como mínimo

Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000 y 4000.

Monitores PAL, NTSC, VGA.

1 Megabyte de memoria como mínimo

INSTALACION

Ordenador IBM PC y compatibles al 100%

Este juego deberá instalarse obligatoriamente en el disco duro. Para ello, introduzca el disquete 1 en la unidad y escriba A.; si el disquete se encuentra en la unidad A o B: si el disquete se encuentra en la unidad B. A continuación, escriba INSTALL, y siga las instrucciones.

Para iniciar el juego, vaya al directorio adecuado en el disco duro y escriba GO.

AMIGA

Uso del disquete: Introduzca el disquete 1 en la unidad interna, y encienda el ordenador. También puede iniciar el juego directamente introduciendo el disquete 2.

Desde el Workbench, introduzca el disquete 2 y haga clic sobre el icono "Fury of the Furries".

Para hacer la instalación en el disco duro:

Introduzca el disquete 2, haga clic sobre el icono INSTALL desde el escritorio y siga las instrucciones.

COMANDOS DURANTE EL JUEGO

S	Puesta en marcha/parada
P	Pausa
D	Barra de datos encendida/apagada
ESC	Abandonar
Enter + ESC	Irse del juego [PC]

CONSEJOS

El juego está formado por más de 100 niveles.

A lo largo del juego, se encontrará con una multitud de tableros de puntos. Cuanto más astuto y paciente sea, mejor será su puntuación .

Al terminar los 20 niveles, le espera una sorpresa.

PROTECCION

Cuando juegue a Fury of the Furries, se le pedirá introducir un código de protección, compuesto de una letra y 3 cifras. La letra corresponde a la línea vertical y las 3 cifras a la línea horizontal. En la intersección de ambas, descubrirá el código de protección. Escriba este código desde el teclado, confírmelo y ya puede ejecutar el juego.

ASISTENCIA TÉCNICA

Si surgiera cualquier tipo de problemas de naturaleza técnica al utilizar este producto como, por ejemplo, si no funcionara, sírvase ponerse en contact con nuestro departamento de asistencia técnica.

Technical Services

Mindscape International Ltd

Priority House

Charles Avenue

Burgess Hill

West Sussex RH15 9PQ

Inglaterra

Teléfono: +44 [0] 444 239600 (09.30 a 16.30 lunes a viernes)

Fax: +44 [0] 444 248996

Pedimos disculpas por no incluir en este servicio la consulta sobre consejos y tácticas, ya que está dedicado exclusivamente a la resolución de problemas técnicos.



KALISTO

© 1993 - ATREID CONCEPT SA

/MU260080