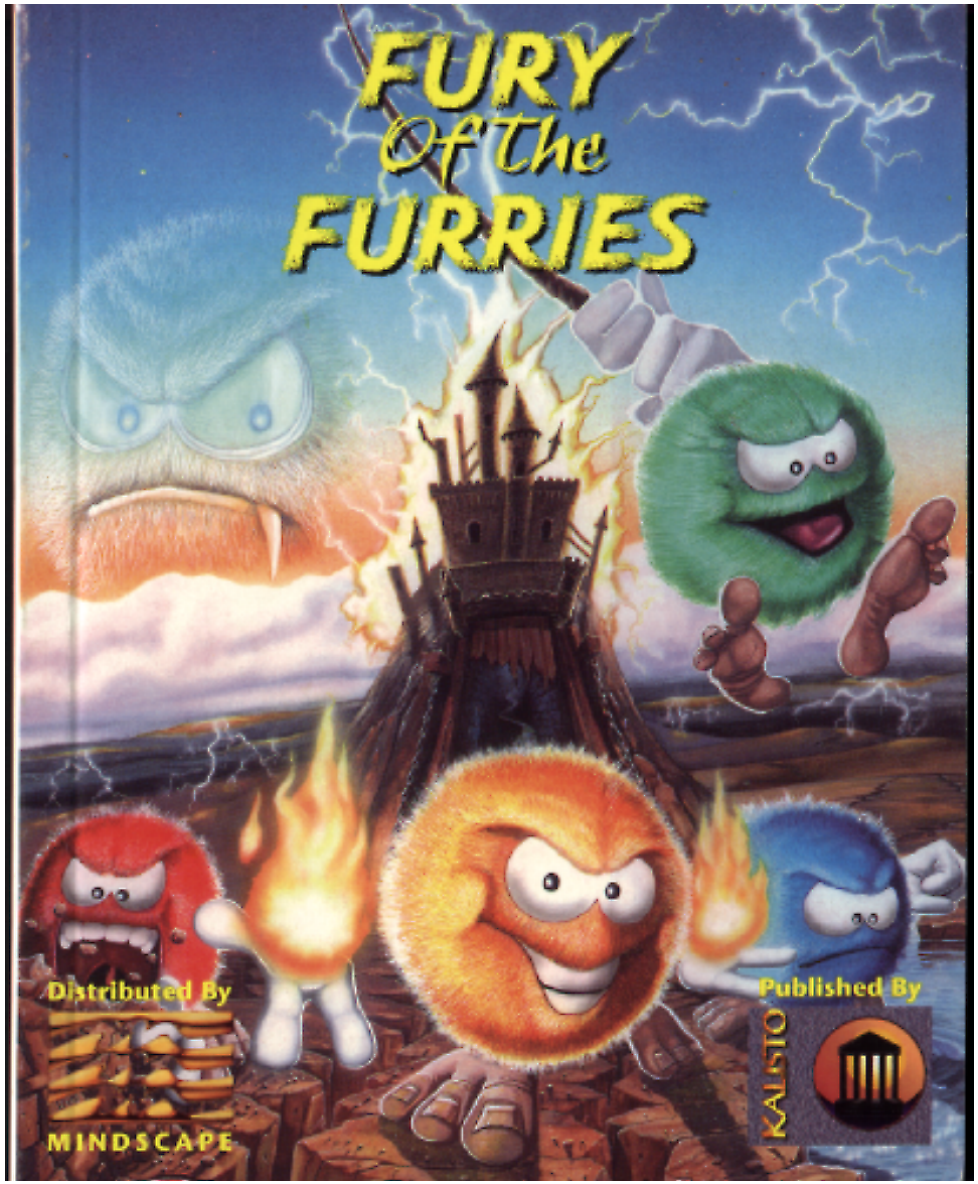

FURY
Of The
FURRIES
Distributed By
MINDSCAPE
Published By
KALISTO

FRANÇAIS

Équipe de création

IDÉE ORIGINALE	Jean Michel Ringuet et Thierry Robin
DIRECTEUR TECHNIQUE	Eric Metens
DESIGN DU JEU	Cyrille Fontaine
PROGRAMMATION	Sébastian Wloch
GRAPHISMES	François Rimasson
MUSIQUES	Frédéric Motte
EFFETS SONORES	Olivier Bailly-Maître
GRAPHISMES ADDITIONELS	Lionel Gischler et Jean Michel Ringuet
DESIGN ADDITIONEL	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!

FRANÇAIS

UN NOUVEAU SEIGNEUR

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.

FRANÇAIS

LA QUETE

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!

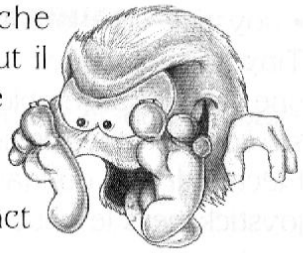
LA QUETE

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.

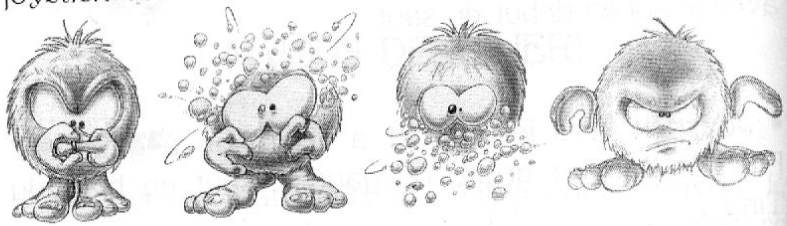
• Joystick vers le haut et à droite ou à gauche / Flèches haut et droite ou gauche: saut en biais du Tiny.

• 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".

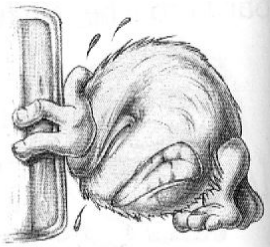
FRANÇAIS

• 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.



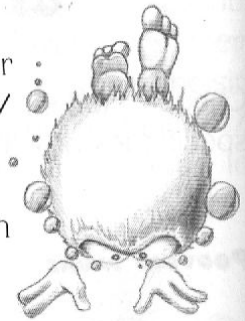
LES POUVOIRS DES TINIES

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

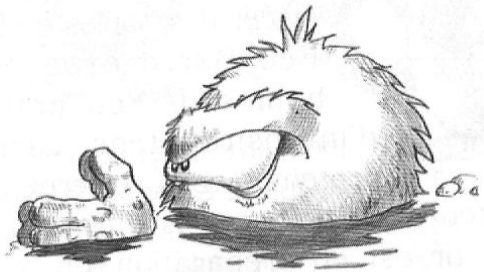
POUVOIR JAUNE

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, plate-formes...), 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.

FRANÇAIS

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.

FRANÇAIS

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.

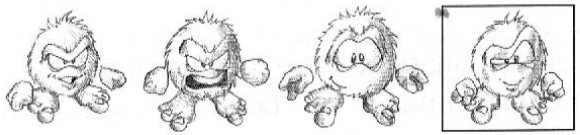
Il y a des courants d'air et d'eau auxquels le Tiny est soumis. Faites attention!

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" à 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).