

STAY AWAY



MANUEL

TINY SKWEEKS

Manuel d'utilisation

Type de Produit : Jeu d'Action / Réflexion.

L'HISTOIRE LE TINY SKWEEK CONTROLER

1

CHARGEMENT DU JEU

ATARI ST

AMIGA 500, 500+, 600 & 2000

AMSTRAD CPC DISQUETTE

AMSTRAD CPC CASSETTE

COMMODORE 64 DISQUETTE

COMMODORE 64 CASSETTE

IBM PC & Compatibles

2

LE CONTROLE DES TINY SKWEEKS

ATARI ST / AMIGA

AMSTRAD CPC

COMMODORE C64

IBM PC & Compatibles

3

LES OBJETS

LES BONUS

4

L'EQUIPE QUI A REALISE TINY SKWEEKS

5

L'HISTOIRE

Vous souvenez-vous de Skweek, notre super-héros ???

Il a succombé sous le charme d'une belle Skweezette et a eu avec elle beaucoup d'enfants : les Tiny Skweeks. Ces charmants chérubins sont de sacrés farceurs et de dithyrambiques boute-en-train. "Ha! Qu'ils sont mignons ces petits êtres sans défense" se répètent sans cesse leurs parents amoureuxment aveuglés par leur progéniture. Mais "Oh!" qu'ils se trompent. Car oui, leurs enfants ne pensent vraiment qu'à s'amuser et à semer le désordre.

Notre aventure commence par un matin d'été, alors que la brume vient à peine de se lever sur une plage ensoleillée de notre belle planète, la Terre. Vous, détective endurci, prenez quelques vacances. C'est là que votre Fax portable crépite : un message de votre ami le héros Skweek!

Skweek.. Vous l'avez rencontré lors d'un séminaire intergalactique sur les nouvelles techniques de peinture à l'échelle planétaire. Alors universellement connu sur toute la planète Skweez, il avait participé à de remarquables conférences, notamment sur l'origine de la peinture rose et sur l'indéniable supériorité du rose sur le bleu. Impressionné par sa charismatique prestance, vous lui avez laissé votre carte. C'était il y a douze ans de cela, alors que Skweek n'est plus qu'un lointain souvenir, vous avez là sous les yeux un long message télécopié de sa part.

"Mes enfants, les Tiny Skweeks, viennent de prendre en otage, avec un phaser à eau le conducteur du spatio-bus qui les menait en colonie de vacances sur la Lune. Et ces terribles petits chahuteurs ont détourné le véhicule, pour effectuer une virée sur la Terre. Leur objectif : ils n'en ont pas. Une seule envie les motive, y semer le désordre!

Vous seul et votre implacable intelligence pourrez sauver notre belle planète bleue des turbulents chérubins qui secrètement cultivent le désir de la peindre en rose."

Pour vous aider dans votre noble et brillante tâche (qui est tout sauf superfétatoire), Skweek vous a envoyé par transporteur spatio-temporel, un Tiny Skweek Controler, (disponible sur disquette ou cassette LORICIEL dans toutes les bonnes Softbanks) dispositif ésotérique, s'il en est, de baby-sitting bien connu sur la planète Skweez. Grâce à lui, vous pourrez guider les Tiny Skweeks sur leurs Sleepers où (enfin!) ils s'endormiront. Mais attention, ils ne se laisseront pas faire si facilement. Vous devrez les rattraper partout sur la Terre ...

Gare aux nombreux pièges qui vous attendent sur cette longue route semée d'embûches, mais qui pourrait bien vous valoir la félicité interstellaire.

LE TINY SKWEEK CONTROLER

Le Tiny Skweek Controler est d'un maniement tellement simple que pratiquement 97% des baby-sitters de la planète Skweez savent s'en servir ! Alors, pensez donc, vous un détective aussi fatigué soit-il et, bien qu'il soit affalé sur une plage ensoleillée n'aura sans doute aucun problème...

Le TSC, grâce à son radar à ion sans phosphate, localisera l'ensemble des zones où se trouvent les chérubins égarés. Dès lors que la zone à sauver apparaît sur votre écran de contrôle, c'est à vous d'agir!

Déplaçant le curseur du TSC (au clavier, à la souris ou au joystick suivant le modèle de votre TSC), vous devrez amener chaque Tiny Skweek que vous aurez sélectionné (grâce à la touche de sélection de votre TSC ou au bouton de votre joystick ou de votre souris toujours suivant le modèle du TSC que vous utilisez) sur le Sleeper correspondant à la couleur de ce Tiny Skweek. Mais attention, vous devrez d'une part composer avec le très mauvais caractère des Tiny Skweeks, qui fait qu'ils ne se déplacent qu'horizontalement ou verticalement et qu'ils ne s'arrêtent que lorsqu'ils rencontrent un autre objet.

Une dernière chose, votre TSC a localisé 101 zones à sauver : alors bon courage !!

CHARGEMENT DU JEU

ATARI ST

Insérez la disquette "TINY SKWEEKS" dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMIGA 500, 500+, 600 & 2000

Insérez la disquette "TINY SKWEEKS 1" dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette "TINY SKWEEKS" dans le lecteur interne. Tapez '**RUN "TINY"**'.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Allumez l'ordinateur. Rembobinez la cassette "TINY SKWEEKS 1". Enfoncez la touche <PLAY> du magnétophone. Tapez '**RUN "**'.

COMMODORE 64 DISQUETTE

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette "TINY SKWEEKS" dans le lecteur interne. Tapez '**LOAD "TINY",8,1**'.

COMMODORE 64 CASSETTE

Allumez l'ordinateur. Rembobinez la cassette "TINY SKWEEKS". Tapez '**LOAD "TINY"**'.

IBM PC & Compatibles

Démarrez votre PC et chargez le DOS.

Version VGA

Insérez la disquette "TINY SKWEEKS VGA" dans le lecteur (A ou B). Tapez '**SETUP**' pour configurer le jeu. Tapez '**VGA**' pour lancer le jeu.

Version EGA

Insérez la disquette "TINY SKWEEKS EGA" dans le lecteur (A ou B). Tapez '**SETUP**' pour configurer le jeu. Tapez '**EGA**' pour lancer le jeu.

Version CGA

Insérez la disquette "TINY SKWEEKS CGA" dans le lecteur (A ou B). Tapez '**SETUP**' pour configurer le jeu. Tapez '**CGA**' pour lancer le jeu.

Si vous voulez installer "TINY SKWEEKS" sur votre disque dur :

Insérez la disquette de la version de "TINY SKWEEKS" que vous souhaitez installer dans le lecteur.

Copiez le fichier '**INSTALL.BAT**' dans le répertoire courant du disque dur (ex: **c:**).

Depuis le disque dur, tapez '**INSTALL A:**' si la disquette se trouve dans l'unité A, ou '**INSTALL B:**' si la disquette se trouve dans l'unité B. L'ordinateur effectuera alors les copies des données et créera un répertoire nommé "TINY".

Pour lancer le jeu sur disque dur, il vous suffit d'aller dans le répertoire "TINY" ('**CD TINY**') et de vous référer aux explications précédentes, selon la version de votre carte graphique (VGA, EGA, CGA).

N.B.: Pour la version 5"1/4, insérez la disquette "TS DISK" lorsque l'ordinateur vous le demande.

Attention : La version VGA est livrée sur une disquette Haute Densité 1.44 Mega en 3"1/2 et 1.2 Mega en 5"1/4. Si vous ne possédez pas de lecteur haute densité, renvoyez votre logiciel à :

LORICIEL - Service Après Vente.

7, Rue du Fossé Blanc - 92624 GENNEVILLIERS CEDEX

Nous vous renverrons alors une version de "TINY SKWEEKS" sur deux disquettes double densité.

LE CONTROLE DES TINY SKWEEKS

Les Tiny Skweeks se déplacent uniquement dans le sens horizontal ou vertical. Dès qu'ils commencent à marcher, ils ne savent pas s'arrêter. De ce fait, ils continuent bêtement jusqu'à ce qu'ils rencontrent un obstacle.

ATARI ST / AMIGA

Pendant le jeu :

Souris ou Joystick : click pour sélectionner ou désélectionner un Tiny Skweek.

OU

Clavier : flèches pour avancer, <espace> pour sélectionner ou désélectionner un Tiny Skweek.

<ESC> : suicide. <HELP> : retour aux options.

Dans le menu des options :

<F1> : Sélection de la musique ou des bruitages. <F2> : Sélection Joystick/Clavier/Souris <F3> : Configuration du clavier. <F4> : Saisie d'un mot de passe. <ESPACE> : Jouer au jeu.

AMSTRAD CPC

Pendant le jeu :

Joystick : click pour sélectionner ou désélectionner un Tiny Skweek.

OU

Clavier : flèches pour avancer, <espace> pour sélectionner ou désélectionner un Tiny Skweek.

<ESC> : suicide. <P> : pause.

<RETURN> : Saisie d'un mot de passe (uniquement dans la version disquette).

Dans le menu des options :

<0> : Jouer au jeu. <1> : Sélection Joystick/Clavier <2> : Bruitages On/Off.

COMMODORE C64

Pendant le jeu :

Joystick : click pour sélectionner ou désélectionner un Tiny Skweek.

OU

Clavier : <Q> (haut), <A> (bas), <K> (gauche), <L> (droite) et <ESPACE> pour sélectionner ou désélectionner un Tiny Skweek.

<RETURN> : suicide. <P> : pause.

Dans le menu des options :

<ESPACE> : Jouer au jeu. <F1> : Sélection Joystick/Clavier

Les mots de passe se rentrent directement sans appuyer sur une touche, et, lorsque la dernière lettre est frappée, le programme commence directement au niveau donné.

IBM PC & Compatibles

Pendant le jeu :

Souris ou Joystick : click pour sélectionner ou désélectionner un Tiny Skweek.

OU

Clavier : flèches pour avancer, <espace> pour sélectionner ou désélectionner un Tiny Skweek.

<ESC> : suicide. <F1> : Saisie d'un mot de passe. <F3> : pause. <F5> : calibrage du joystick. <F10> : retour au DOS.

Le choix des effets sonores ou de la musique, la sélection d'une carte sonore ou du buzzer, ainsi que la configuration du clavier, s'effectuent en lançant le programme "SETUP.EXE".

Dans le programme "SETUP" :

<1> : Sélection Buzzer/Adlib/Soundblaster. <2> : Sélection Bruitages/Musique/Aucun son. <3> : Sélection de la fréquence des sons pour la carte Sound Blaster (plus cette fréquence est élevée, meilleure est la qualité du son, mais cela risque de ralentir le programme). <4> : Configuration du clavier. <5> : Sauvegarde de la configuration. <6> : Quitter le menu.

LES OBJETS



Sleeper : Il endort le Tiny Skweek de la même couleur.



Flèche : Elle force les Tiny Skweeks à aller dans une direction.



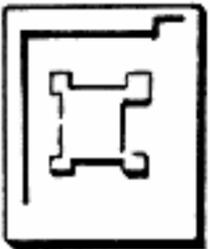
Boîte Surprise : Elle projette tout Tiny Skweek qui s'approche.



Téléporteur : Il téléporte seulement les Tiny Skweeks de la même couleur.



Interrupteur : Le Tiny Skweek doit passer dessus pour allumer son sleeper.



Porte : Elle ne peut être ouverte que par un Tiny Skweek de la même couleur.



Bombe : Elle explose au passage d'un Tiny Skweek de même couleur.

LES BONUS



Joker : Il permet aux Tiny Skweeks de survivre après une explosion.



Cœur : Il donne une vie supplémentaire.



Montre : Elle donne du temps supplémentaire.

L'EQUIPE QUI A REALISE TINY SKWEEKS

"TINY SKWEEKS" est un jeu édité par LORICIEL et créé par ATREID Concept.

Chefs de projet ATREID : Fabrice ARMISEN, Nicolas GAUME
Chef de projet LORICIEL : Christophe GOMEZ.
Chef de Fabrication : Hervé JOUANI
Conception des tableaux : Didier CAPDEVIELLE, Patrice CASTET, Pascal GALLON
Tests ATREID : Pascal GALLON, Thierry ROBIN
Tests LORICIEL : Cyrille MILGRAM

Version ATARI ST

Programmation Pascal CAILLAUD
Graphismes Stéphane RENAUDIN, Jean-François ROUCHOUSE
Musique & Bruitages Frédéric MOTTE

Version AMSTRAD CPC

Programmation Daniel POLYDORE
Graphismes Stéphane RENAUDIN, Jean-François ROUCHOUSE
Musique Frédéric MOTTE

Version COMMODORE C64

Programmation Philippe SOBEZAK
Graphismes Stéphane RENAUDIN, Jean-François ROUCHOUSE
Musique Frédéric MOTTE

Version COMMODORE AMIGA

Programmation François MATHIEU
Graphismes Stéphane RENAUDIN
Musique & Bruitages Frédéric MOTTE, Philippe GIRARD

Version PC & Compatibles

Programmation Karl ALEXANDRE
Graphismes Stéphane RENAUDIN, Jean-François ROUCHOUSE
Musique & Bruitages Frédéric MOTTE



Loriciel © 1992