


STINK SWINEY



MANUAL

TINY SKWEEKS

Manual del usuario

Equipo de producción: Jeu d'Action/reflexion.

LA HISTORIA EL CONTROLADOR DE TINY SKWEEK

3

CARGA DEL JUEGO

ATARI ST

AMIGA 500, 500+, 600 & 2000

AMSTRAD CPC DISCO

AMSTRAD CPC CINTA

COMMODORE 64 DISCO COMMODORE 64 CINTA

IBM PC y compatibles

4

EL CONTROL DE LOS TINY SKWEEKS

ATARI ST/AMIGA

AMSTRAD CPC

COMMODORE 64 CINTA

IBM PC y compatibles

5

LOS OBJETOS

LAS BONIFICACIONES

6

EL EQUIPO QUE HA REALIZADO TINY SKWEEKS

7

¿Recuerdas a Skweek, nuestro super-héroe?

Ha sucumbido a los encantos de una bella Skweekita y ha tenido con ella muchos hijos: los Tiny Skweeks. Estos encantadores querubines son increíbles bromistas y animadores incansables.

"¡Ah! ¡Qué monos son estos indefensos pequeñuelos!", repiten sin cesar sus amorosos padres deslumbrados por su prole. Pero ¡no!, se equivocan. Naturalmente, sus hijos sólo piensan realmente en divertirse y en sembrar el desorden.

Nuestra aventura comienza en una mañana de verano, cuando la bruma acaba de levantarse en una soleada playa de nuestro bello planeta, la Tierra. Tú curtido detective, te has tomado unas vacaciones. Entonces, suena tu fax portátil: ¡un mensaje de tu amigo el héroe Skweek!

Skweek. Te encontraste con él en un seminario intergaláctico sobre las nuevas tácticas de pintura a escala planetaria.

Universalmente conocido en todo el planeta Skweez, había participado en importantes conferencias, principalmente sobre el origen de la pintura rosa y sobre la innegable superioridad del rosa sobre el azul. Impresionado por su carismática presencia, le dejaste tu tarjeta. Hace ya doce años de aquello, y cuando Skweek ya no era sino un lejano recuerdo, ahí tienes delante de tus ojos, un largo mensaje telecopiado de su parte.

"Mis hijos, los Tiny Skweeks, acaban de tomar como rehén, con un faser de agua, al conductor del autobús espacial que les llevaba a una colonia de vacaciones en la Luna. Y estos terribles pequeños alborotadores han desviado el vehículo, que ahora se dirige a la Tierra. Su objetivo: ninguno: Una sola cosa les motiva: ¡sembrar el desorden! Tú, con tu implacable inteligencia, podrás salvar a nuestro bello planeta azul de los turbulentos querubines que cultivan secretamente pintarlos de rosa.

Para ayudarte en tu noble y brillante misión (que es todo, excepto innecesaria), Skweek te ha enviado mediante un transportador espacio - temporal un Controlador de Tiny Skweek (disponible en disco o cinta LORICIEL en todos los buenos Softbanks), un dispositivo esotérico muy conocido por las niñeras del planeta Skweez. Gracias a él, podrás guiar a los Tiny Skweeks a sus Durmientes donde (¡por fin!) se dormirán. Pero atención, no se dejarán atrapar tan fácilmente. Tendrás que perseguirlos por toda la Tierra...

Ten cuidado con las numerosas trampas que te esperan en esta larga ruta sembrada de obstáculos, pero que bien te podrían valer la felicidad interestelar.

El Controlador de Tiny Skweek

El Controlador de Tiny Skweek es un aparato muy sencillo que saben utilizar prácticamente un 97 % de las niñeras del planeta Skweez. Entonces, piensas, tú, un detective tan cansado que está tirada sobre una soleada playa no tendrá sin duda ningún problema...

El CTS, gracias a su radar de iones sin fosfatos, localizará las zonas en las que se encuentran extraviados los querubines. Cuando la zona aparezca en tu pantalla de control, podrás actuar.

Desplazando el cursor del CTS (con el teclado, con ratón o joystick, según el modelo de tu CTS), tendrás que llevar a cada Tiny Sweek que hayas seleccionado (gracias a la tecla de selección de tu CTS o al botón del joystick o del ratón, siempre según el modelo de CTS que utilices) al Durmiente correspondiente al color de Tiny Skweek. Pero atención, por una parte tendrás que arreglártelas con el mal carácter de los Tiny Skweek, que hace que se desplacen horizontal o verticalmente y que no se paren a menos que encuentren otro objeto. Una última cosa, tu CTS ha localizado 101 zonas que debes salvar, así que, ¡buena suerte!

Carga del juego

ATARI ST

Inserta el disco "TINY SKWEEKS" en la unidad interna y enciende el ordenador.

AMIGA 500, 500+, 600 Y 2000

Inserta el disco "TINY SKWEEKS 1" en la unidad interna y enciende el ordenador.

AMSTRAD CPC DISCO

Enciende el ordenador. Inserta el disco "TINY SKWEEKS" en la unidad interna y teclea RUN "TINY".

IBM PC y compatibles

Arranca tu ordenador y carga el sistema DOS

Versión VGA

Inserta el disco "TINY SKWEEKS VGA" en la unidad de disco (A: o B:). Teclea SETUP Para configurar el juego y después VGA para iniciar el juego.

Versión EGA

Inserta el disco "TINY SKWEEKS EGA" en la unidad de disco (A: o B:). Teclea SETUP Para configurar el juego y después EGA para iniciar el juego.

Versión CGA

Inserta el disco "TINY SKWEEK CGA" en la unidad de disco (A: o B:). Teclea SETUP Para configurar el juego y después CGA para iniciar el juego.

Si quieres instalar "TINY SKWEEKS" en el disco duro:

Inserta el disquete en la versión de "TINY SKWEEKS" que desees instalar en la unidad de disco.

Copia el fichero "INSTALL:BAT" en el directorio actual del disco duro. Desde el disco duro, teclea **INSTALL A:** si el disquete se encuentra en la unidad A o **INSTALL B:** si se encuentra en la unidad B. El ordenador efectuará entonces las copias de los datos y creará un directorio llamado "TINY".

Para arrancar el juego desde el disco duro, basta con acceder al directorio "TYNI" (con el comando CDTINY) y referirte a las explicaciones anteriores, según la tarjeta gráfica de que dispongas (VGA, EGA, CGA).

Nota: para la versión de 5'25 pulgadas, inserta el disquete "TS DISK" cuando sea necesario.

EL CONTROL DE LOS TINY SKWEESKS

Los Tiny Skweeks se desplazan solamente en sentido horizontal o vertical. Desde que empiezan a andar, no saben pararse. Por ello, siguen andando sin detenerse hasta que encuentran un obstáculo.

ATARI ST/AMIGA. Durante el juego:

Ratón o joystick: pulsa para seleccionar o cancelar la selección de un Tiny Skweek.

Teclado: las flechas para avanzar, <espacio> para seleccionar o cancelar la selección de un Tiny Skweek.

<ESC>: suicidarse.

<HELP>: volver a las opciones.

En el menú de opciones: <F1>: selección de música o efectos sonoros.

<F2>: selección de joystick/teclado/ratón.

<F3>: configuración del teclado.

<F4>: palabra clave.

<ESPACIO>: jugar.

AMSTRAD CPC. Durante el juego

Joystick: pulsa para seleccionar o cancelar la selección de un Tiny Skweek.

Teclado: las flechas para avanzar, <espacio> para seleccionar o cancelar la selección de un Tiny Skweek.

<ESC>: suicidarse

<P>: pausa

<RETURN>: palabra clave (sólo en la versión de disco).

En el menú de opciones: <0>: jugar.

<1>: selección de joystick/teclado.

<2>: activar/desactivar efectos sonoros.

IBM PC y compatibles. Durante el juego:

Ratón o joystick: pulsa para seleccionar o cancelar la selección, de un Tiny Skweek.

Teclado: Las flechas para avanzar, <espacio> para seleccionar o cancelar la selección de un Tiny Skweek.

<Esc>: suicidarse.

<F1>: palabra clave.

<F3>: pausa.

<F5>: calibración del joystick.

<F10>: vuelta al DOS.

La selección de los efectos sonoros o de la música y de una tarjeta gráfica, así como la configuración del teclado, se efectúan ejecutando el programa "SETUP.EXE"

En el programa SETUP: <1>: selección de altavoz del PC/AdLib/Sound Blaster.

<2>: selección de efectos sonoros/música/sin sonido.

<3>: selección de la frecuencia de los sonidos para Sound Blaster (cuanto más elevada sea, mejor será la calidad del sonido, pero se corre el riesgo de lentificar el programa).

<4>: configuración del teclado.

<5>: grabación de la configuración.

<6>: salir del menú.

LOS OBJETOS



Durmiente: duerme al Tiny Skweek de su mismo color.



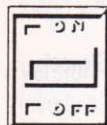
Flecha: obliga a los Tiny Skweeks a ir en una dirección.



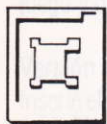
Caja de sorpresa: envía lejos a todo Tiny Skweek que se aproxime.



Teletransportador: teletransporta solamente a los Tiny Skweek de su mismo color.



Interruptor: el Tiny Skweek debe pasar por debajo para encender su durmiente.



Puerta: sólo puede ser abierta por un Tiny Skweek del mismo color.



Bomba: explota al paso de un Tiny Skweek del mismo color.

LAS BONIFICACIONES



Joker: permite a los Tiny Skweeks sobrevivir tras un explosión.



Corazón: da una vida suplementaria.



Reloj: proporciona tiempo adicional.

EL EQUIPO QUE HA REALIZADO TINY SKWEEKS

"TINY SKWEEKS" es un juego editado por LORICIEL y creado por ATREID Concept.

Jefes de proyecto de ATREID:	Fabrice Armisen, Nicolas Gaume
Jefe de proyecto de LORICIEL:	Christophe Gomez
Jefe de producto:	Hervé Jouani
Concepción de los fondos:	Didier Capdevielle Patrice Castet, Pacal Gallon
Pruebas de ATREID:	Pascal Gallon, Thierry Robin
Pruebas Loriciel:;	Cyrille Milgram

Version ATARI ST

Programación	Pascal Caillaud
Gráficos	Stéphan Renaudin Jean-François Rouchouse
Música y efectos sonoros	Frédéric Motte

Versión AMSTRAD CPC

Programación	Daniel Polydore
Gráficos	Stéphan Renaudin Jean François Rouchouse
Música y efectos sonoros	Frédéric Motte

Versión COMMODORE C64

Programación	Philippe Sobezak
Gráficos	Stéphan Renaudin Jean-François Rouchouse
Música y efectos sonoros	Frédéric Motte

Versión COMMODORE AMIGA

Programación	François Mathieu
Gráficos	Stephan Renaudin
Música y efectos sonoros	Frédéric Motte, Philippe Girard

Versión PC y compatibles

Programación	Karl Alexandre
Gráficos	Stephan Renaudin Jean François Rouchouse
Música y efectos sonoros	Frederic Motte

Distribuido por: PROEIN S.A.
Moque de Montañudo, 22
28023 MADRID

EL EQUIPO QUE HA REALIZADO TINY SKWEKKS

"TINY-SKWEKKS" es un juego editado por LORICIEL y creado por ATREID Concept.

Este juego es un skwekks y no se puede jugar en un ordenador.
Ideas de proyecto de ATREID: Fabrice Amisou, Nicolas Gauthier

Lele de proyecto de LORICIEL: Christophe Gomis
Lele de producción: Hervé Jouanin

Consejo de los productores: Olivier Gauthier
Fotografía: Fabrice Amisou, Pascal Galton

Pruebas de ATREID: Pascal Galton, Thierry Robin
Pruebas Loriciel: Cyrille Millgram

Traducción de los skwekks y del juego: Pascal Galton
Version ATARI 52

Programación: Pascal Galton
Gráficos: Stéphane Renaudin

Música y efectos sonoros: Jean-François Roucoussé
Fotografía: Fabrice Amisou

Version AMSTRAD CPC

Programación: Daniel Bouvard
Gráficos: Stéphane Renaudin

Música y efectos sonoros: Jean-François Roucoussé
Fotografía: Fabrice Amisou

Version COMMODORE C64

Programación: Philippe Sobczak
Gráficos: Stéphane Renaudin

Música y efectos sonoros: Jean-François Roucoussé
Fotografía: Fabrice Amisou

Version COMMODORE AMIGA

LAS MODIFICACIONES

Música y efectos sonoros: Frédéric Motté, Philippe Givard
Fotografía: Fabrice Amisou

Version PC y compatibles

Programación: Kai Alexander
Gráficos: Stéphane Renaudin

Música y efectos sonoros: Jean-François Roucoussé
Fotografía: Fabrice Motté

Distribuido por: PROEIN S.A.
Marqués de Montegudo, 22
28028 MADRID

