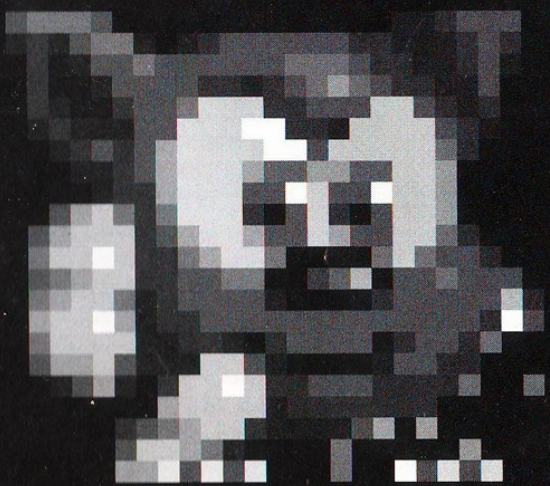
CREATURES



CONTENTS

GERMAN G1-G3

ITALIAN I1-I3

ENGLISH E1-E4

FRENCH F1-F3

SPANISH S1-S3

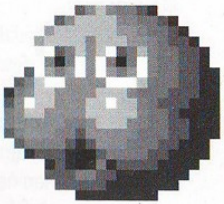
THE FAN CLUB ..... Inside Back Cover

THE THALAMUS EUROPE TOKEN CARD ..... Back Cover



This instruction manual and its contents are copyright © 1993 Thalamus Europe and may not be reproduced in part or whole without written permission.

CREATURES



Clyde Radcliff rottet all den unfreundlichen, abscheulichen Schleim aus, von dem die Erde beherrscht wird.

LADEN:

Atari St

Schalten Sie den Computer ein und legen Sie die Diskette in das Laufwerk 0 (intern) ein. Das Spiel wird nun geladen und läuft automatisch.

Amiga

Schalten Sie den Computer ein und legen Sie die Diskette in DFO: ein. Das Spiel wird nun geladen und läuft automatisch. Nach Aufforderung der Bedienerführung legen Sie Diskette 2 in das DFO: oder ein externes Laufwerk ein.

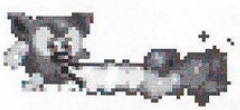
DIE HANDLUNG

Weit draußen in den tiefsten Regionen des Weltalls (in der weit entfernten unteren rechten Ecke der Milchstraße) liegt ein kleiner unbedeutender Planet namens Klecks. Obwohl es ein hübscher Planet ist, ist er unbewohnt, da die Einwohner vor einem schrecklichen Schicksal fliehen mußten - dem furchtbare Schicksal, den öden Namen Kleckser zu haben. Sobald es möglich war, bauten sie ein grobes Kolonieschiff und schepperten los ins All, auf der Suche nach einem aktuelleren Planeten. Bis sie diesen Planeten finden würden, gaben sie sich den neuen Namen "Fuzzy Wuzzies" in der Hoffnung, daß es "cool" klingen würde.

Unglücklicherweise hatten sie einen Zusammenstoß mit einem Asteroid und sie machten eine Notlandung auf der Erde. Durch Zufall landeten sie in blauem wackeligem Zeug - allgemein als Pazifischer Ozean bekannt - neben einer unentdeckten Insel. Nachdem die Fuzzy Wuzzies an Land geschwommen waren, bauten sie sofort ein Dorf und nannten die Insel "Der peppigste Ort im ganzen Universum".

Die Fuzzy Wuzzies wußten aber nicht, daß auf der anderen Seite der Insel ganz unmoderne und leicht reizbare Dämonen lebten. Diese Dämonen waren ziemlich verärgert über den Krach, den die fröhlichen Fuzzies machten, ganz abgesehen von dem entsetzlichen neuen Namen der Insel.

Die Dämonen machten einen listigen Plan, um dem Krach und der Fröhlichkeit der Eindringlinge ein Ende zu machen - sie luden sie zur größten Party ein, die je auf der Insel stattgefunden hatte. Fuzzies können einer Party nicht widerstehen, und sie kämmten alle ihr Fell und gingen hin. Aber als sie anfingen, sich zu amüsieren, warfen die Dämonen ein Netz über sie und schleppten sie in die Folterkammer, (oh weh, wie kann denn jemand solchen niedlichen Geschöpfen weh tun wollen - gib mir die Kreißsäge!).



Der einzige, der nicht gefangen wurde, war Clyde Radcliff, ein betrunkener kleiner Fuzzy, der gerade das Gebüsch mit Möhrenstückchen verschönerte. Am nächsten Morgen erwachte Clyde mit einem "dicken Kopf" und belegter Zunge. Sein Mundgeruch war so übel, daß er fünfzig Meter entfernt damit Farbe abbeizen konnte.

Wie dem auch sei, unser kleiner Held schwor, daß er die Dämonen vernichten und seine Freunde, die Fuzzies, retten würde.

SPIELPLAN

Jedes Stadium im Spiel repräsentiert einen Teil der Insel. Wenn das Ende eines Stadiums erreicht und vervollständigt ist, tritt Clyde in ein Hexenhaus ein. Im Hexenhaus ist eine gute Hexe, die einen Fuzzy-Fetisch hat und Clyde



anbietet, ihm einen Zaubertrunk zu mischen, der, wenn er von Clyde getrunken wird, ihm besondere Waffen zur Verfügung stellt.

Damit die Hexe jedoch in der Lage ist, den Zaubertrunk zu mischen, braucht sie besondere Zutaten. Diese erscheinen in der Form von Zaubertrunkgeschöpfen (ZTG), die während jedem Stadium zu finden sind. Es ist wichtig, daß Clyde so viele ZTG sammelt wie nur möglich, bevor er in das Hexenhaus eintritt. Je mehr ZTG man hat, um so besser wird der Zaubertrunk für die Waffen.

Wenn zwei Stadien vervollständigt sind, hat Clyde die Chance, einen seiner Kumpel aus der Folterkammer zu retten, (tu's nicht, Clyde). Eine erfolgreiche Rettung ermöglicht Ihnen, dank der ZTG weiterzuspielen, die der dankbare Fuzzy ihrem guten Zweck geschenkt hat.

DAS GESCHÄFT

Im Geschäft können Sie Zaubertrunkgeschöpfe für neue und bessere Waffen tauschen, (und sie dachten, sie würden gerettet).

Wenn Sie den Joystick (Steuerknüppel) nach links und rechts drücken, verschiebt sich der Bildschirminhalt, so daß Sie die verschiedenen Waffen, die vorhanden sind, sehen können. Die Waffenklasse und die erforderliche Anzahl und Art der ZTG, wird angegeben, (alle Waffen sind in einer von drei Stärken erhältlich).

Um während des Spiels eine Waffe zu wählen, ziehen Sie den Joystick (Steuerknüppel) nach unten und drücken den Feuerknopf. Wenn Sie den Feuerknopf festhalten, können Sie ein Menü vorher eingekaufter Waffen durchlaufen. Wenn der Markierungswähler auf die erwünschte Waffe zeigt, lassen Sie den Feuerknopf los und kommen ballernd ins Spiel zurück.



DROOPY: Dies ist ein standardmäßiges Geschoß, das in einem nach unten neigenden Bogen fliegt.



SUPERDROOPY: Ähnlich zum standard-mäßigen Droop, hat aber einen flacheren Bogen.



FIREBALL: Wenn Sie den Feind im Visier haben, verlieren Sie keine Zeit, sondern gehen Sie mit dieser heißen Nummer sofort zur Sache.



FALL UP: Wenn der Luftkrieg Ihnen auf die Nerven geht, dann überraschen Sie Ihre Feinde mit diesem nach oben und im Bogen fliegenden Geschoß.



WIGGLER: Wenn die Biester nicht stehenbleiben, dann wählen Sie ein Geschütz, das genausoviel Energie hat.



CURLY WURLY: Sie brauchen hiermit nicht genau zu zielen, es fliegt überall hin.



FLAMER: Die Schußweite ist zwar nicht toll, aber wenn diese Waffe trifft, wird aus den Bösen Toast gemacht.



SCATTER BALL: Wenn der Ball nicht sofort trifft, dann trifft er nach dem Aufspringen.

INFORMATIONEN: Für ihre hilfsbedürftigen Freunde brauchen Sie alle Hilfe, die Sie sich leisten können.

EXIT: Verlassen Sie das Geschäft, um Ihre neuerstandenen Waffen auszuprobieren.

STEUERUNG

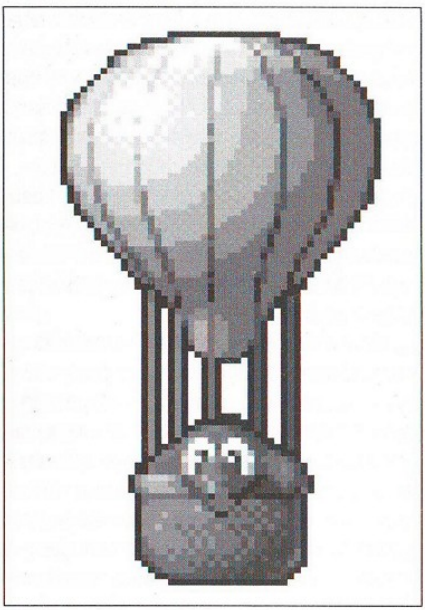
JOYSTICK (STEUERKNÜPPEL)

Feuerknopf startet ein Stadium.

Links	= Links
Rechts	= Rechts
Oben	= Nach oben springen
Schräg links	= Nach oben und links springen
Schräg rechts	= Nach oben und rechts springen
Feuerknopf und Abwärts	= Waffenwahlmenü
Feuerknopf	= Feuern der gewählten Waffen
Feuerknopf Festhalten	= "Schlechter Mundgeruch-Waffe"

TASTATUR

P	= Pause (Fortsetzung durch Feuerknopfdruck)
ESC	= Spiel beenden



SPIELHINWEISE

Wenn ein Geschöpf nicht aufblinkt, wenn es getroffen wird, kann es nicht zerstört werden und sollte gemieden werden.

Einige unzerstörbare Geschöpfe sind mit zerstörbaren verbunden. Wenn Sie auf eins ballern, fallen beide um.

Aufblinkende Gegenstände können gesammelt werden, aber seien Sie vorsichtig, wohin Sie schießen, denn die Gegenstände sind auch zerstörbar.

CREATURES ist noch eins der unheimlich guten Thalamus Europe Produkte.

CREDITS

Spielentwurf & C64 Version von APEX COMPUTER PRODUCTIONS.

ST und Amiga Versionen von WJS DESIGN

Projekt Management:	Wayne Smithson
68000 Code :	Philip Watts
Grafik:	Noel Hines
Musik:	Tim Bartlett

Mit leichter Unterstützung von ihren Freunden aus High Wycombe. Vielen Dank an Naughty Nicky, Loony Lisa, Vivacious Val und Tante Nelly und nicht zuletzt den Typen von der Klapsmühle, Super Simon und Android Adrian, die das Spiel geprüft haben.

Beim unwahrscheinlichen Vorfall, daß dieses Produkt schadhaft ist, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Unerlaubtes Kopieren, Weiterverkaufen, Verleihen, Kauen und öffentliche Vorstellungen und Übertragungen dieses Produktes sind strengstens verboten.

Unerlaubtes Kopieren, Weiterverkaufen, Verleihen, Kauen und öffentliche Vorstellungen und Übertragungen dieses Produktes sind strengstens verboten.

CREATURES

Clyde Radcliff stermina tutti gli ostili e ripugnanti esseri malefici che hanno invaso la terra.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Atari ST

Accendere il computer e inserire il dischetto nel drive 0 (interno). Il gioco si caricherà e avvierà automaticamente.

Amiga

Accendere il computer e inserire il dischetto 1 in DF0:. Il gioco si caricherà e avvierà automaticamente. Quando viene fatta richiesta, inserire il dischetto 2 nel drive DF0: o nel drive esterno.

LA TRAMA

Nelle regioni più lontane dello spazio più profondo (laddove finisce la Via Lattea), giace un piccolo e insignificante pianeta chiamato Blot. Sebbene si tratti di un luogo piacevole, è deserto da quando i suoi abitanti furono costretti a scappare da un destino orrendo - l'essere costretti a portare il nome tutt'altro che allegro di Blotiani. Non appena furono in grado, costruirono una semplice ma capiente nave colonia e si lanciarono nello spazio, alla ricerca di un pianeta più "alla moda" in cui vivere. Sino a quando non trovarono tale luogo, adottarono il nome di Fuzzy Wuzzy in cerca della vera felicità (in effetti, erano gli originali Hippy spaziali provenienti dall'Inferno).



Sfortunatamente, una collisione con un asteroide li costrinse ad un atterraggio di emergenza sulla Terra. Eppure, grazie alla loro buona stella, riuscirono ad atterrare su una sostanza colorata di blu e gelatinosa - quello



che comunemente è conosciuto col nome di Oceano Pacifico - nei pressi di un'isola deserta. Dopo aver raggiunto a nuoto la riva, i Fuzzy Wuzzy iniziarono immediatamente a costruire un villaggio e chiamarono l'isola "Il posto più hippy dell'intero universo".

Ma ciò che i Fuzzy non sapevano, era l'esistenza dei tutt'altro che malinconici e addirittura leggermente irritabili Demoni, che occupavano la parte estrema dell'isola. Questi demoni erano piuttosto stupiti e incuriositi dal rumore fatto dagli allegri Fuzzy, per non parlare poi di quanto fossero esterrefatti dal nuovo nome dato all'isola.

I demoni formularono un piano astuto per porre fine al trambusto e alla serenità che caratterizzava la presenza di questi invasori - li invitarono infatti alla festa più grande mai organizzatasi sull'isola. I Fuzzy non potevano certo resistere all'opportunità di divertirsi e tutti quanti, con la pelliccia ordinatamente spazzolata, si presentarono all'evento. Proprio quando il divertimento aveva raggiunto l'apice, i Demoni gettarono su di essi una rete, trascinandoli nelle Camere della Tortura (poverini, chi avrebbe mai il coraggio di fare del male a queste creature così dolci? - va bene la sega a catena, però non esageriamo!)

L'unico a sfuggire a questo crudele destino fu Clyde Radcliff, un Fuzzy pacioccone intento a decorare i cespugli con dei pezzetti di carota. La mattina dopo, Clyde si svegliò con un terribile mal di testa e i rimasugli dell'ascella di un cammello sulla lingua - non è dunque necessario aggiungere che il suo fiato era così sgradevole che avrebbe potuto rimuovere la pittura dai muri in pochi secondi! Nonostante

tutto, il nostro coraggioso e minuscolo eroe giurò di distruggere i Demoni e salvare i suoi compatrioti Fuzzy.

IL GIOCO

Ogni livello del gioco rappresenta una parte dell'isola. Una volta raggiunta e completata la fine di un livello, Clyde entra nella Capanna delle Streghe. All'interno, una maga buona, èdisposta ad aiutare il Fuzzy e si offre di preparargli delle Pozioni Magiche che, quando bevute da Clyde, gli danno delle armi speciali.

Tuttavia, per poter preparare le pozioni, la fattucchiera ha bisogno degli ingredienti, che appaiono sotto forma di "Creature per la Pozione Magica" in ciascun livello di gioco. Clyde deve assolutamente raccogliere il massimo numero di CPM prima di entrare nella capanna: quante più CPM egli riuscirà a raccogliere tanto più potenti saranno le pozioni delle armi.

Una volta completati due livelli, Clyde avrà la possibilità di salvare uno dei suoi amici da una camera della tortura (...non farlo, Clyde!) Un salvataggio riuscito gli permette di continuare nella sua impresa usando qualsiasi CPM che il Fuzzy salvato gli donerà per proseguire in questa giusta causa.

IL NEGOZIO

Nel negozio si possono scambiare le Creature per la Pozione Magica con armi nuove e migliori (e pensare che credevano di venire salvati!).

Spostando il joystick a sinistra e a destra, si scorreranno le varie armi disponibili. Sullo schermo apparirà il numero e il tipo di CPM necessarie e il grado dell'arma (le armi appartengono a tre categorie di efficacia).

Per selezionare un'arma durante il gioco, abbassare il joystick e premere il pulsante Fire. Tenendo premuto il pulsante Fire, si può scorrere il menu delle armi precedentemente acquisite, e quando quella richiesta è allineata al selettore, rilasciare il pulsante Fire per usarla.



TIRO STANDARD (DROOPY): E il tiro standard e viaggia formando un arco verso il basso.



SUPER STANDARD (SUPER DROOPY): Simile al tiro standard, ma l'arco formato è più delicato.



PALLA DI FUOCO (FIREBALL): Se il nemico è in vista, non perdete tempo: colpitelo immediatamente con questo tiro eccezionale.



VERSO L'ALTO (FALL UP): Se le atrocità aeree iniziano a darvi fastidio, colpite di sorpresa l'avversario con questa esplosione diretta verso l'alto.



TREMORE (WIGGLER): Se i cattivi non riescono a stare fermi un momenti, scegliete un colpo che è energetico quanto loro.



INFALLIBILE (CURLY WURLY): Con questo colpo, non dovete essere troppo precisi: tanto, raggiunge sempre l'obiettivo!



FIAMMA (FLAMER): La portata non è molto ampia ma quando quest'arma colpisce, i cattivi si trovano davvero nei guai.



PALLA SALTERELLA (SCATTER BALL): Se la palla non li colpisce, i suoi rimbalzi lo faranno sicuramente.

INFORMAZIONI: Con un amico che si trova in difficoltà, avrete bisogno di tutte le informazioni possibili.

USCITA: Per uscire dal negozio e provare tutte quelle nuove armi.

COMANDI

JOYSTICK

Il pulsante Fire inizia un livello.

Sinistra	=	Sinistra
Destra	=	Destra
In alto	=	Salto in alto
Diagonale sinistra	=	Salto in alto a sinistra
Diagonale destra	=	Salto in alto a destra
Pulsante Fire + In basso	=	Menu di selezione delle armi
Pulsante Fire	=	Sparare con l'arma selezionata
Pulsante Fire tenuto premuto	=	Arma del fiato pesante

TASTIERA

P	=	Pausa (Premere il pulsante Fire per riprendere il gioco)
ESC	=	Abbandono del gioco

SUGGERIMENTI DI GIOCO

Se una creatura non lampeggia quando viene colpita, non può essere distrutta e la si deve quindi evitare.





Alcune creature indistruttibili sono collegate ad altre che possono venire annullate. Basta colpirne una per eliminarle entrambe.

Gli oggetti lampeggianti possono venire raccolti ma fate attenzione su dove aprite il fuoco, in quanto li potrete distruggere.

CREATURES è un altro prodotto incredibilmente ottimo della Thalamus Europe.

CREDITI

Disegno del gioco e versione per C64 della APEX COMPUTER PRODUCTIONS.

Versioni per ST e Amiga della WJS DESIGN.

Gestione del progetto:	Wayne Smithson
Codice 68000:	Philip Watts
Grafica:	Noel Hines
Musica:	Tim Bartlett

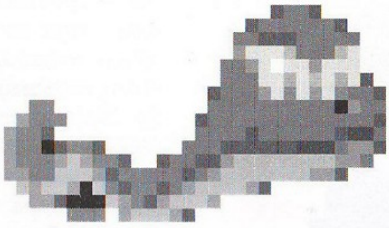
Con un po' di aiuto dai loro amici di High Wycombe. Molti ringraziamenti a Nicky Biricchina, a Lisa Lunatica, Val Vivace e Zia Nelly, per non parlare dei ragazzi della fattoria simpatica, Super Simon e Adrian Androide per le prove del gioco.

Nell'improbabile eventualità che il gioco fosse difettoso, restituitelo al negozio in cui l'avete acquistato.

La copia, il noleggio, il prestito, la visione, l'esibizione pubblica e la diffusione di questo prodotto sono assolutamente vietati.

CREATURES

Clyde Radcliff Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-ridden Slime.



LOADING INSTRUCTIONS

Atari ST

Turn on the computer and insert the disk into drive 0 (internal). The game will now load and run automatically.

Amiga

Turn on the computer and insert disk one into DF0:. The game will load and run automatically. When prompted insert disk 2 in drive DF0: or place it in an external drive.

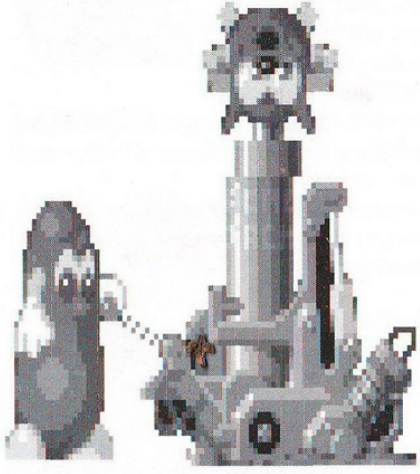
THE PLOT

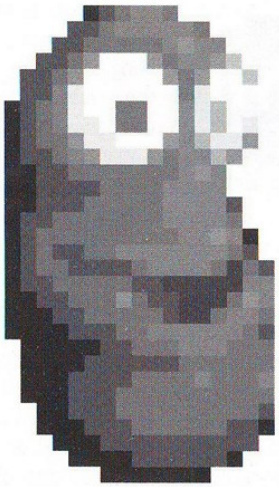
Out in the nether regions of deepest space (in the far bottom right of the Milky Way) lies a small, insignificant little planet named Blot. Although a pretty place, it's deserted after its inhabitants were forced to flee from an awful fate - being called by such an unhip name as Blotians. As soon as they were able, they built a crude but sufficient colony ship and spluttered off into space, in search of a trendier planet. Until such a place was found they renamed themselves the Fuzzy Wuzzies in search of real hipness, (they were the original Astro Hippies from Hell).

Unfortunately, a collision with an asteroid led to a crash landing on Earth. As luck would have it, they landed on some blue wobbly stuff - commonly known as the Pacific Ocean - next to an undiscovered island. After the Fuzzy Wuzzies swam ashore they promptly began building a village and named the island 'The Hippest Place in The Known Universe'.

What the Fuzzies didn't know was of the existence of the none too hip and ever so slightly irritable Demons living on the far side of the island. These demons were more than a little peeved by all the noise made by the cheerful Fuzzies, not to mention mildly horrified by the new island name.

The demons came up with a cunning plan to put an end to the commotion and the general good time being had by these intruders - they invited them to the biggest party ever held on the island. Fuzzies cannot resist a good party, and all of them, fur neatly brushed, attended. Just as they were starting to enjoy themselves the Demons threw a net over everyone and carted them off to the Torture Chambers, (oh dear, how could anyone wish to hurt such cute creatures - pass the chainsaw!).





The only one who wasn't caught was Clyde Radcliff, a tanked-up little Fuzzy who was decorating the bushes with carrot pieces. The next morning Clyde awoke with a splitting headache and the remains of a camels armpit on his tongue, needless to say his breath was so bad it could strip paint at fifty paces.



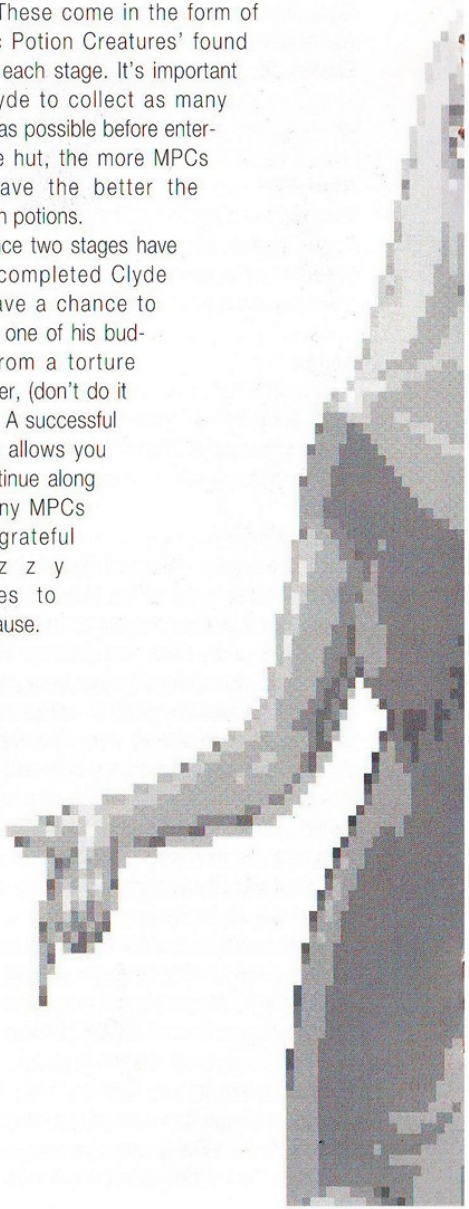
Nevertheless, our courageous little hero vowed to destroy the Demons and rescue his fellow Fuzzies.

GAMEPLAY

Each stage in the game represents part of the island. Once the end of the stage is reached and completed, Clyde enters a Witches Hut. Inside is a good witch who has a Fuzzy fetish and offers to mix Magic Potions which, when drunk by Clyde, give him special weapons.

However, to enable the witch to mix any potions, she needs ingredients. These come in the form of 'Magic Potion Creatures' found during each stage. It's important for Clyde to collect as many MPCs as possible before entering the hut, the more MPCs you have the better the weapon potions.

Once two stages have been completed Clyde will have a chance to rescue one of his buddies from a torture chamber, (don't do it Clyde). A successful rescue allows you to continue along with any MPCs the grateful Fuzzy donates to your cause.

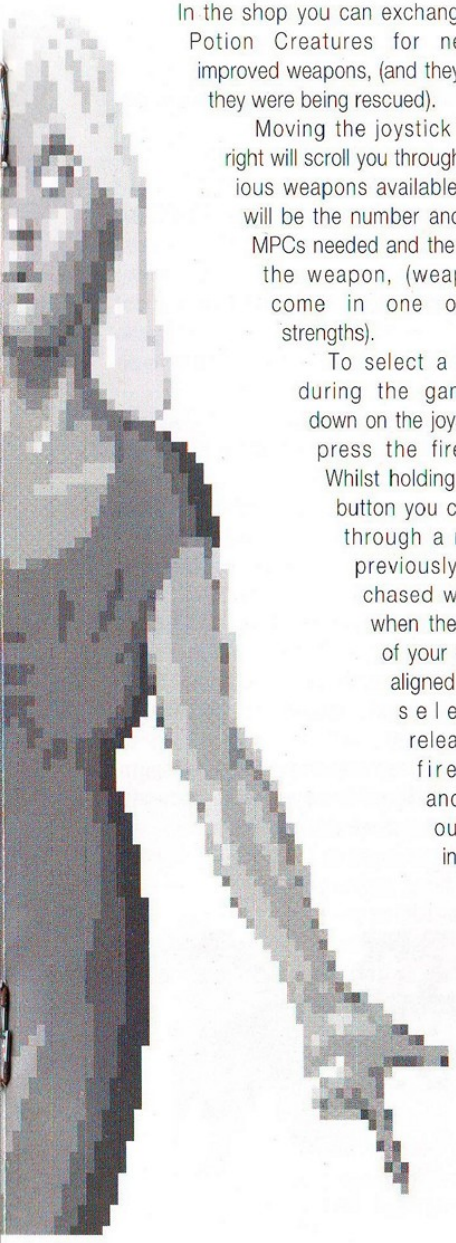


THE SHOP

In the shop you can exchange Magic Potion Creatures for new and improved weapons, (and they thought they were being rescued).

Moving the joystick left and right will scroll you through the various weapons available. Shown will be the number and type of MPCs needed and the grade of the weapon, (weapons all come in one of three strengths).

To select a weapon during the game, pull down on the joystick and press the firebutton. Whilst holding the firebutton you can scroll through a menu of previously purchased weapons, when the weapon of your choice is aligned with the selector, release the firebutton and come out blasting.





DROOPY: This is your standard shot and travels in a downward arc.



SUPER DROOPY: Similar to your standard droop but a more gentle arc.



FIREBALL: If you have the enemy in sight don't mess around, get straight to the point with this hotshot.



FALL UP: If the aerial atrocities are beginning to get up your nose catch them unawares with this upward curving blast.



WIGGLER: If the nasties won't stay still select a shot that's just as energetic.



CURLY WURLY: You don't have to be too accurate with this one, it goes everywhere.



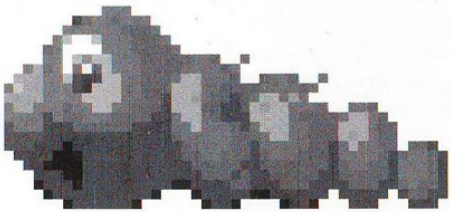
FLAMER: The range may not be great but when this weapon strikes the bad guys are serious toast.

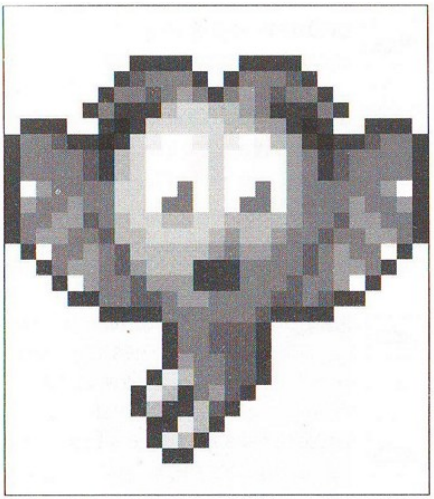


SCATTER BALL: If the ball doesn't get it the bounce will.

INFORMATION: With a friend in need you want all the help you can afford.

EXIT: Leave the shop to try out those newly purchased goodies.





CONTROLS

JOYSTICK

Firebutton starts a level.

Left	= Left
Right	= Right
Up	= Jump up
Diagonal Left	= Jump up and Left
Diagonal Right	= Jump up and Right
Firebutton and Down	= Weapon select menu
Firebutton	= Shoot selected weapon
Held Firebutton	= Bad Breath Weapon

KEYBOARD

P	= Pause (Firebutton to restart)
ESC	= Quit Game

GAME HINTS

If a creature does not flash when hit it cannot be destroyed and must be avoided.

Some indestructible creatures are linked to destructible ones. Blast one and both bite the dust.

Flashing items are collectable, but be careful where you blast, for they are also destructible.

CREATURES is another stonkingly good Thalamus Europe product.

CREDITS

Game Design & C64 version by APEX COMPUTER PRODUCTIONS.

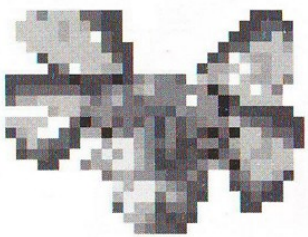
ST and Amiga versions by WJS DESIGN

Project Management:	Wayne Smithson
68000 Code:	Philip Watts
Graphics:	Noel Hines
Music:	Tim Bartlett

With a little help from their friends at High Wycombe. Many thanks to Naughty Nicky, Loony Lisa, Vivacious Val and Auntie Nelly, not forgetting the lads from the funny farm, Super Simon and Android Adrian for the game testing.

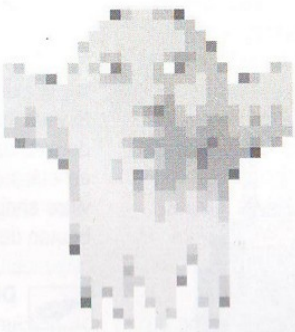
In the improbable event of this product being faulty, please return it to the original place of purchase.

Unauthorised copying, hiring, lending, munching, public performance, and broadcasting of this product are strictly prohibited.



CREATURES

Clyde Radcliff extermine toutes les immondes créatures horriblement méchantes de la terre.



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Atari ST

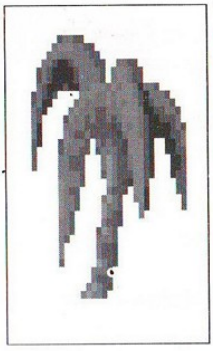
Mettez l'ordinateur en marche et introduisez le disque dans le lecteur 0 (interne). Le jeu se chargera et fonctionnera automatiquement.

Amiga

Mettez l'ordinateur en marche et introduisez le disque dans DF0. Le jeu se chargera et fonctionnera automatiquement. Introduisez le disque 2 dans le lecteur DF0 lorsque l'invite apparaît, ou placez-le dans un lecteur externe.

L'INTRIGUE

Très loin, au plus profond des confins de l'espace (tout en bas à droite de la Voie Lactée) se tient une petite planète sans importance qui s'appelle Blot. Elle est plutôt mignonne mais déserte depuis que ses habitants ont été forcés de déguerpir pour échapper à un terrible destin: devoir porter le nom vraiment pas flatteur de Blotiens. Dès qu'ils ont pu, ils ont construit un vaisseau spatial rudimentaire mais suffisant et ont plongé dans l'espace à la recherche d'une planète plus excitante. En attendant de la trouver, ils se sont rebaptisés les Fuzzy Wuzzies à la recherche de la vraie vie (ils étaient les premiers Astro Hippies from Hell).

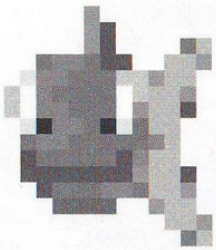


Malheureusement, une collision avec un astéroide les força à atterrir en catastrophe sur la Terre. Par chance, ils atterrirent sur un truc bleu et remuant (plus connu sous le nom d'Océan Pacifique) à côté d'une île inconnue. Les Fuzzy Wuzzies nagèrent jusqu'à la rive et commencèrent immédiatement à construire un village et décidèrent d'appeler l'île 'l'Endroit le Plus Excitant de Tout l'Univers'.

Ce que les Fuzzies ne savaient pas est que de l'autre côté de l'île vivaient des Démons, malheureusement pas excitants du tout et tant soit peu irascibles. Ces démons étaient un tantinet irrités par le tapage que faisaient les gentils Fuzzies, et plutôt horrifiés par le nouveau nom de l'île.

Les démons ont trouvé un moyen vraiment rusé d'arrêter le tintamarre et d'empêcher les intrus de s'amuser: ils les ont invités à la plus grande fête jamais organisée sur l'île. Les Fuzzies sont incapables de résister à une bonne fête et ils y sont allés jusqu'au dernier, fourrure peignée et lissée. Juste au moment où ils commençaient à s'amuser les Démons jetèrent un filet sur tout ce petit monde et les traînèrent dans les Salles de Torture (mon dieu! qui pourrait faire du mal à ces mignonnes créatures... passez-moi la tronçonneuse!).

Un seul Fuzzy échappa au filet: Clyde Radcliff, un petit Fuzzy complètement bourré qui décorait les buissons de morceaux de carotte quand le filet tomba. Le lendemain matin Clyde se réveilla avec un affreux mal de tête et les restes d'une aisselle de putois sur la langue: il avait tellement mauvaise haleine qu'il aurait pu décaper de la peinture à cinquante pas.



Mais peu importe, notre courageux petit héros fit le serment de détruire les démons et de secourir ses congénères Fuzzies.

POUR JOUER

Chaque étape du jeu représente une partie de l'île. Une fois qu'une étape est terminée, Clyde rentre dans la hutte d'une sorcière. Dans la hutte se trouve une bonne sorcière qui adore les Fuzzies et qui propose de préparer des potions magiques que Clyde doit boire pour lui donner des armes spéciales.

Mais pour que la sorcière puisse préparer les potions elle a besoin d'ingrédients. On les trouve sous la forme de 'Créatures à Potion Magique' durant chaque étape. C'est très important que Clyde ramasse autant de CPM que possible avant d'entrer dans la hutte, parce que plus il en a meilleures seront les armes de la potion.

Après avoir terminé deux étapes, Clyde aura une chance de tirer un de ses copains d'une salle de torture (non, Clyde, n'y vas pas). S'il réussit, il peut continuer avec les CPM que le Fuzzy reconnaissant lui donne.

LE MAGASIN

Au magasin vous pouvez échanger des Créatures pour Potion Magique contre des armes nouvelles et meilleures (et ils pensaient qu'ils allaient être sauvés).

Pour passer en revue toutes les armes disponibles, déplacez la manette de gauche à droite. Vous verrez le nombre et le type de CPM nécessaires ainsi que le niveau de l'arme (les armes peuvent avoir trois niveaux de puissance).

Pour choisir une arme durant le jeu, tirez sur la manette et appuyez sur le bouton de tir. Si vous maintenez le bouton de tir appuyé vous pouvez passer en revue le menu des armes achetées jusqu'à présent. Lorsque l'arme de votre choix est en face du sélecteur, lâchez le bouton de tir et en avant!



DROOPY: Votre arme standard. Suit un arc descendant.



SUPER DROOPY: Similaire à Droopy mais l'arc est moins prononcé.



FIREBALL: Si l'ennemi est dans votre champ de vision, pas la peine de vous embêter: allez droit au but et chauffez-lui les oreilles.



FALL UP: Si les atrocités aériennes commencent à vous casser la tête faites-leur une surprise avec un tir montant.



WIGGLER: Si les méchants refusent de rester tranquilles, pas de panique: ce tir est tout aussi énergique.



CURLY WURLY: Pas la peine de bien viser avec celui-ci: il va de partout.



FLAMER: Il ne va pas loin, mais quand il s'y met ça crame dur.



SCATTER BALL: Si la balle n'y arrive pas, le rebond les aura.

INFORMATION: Quand on a un ami dans le besoin, ça ne se refuse pas.

EXIT: Sortez du magasin pour essayer ces joujoux tout neufs.

COMMANDES

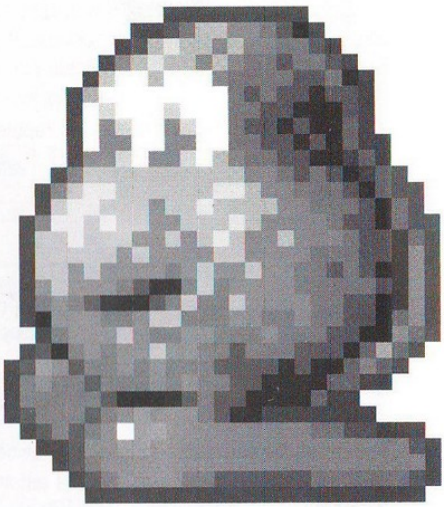
MANETTE

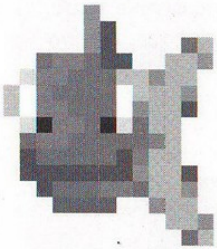
Le bouton de tir fait débuter un niveau.

Gauche	=	Gauche
Droite	=	Droite
Haut	=	Saut en hauteur
Diagonale gauche	=	Saut en hauteur vers la gauche
Diagonale droite	=	Saut en hauteur vers la droite
Bouton tir et bas	=	Menu de sélection des armes
Bouton tir	=	Tir avec l'arme choisie
Bouton tir gardé appuyé	=	Arme mauvaise haleine

CLAVIER

P	=	Pause (Bouton tir pour repartir)
ESC	=	Sortie du jeu





TRUCS

Si une créature ne clignote pas quand elle est touchée, elle ne peut pas être détruite et doit être évitée.

Certaines créatures indestructibles sont liées à d'autres que l'on peut détruire. Eliminez-en une et elles mordent toutes les deux la poussière.

On peut ramasser les objets qui clignotent, mais attention où vous tirez, parce qu'ils sont aussi destructibles.

CREATURES, un autre produit incroyablement bon de Thalamus Europe.

REMERCIEMENTS

Game Design & version C64 par APEX COMPUTER PRODUCTIONS.

Versions ST et Amiga par WJS DESIGN

Direction projet:	Wayne Smithson
Code 68000:	Philip Watts
Graphisme:	Noel Hines
Musique:	Tim Bartlett

Avec un coup de main de leurs amis à High Wycombe. Grand merci à Naughty Nicky, Loony Lisa, Vivacious Val et Auntie Nelly, sans oublier les gars de la ferme, Super Simon et Android Adrian qui ont testé le jeu.

Dans l'éventualité peu probable où ce produit serait défectueux, veuillez le renvoyer au lieu d'achat.

CRIATURAS



Clyde Radcliff extermina todas las repulsivas criaturas rastreras de la tierra.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST

Encienda el ordenador e inserte el disco en la unidad 0 (interna). El juego se carga y se ejecuta automáticamente.

Amiga

Encienda el ordenador e inserte el disco en DF0: el juego se carga y se ejecuta automáticamente, cuando aparece un mensaje que solicita insertar el disco 2 en la unidad DF0: o colocarlo en una unidad externa.

LA CONSPIRACION

En las ignoradas regiones del espacio profundo (parte inferior derecha de la lejana Vía Láctea), hay un pequeño e insignificante planeta que se denomina Blot. Aunque es un lugar bonito, está desierto, porque sus habitantes tuvieron que huir de su cruel destino - tener el horrible nombre de Blotianos. Tan pronto como pudieron, construyeron una nave colonizadora, algo primitiva, pero capaz de viajar por el espacio en búsqueda de un planeta mejor. Hasta encontrar tal lugar, se llamaron así mismos los Fuzzy Wuzzies en búsqueda de la felicidad, (fueron los primeros Astro Hippies del Infierno).

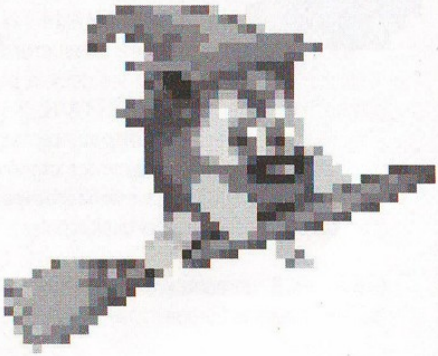
Desafortunadamente, una colisión con un asteroide los hizo caer en el planeta Tierra, pero gracias a su suerte, cayeron en el Océano Pacífico, muy cerca de una isla desconocida. Después de que los Fuzzy Wuzzies nadaron y se pusieron a salvo en la playa, empezaron a construir un pueblo en la isla y lo llamaron "El lugar más feliz del universo".

Los Fuzzies no sabían de la existencia de los irritables Demonios que vivían en el lugar más lejano de la isla. Estos demonios se pusieron muy furiosos por el ruido que hacían los alegres Fuzzies y también quedaron horrorizados por el nuevo nombre de la isla.

Los demonios prepararon un plan muy astuto para poner fin a la conmoción y a los buenos momentos que estaban pasando los intrusos - los invitaron a la mayor fiesta nunca antes realizada en la isla. Los Fuzzies no pudieron resistir la tentación y todos fueron muy bien arreglados. Tan pronto como empezó la diversión, los Demonios los atraparon con una red y los llevaron a las Cámaras de Tortura, (cómo puede alguien hacerle daño a tan adorables criaturas - pásame la sierra de cadena !).

El único que no pudieron atrapar fue Clyde Radcliff, un pequeño Fuzzy que bebió mucho y que estaba en otras labores. A la mañana siguiente, Clyde se despertó con un dolor de cabeza tremendo, un sabor muy desagradable en su boca y un aliento mortal.

A pesar de su situación física, nuestro valiente héroe juró destruir los demonios y rescatar a sus amigos.



EL JUEGO



Cada fase del juego representa a una parte de la isla. Una vez finaliza una fase, Clyde entra a la Cabaña de las Brujas. Dentro hay una bruja buena que tiene un fetiche Fuzzy y ofrece mezclar las Pócimas Mágicas que, cuando las bebe Clyde, le dan armas especiales.

Sin embargo, para que la bruja pueda mezclar las pócimas necesita de los ingredientes. Estos, vienen en forma de "Criaturas para Pócimas Mágicas" (CPM), que se encuentran durante cada fase. Es importante que Clyde recolecte la mayor cantidad posible de CPMs antes de que entre a la cabaña, entre más tenga, mejor son las pócimas de armas.

Si se completan dos fases, Clyde tiene la oportunidad de rescatar a uno de sus amigos de la cámara de torturas, (no lo hagas Clyde). Cuando se produce un rescate, el agradecido Fuzzy le regala para la causa una CPM.

LA TIENDA

En la tienda se pueden cambiar las Criaturas para Pócimas Mágicas por nuevas y mejores armas, (y ellos pensaron que los estaban rescatando).

Cuando se mueve la palanca de mando a la izquierda y a la derecha, se produce un desplazamiento a través de todas las armas disponibles. Aparecen con el número y el tipo de CPM necesarias para adquirirlas, y la potencia del arma, (todas las armas tienen una de las tres potencias disponibles).

Para seleccionar un arma durante el juego, mueva hacia atrás la palanca de mando y pulse el botón de disparo. Mientras se mantiene pulsado el botón de disparo es posible desplazarse a través de un menú correspondiente a las armas adquiridas anteriormente, cuando el arma escogida esté alineada con el selector, libere el botón de disparo y aparece cargada.



TIRO INCLINADO: este es el tiro normal y describe un arco descendente.



TIRO SUPER INCLINADO: similar al inclinado normal pero describe un arco mayor.



BOLA DE FUEGO: si el enemigo está a la vista no pierda el tiempo, destrúyalo con este peligroso disparo.



FUEGO ANTIAÉREO: si está cansado por las atrocidades aéreas, agárrelos desprevenidos con esta carga de curva ascendente.



SACUDIDOR: si el enemigo no se está quieto, seleccione un disparo sólo para electrocutarlo.



ESPIRAL: no hay que ser muy preciso con este tiro, pues va a cualquier lugar.



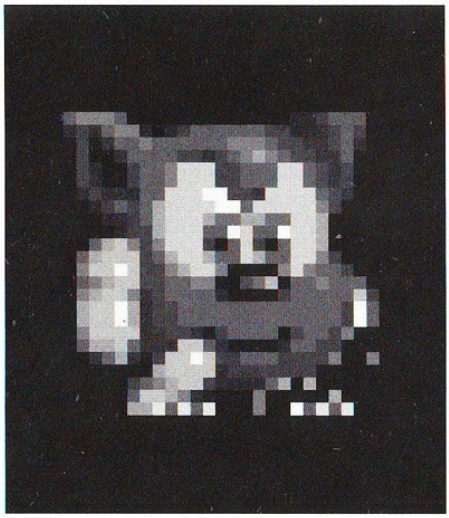
FLAMEADOR: la posibilidad no es muy grande pero cuando pega, los chicos malos quedan tostados de verdad.



LANZAR BOLA: si la bola no lo golpea el rebote lo hace.

INFORMACION: con un amigo en apuros es necesario obtener toda la ayuda posible.

SALIDA: salga de la tienda y pruebe lo que adquirió.



CONTROLES

PALANCA DE MANDO

El botón de disparo comienza un nivel.

Izquierda	=	Izquierda
Derecha	=	Derecha
Izquierda en diagonal	=	Salta y avanza a la izquierda
Derecha en diagonal	=	Salta y avanza a la derecha
Botón de disparo y palanca hacia atrás	=	Menú de selección de armas
Botón de disparo	=	Dispara el arma seleccionada
Mantener pulsado el botón de disparo	=	Arma del Aliento Mortal

TECLADO

P	=	Pausa
ESC	=	Terminar el juego

CONSEJOS PARA EL JUEGO

Si una criatura no parpadea cuando es golpeada, no se puede destruir y se debe evitar.

Algunas criaturas indestructibles están ligadas a las que se pueden destruir. Destruya una y ambas comen un poco de su polvo.

Los elementos parpadeantes se pueden recolectar, tenga cuidado en el lugar donde dispara, estos elementos también se pueden destruir..

CRIATURAS es otro buen producto de Thalamus Europe.

CRÉDITOS

Diseño del juego y versión para C64 por APEX COMPUTER PRODUCTIONS.

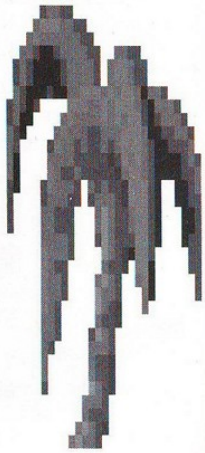
Versiones para ST y Amiga por WJS DESIGN

Gestión del proyecto:	Wayne Smithson
Código 68000:	Philip Watts
Gráficos:	Noel Hines
Música:	Tim Bartlett

Por la ayuda de los amigos de High Wycombe. Agradecemos a Naughty Nicky, Loony Lisa, Vivacious Val y Auntie Nelly, sin olvidar los chicos de la granja, Super Simon y Android Adrian quienes probaron el juego.

En el poco probable evento en que este producto falle, por favor devuélvalo al lugar en donde lo adquirió.

La copia no autorizada, el alquiler, el préstamo, la transferencia, la difusión y la transmisión pública de este producto está estrictamente prohibida.



THE FAN CLUB

As the now proud owner of the stonkingly good Thalamus Europe computer game Creatures, you may well be drooling in anticipation of further Thalamus releases.

Well, drool no more, the Fan Club is here to wipe away the spittle and give you goodies galore.



NEWS, REVIEWS AND GOSSIP ABOUT THE LATEST THALAMUS EUROPE RELEASES

❄ AMAZING SOFTWARE DISCOUNTS ❄

❄ COMPETITIONS ❄

❄ DEMOS ❄

❄ PENCILS, PENS AND POSTERS ❄

❄ CHEATS, HINTS, TIPS ❄

AND A QUARTERLY NEWSLETTER CONTAINING ALL OF THE ABOVE AND MUCH, MUCH MORE

To obtain your yearly membership simply send a Cheque or Postal Order for five pounds, along with your name and address, to Thalamus Europe, Unit 29, Riverside Business Centre, Victoria Street, High Wycombe, Bucks., HP11 2LT.

THE THALAMUS EUROPE TOKEN CARD

The guys at Thalamus like to take care of the guys (and gals) that buy our software, so here is a Token Card.

What is it? What does it do? You may well ask. With each Thalamus Europe game that you buy, you will receive a Token. Stick the Token on the card and when you have enough Tokens you can exchange them for goodies. A list of goodies and their Token cost will be published in further Thalamus Europe releases. So get collecting and above all, enjoy the game.

AFFIX TOKEN HERE	AFFIX TOKEN HERE	AFFIX TOKEN HERE
AFFIX TOKEN HERE	AFFIX TOKEN HERE	AFFIX TOKEN HERE

Please find attached to my Thalamus Europe Goodies Card:
(number).....of Thalamus Tokens.

Please send me: .....
in exchange for my Thalamus Tokens.

NAME.....
ADDRESS.....
.....
.....
Tel: .....



Send your Thalamus Europe Goodies Card to:
Thalamus Europe, Unit 29, Riverside Business Centre,
Victoria Street, High Wycombe, Bucks., HP11 2LT.