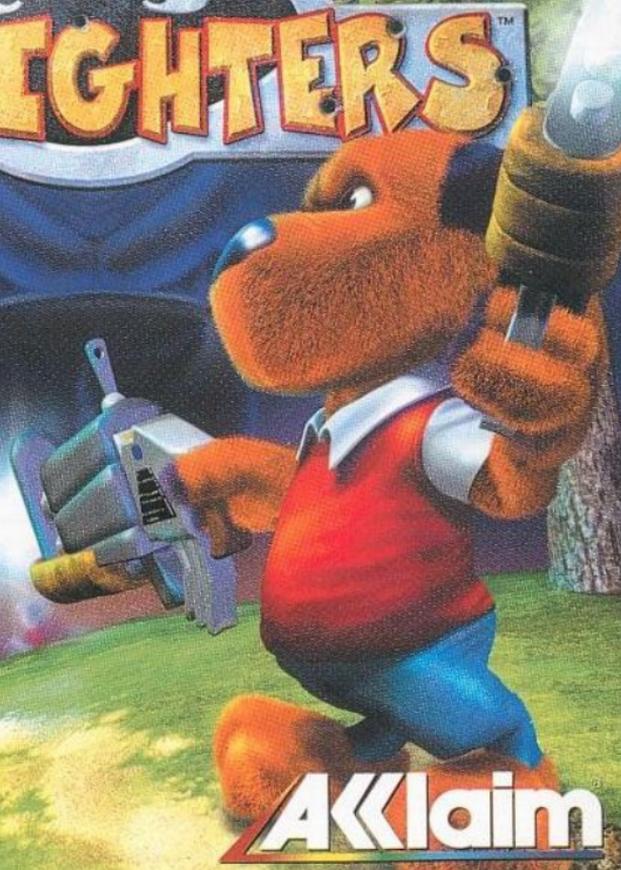


FUR FIGHTERS™



SOMMAIRE



CHARGEMENT	2
INTRODUCTION	4
COMMENCER UNE PARTIE	5
BIOGRAPHIES	9
QUE L'ADVENTURE COMMENCE !	15
ARMES	24
FLUFFMATCH	26
TRUCS & ASTUCES	27

TRUCS & ASTUCES

Au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 24 68* (*2,21 F/mn)

CHARGEMENT

1. Insère ton exemplaire de Fur Fighters™ dans ta console Dreamcast.
 2. Connecte ta manette Dreamcast au port de commande A.
- Remarque :** Jusqu'à 4 joueurs peuvent s'affronter dans Fur Fighters*. N'oublie pas de connecter la manette ou tout autre périphérique dans le port de commande correspondant avant d'allumer ta console Dreamcast.
3. Allume ta console Dreamcast.
 4. Veuillez insérer votre VM dans la Manette A, Fente 1 si vous souhaitez charger ou sauvegarder vos données. Chaque partie sauvegardée requiert 51 blocs de mémoire libres. Si tu ne possèdes pas de VM ou si tu ne disposes pas de suffisamment de blocs de mémoire, un message d'information s'affiche mais tu peux toutefois continuer à jouer.

Lorsqu'un fichier est en cours de sauvegarde, il ne faut jamais éteindre ta console Dreamcast, ni retirer un VM ou une manette.

*Pour jouer avec deux ou trois amis, tu dois te procurer des manettes supplémentaires (vendues séparément).

Pour revenir à l'écran-titre à tout moment du jeu, appuie et maintiens enfoncés simultanément les **BOUTONS A, B, X, Y** et **START**. Le programme de ta console Dreamcast réinitialise le jeu et l'écran-titre s'affiche. L'utilisation de manettes non compatibles est déconseillée.

*Pour jouer à plusieurs, vous devez acquérir des manettes supplémentaires vendues séparément.

Lorsque votre console est allumée, appuyez sur le bouton Open pour ouvrir le couvercle du compartiment CD. Le menu principal Dreamcast s'affiche. Sélectionnez vos réglages (l'horloge dans l'angle inférieur droit de l'écran). La première option de l'écran suivant concerne la sélection de la langue. Appuyez sur le bouton A pour modifier la langue utilisée. Vous pouvez jouer en anglais, français, italien, espagnol ou allemand.

CONSOLE

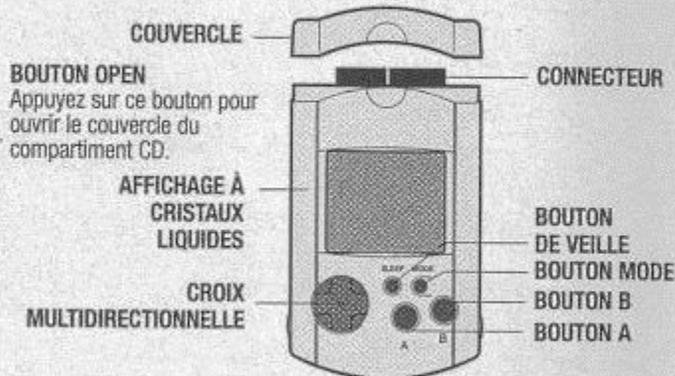


PORTS DE COMMANDE

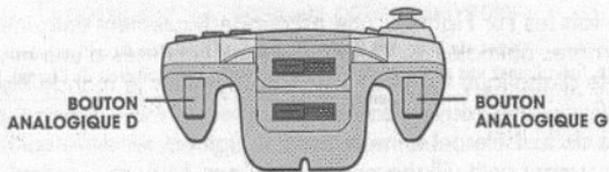
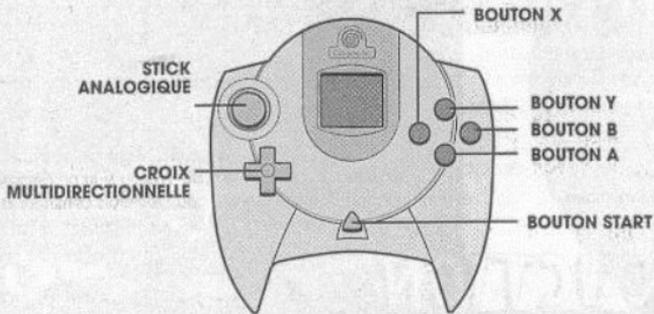
Ces ports servent à connecter des manettes et d'autres périphériques de commande. De gauche à droite se trouvent les ports de commande A, B, C et D. Ils servent à connecter respectivement les manettes pour les joueurs 1 à 4.

NOTE: les ports de commande sont parfois appelés simplement ports.

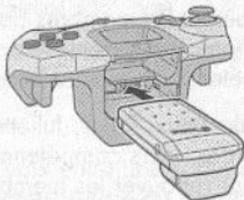
VISUAL MEMORY (VM) (UN/LE VM)



Lorsque tu es en cours de partie ou que tu échanges des données entre deux VM, tu ne dois pas déconnecter ton VM. Sache également que lorsque deux VM sont interconnectés durant une longue période cela diminue de manière considérable leur durée de vie.



Ne touche jamais au stick analogique ni aux boutons analogiques G ou D lorsque tu allumes ta console Dreamcast. Cela risque de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette.



Si le Vibration Pack est inséré dans le port d'extension n°1 de la manette Dreamcast, il n'est pas connecté correctement et risque de tomber ou de provoquer un dysfonctionnement pendant la partie.

INTRODUCTION



Il était une fois les Fur Fighters, une escouade hautement entraînée de l'élite des forces guerrières animales du CLAW, qui furent chargés d'une mission capitale : empêcher le diabolique Général Viggo de dominer le monde. Le Bien conquit le Mal et Viggo se retrouva derrière les barreaux. Ne craignant plus les représailles de leur éternel ennemi, les Fur Fighters s'installèrent avec leur famille dans un charmant petit village en bord de mer. Mais le Général Viggo était bien décidé à se venger et, depuis sa cellule, projetait déjà de reprendre le contrôle du monde avec cette fois, l'appui et les puissantes ressources produites par les industries Viggo. Pour éviter la riposte des Fur Fighters, Viggo et son armée d'ours-soldats kidnappèrent les membres de leurs familles ! Mais ce plan machiavélique était sans compter sur la persévérance et la rapidité des Fur Fighters et surtout leurs compétences à manier les armes...

Nos six valeureux soldats pelucheux, Rufus, Juliette, Bungalow, Rico, Chang et Tweek, doivent allier leurs forces, leurs compétences particulières ainsi que leur dispositif de téléportation pour retrouver les membres de leurs familles et vaincre une bonne fois pour toute l'infâme Général Viggo !

COMMENCER UNE PARTIE

MENUS

Dans les menus, utilise le stick analogique ou les boutons de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** pour naviguer entre les différentes options qui te sont proposées. Appuie sur le **BOUTON A** pour confirmer ton choix et sur le **BOUTON B** pour revenir à l'écran précédent.

OPTIONS

Avant de te lancer dans la folle aventure du monde merveilleux des Fur Fighters, tu as la possibilité de régler les options suivantes.

AFFICHAGE

Plein Ecran Active (ON) cette option pour jouer en mode plein écran. Désactive (OFF) cette option pour accéder à une vue normale. Le Plein Ecran n'est pas disponible dans le mode 3/4 joueurs (Fluffmatch).

Réglage de l'Écran Cette option te permet de régler l'écran d'affichage de Fur Fighters par rapport à ton téléviseur.

Menu Triche Utilise tous les codes de triche que tu as obtenus au cours de tes différentes parties !

Internet Visite le siteweb Fur Fighters. Tu dois d'abord t'inscrire avec Dream Passport pour avoir accès à Internet.

SON

Haut-parleurs Tu as le choix entre une sortie audio Stéréo ou Mono.

Volume des Effets Sonores Ajuste ou désactive le volume des effets sonores du jeu à l'aide de la réglette.

Volume de la Musique Ajuste ou désactive le volume de la musique du jeu à l'aide de la réglette.



MANETTE

1-4 Joueurs Cette option te permet de choisir la manette dont tu désires modifier la configuration.

Vibrations Active (**ON**) ou non (**OFF**) ton Vibration Pack.

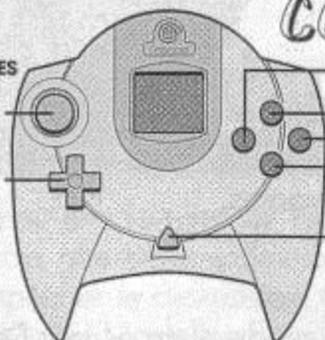
Configuration Choisis l'une des configurations de manette suivantes :

REMARQUE : La configuration 1 est la configuration par défaut de Fur Fighters.

CONFIGURATION 1

OBSERVER LES
ALENTOURS

SÉLECTION-
NER UNE
ARME



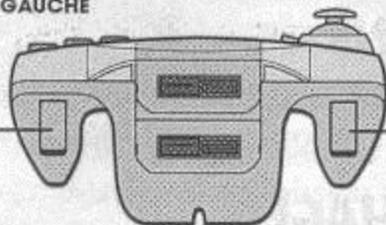
SE DÉPLACER VERS LA GAUCHE

AVANCER

SE DÉPLACER VERS
LA DROITE
RECULER

BOUTON
START

TIRER



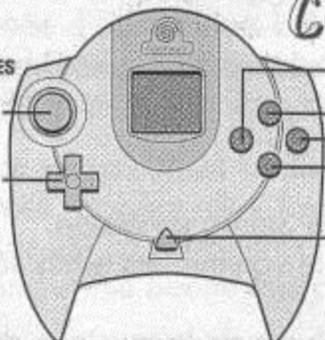
SAUTER

Ne touche jamais au stick analogique ni aux boutons analogiques G ou D lorsque tu allumes ta console Dreamcast. Tu risques de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette.

CONFIGURATION 2

OBSERVER LES
ALENTOURS

SÉLECTION-
NER UNE
ARME



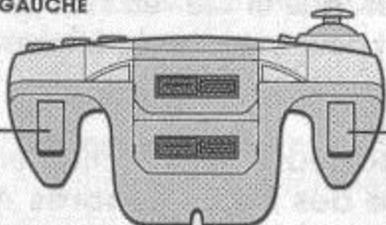
SE DÉPLACER VERS LA GAUCHE

AVANCER

SE DÉPLACER VERS
LA DROITE
RECULER

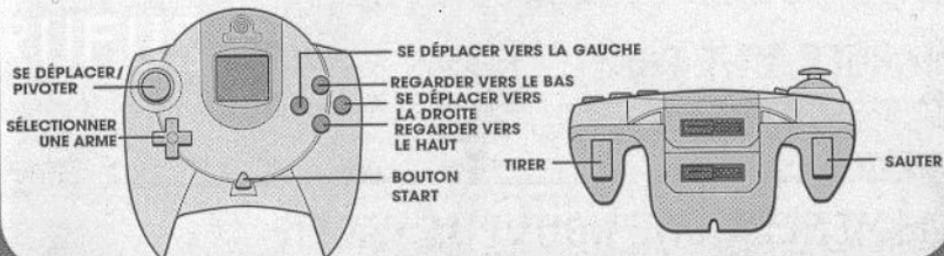
BOUTON
START

SAUTER



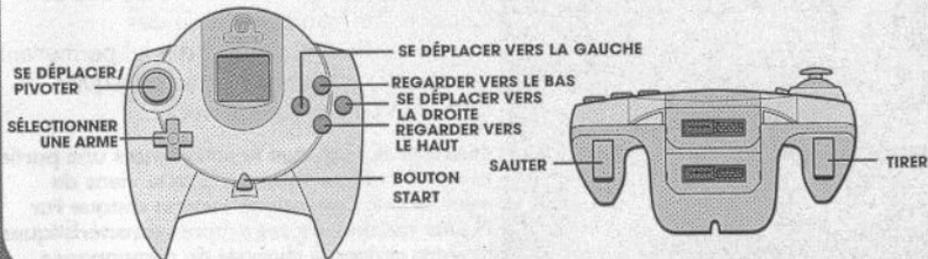
TIRER

CONFIGURATION 3



Ne touche jamais au stick analogique ni aux boutons analogiques G ou D lorsque tu allumes ta console Dreamcast. Tu risques de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette.

CONFIGURATION 4



FLUFFMATCH

Affronte tes amis dans d'époustouflantes arènes de combat en mode multijoueur !

CHARGER UNE PARTIE

Cette option te permet de charger une partie de Fur Fighters précédemment sauvegardée. Pour cela, sélectionne son emplacement sur ton VM et appuie sur le **BOUTON A**.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Sélectionne un personnage pour commencer ton aventure puis rends-toi au Village. Choisis alors un quartier de départ et aiguisé tes compétences au moulin d'entraînement.

SÉLECTIONNER UN PERSONNAGE



Déplace ton curseur sur le personnage de ton choix et appuie sur le **BOUTON A**. Chaque Fur Fighter possède des compétences particulières qui lui permettent d'accéder à des endroits dans lesquels les autres ne peuvent se rendre.

REMARQUE : Lorsque tu commences une partie, tu incarnes le personnage que tu viens de sélectionner. Cependant, comme chaque Fur Fighter est doté de ses propres caractéristiques, tu seras amené à changer de personnages plusieurs fois au cours de ta partie afin d'explorer l'ensemble des différentes régions.

BIOGRAPHIES

RUFUS

Ce robuste chien, doyen des Fur Fighters, est d'une extrême fiabilité. Elevé dans les quartiers sensibles des niches de Glasgow, il décida de s'engager dans l'armée pour fuir les quartiers défavorisés et les combats de rue incessants. Sa glorieuse carrière militaire fut souvent récompensé par de nombreuses médailles mais Rufus refusa toute promotion. Etant le plus expérimenté de la bande des Fur Fighters, il est considéré comme le meneur. Malgré son âge avancé, il est bien décidé à sauver sa famille dans un ultime affrontement.

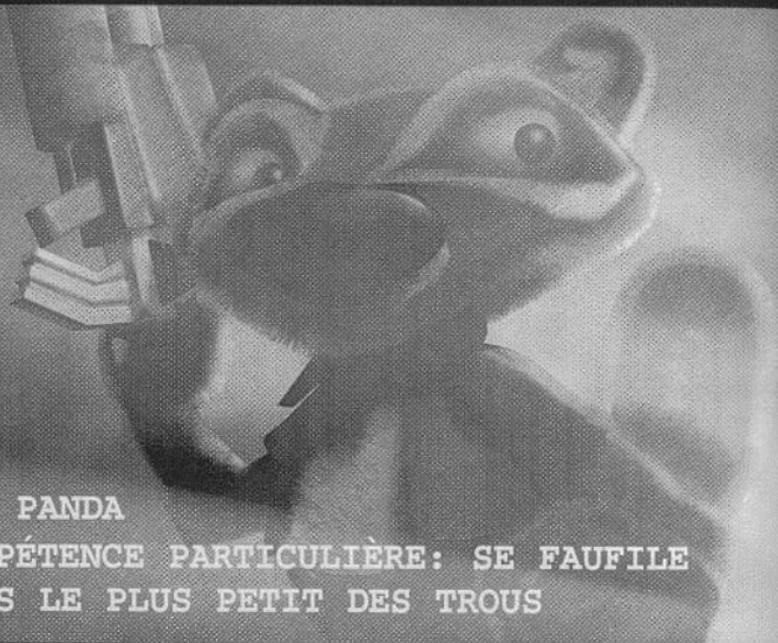
ESPÈCE: HOUND

COMPÉTENCE PARTICULIÈRE:

CREUSE DES GALERIES SOUTERRAINES

CHANG

Chang naquit au sein d'une famille aisée de Chine rurale et grandit à la lumière des villes du sud en pleine croissance. Lorsque la guerre éclata, il horrifia sa famille en leur annonçant qu'il s'engageait comme fantassin. Sa connaissance quasi encyclopédique des sciences, son sens de la stratégie ainsi que son agilité et sa ruse naturelles égalent allègrement les puissantes armes des Fur Fighters.

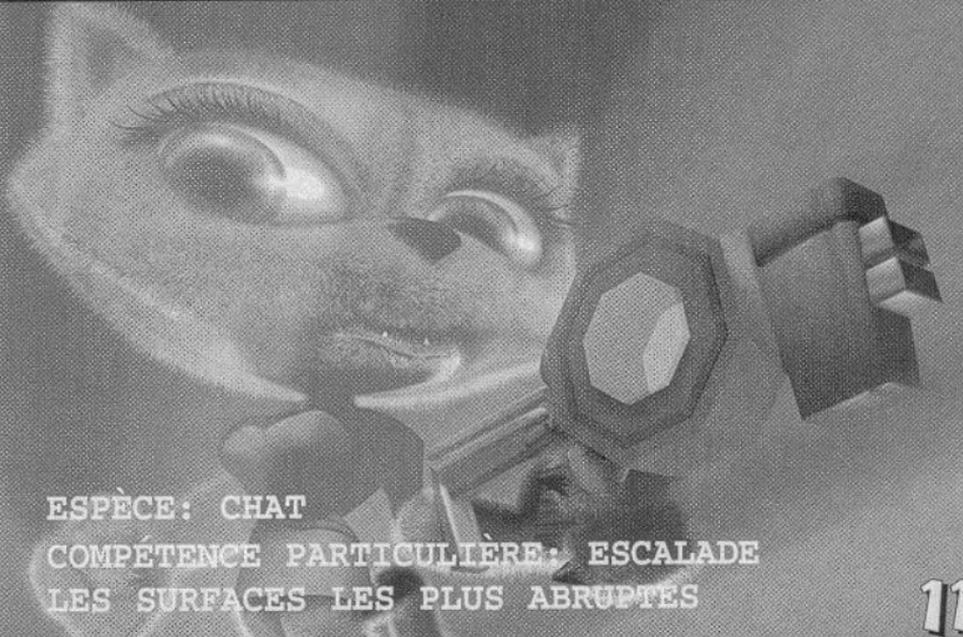


ESPÈCE: PANDA

**COMPÉTENCE PARTICULIÈRE: SE FAUFILÉ
DANS LE PLUS PETIT DES TROUS**

JULIETTE

Majestueuse et athlétique, Juliette est une grande guerrière. Capricieuse, entêtée, égoïste présentant la fâcheuse tendance de n'écouter personne, tels sont les traits de caractères qui la décrivent le mieux ! Sa susceptibilité l'incite parfois à mener la bataille en solitaire, mais quelques mots bien trouvés suffisent en général à la remettre dans le droit chemin.



ESPÈCE: CHAT

COMPÉTENCE PARTICULIÈRE: ESCALADE

LES SURFACES LES PLUS ABRUPTES

RICO

Elevé dans la grande communauté palmipède d'Argentine du Sud, ce pingouin idéaliste a toujours détesté sa vie mondaine qui consistait principalement à pêcher et à éviter les orques. Il partit donc en quête d'aventure et tomba par hasard sur la bande des Fur Fighters qui lui permit d'aiguiser ses talents. Rico est cependant un peu trop sûr de lui et a une fâcheuse tendance à rêvasser au cours de la journée. Il n'a rien du héros qu'il pense être. Mais une chose est sûre, dans l'eau, il est imbattable !



ESPÈCE: PINGOUIN COMPÉTENCE

PARTICULIÈRE: NAGE SOUS L'EAU

BUNGALOW

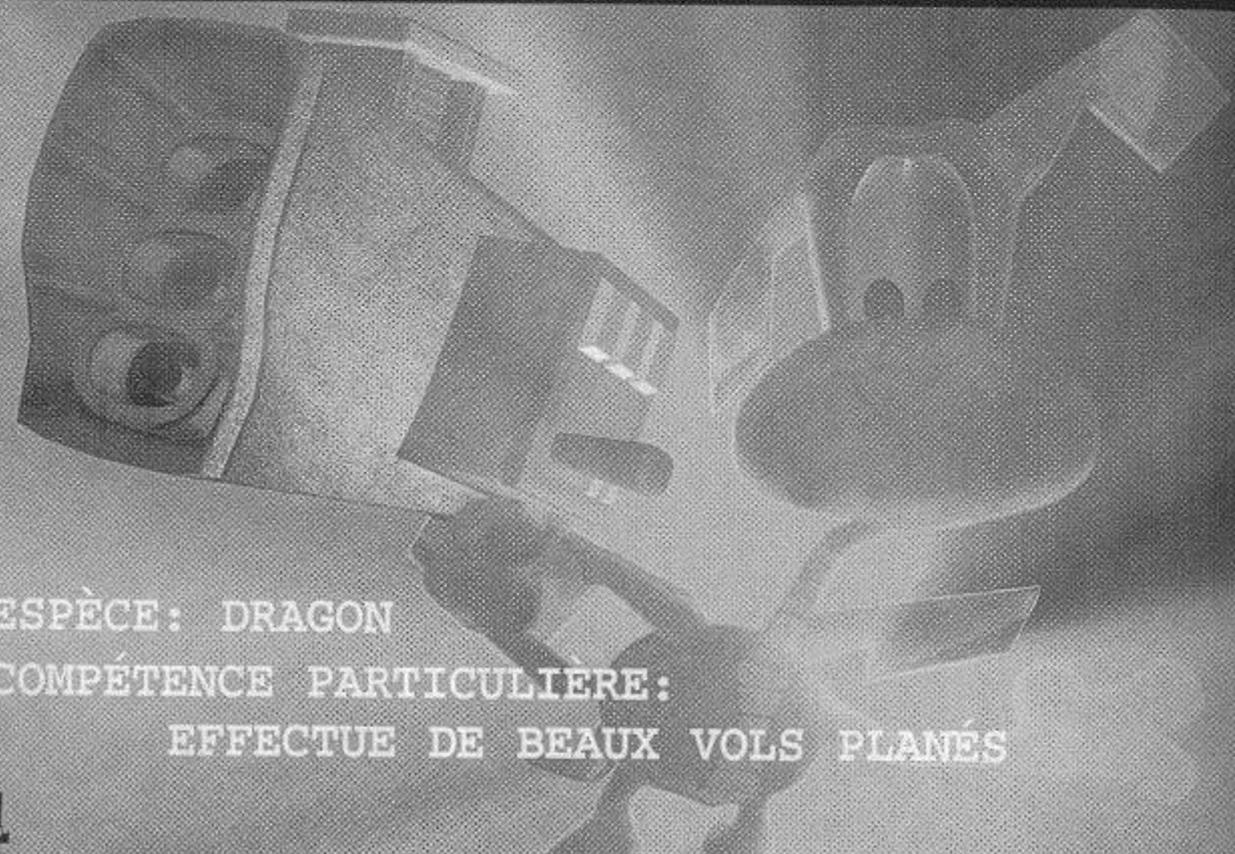
Bungalow est un kangourou adulte et aussi le meilleur ami de Rufus, le chien. Malgré sa force impressionnante, ce grand marsupial n'a vraiment rien d'un cerveau ! Il préfère en effet qu'on lui dise ce qu'il doit faire, en particulier quand les ordres émanent de Rufus ou de sa dominante femme.



ESPÈCE : KANGOUROU
COMPÉTENCE PARTICULIÈRE :
SAUTE TRÈS HAUT

TWEEK

Tweek a moins d'un jour. C'était le dernier des œufs de sa mère à éclore et il n'a pu profiter d'elle et de ses jumeaux que quelques minutes avant que l'horrible Général Viggo ne les fasse prisonniers. Bien qu'il soit le plus gros et aussi le plus lent de ses frères et sœurs, il a vite pris conscience de la nécessité de se battre pour les retrouver. Pataud mais nerveux, il trouve ce nouveau monde effrayant et fascinant à la fois. En outre, il possède un savoir inné du maniement des armes à feu et les autres Fur Fighters sont bien décidés à le prendre sous leurs ailes !



ESPÈCE: DRAGON

COMPÉTENCE PARTICULIÈRE:

EFFECTUE DE BEAUX VOLS PLANÉS

CHANGER DE PERSONNAGES

Pour changer de personnages, tu dois trouver l'un des nombreux points de téléportation du niveau. Ce sont des sphères vertes présentant le portrait du personnage qu'elles te permettent d'incarner. Si ce n'est pas celui que tu cherches, il ne te reste plus qu'à trouver un autre point de téléportation !



QUE L'AVENTURE COMMENCE !

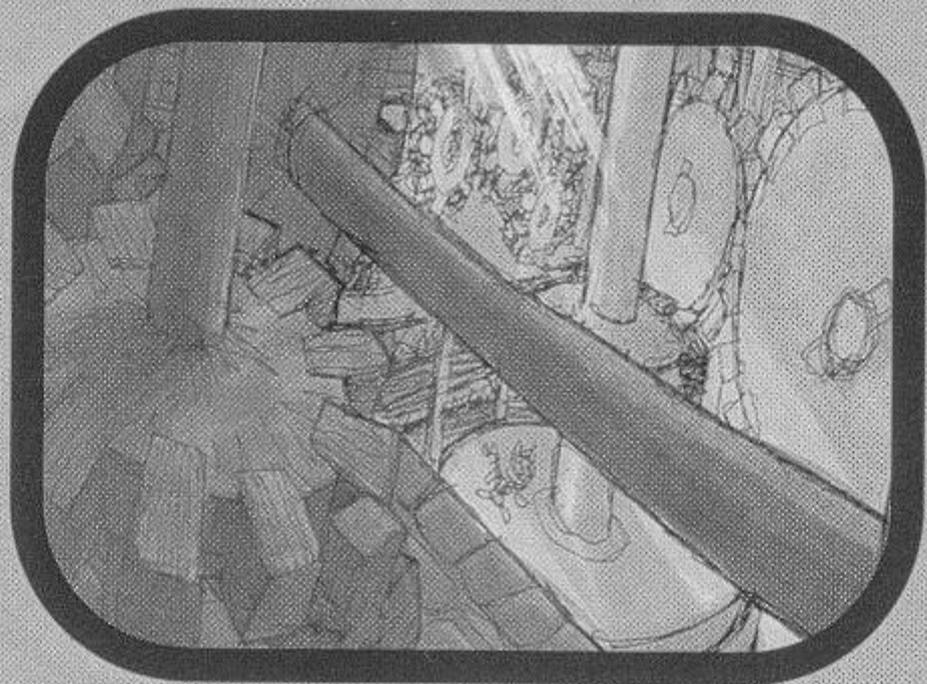
Ton audacieuse mission qui consiste à vaincre le Général Viggo te fera découvrir d'étranges mondes et d'encore plus étranges ennemis... Il faut donc garder ton sang froid ! N'oublie pas que pour terminer ce jeu, tu dois en avoir dans les muscles et dans la tête. Mais pas de panique, tu n'es pas seul, loin de là. Le Général Bristol et le Sergent Sternhauser t'aideront à te maintenir en forme et te tiendront au courant de la situation. Avant de commencer ton aventure, n'oublie pas de rendre visite au Sergent Sternhauser, le célèbre instructeur des Fur Fighters, au moulin d'entraînement, situé dans le Village. Il t'enseignera tout ce dont tu as besoin et même comment mener une armée (y compris une armée d'ours !). Une fois que ton entraînement est terminé et que tu as bien examiné le Village, rends-toi directement à la station de métro en direction de New Quack City. Arrête-toi à la statue du Général Bristol, qui, avant de passer de vie à trépas, a mené victorieusement les Fur Fighters dans une guerre contre les Chats. Il te donnera de précieux conseils pour bien commencer ta folle aventure !



CENTRES

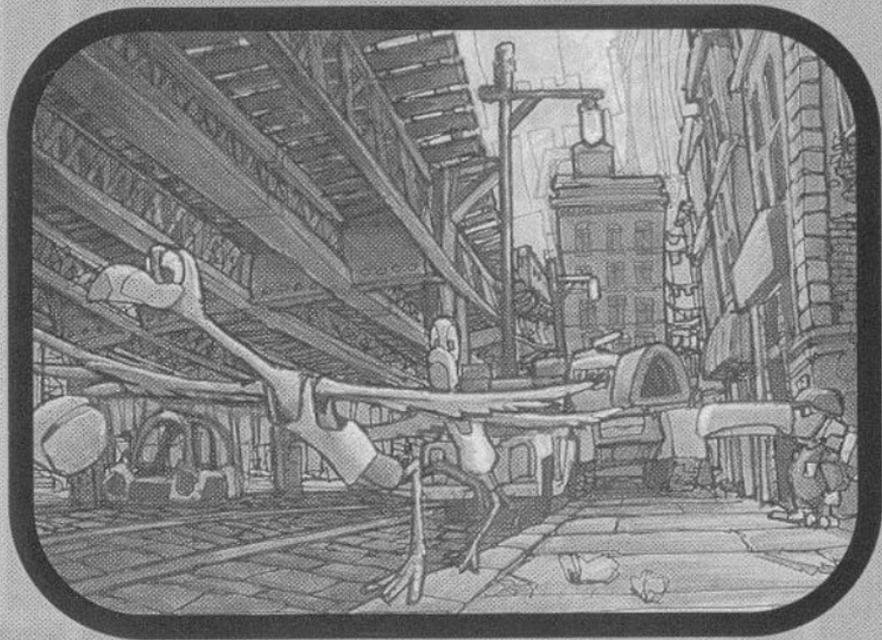
Tu peux entrer dans l'un des six centres thématiques du jeu en empruntant un chemin depuis le Village. Chaque centre comprend les entrées pour les différents niveaux et les arènes de combat où t'attendent le boss. Lorsque tu as terminé le niveau d'entraînement ou lorsque tu as vaincu un boss, tu gagnes l'accès au centre suivant.

LE VILLAGE



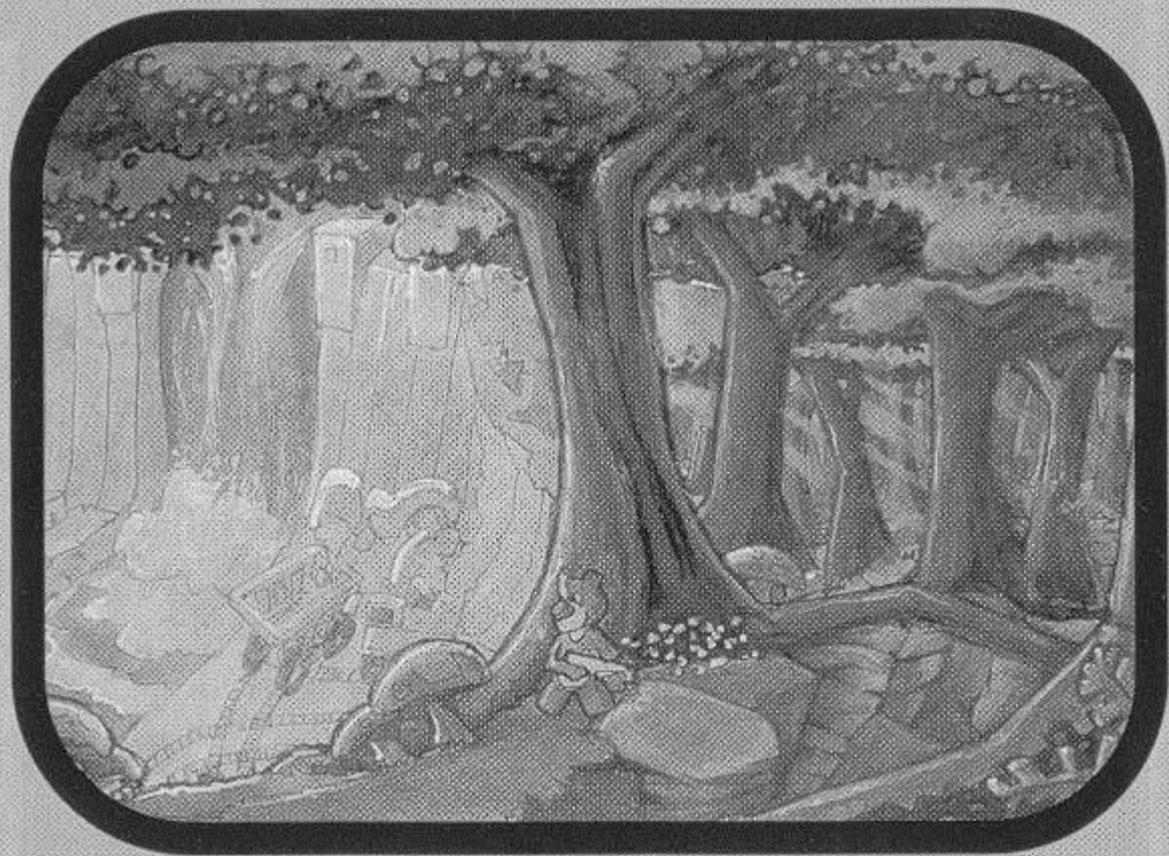
Ton aventure commence au Village, sorte de base depuis laquelle tu peux te diriger vers les autres centres. Chaque Fur Fighter habite une maison du Village. C'est là que nos héros doivent ramener les membres de leurs familles au fur et à mesure qu'ils les libèrent. Lorsque tu as héroïquement sauvé plusieurs enfants d'une même famille, rends-toi dans leur maison au Village ; ils t'autoriseront à t'amuser avec tous leurs jouets. Mais avant de commencer cette palpitante aventure, n'oublie pas d'aller t'entraîner un peu au moulin d'entraînement !

NEW QUACK CITY



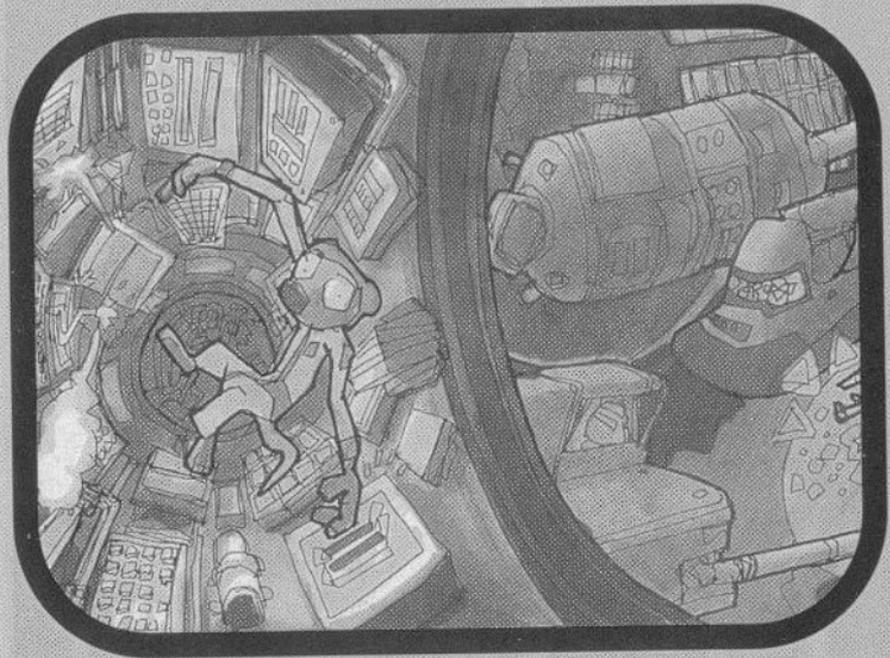
Prends le métro au Village en direction de New Quack City. Cette métropole étincelante de propreté est en fait une volière urbaine. Ses lumières aveuglantes et son vacarme intempestif contrastent grandement avec la tranquillité de ton Village.

BEAVER DAM



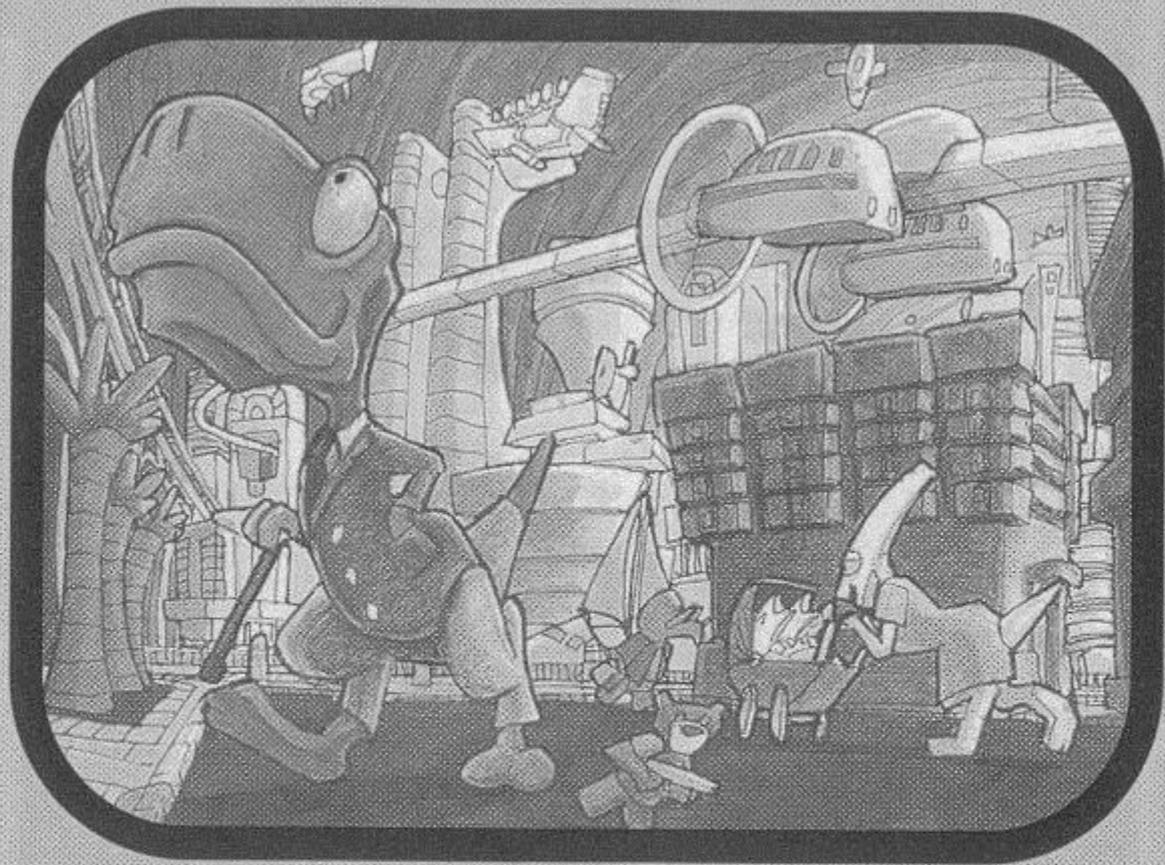
Cette gigantesque construction est le fruit du dur labeur d'ingénieurs castors. Bien qu'ils soient célèbres pour leurs étonnantes constructions, ces mammifères semi-aquatiques sont horriblement timides et ont un hérisson à la place du portefeuille !

CAPE CANARDO



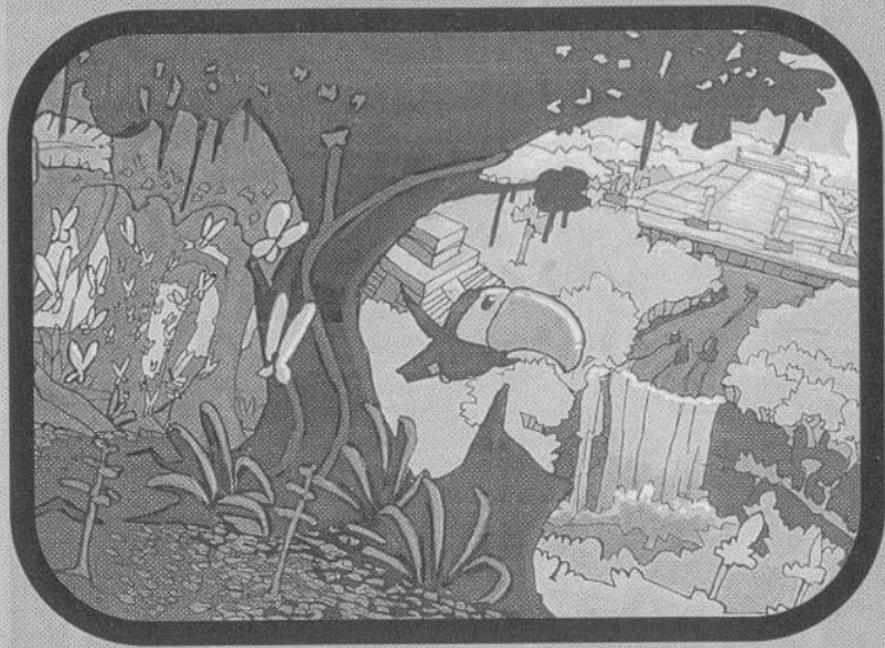
Général Viggo veut non seulement contrôler la terre, mais aussi l'espace ! Il serait déjà maître de la galaxie si les canards boiteux à la tête de Cape Canardo n'étaient pas si incompetents !

DINOTOPOLIS



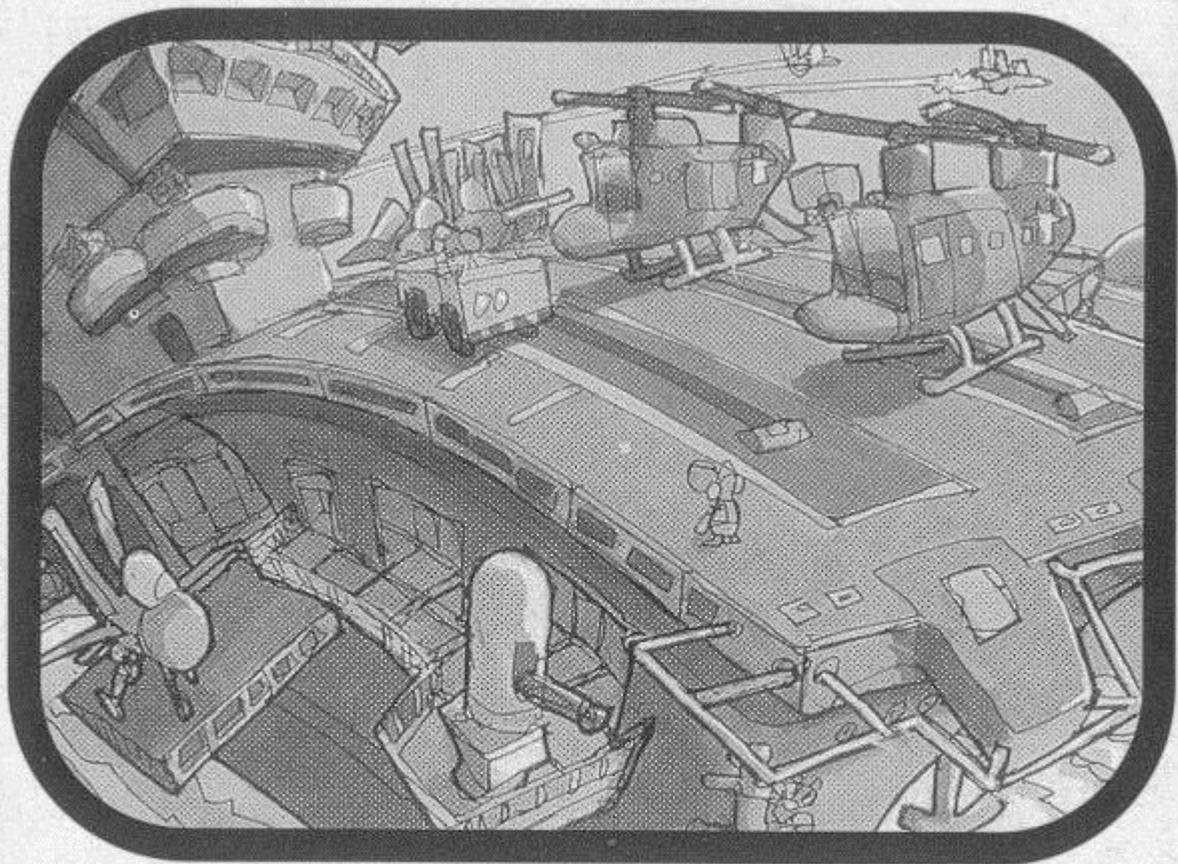
La civilisation des dinosaures de classe moyenne était encore, jusqu'à il y a très peu de temps, totalement inconnue. Mais le Général Viggo passe désormais tout son temps libre à espionner la vie de ces créatures préhistoriques, espérant ainsi découvrir le secret de leur style de vie et de leur technologie si développés.

ANATAT TATANATAT



Cela faisait des siècles qu'au cœur de la jungle, le Royaume d'Anatat tatanatat prospérait paisiblement. Mais depuis qu'il a découvert le mysticisme primitif de ce peuple, le Général Viggo est persuadé qu'il parviendra, de chez eux, à ouvrir un portail vers l'endroit où se rendent les méchants ours pour élever une armée d'ours-zombies qui lui obéirait à la patte et à l'œil !

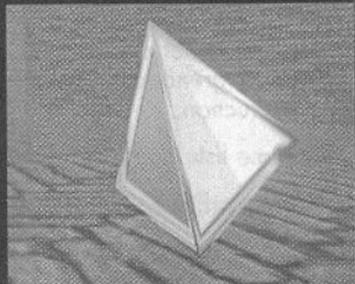
VIGGO A-GO-GO



Comme tout bon suzerain tout-puissant qui se respecte, Viggo possède son propre quartier général flottant. C'est à bord de cette impénétrable forteresse aérienne que les Fur Fighters doivent vaincre leur éternel ennemi dans un affrontement ultime !

PIÈCES

Les pièces d'or présentes dans tous les niveaux te permettent d'accéder aux autres niveaux d'un même centre. Si tu n'en as pas ramassées suffisamment pour pouvoir entrer dans le niveau suivant, il te faut retourner dans le niveau précédent à la recherche des pièces d'or que tu as oubliées. A la place des pièces d'or collectées précédemment, se trouvent désormais des pièces d'argent. N'hésite pas à les ramasser également ; elles amélioreront ton état de santé.



LES VALEURS DE LA FAMILLE - BÉBÉS ET BOSS

Viggo a enlevé les membres des familles des Fur Fighters, et les a obligés à travailler pour sa cause maléfique. Tous les bébés se sont retrouvés piégés à travers les différents niveaux, et tu vas devoir les secourir pour les ramener sains et saufs au Village. Mais souviens-toi, les bébés ont été éduqués pour regagner leur maison seulement avec le Fur Fighter qui leur est apparenté, aussi repère bien les points de téléportation pour endosser le bon personnage ! Tu auras besoin de secourir un certain nombre de bébés pour affronter le boss de chaque Centre.

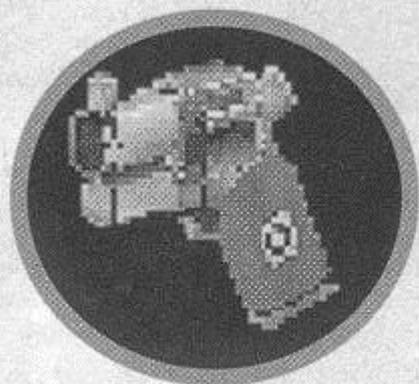
Les Boss sont les conjoints (ou dans le cas de Tweek, la mère) des Fur Fighters qui ont été génétiquement transformés par le diabolique Général Viggo. Chaque Fur Fighter doit vaincre son propre parent / conjoint pour briser le sortilège. Dès que tu libèreras l'un d'eux du sort monstrueux qui lui a été jeté, le Général Bristol te récompensera en te remettant un élément qui te permettra d'accéder à un autre Centre.



ARMES

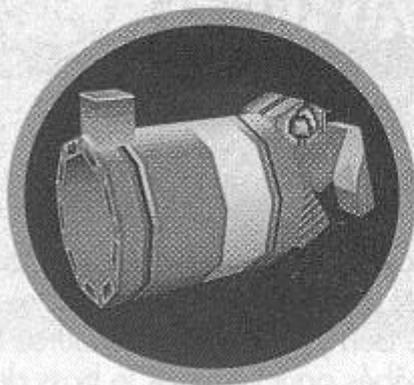
Plus tu progresses dans le jeu, plus ton arsenal se diversifie. Tu commences la partie avec un pistolet et une arme de courte portée mais bientôt, tu posséderas des fusils, des lance-grenades, des lance-fusées, des armes à plasma et plein d'autres dispositifs de destruction...

Voici une liste non exhaustive des armes à ta disposition au cours de ton aventure :



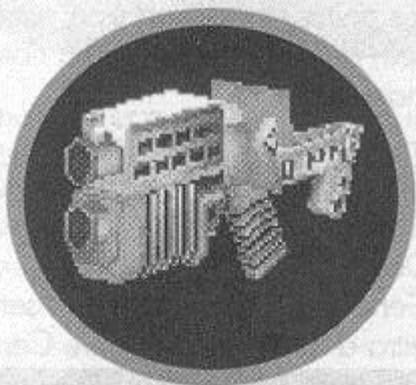
Pistolet

C'est avec cette arme de base que tu débutes ton aventure.



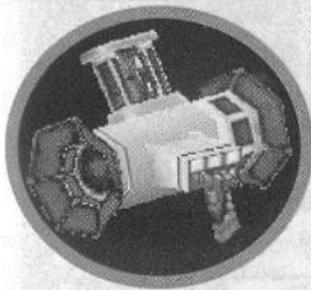
Lance-grenades

Ces bombes rebondissantes te débarrasseront des ours les plus mal léchés !



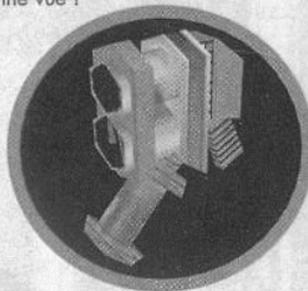
Fusil

C'est une arme à feu de courte portée qui est idéale pour tirer sur des cibles proches.



Lance-fusées

Cette arme est particulièrement mortelle à courte comme à longue portée. La visée demande cependant une grande précision et une bonne vue !



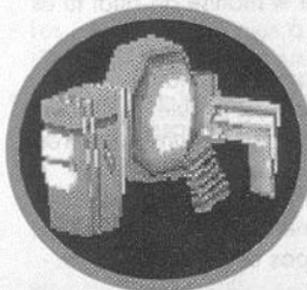
Arme frigorifiante

Seuls les ours polaires peuvent résister au froid glacial de cette arme destructive.



Explosifs à plasma

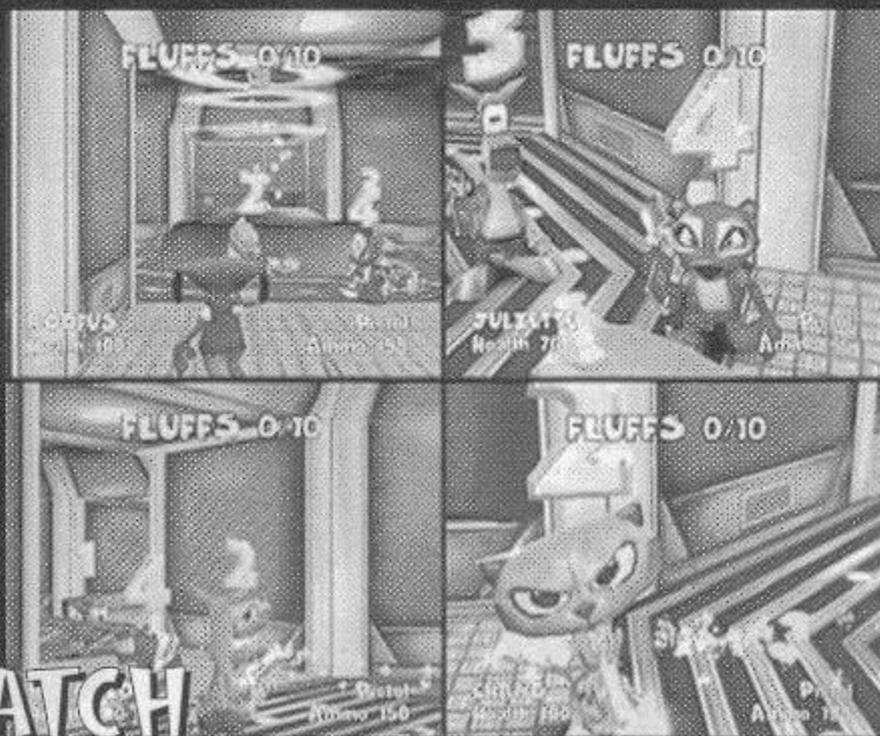
Des photons pelucheux de haute intensité pour toute la famille !



Arme à Neutron

Cette arme à courte portée renferme une attaque nucléaire. Ce dispositif tactique de haute technologie dépasse totalement la jugeoté de vos ennemis.





FLUFFMATCH

Ce combat en tête à tête te permet de désarçonner un de tes amis Fur Fighter ! Sélectionne l'un des six niveaux d'arènes de combat, choisis un combattant Fur Fighter pour toi et ton adversaire et montre de quoi tu es capable !

Tu peux régler la durée du Fluffmatch et le nombre de rounds. L'écran de résultats affiche ton score dès que le temps imparti est écoulé ou le nombre de rounds est terminé. Quant à l'option Infinité (rounds et durées illimités), elle te permet de jouer... à l'infini ! Dans ce mode, tu peux choisir de jouer à la 1^{ère} personne et dissimuler d'importantes informations se trouvant généralement à l'écran (comme l'arme que tu utilises) sur ton VM. Si tu n'as pas inséré de VM, l'option n'est pas disponible.

TRUCS & ASTUCES

- Rappelle-toi, les pièces te donne de la vie. Pense à les ramasser stratégiquement.
- Explore les niveaux étage par étage. Essaie tout ce qu'il te vient à l'esprit. Tu te rendras compte que tu peux bouger et ramasser des objets auxquels tu ne t'attendais pas.
- Trouve un point de téléportation après avoir terminé un puzzle difficile afin de sauvegarder ta progression.
- Il est préférable de gagner les superbes prix au Carnaval que de les acheter. Alors, garde ton argent au lieu de le jeter par les fenêtres.

Tactiques de combat, Munitions et Ennemis

- Ne gâche pas tes munitions.
- Pour des tirs à longue portée, le pistolet est plus efficace que la mitrailleuse.
- Tourne tout au tour de ton ennemi pour lui faire perdre les pédales.
- De temps en temps, tu peux faire en sorte que tes ennemis se tirent dessus. Ils s'attaquent entre eux et t'ignorent.
- Les Fur Fighters donnent l'impression d'être affectueux et mignons mais en fait ils sont assez caractériels. En effet, armer des animaux est une très mauvaise idée. Ne laisse pas des armes à porter de pattes des animaux !
- Certains ennemis ne t'attaqueront pas sauf si tu les attaques en premier. Alors essaye de les combattre un par un.
- Les attaques ennemies à bout portant créés plus de dommages. Les tirs en pleine tête sont encore plus terribles !
- Ton arme ne te sert pas seulement à éliminer tes ennemis ; c'est souvent la seule façon de résoudre les énigmes.