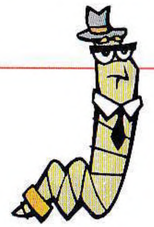
DE BELANGRIJKSTE FUNCTIETOETSEN

Doel	Windows®	Macintosh®
On line Help	Druk op F1	Lees het Leesmij-bestand
Een spelsituatie opslaan	Klik op het plaatje van de Spionklok in de rechterbenedenhoek	Klik op het plaatje van de Spionklok in de rechterbenedenhoek
Een spelsituatie oproepen	Klik op het plaatje van de Spionklok in de rechterbenedenhoek	Klik op het plaatje van de Spionklok in de rechterbenedenhoek
Stoppen met spelen 	Klik op het plaatje van de Spionklok in de rechterbenedenhoek of druk op de spatiebalk + Stop Ook: Alt + F4	Klik op het plaatje van de Spionklok in de rechterbenedenhoek of druk op de spatiebalk + Menu Ook: + Q
Het spel pauzeren	Druk op de spatiebalk	Druk op de spatiebalk
Het spel herbeginnen	Druk op de spatiebalk en dan op de knop Herstart	+ H
Het spel in een venster spelen	Shift + F5	F5
Het scherm aanpassen	Shift + F7	
Een scène beëindigen	Druk op Escape (Esc)	Druk op Escape (Esc)
Enkel de dialoog beëindigen	. (punt)	. (punt)
Het geluid en andere opties veranderen	Druk op de spatiebalk	Druk op de spatiebalk + menu Spel

EEN KINDER AVONTUUR™ VANAF 8 JAAR

SPY FOX™ 2
OPERATIE "ROBOT-KNOP"

Windows® 95/98
Macintosh®
CD-ROM

Kijk binnenin voor belangrijke instructies...

Een interactieve Nederlandstalige tekenfilm vol avontuur

Een KinderAvontuur voor spionnen vanaf 8 jaar

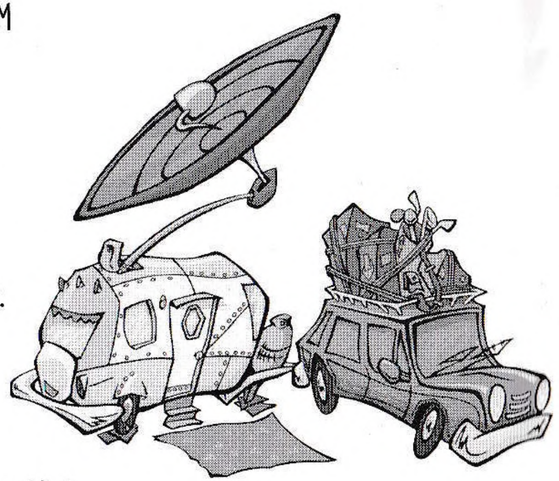
KinderAvonturen dagen kinderen uit en sporen ze aan om creatief en flexibel te denken. Vernieuwende spelontwerpen moedigen kinderen aan om in hun eigen tempo de reis te coördineren en uitdagingen te overwinnen! De coole personages en de talloze verwijzingen naar films en situaties uit de echte wereld stimuleren de iets oudere KinderAvonturiers als vanouds. Te gekke personages en spitsvondige plots komen tot leven dankzij filmanimatie, originele muziek en de kracht van de fantasie van een kind.

SYSTEEMVEREISTEN

Windows®: Pentium 90, Windows 95/98 met 16 MB RAM
Macintosh®: 80 MHz Power PC, Systeem 7.5.3 met 16 MB RAM

HET SPEL OPSTARTEN

Sluit alle actieve toepassingen af voordat je SPY Fox 2: Operatie Robot-Knop begint te spelen.
Je hoeft het spel niet te installeren.
1. Stop de cd-rom in je cd-romspeler.
2. Wacht tot het automatische opstartscherm verschijnt.
3. Klik op de knop SPEEL.



Windows 98/95

Als de cd-rom in de cd-romspeler zit:
1. Dubbelklik op het pictogram "Deze computer" op je bureaublad.
2. Dubbelklik op het pictogram cd-rom.
3. Dubbelklik op het bestand "autofox2.exe".

Macintosh

Als de cd-rom in de cd-romspeler zit:
1. Dubbelklik op het pictogram SPY Fox 2: Operatie Robot-Knop op je bureaublad.
2. Dubbelklik in de open map op SPY Fox 2: Operatie Robot-Knop

Opmerking: indien nodig zal er de eerste keer een snelheidstest van de videokaart en de cd-romspeler worden uitgevoerd. Deze test kan even duren, maar wordt slechts één keer uitgevoerd. Er wordt niets weggeschreven op je harde schijf.

SPY Fox 2: Operatie Robot-Knop: Het verhaal

Het lot van de hele wereldbevolking ligt weer eens in handen van Fox, SPY Fox™, de aalgladde geheimagent die zich met zijn sluwe vossenstreken een weg baant door de moeilijkste opdrachten van SpionKop NV. Deze keer moet SPY Fox het opnemen tegen het Samenraapsel van Miserabele, Enge, Liegende, Luidruchtige Yuppies, kortweg S.M.E.L.L.Y. Die hebben namelijk een RoboHond ontwikkeld die ze willen loslaten op de wereld om hem te vernietigen. En tot overmaat van ramp zit er op die RoboHond géén UIT-knop!

De opdracht: Zoek de UIT-knop, schakel de RoboHond uit en verijdel de wansmakelijke plannen van S.M.E.L.L.Y.De wereld rekent nog maar eens op SPY Fox, de supergladde geheimagent die met veel zwier de moeilijkste klussen van Spionkop aanpakt. Deze keer heeft de gemene vijand van Spionkop, het Samenraapsel van Miserabele, Enge, Luidruchtige Yuppies (S.M.E.L.L.Y.), een robot uitgevonden die in naam van S.M.E.L.LY de wereld moet veroveren. Als de miljoenste bezoeker het draaihek van de Wereldexpo passeert, zal de gemene robot volledig opgewonden zijn en op de nietsvermoedende wereld worden losgelaten!

Jouw missie? Jij moet SPY Fox door de Wereldexpo leiden door Spionnenspulletjes te gebruiken. Je moet met een hele resem kleurrijke personages praten en samen met Professor Kwak en Kaat Primaat raadsels oplossen, de vijand dwarsbomen en de gemene Le Cac RéLac van S.M.E.L.L.Y overwinnen.

SPY Fox 2: Operatie Robot-Knop: Spelen

Rondlopen

Met de muis: wijs SPY Fox de weg met je cursor. Als je cursor op een voorwerp staat dat kan worden gemanipuleerd, wordt de holle pijl een volle pijl. Klik op het voorwerp om het te verplaatsen, op te rapen of er meer over te weten te komen. Als je naar een andere plaats wilt, moet je met de muis klikken als je cursor een grote, volle pijl wordt.
Klikverrassingen: klik op de personages en voorwerpen in de Wereldexpo, en je ziet een verrassing. Veel voorwerpen doen na elke klik iets anders. Neem dus rustig de tijd om nieuwe personages en plaatsen te verkennen. Je kunt die klikpunten ook activeren door op letters op het toetsenbord te drukken.

SPY Fox z'n Supergeheime Binnenzak

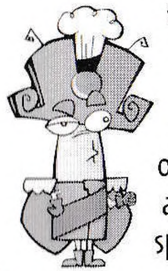
SPY Fox z'n Geheime binnenzak met Handige voorwerpen, Spionnenspullen en Tekstballonnen springt te voorschijn als je je cursor naar de onderkant van je scherm brengt.

Handige voorwerpen: sommige voorwerpen die je tegenkomt, zoals een roze bril en een ansichtkaart, kan SPY Fox goed gebruiken. Als je op een voorwerp klikt, zal SPY Fox het oprapen en in z'n smoking stoppen. Als je een voorwerp wilt gebruiken, moet je erop klikken. De cursor wordt dat voorwerp. Klik dan op het personage of voorwerp waarmee je het wilt gebruiken.
Spionnenspullen: SPY Fox heeft een paar verbazingwekkende, supergeheime spionnenspulletjes tot z'n beschikking! Deze gadgets vind je in de spionnenspullenautomaat in het Mobiele commandocentrum. Kies een spionnenspulletje en Professor Kwak zal uitleggen hoe het werkt. Het zal dan in je spionnenspullenopslagplaats in je binnenzak worden geplaatst. Om een gadget, zoals de Spionschaatsen of de Superzuiger, te gebruiken, moet je op het logo van SPY Fox klikken (shhhh... het is eigenlijk een opvouwbare gadgetset!) en dan op het spulletje dat je wilt gebruiken.

Tekstballonnen: SPY Fox krijgt Tekstballonnen als hij met een paar personages heeft gepraat. Dit zijn notities waarmee je bij iemand informatie kunt ontfutselen over een ander personage. Om een Tekstballon te gebruiken, moet je op het notitieblok klikken en ze springen te voorschijn. Klik op de Tekstballon die je wilt gebruiken en dan op een personage in het spel: hopelijk krijg je zo de informatie los die je zoekt.

SPY Fox z'n Geheime Spionklok

SPY Fox gebruikt de Spionklok om Kaat Primaat in het Mobiele Commandocentrum nuttige hints te vragen, maar dat horloge komt ook te pas op andere momenten. Je kunt met de Spionklok spelletjes bewaren, oproepen en het avontuur beëindigen. Klik op de knop PRET op de Spionklok om 'Dingen Uit De Ruimte' te spelen, een arcadespel vol actie, dat snelle reflexen, veel aandacht en gezond respect voor asteroïden vereist. (Vliegervaring met een ruimteschip is handig, maar niet vereist.) Bestuur het ruimteschip met je muis en klik op de muisknop om asteroïden stuk te schieten. Als het ruimteschip wordt geraakt door een asteroïde, is het er geweest. Gelukkig heb je er drie! Je kunt Dingen Uit De Ruimte zo lang spelen als je wilt. Klik op START om te spelen en op STOP om door te gaan met SPY Fox 2.



Nuttige spelhints

Verken alle plaatsen. Klik overal en klik vaak. Hoe vaker je klikt, hoe meer belangrijke informatie je krijgt. Klik meerdere keren op een personage. Blijf een tijdje met ze kletsen! Misschien hebben ze iets belangrijks te zeggen, maar misschien moet je "ze beter leren kennen" voordat ze iets loslaten! Maak een kaart. Geef elke plaats een naam en trek een lijn naar de plaatsen die je van daaruit kunt bereiken. Noteer welke personages, voorwerpen en informatie zich daar bevinden. Schrijf alle interessante informatie op en leg een lijst van deze aanwijzingen naast je. Je weet maar nooit wanneer je die informatie weer nodig zult hebben.
Als je vastzit, ga je terug naar de plaats waar je vandaan komt en verken je die nog wat meer. Soms moet je een bepaalde handeling gedaan hebben voordat je verder kunt gaan.

Het menu Opties:

Gebruikers van Windows 98/95: Je kunt de spelinstellingen wijzigen door op de spatiebalk te drukken en dan op de knop Opties te klikken. Je kunt SPY Fox 2 in een venster spelen, de printerinstellingen kiezen, de achtergrondmuziek in- of uitschakelen en de opties voor de geluidskaart kiezen door op de gepaste hokjes in het venster Opties te klikken.
Macintosh-gebruikers: Je kunt de spelinstellingen in het menu SPEL wijzigen door op F5 en de spatiebalk te drukken. Je kunt SPY Fox 2 in een venster spelen, de printerinstellingen kiezen, de achtergrondmuziek in- of uitschakelen en het volume aanpassen door de gepaste opties in het menu SPEL te selecteren.

Spelsituaties bewaren en oproepen

Om een spel te bewaren, op te roepen of te beëindigen, moet je op de Spionklok in de rechterbenedenhoek van je scherm klikken. Om een spel te bewaren, klik je op "Bewaren". Plaats het plaatje van het huidige spel in een hokje en geef het een naam. Om een spel te spelen dat je bewaard hebt, klik je op "Oproepen" en dan op het plaatje van het spel dat je wilt spelen. Om het spel te beëindigen, klik je op de Stopknop. Om het menu te verlaten, klik je op de pijl rechts bovenin het scherm.

Windows-gebruikers kunnen het spel verlaten door op de spatiebalk te drukken en dan op Stop te klikken. Macintosh-gebruikers kunnen het spel verlaten door op Command + Q (tegelijkertijd) te drukken.

KLANTENBEGELEIDING

Alle producten van Transposia zijn uitvoerig getest op diverse multimedia-computers. Toch kan het zijn dat er, afhankelijk van de computer, verschillen optreden in de uiteindelijke werking. Mocht je vragen hebben in verband met de installatie, of als je technische informatie wilt, kun je hulp krijgen op de volgende manieren:

- Neem contact op met je leverancier: hij kent onze producten door en door en kan je hoogstwaarschijnlijk wel helpen.
- Stuur een brief naar Transposia, Ottergemsesteenweg 455, 9000 Gent, België. Bel ons op het nummer +32-9-243.98.17 of fax naar het nummer +32-9-243.98.15.
- Neem een kijkje op onze website: www.transposia.be Daar vind je op de support-pagina de oplossing voor de meest courante problemen.
- Wissel electronisch informatie met ons uit via Internet op http://www.transposia.com of via email: support@transposia.be

BEPERKTE GARANTIE

Transposia garandeert je als koper van dit product gedurende een periode van 90 dagen volgend op de dag van aankoop dat, bij normaal gebruik, dit product vrij is van defecten in de media (cd-rom) en fouten in de handleiding.

VERZOEK TOT OMRUILING BIJ DEFECTE MEDIA

Als de cd-rom defect is door een fabricagefout, kun je hem naar Transposia terugsturen. Stuur ons de cd-rom samen met het bewijs van aankoop terug binnen de 90 dagen volgend op de datum van aankoop.
Als je de cd-rom zelf beschadigd hebt en je wilt een nieuwe, dan kan dat ook. Daarvoor zijn de kosten echter 500 frank. Opgelet: Als je vanuit het buitenland wilt betalen, aanvaarden we enkel een Eurocheque in Belgische frank. Je kunt het geld ook overmaken op onze Belgische of onze Nederlandse bankrekening.
Maar neem voor je een cd-rom naar ons terugstuurt eerst contact op met onze helpdesk via telefoon +32-9-243.98.17 of email support@transposia.be want vaak is een probleem reeds te verhelpen via de telefoon.

COPYRIGHT-BESCHERMING

© 1999, 2000 Humongous Entertainment, Inc. Alle rechten voorbehouden. Een programma dat je kind niet onderschat! SPY Fox 2: Some Assembly Required, SPY Fox: Operatie Robot-knop, SPY Fox, Napoleon LeRoach, Napoleon LeCacRélac, Professor Quack, Professor Kwak, Monkey Penny, Kaat Primaat, Bea Bear, Beppie Beer, Junior Adventure, KinderAvontuur en het KinderAvontuur-logo zijn handelsmerken van Humongous Entertainment, Inc. , Humongous Entertainment en het logo van Humongous Entertainment zijn gedeponeerde handelsmerken van Humongous Entertainment, Inc. Microsoft en Windows zijn gedeponeerde handelsmerken van Microsoft Corporation. Macintosh is een gedeponeerd handelsmerk van Apple Computer, Inc. Alle andere merken en producten zijn eigendom van hun respectieve bedrijven.