

**Nächstes Jahr werden noch viele
neue Abenteuer erscheinen, in denen
du deine Freunde wieder treffen wirst:**

SPY Fox jagt in „DAS MILCHKARTELL“ Schurken, die alle Kühe der Welt entführt haben und wird auch bald wieder in neuen Spielen seine Kräfte gegen das Böse einsetzen – KOMMT BALD.

Pyra Sam erfährt in „Keine Angst im Dunkeln“ + „Donner und Blitz machen mir nix“, daß man muß sich eben weder vor dem Dunkeln noch vor Donner oder Blitz fürchten muß!

FREDDI FISCH und ihr Freund Lukas erleben lustige Sachen und finden gute Freunde in „Freddi Fisch und der verschwundene Schatz“, „Freddi Fisch und das Flossengespenst“, „Freddi Fisch und das Geheimnis der Salzwasserschlucht“ oder im Fall der gestohlenen Trompetenschnecke

Töff-Töff das kleine freche Auto und sein Freund Peppi können sogar durch die Zeit Reisen oder retten einen Zoo. Du kannst mit den beiden aber auch **STOCKSPRINGEN** oder das **BALLONSPIEL** spielen und immer viel Spaß haben.


INFOGRAVES
www.infogrames.de


www.humongous.com

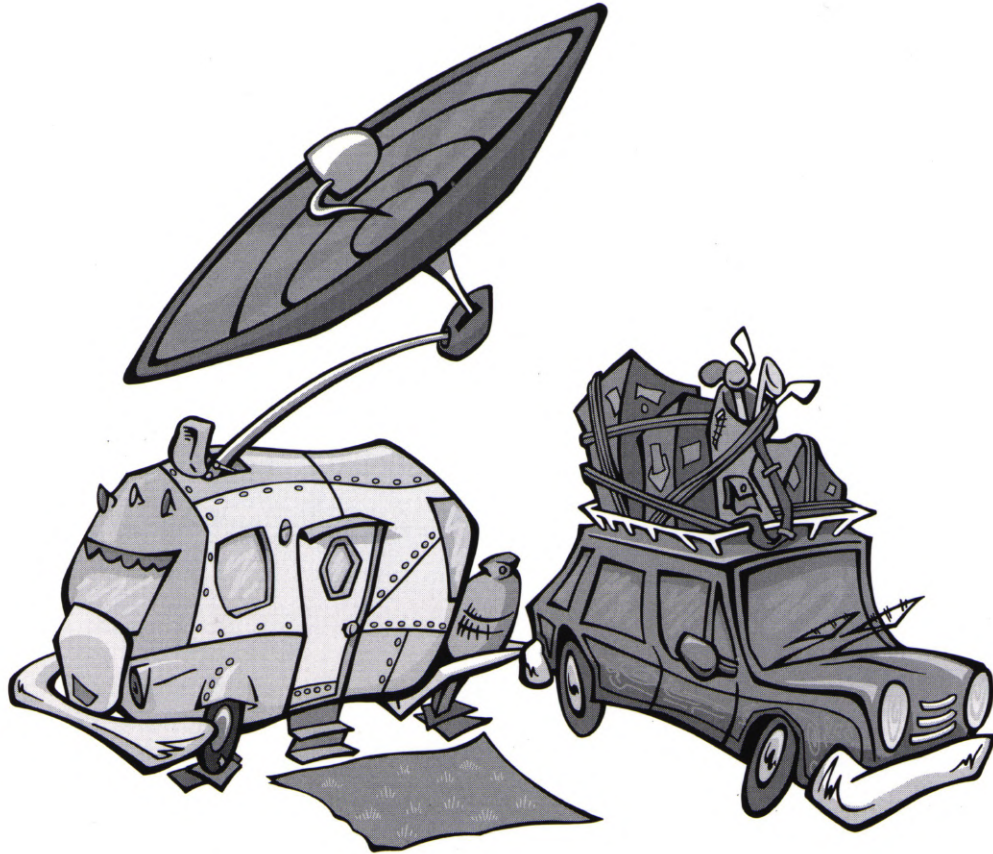
Made in E. U. SPY2PCMCD/B

PC / MAC
CD-ROM
FÜR KINDER
AB **8**



Epilepsiewarnung

Bei einem sehr geringen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten und Lichtmustern ausgesetzt werden. Die Betrachtung bestimmter Fernsehbilder oder Computerspiele kann bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Auch Personen, die noch nie zuvor einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie oder irgend jemand in Ihrer Familie an Epilepsie leidet, dann suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, falls während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art von unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung oder Krämpfe.



©1999, 2000 Humongous Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. SPY Fox in "OPERATION ROBOHUND", SPY Fox, Napoleon Kakerlaque, Professor Quack, Monkey Penny und Bea Bär sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Humongous Entertainment, Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft. Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer. Alle anderen Firmen und/oder Produktnamen sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer. © 2000 INFOGRAMES EUROPE

Wichtige Tastaturbefehle

Funktion	Windows	Macintosh
Hilfe	F1	Siehe Readme-Datei
Speichern	Spionuhr im Inventar	Spionuhr im Inventar
Laden	Spionuhr im Inventar	Spionuhr im Inventar
Beenden	Leertaste + ‚Beenden‘	Leertaste + ‚Beenden‘
Pause/Weiterspielen	Leertaste	Leertaste
Neustart	Leertaste + ‚Neustart‘	Apfeltaste + N
Spiel im Fenster spielen	Umschalt + F5	F5
Anzeigengrösse verändern	Umschalt + F5	Nicht verfügbar
Eine Szene überspringen	<ESC> drücken	<ESC> drücken
Einen Dialog überspringen	. (Punkt)	. (Punkt)
Musik an/aus und weitere Optionen	Leertaste + ‚Optionen‘	Leertaste + ‚Optionen‘

Der Auftrag von SPY Fox in "OPERATION ROBOHUND"

In seinem neuen Abenteuer darf der supercoole Geheimagent SPY Fox™ im Auftrag des Spionkorps eine schwierige Aufgabe mit Phantasie und Raffinesse lösen! Diesmal hat die Superfiese, Total Intelligenzlose, Nichtsnützige und Kriminelle Organisation (S.T.I.N.K.O.) einen riesengrossen Robohund entwickelt, und strebt damit nach der Weltherrschaft! Wenn der millionste Besucher das Drehkreuz am Eingang der Welt-Expo passiert, wird das Federwerk des Antriebs voll aufgezogen sein, und der Robohund kann sein zerstörerisches Werk beginnen!

S.T.I.N.K.O.'s böser Commander Napoleon Kakerlaque™ hat sogar den Ausschalter des Robohundes ausgebaut und ihn irgendwo auf dem Gelände der Welt-Expo versteckt. Aber selbst wenn der Schalter gefunden wird, muss er noch durch einen geheimen Code aktiviert werden!

SPY Fox' Auftrag lautet: den Ausschalter und den dazugehörigen Aktivierungscode zu finden, den Schalter zu installieren, den Robohund auszuschalten, und die bösen Pläne des Napoleon Kakerlaque zu verhindern!

Dein Auftrag lautet: SPY Fox mit seinen Spiongeräten durch die Welt-Expo mit ihren fröhlichen Figuren zu lenken und zusammen mit Professor Quack™ und Monkey Penny™ Rätsel zu lösen, Gegner zu überlisten, und S.T.I.N.K.O.'s bösem Napoleon Kakerlaque einen Strich durch die Rechnung zu machen!





Internationale Unterstützung

Schweiz:

0900 / 592 090 (SFR 1,49 pro Minute),
Werktags von 11:00 bis 19:00 Uhr

Österreich:

03614 / 500 555 (Normaltarif, Nur Installationssupport),
Di. + Do. 15:00 bis 19:00 Uhr

Wenn Sie unsere Hilfe benötigen, bitten wir um folgendes:

- Setzen Sie sich an Ihren eingeschalteten Computer
- Halten Sie die Systeminformationen bereit: Daten über den Hersteller des Computers, das Model, RAM-Grösse, Angaben über Grafik- und Soundkarte.
- Notieren Sie sich vorher alle aufgetauchten Fehlermeldungen und in welchem Zusammenhang diese zustande kamen.

Diese Daten ermöglichen es unseren Mitarbeitern, Ihnen schnell und effektiv zu helfen.

Technische Hilfe und Kundenservice:

Natürlich können Sie uns schriftlich, per Fax oder per E-Mail erreichen: Um Ihnen schnell und kompetent weiterhelfen zu können, bitten wir Sie auch in diesem Fall um möglichst genaue Problem- und Fehlerbeschreibungen sowie detaillierte Angaben über das von Ihnen verwendete System. Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt, senden Sie uns bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt zu. Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Service-Karte mit. Selbstverständlich freuen wir uns auch über Kritik und Anregungen zu unseren Produkten!



Windows-Hilfe aufrufen: Während des Spiels F1 drücken.

Macintosh-Hilfe aufrufen: Siehe Readme-Datei



Hilfe über das World Wide Web: Im Internet finden Sie unter www.infogrames.de Produktinformationen und zusätzliche Infos rund um Infogrames sowie Lösungen, Treiber, Patches und vieles mehr. Oder schicken Sie uns ein e-mail an: Support@de.infogrames.com



Hilfe per Post: Infogrames Deutschland GmbH, c/o Serviceline, Robert-Bosch-Str. 13, 63303 Dreieich-Sprendlingen



Hilfe per Telefon (Deutschland) 0190 / 510 550 (DM 1,21 pro minute) Werktags 11.00 bis 19.00 Uhr
Unsere Telefon-Hilfe ist Montag bis Freitag von 11:00 bis 19:00 Uhr erreichbar -jedoch nicht an öffentlichen Feiertagen. Um Ihnen bei technischen Problemen optimale Hilfe bieten zu können, bitten wir Sie, sich vor Ihrem Anruf möglichst über folgende Punkte zu informieren:

- Den Titel und – falls bekannt – die Versionsnummer Ihres Produktes
- Das von Ihnen verwendete System (Prozessortyp, RAM-Speicher, Betriebssystem)
- Die von Ihnen verwendete Zusatzsoftware (z. B. Virenschutzprogramme)
- Die in Ihrem Rechner eingebaute Hardware (Marke und Modell Ihrer Soundkarte, Grafikkarte, CD-ROM Laufwerk usw.)

Legen Sie sich bitte nach Möglichkeit auch einen Ausdruck Ihrer Startdateien (autoexec.bat, config.sys, win.ini usw.) bereit. Diese Daten ermöglichen es unseren Mitarbeitern, Ihnen schnell und effektiv zu helfen.

Technisches

Mindestsystemanforderungen

Windows®: Pentium 90, Windows 98/95, 16 MB RAM

Macintosh®: 80 MHz Power PC™, System 7.5.3, 16 MB RAM



Das Spiel starten

Schließe erst alle anderen Anwendungen, bevor du 'SPY Fox' in "Operation Robohund" spielst.

Das Spiel muß weder auf Windows 95/98 noch auf Macintosh Computern installiert werden

1. Einfach die CD-ROM in das CD-Laufwerk einlegen.
2. Warte, bis das Autoplay - Fenster auf dem Desktop erscheint. Im Autoplay-Fenster kannst du folgende Schaltflächen anklicken:
 - Mit 'Spielen' startest du das Spiel.
 - Mit 'Demos' kannst du den Humongous Interactive Katalog ansehen.
 - Mit 'Beenden' verlässt du das Autoplay-Fenster

Hinweis: In manchen Fällen wird vor Spielbeginn ein Testprogramm für Bildschirmeinstellungen und das CD-ROM-Laufwerk gestartet. Dieser einmalige Test läuft ganz von alleine ab und dauert nur wenige Minuten.

So spielst du SPY Fox in "OPERATION ROBOHUND"

Die Steuerung

Die Maus: SPY Fox wird mit dem Mausfeil durch die Welt-Expo geleitet. Beim Verschieben der Maus nimmt der Mausfeil auf dem Bildschirm verschiedene Formen an, um anzuzeigen welche Funktion durch Klicken ausgelöst wird. Klicke ein Objekt an, um es zu bewegen, aufzuheben, oder um mehr darüber zu erfahren. Ein großer Pfeil zeigt an, daß es in der angezeigten Richtung noch mehr zu entdecken gibt. Ein Klick genügt, und SPY Fox setzt sich in dieser Richtung in Bewegung.

Klickpunkte: Auf dem Expogelände gibt es viele Gegenstände und Figuren, die auf deinen Wunsch zum Leben erwachen. Klicke sie einfach mit der Maus an und lass dich überraschen! Probiere auch, Gegenstände mehrmals anzuklicken. Viele Klickpunkte reagieren beim zweiten oder dritten Anklicken anders, als vorher. Einige dieser Punkte lassen sich auch durch Drücken der Tastatur aktivieren.

SPY Fox' streng geheimes Inventar

SPY Fox' Inventar enthält seine Spiongeräte, nützliche Gegenstände, die er gesammelt hat, und Sprechblasen. Es erscheint automatisch, wenn du mit dem Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand fährst.

Nützliche Gegenstände: Einige Gegenstände im Spiel, wie z.B. eine Brille mit rosaroten Gläsern und eine Postkarte, kann SPY Fox gut gebrauchen. Wenn du sie anklickst, steckt SPY Fox sie in die Innentasche seines Smoking. Wenn er ein Gegenstand benutzen soll, klicke sie an. Daraufhin verwandelt sich der Mauszeiger in den ausgewählten Gegenstand. Klicke auf ein Objekt, um es mit dem Gegenstand aus dem Inventar zu verwenden. Klicke auf einen Charakter, um ihm den Gegenstand aus dem Inventar zu geben.

Ich sehe was, was du nicht siehst...

Benötigtes Material: Ein scharfer Blick!

Das ist ein schönes Spiel für eine lange Autofahrt oder einen verregneten Tag zu Hause. Der Spieler (Spion) sieht sich im Auto oder im Zimmer um, und wählt einen Gegenstand. Dann sagt er "Ich sehe was, was du nicht siehst, und es ist ...". Dabei verrät der Spieler die Farbe oder der Form des Gegenstandes. Wer den Gegenstand zuerst errät wird der nächste Spieler.

Geheimer Code

Benötigtes Material: Ein Schreiber und ein Blatt Papier

Es macht Spaß, mit seinen Freunden geheime Codes zu erfinden! Schreibe das Alphabet auf ein Blatt Papier auf und lasse neben oder unter jedem Buchstaben etwas Platz. Dann weise jedem Buchstaben einen "Code" zu. Dabei kannst du entweder einen anderen Buchstaben nehmen (A=Z, B=Y, usw.), eine Zahl (A=1, B=2, usw.), oder auch ein erfundenes Symbol (z.B. verschiedene Anordnungen von Kreisen, Quadraten, Dreiecken und Punkten). Wenn alle Mitspieler den "Schlüssel" haben, um den Code zu entziffern, könnt ihr untereinander verschlüsselte Botschaften austauschen!

Geheimbotschaftenhalten

Benötigtes Material: Ein Tennisball, ein Kuli, Papier, eine scharfe Schere oder Messer
(Achtung: NUR IM BEISEIN VON ERWACHSENEN!)

Andere werden glauben, dass du mit deinen Freunden nur Ball spielst, aber in Wahrheit tauscht ihr untereinander verschlüsselte Botschaften aus! Lasse von einem Erwachsenen einen etwa 4 cm langen Schlitz in den Tennisball schneiden. Durch leichten Druck öffnet sich der Schlitz und du kannst darin eine geheime Botschaft verstecken (Vielleicht einen Fingerabdruck oder eine verschlüsselte Botschaft). Wenn du den Tennisball wieder losläßt, schließt sich der Schlitz, und du hast einen Geheimbotschaftenbehälter!

Tipps und Tricks für Agenten.

Hier sind einige spannende Tipps für die Bastelecke oder den Küchentisch.

Fingerabdrücke nehmen.

Benötigtes Material: Ein sauberes Glas, Mehl, ein kleiner, weicher Malpinsel, Tesafilm, Papier.

Damit kannst du deine Fingerabdrücke auf ein Stück Papier "kopieren"! Drücke eine Fingerspitze kurz und fest an ein Trinkglas. Mit dem Pinsel stäubst du jetzt deinen Fingerabdruck mit Mehl ein und pustest das überschüssige Mehl vorsichtig ab. Klebe jetzt das Stück Tesafilm fest auf den Fingerabdruck, nimm es dann wieder ab und klebe es auf das Papier. Niemand auf der ganzen Welt hat genau den gleichen Fingerabdruck wie du!

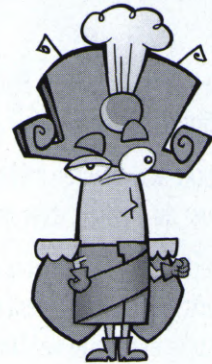
Unsichtbare Schrift

Benötigtes Material: Zahnstocher, Zitronensaft oder Milch, eine Glühbirne, Blatt Papier.

Schreibe geheime Botschaften an deine Freunde! Tauche einen Zahnstocher in Zitronensaft oder Milch, dann "schreibe" deine geheime Botschaft auf das Papier. Wenn die "Tinte" trocknet, wird deine Schrift unsichtbar. Um sie zu lesen, halte das Blatt Papier über eine warme Glühbirne. Durch die Wärme der Glühbirne wird die "Tinte" hellbraun und die geheime Botschaft wird wieder sichtbar!

Spiongeräte: SPY Fox stehen einige unglaublich coole Spiongeräte zur Verfügung! Du findest sie im Spiongeräte-Automaten in der Mobilen Einsatzzentrale. Hör gut zu, wenn Professor Quack dir die Geräte erklärt – dann weißt du genau, wie du sie später einsetzen kannst. Spiongeräte werden in SPY Fox' Inventar aufbewahrt. Um z.B. die Spionenschlittschuhe oder den Supersauger zu verwenden, klicke auf das SPY Fox-Logo (Pssst... streng geheim!) und klicke dann auf das gewünschte Gerät.

Sprechblasen: In den Sprechblasen werden, ähnlich wie in einem Notizbuch, Gespräche aufbewahrt, die SPY Fox mit anderen Figuren geführt hat. Man kann sie verwenden, um bei anderen Figuren mehr über die Sprechblasen-Figur zu erfahren. Um eine Sprechblase zu verwenden, klicke auf das Notizbuch. Klicke dann auf die gewünschte Sprechblase und zum Schluß auf eine andere Figur im Spiel.



SPY Fox' geheime Spionuhr

SPY Fox benutzt seine Spionuhr, um sich von Monkey Penny in der Mobilen Einsatzzentrale Tipps und Infos geben zu lassen, aber sie ist auch für andere Dinge nützlich. Damit lassen sich Spielstände speichern und laden, und das Spiel beenden. Außerdem kannst du die Schaltfläche 'Spaß' anklicken, um eine Partie **'Abenteuer im All'** zu spielen, ein spannendes Mini-Spiel, das einen hellen Kopf, schnelle Reaktionen, und noch flinkere Finger voraussetzt. (Den Raumschiffpilotenschein zu haben hilft, ist aber nicht Voraussetzung.) Einfach mit der Maus das Raumschiff bewegen und die Asteroiden mit der Maustaste abschießen. Wenn das Schiff von einem Asteroiden getroffen wird, ist es für dieses Raumschiff aus. Zum Glück hast du drei Stück davon. Du kannst **'Abenteuer im All'** so lange spielen wie du willst. Dazu klickst du auf **LOS**. Wenn du aufhören willst, klicke auf **STOPP**, und das Abenteuer mit SPY Fox geht weiter.

Tipps:

- ☞ Sieh dich überall um. Klicke überall, und zwar mehrmals! Je mehr du klickst, umso mehr wichtige Informationen sammelst du.
- ☞ Klicke auch Figuren mehrmals an. Unterhalte dich mit jedem. Wenn du die Figuren besser kennen lernst, wirst du merken, dass sie dir immer mehr Interessantes erzählen.
- ☞ Zeichne eine Karte vom Expogelände. Gib jedem Ort einen Namen und zeichne die Verbindungen zu verschiedenen Schauplätzen ein. Schreibe die Namen der Charaktere auf, denen du begegnest, und mache eine Liste der Objekte und Informationen, die du sammelst.
- ☞ Bewahre diese Liste mit deinen "Hinweisen" neben dir auf. Es kann gut sein, dass du eine Information gebrauchen kannst, die du früher gesammelt hast.
- ☞ Wenn du im Spiel nicht weiterkommst, gehe zu einem Ort zurück, an dem du schon warst, und sieh dich dort etwas genauer um. Manchmal mußt du etwas ganz spezielles machen, bevor es weitergeht.

Das Optionsmenü Windows 95/98:

Das Optionsmenü kann während eines Spiels durch Drücken der Leertaste und Anklicken der Schaltfläche 'Optionen' geöffnet werden. Hier kannst du die Anzeigengröße verändern, den Drucker einstellen, die Musik ein- oder ausschalten, und die Einstellungen der Soundkarte verändern.

Macintosh:

Das Optionsmenü kann während eines Spiels durch Drücken der F5-Taste und dann der Leertaste geöffnet werden. Hier kannst du die Anzeigengröße verändern, den Drucker einstellen, die Musik ein- oder ausschalten, und die Einstellungen der Lautstärke verändern.

Speichern und Laden

Um ein Spiel zu laden, zu speichern oder zu beenden, klicke auf die Spionuhr rechts unten auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu speichern, klicke auf "Speichern". Daraufhin verwandelt sich der Mauszeiger in einen Schnappschuß der aktuellen Szene. Klicke dann auf ein leeres Kästchen und tippe einen Namen ein. Um ein Spiel weiter zu spielen, das du vorher gespeichert hast, klicke auf "Laden", und dann auf den Schnappschuß des Spiels, das du weiter spielen willst. Um ein Spiel zu beenden, klicke auf "Beenden". Um das Menü zu verlassen, klicke irgendwo auf den Bildschirm.

Windows-Benutzer können das Spiel durch Drücken der Leertaste und Anklicken der Schaltfläche 'Beenden' verlassen. Macintosh-Benutzer können das Spiel durch gleichzeitiges Drücken der Apfeltaste und Q beenden.

