SOMMAIRE



CONFIGURATION DU SYSTEME 3
MISE EN ROUTE 3
ALLONS VOLER DES MOUTONS ! 4
PRESENTATION DES PERSONNAGES 5
COMMENCER A JOUER 6
CONTROLES 6
ZONE D'ENTRAINEMENT 7
LE PLATEAU TELE 7
COMMANDER RALPH 7
COMMANDER LA CAMERA 8
PARLER AVEC LES PERSONNAGES 8
LIRE LES PANNEAUX 9
UTILISER LES OBJETS 9
COMMANDER DES OBJETS 9
UTILISER LE MENU INVENTAIRE 10
VISUALISER LA CARTE DU NIVEAU ET LA LISTE DES OBJETS 10
SAM 11
TERMINER LES NIVEAUX 12
SAUVEGARDE ET TELECHARGEMENT 12
MENU PAUSE 12
MENU OPTIONS 13
CREDITS 15

© 2001 INFOGRAMES. LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001. All rights reserved. For home use only. Published and developed by INFOGRAMES.

CONFIGURATION DU SYSTEME

Avant de jouer, il faut s'assurer que la configuration du systeme correspond aux indications ci-dessous. En cas de doute, contacte ton detaillant.

Configuration minimum :

- Pentium II 300 MHz
- Windows 95b/98/Millenium
- 64 Mo de RAM
- Lecteur CD-ROM 8X
- Carte Video 8MB
- Compatible DirectX 8.0 ou superieure
- Compatible DirectX Mouse and Keyboard

Configuration recommandee :

- Pentium II 400 MHz
- Windows 95b/98/Millenium
- 64 Mo de RAM
- Lecteur CD-ROM 16X
- Carte Video 16MB
- Carte son compatible DirectX
- Compatible DirectX Gamepad or Joystick

Le systeme n'est pas compatible avec :

- I740
- Savage 3D
- MGA G100A
- Banshee
- Savage 4
- Savage 4Pro+
- Riva 128 ZX

MISE EN ROUTE

Inserer le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM et attendre que l'autorun lance le jeu. Sinon, aller sur le lecteur de CD-ROM et double-cliquer sur le fichier SheepD3D.exe. 7 icones differentes s'affichent :

- Installer DirectX 8 : Si tu ne l'as pas encore, clique sur cette icone et suis les instructions.
- Configuration du jeu : Verifie que la configuration de la carte video, de la carte son et des commandes est appropriee.
- Supprimer les sauvegardes et la configuration : cette icone te permet de supprimer toutes les sauvegardes precedentes. Si tu souhaites les supprimer, il suffit d'appuyer sur le bouton "oui".
- Site web du jeu & site web INFOGRAMES : Decouvre le site web INFOGRAMES !
- Le site des jeux Looney Tunes™ : Rejoins-nous sur le site web de tous les jeux videos Looney Tunes!
- Quitter : Pour quitter le jeu.
- Jouer : Pour commencer le jeu !



Avertissement :

Si tu disposes d'une version DirectX anterieure a DirectX 8, installe DirectX8 a partir du CD-Rom en double-cliquant sur le fichier D:\Install\win98\DX80frn.exe.



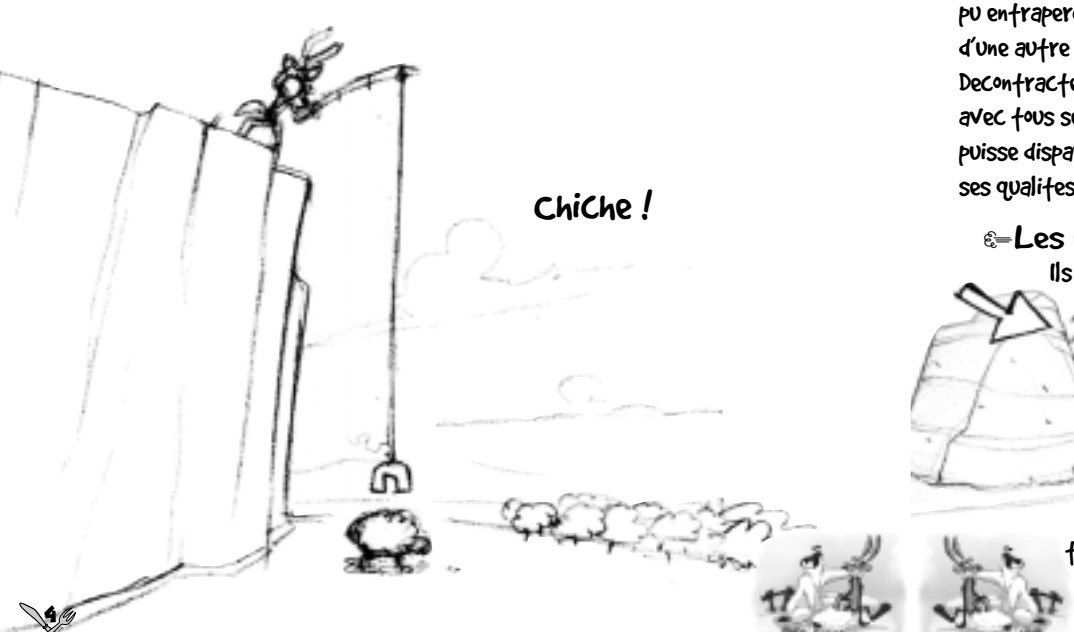


ALLONS VOLER DES MOUTONS !

Bienvenue dans le monde laineux de ton nouveau jeu Une Faim de Loup ! Tu es Ralph™, voleur professionnel de moutons, et tu es l'invite du jeu televise timbre de Daffy Duck™ pour faire ce que tu preferes le plus au monde voler des moutons !

Sois a la hauteur de ce defi et tu seras submerge de prix - sans compter que tous ces moutons te ravitailleront en cotelettes d'agneau pendant des annees. Echoue et tu serviras de punching-ball a Sam™, ce chien de berger au poil herisse.

Montre-toi ruse, deplace-toi a pas de loup et reste vigilant. Sam est aux aguets et ces moutons ont l'air doux comme des agneaux, dodus et pas tres futes - alors, veux-tu tenter ta chance ?



Chiche !

PRESENTATION DES PERSONNAGES

Une Faim de Loup est truffe de personnages farfelus. La plupart d'entre eux te sont familiers et te permettront d'accomplir ta mission. Faisons cependant les presentations pour les novices...

Ralph

Tu vas devoir utiliser toute ton ingeniosite pour aider Ralph a voler tous les moutons, car cela fait des annees qu'il tente sa chance et il finit invariablement par aller s'ecraser sur le poing de Sam. Toutefois, cette ultime tentative connaitra peut-etre une fin "heureuse" ! Il est le cousin de cet autre celebre loser, Vil Coyote™, et tout comme lui, il n'abandonne jamais. Il a ete aplati, explose, lache dans le vide et ramasse a la petite cuillere, mais il en redemande...



Sam

Il a une frange d'enfer et depuis sa plus tendre enfance, personne n'a jamais pu entrapercevoir ses yeux. Cependant, il s'arrange toujours d'une facon ou d'une autre pour reperer Ralph avant qu'il ne s'empare de l'un de ses moutons. Decontracte, calme et maitre de lui, il veille immobile sur son troupeau laineux avec tous ses sens en alerte. Il n'imagine pas un instant qu'un de ses moutons puisse disparaitre quand il est en service. Ralph va donc devoir faire appel a toutes ses qualites de loup pour mettre le grappin sur le troupeau entier !

Les moutons

Ils sont gnangnan, betas, et legerement abrutis. Contents de brouter de l'herbe a longueur de journee sous l'oeil vigilant de Sam, ils ne courraient meme pas s'ils voyaient Ralph s'approcher d'eux salivant de faim. En realite, ils ne voient pas plus loin que le bout de leur museau. Ainsi, si tu cherches a les leurrer pour les eloigner de leurs compagnons laineux, tu peux essayer de faire appel a leur sens de l'odorat. Et rappelle-toi, ils sont egalement tres friands de bonnes salades.

COMMENCER A JOUER

- Inserer le CD-RoM dans le lecteur de CD-RoM.
- Le Menu Principal apparait.
- Double-cliquer sur Installer DirectX8 si cette option n'est pas deja installee sur l'ordinateur.
- Double-cliquer sur Jouer : la partie demarre !
- Selectionner la langue en appuyant sur les touches <Droite sur pave directionnel> et <Gauche sur pave directionnel>. Valider en appuyant sur <ENTREE>.

CONTROLES

	Fonctions	GamePad SideWinder	Clavier
	Haut	Haut sur croix analogique	Haut sur pave directionnel
	Bas	Bas sur croix analogique	Bas sur pave directionnel
	Gauche	Gauche sur croix analogique	Gauche sur pave directionnel
	Droite	Droite sur croix analogique	Droite sur pave directionnel
	Action	Bouton 0	X
	Saut	Bouton 3	Touche Espace
	course	Bouton 1	W
	Vue interne	Bouton 4	Touche Shift Gauche
	Tourner la camera a gauche	Bouton 5	Q
	Tourner la camera a droite	Bouton 2	S
	A pas de loup	Bouton 7	Touche CTRL Gauche
	Inventaire rapide	Bouton 6	Touche ALT Gauche
	Carte	Bouton 8	F12

	Fonction dans l'interface	GamePad Sidewinder	Clavier
	Monter dans les menus	Haut	Haut sur pave directionnel
	Descendre dans les menus	Bas	Bas sur pave directionnel
	Droite (option)	Droite	Droite sur pave directionnel
	Gauche (option)	Gauche	Gauche sur pave directionnel
	Valider / Action	Action	ENTREE
	Quitter / Annuler	Vue interne	Vue interne

ZONE D'ENTRAINEMENT

Tu ne t'attendais tout de meme pas a ce qu'un voleur de moutons de renommee internationale batte le record du siecle sans avoir d'abord effectue quelques exercices d'assouplissement, n'est ce pas ?



C'est pour cette raison que Daffy Duck va guider tous les nouveaux joueurs dans la zone d'entrainement avant que la partie commence reellement. Tu pourras ainsi acquerir quelques notions de base comme marcher, courir et utiliser la camera pour obtenir la meilleure vue sur tout ce qui se passe. Suis avec attention cet entrainement, sinon Sam pourrait bien te couper la faim avec un coup de poing dans la figure plus tot que tu ne le pensais.

Une fois la zone d'entrainement terminee, tu es fin pret pour demarrer la partie. Mais ne t'inquiete pas, tu beneficieras d'astuces tout au long du chemin quand tu tomberas sur de nouveaux objets ou que de nouvelles competences te seront necessaires.

LE PLATEAU TELE



Apres avoir parcouru la zone d'entrainement, tu retourneras au plateau tele par lequel tu pourras acceder au niveau suivant. Pour l'atteindre, passe par la porte entrouverte et appuie ensuite sur la touche < ENTREE >.

Quand tu finiras un niveau, une porte apparaitra sur le plateau tele qui te ramenera a ce niveau et te permettra d'y rejouer ulterieurement.

COMMANDER RALPH



MARCHER

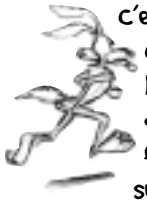
Utilise le pave directionnel pour evoluer dans le paysage. Cela suffit si tu veux te diriger n'importe ou sans te presser ou que tu n'as pas besoin d'etre particulierement discret. Si, au contraire, Sam est en patrouille, il te faudra ruser pour passer incognito...

MARCHER A PAS DE LOUP

A plusieurs occasions, tu ne pourras plus marcher normalement sans attirer l'attention de Sam. Ainsi, pour roder discretement aux alentours tel le loup sournois que tu es, il te suffira de maintenir la touche <CTRL GAUCHE> enfoncee tout en marchant.



COURIR



C'est bien joli de se promener tout le temps sans se presser. Cependant, quand tu auras besoin d'accelerer le rythme, maintiens la touche <W> enfoncee tout en appuyant sur les touches directionnelles. Quand tu cours, tu peux traverser comme une fleche les crevasses et les precipices, mais appuie alors en continu sur la touche <W>, sinon tu pourrais terminer en puree de loup.

SAUTER



Une simple pression de la touche <ESPACE> te permettra de bondir dans les airs. Tu obtiendras plus de puissance en appuyant a nouveau sur la touche <ESPACE> au sommet de ton saut - tu pourras ainsi executer un double saut. Combine les sauts avec les touches sur le pave directionnel pour te diriger.

COMMANDER LA CAMERA

FAIRE TOURNER LA CAMERA

Dans un jeu de ruse comme celui-ci, tu devras souvent faire un tour d'horizon pour determiner ton meilleur plan d'action. Fais tourner la camera a gauche et a droite en utilisant respectivement les touches <Q> et <S>.

VUE INTERNE

Pour etre exactement dans la tete de Ralph, maintiens la touche <SHIFT Gauche> enfoncee tout en utilisant les touches du pave directionnel pour scruter tous les horizons.

PARLER AVEC LES PERSONNAGES



En tant que loup ruse en mission, tu te verrais bien parcourir comme un ouragan tous les niveaux, t'emparer de tous les moutons et t'eloigner sous un coucher de soleil avec tes recompenses. Toutefois, tu n'iras pas bien loin si tu ne prends pas le temps d'etre sociable de temps a autre.

Il y a tout une flopee de personnages la dehors qui pourraient te donner de precieuses informations, si seulement tu t'arretais pour discuter. Pour leur parler, dirige-toi vers eux jusqu'a ce que l'option PARLER apparaisse en haut de l'ecran a gauche, puis appuie sur la touche <X>.

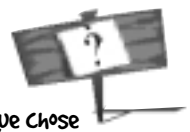




Si tu appuies de nouveau sur la touche <X>, tu peux passer la discussion en avant ou en arriere en utilisant les touches directionnelles. Appuie une troisieme fois sur la touche <X> et tu feras defiler la discussion en entier. (Sois malin, n'utilise pas cette option avant d'avoir entendu tout ce qu'ils avaient a te dire.)

Parfois, les personnages te poseront des questions. Utilise le pave directionnel pour selectionner ta reponse, puis appuie sur la touche <X> pour confirmer.

LIRE LES PANNEAUX



Des panneaux comportant des points d'interrogation sont disperses un peu partout et peuvent (ou non) t'indiquer quelque chose d'interessant. La seule facon de le savoir est de te diriger sur eux jusqu'a ce que l'option LIRE apparaisse en haut de l'ecran a gauche, puis d'appuyer sur la touche<X>.

UTILISER LES OBJETS

Il y a toutes sortes d'objets dans le jeu que tu peux utiliser pour realiser ton vol de moutons. Pour connaitre l'utilisation precise de chaque objet, refere-toi a l'Inventaire (lis la section intitulee UTILISER L'INVENTAIRE pour en savoir plus), mais dans la plupart des cas, il te suffira d'appuyer sur la touche <X> pour attraper et utiliser un objet.

Il se pourrait egalement qu'un personnage a proximite t'aide a utiliser un objet, si tu n'es pas s r de savoir quoi faire.

Plus important que tout, tu devras apprendre comment porter les moutons. Pour cela, il te suffit d'avancer vers un mouton jusqu'a ce que PORTER apparaisse en haut de l'ecran a gauche, puis d'appuyer sur la touche <X>. Appuie de nouveau sur la touche <X> pour reposer le mouton.

COMMANDER DES OBJETS



Certains objets interactifs doivent etre commandes a partir d'une boite aux lettres.

Tu peux trouver l'emplacement des boites aux lettres sur la carte (lis la section intitulee UTILISER L'INVENTAIRE pour en savoir plus). Tu devras t'avancer vers l'une d'entre elles et appuyer sur la touche <X> des que l'option COMMANDER apparaitra en haut de l'ecran a gauche. L'objet correspondant a cette boite aux lettres apparaitra quelque part, tu n'as plus qu'a t'en emparer !

UTILISER LE MENU INVENTAIRE

Le Menu Inventaire presente tous les objets que tu as ramasses et qui sont a ta disposition. Pour en visualiser le contenu, maintiens la touche <ALT Gauche> enfoncee et utilise les touches directionnelles gauche et droite pour faire defiler les elements.



PLACER LES OBJETS DANS L'INVENTAIRE

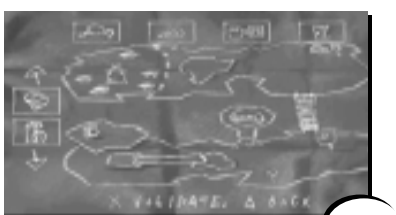
Attrape un objet en te placant devant celui-ci et en appuyant sur la touche <X> des que l'option PRENDRE apparait en haut de l'ecran a gauche. L'objet sera automatiquement place dans l'Inventaire.

PRENDRE DES OBJETS DE L'INVENTAIRE

Quand tu souhaites utiliser un objet que tu as deja ramasse, maintiens la touche <ALT Gauche> enfoncee et utilise les touches directionnelles gauche et droite pour selectionner l'objet demande. Quand il est mis en surbrillance au-dessus de ta tete, relache la touche <ALT Gauche>.

VISUALISER LA CARTE DU NIVEAU ET LA LISTE DES OBJETS

Pour visualiser l'inventaire, appuie sur la touche <Fiz>.



Tu pourras ainsi voir les objets disponibles sur un niveau a l'aide d'une carte indiquant les objets et emplacements importants.

LISTE DES OBJETS

Utilise les touches directionnelles haut et bas pour faire defiler cette liste d'objets disponibles. N'oublie pas qu'avant de pouvoir les utiliser, tu dois les commander a partir de la boite aux lettres appropriee. Pour trouver la boite aux lettres dont tu as besoin, selectionne l'objet et un cercle rouge te designera la bonne boite.



Les objets en bleu et blanc sont les objets disponibles sur le niveau qui n'ont pas encore ete ramasses.

Les objets colores sont ceux qui ont ete attrapes et qui sont a ta disposition.



CARTE

C'est une carte representant le niveau en cours.

AIDE

Selectionne un objet dans la liste des objets, puis appuie sur la touche <X> pour selectionner l'icone Aide. Appuie sur la touche <X> pour lire les informations concernant l'objet.

UTILISER

Selectionne un objet dans la liste des objets, puis appuie sur la touche <X> et utilise les touches directionnelles pour selectionner l'icone Utiliser. Appuie sur la touche <X> pour revenir au jeu et utiliser l'objet.

COMBINER

Parfois, tu souhaiteras combiner un objet avec un autre pour obtenir l'effet que tu recherches. Selectionne un objet dans la liste des objets, puis appuie sur la touche <X> et utilise les touches directionnelles pour selectionner l'icone combiner. Appuie sur la touche <X>, puis selectionne le second objet, et appuie a nouveau sur la touche <X>. Apres avoir combine les deux objets de cette facon, retourne au jeu en utilisant l'icone QUITTER, apres avoir selectionne et confirme la combinaison avec la touche <X>, ou en appuyant sur la touche <Fiz>.

SAM

Tu pourras toujours te considerer comme le loup le plus cool, le plus maitrise et le plus ruse qui ait jamais rode sur cette terre, mais Sam est resolu a te prouver le contraire. Il veille tres attentivement sur son troupeau de moutons et s'il te repere en train de tenter d'en chaparder un, tu serviras de patee pour chien.



Quand tu t'approcheras du troupeau, une icone Sam apparaitra en haut de l'ecran a droite.



L'icone Sam pivote pour montrer dans quelle direction il regarde.

La couleur du fond indique ta situation :



VERT

Sam pourra te voir s'il regarde directement dans ta direction, mais il ne peut pas t'entendre. Tu peux donc marcher normalement.

ORANGE

Sam pourra te voir s'il regarde directement dans ta direction et il t'entendra marcher a moins que tu ne marches a pas feutres en maintenant la touche <CTRL GAUCHE> enfoncee.

ROUGE

Sam t'as vu ! Tu ferais mieux de prendre tes jambes a ton cou sinon tu lui serviras de punching-ball.
Il existe des moyens de te cacher de Sam meme quand tu es juste sous sa truffe humide de chien de berger. Cependant, il te faudra t'exercer pour y parvenir...

TERMINER LES NIVEAUX



L'objectif de chaque mission est de voler un mouton du troupeau de Sam et de le garder jusqu'a ce que tu atteignes le goal a la fin du niveau. Le goal est un grand cercle blanc dans lequel tu devras deposer le mouton afin de terminer le niveau.

SAUVEGARDE ET TELECHARGEMENT

Une fois sur le plateau, va sur l'icone de sauvegarde puis appuie sur la touche <X> pour entrer dans le Menu. Tu pourras alors soit creer une nouvelle partie, soit charger une partie precedemment sauvegardee en appuyant sur <ENTREE>.

Une fois activee, la sauvegarde automatique te permettra de sauvegarder chacun des niveaux termines et des bonus remportes.

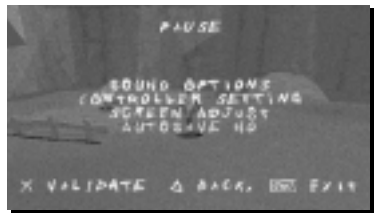


MENU PAUSE

Appuie sur la touche <P > ou la touche <ESc > pour mettre le jeu en pause ; si tu appuies sur la touche <ESc > tu accedes au Menu options :



MENU OPTIONS



OPTIONS SONORES

Utilise le Pave directionnel pour modifier le MODE (STEREO, STEREO INVERSE ou MONO), VOLUME DES BRUITAGES, VOLUME DE LA VOIX, DE LA MUSIQUE et SOUS-TITRES (OUI ou NON).

CONFIGURATION DES TOUCHES

Appuie sur la touche <ENTREE> pour selectionner le clavier ou le GamePad, puis selectionne Edit config. pour afficher ou modifier la configuration des touches.

OPTIONS D'AFFICHAGE

Utilise le Pave directionnel pour deplacer l'option brouillard, puis appuie sur la touche <ENTREE> pour valider.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

La fonction Sauvegarde Automatique sauvegardera automatiquement tes progres a la fin de chaque niveau termine. Utilise le Pave directionnel pour activer ou desactiver cette fonction.







INHALT



SYSTEMANFORDERUNGEN 3
ERSTE SCHRITTE 3
ZEIT ZUM SCHAFE STEHLEN 4
DIE FIGUREN 5
SPIEL STARTEN 6
STEUERUNG 6
TRAININGSBEREICH 7
FERNSEHSTUDIO 7
RALPH STEUERN 7
KAMERA STEUERN 8
MIT FIGUREN SPRECHEN 8
SCHILDER LESEN 9
GEGENSTANDE BENUTZEN 9
GEGENSTANDE BESTELLEN 9
INVENTAR-MENU VERWENDEN 10
KARTE UND OBJEKTLISTE ANZEIGEN 10
SAM 11
LEVELS BEENDEN 12
SPEICHERN UND LADEN 12
DAS MENU "PAUSE" 12
OPTIONSMENU 13
CREDITS 15

© 2001 INFOGRAMES. LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001. All rights reserved.
For home use only. Published and developed by INFOGRAMES.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Bevor du mit dem Spielen beginnen kannst, musst du sicherstellen, dass dein Pc mindestens die unten genannten Systemvoraussetzungen erfullt. Bist du dir nicht ganz sicher, wende dich an deinen Fachhandler.

Mindestanforderungen:

- PENTIUM II 300 MHz
- Windows 95b/98/Millenium
- 64 MB RAM
- CD-RoM 8-fach
- Graphikkarte mit 8MB Speicher
- kompatibel mit DirectX 8.0 oder hoher

Empfohlene Systemanforderungen:

- PENTIUM II 400 MHz
- Windows 95b/98/Millenium
- 64 MB RAM
- CD-RoM 16-fach
- Graphikkarte mit 16MB Speicher
- DirectX kompatible Soundkarte

Keine Unterstutzung fur:

- I740
- Savage 3D
- MGA G100A
- Banshee
- Savage 4
- Savage 4Pro+
- Riva 128 ZX

ERSTE SCHRITTE

Lege die CD-RoM in dein CD-RoM-Laufwerk ein. Warte den automatischen Start ab oder doppelklicke im Verzeichnis der CD-RoM auf die Datei SheepD3D.exe.
Es werden sieben Verschiedene Symbole angezeigt.

- DirectX 8 installieren: Ist diese Version von DirectX noch nicht auf deinem Pc vorhanden, klicke auf dieses Symbol und folge den Anweisungen.
- Spielkonfiguration: Stelle sicher, dass die Einstellungen fur Grafik, Sound und Steuerung korrekt sind.
- Spiele und Konfig loschen: Uber dieses Symbol kannst du deine zuvor gespeicherten Spielstande loschen. Wenn du sie nicht behalten mochtest, drucke auf "Ja".
- Website des Spiels & INFOGRAMES-Site: Besuche die Website von INFOGRAMES!
- Website der Spiele von Looney Tunes™: Hier findest du alle Looney Tunes-Videospiele!
- Verlassen: Hier kannst du das Spiel verlassen.
- Spiel starten: Jetzt kann es losgehen!

Achtung: Wenn auf deinem Pc eine altere DirectX-Version als DirectX 8.0 vorhanden ist, installiere DirectX 8.0 von der CD-RoM, indem du auf die Datei D:\Install\win98\DX80eng.exe doppelklickst





ZEIT ZUM SCHAFE STEHLEN

Willkommen in der wollenen Welt von Sheep, Dog 'N' Wolf! Du bist Ralph™, professioneller Schafsdieb, und hast eine Einladung zu Daffy Duck™s verruckter TV-Spielshow, um deiner Lieblingsbeschaftigung nachzugehen: Schafe klauen!

Wenn du dich clever anstellst, wirst du dafur reichlich belohnt werden – und an Lammkoteletts wird es dir in den nachsten Jahren bestimmt nicht mangeln. Wenn du jedoch falsch vorgehst, gibt es vom flinken Wachhund Sam™ eine ordentliche Tracht Prankenprugel.

Also zeig, wie schlau und gerissen du bist, und halte deine Lauscher gespitzt! Sam halt Wache bei den leckeren, molligen und sehr blode dreinblickenden Schafen – willst du es wagen?



DIE FIGUREN

Bei Sheep, Dog 'N' Wolf gibt es jede Menge verruckte Typen (die meisten werden dir bekannt vorkommen), die dir helfen konnen, deine Mission zu erfullen. Aber dies gilt naturlich nur fur Anfanger...

Ralph

Du musst deinen ganzen Grips zusammennehmen, um Ralph beim Stehlen aller Schafe zu helfen. Er probiert es schon seit Jahren und wurde bislang jedes Mal von Sam platt gemacht. Aber vielleicht klappt es ja diesmal! Ralph ist ein Vetter von Willi Kojote™, dem anderen beruhmten Versager, und genau wie der, gibt auch er niemals auf. Er wird immer wieder zu Boden gezwungen, in die Luft gejagt und wieder zusammengekratzt – und steht trotzdem jedes Mal wieder auf und versucht es erneut...



Sam

Dieser Hund hat Wahnsinnsfransen uber seinen Augen, die wohl zum letzten Mal gesehen wurden, als er ein Welpe war. Aber trotzdem erspaht er Ralph immer, bevor der eines seiner Schafe stehlen kann. Er ist gelassen, ruhig und locker, dabei aber total auf der Hut. Er hat seine flauschige Wollherde vollkommen unter Kontrolle. Wahrend er Wache schiebt, wird er nicht zulassen, dass auch nur ein einziges Schaf abhanden kommt. Ralph braucht also all seine Wolfssinne, um die ganze Herde einzusacken.

Schafe



Sie sind ziemlich langsam und ein bisschen einfaltig. Unter dem wachsamen Blick von Sam kauen sie den ganzen Tag lang glucklich an ihren Grashalmen und setzen sich nicht einmal dann in Bewegung, wenn Ralph mit hungrigen Augen auf sie zukommt. Sie konnen auch wirklich nicht sehr weit gucken – wenn du sie also von ihren Wollkollegen weglocken willst, solltest du am besten ihren Geruchssinn fur dich arbeiten lassen. Vergiss nicht, fur ein paar Salatblatter sind sie immer zu haben!

SPIEL STARTEN

- Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk deines Computers ein.
- Das Hauptmenu erscheint.
- Doppelklicke auf Installer DirectX8, wenn es noch nicht auf deinem PC installiert ist.
- Doppelklicke auf "Spiel starten": Los geht's!
- Wahle mit der rechten bzw. linken Pfeiltaste deine Sprache aus. Bestatige deine Wahl mit der Eingabetaste.

STEUERUNG

	Funktion	GamePad	Tastatur
	Nach oben	Analog controller nach oben	Pfeiltaste nach oben
	Nach unten	Analog controller nach unten	Pfeiltaste nach unten
	Nach links	Analog controller nach links	Pfeiltaste nach links
	Nach rechts	Analog controller nach rechts	Pfeiltaste nach rechts
	Aktion	Taste 0	X-Taste
	Springen	Taste 3	Leertaste
	Rennen	Taste 1	Y-Taste
	Interner Blickwinkel	Taste 4	Linke Umschalttaste
	Kamera nach links drehen	Taste 5	A-Taste
	Kamera nach rechts drehen	Taste 2	S-Taste
	Schleichen	Taste 7	Linke Strg-Taste
	Schnell-Inventar	Taste 6	Linke Alt-Taste
	Karte	Taste 8	Fiz-Taste

	Funktionen der oberflache	GamePad	Tastatur
	In den Menus nach oben	Nach oben	Pfeiltaste nach oben
	In den Menus nach unten	Nach unten	Pfeiltaste nach unten
	Rechts (optionsauswahl)	Nach rechts	Pfeiltaste nach rechts
	Links (optionsauswahl)	Nach links	Pfeiltaste nach links
	Bestatigen / Aktion	Aktionstaste (A-Taste)	Eingabetaste
	Zuruck / Abbrechen	Taste 4	Linke Umschalttaste

TRAININGSBEREICH

Dir ist ja wohl klar, dass ein Weltklasse-Schafdieb erst einmal ein paar Lockerungsubungen machen muss, bevor er in den Ring geht, oder?

Deswegen fuhrt Daffy Duck alle neuen Spieler durch den Trainingsbereich, bevor es mit dem richtigen Spiel losgeht. Hier lernst du die wichtigsten Funktionen, z.B. gehen und rennen sowie Kamera drehen fur den optimalen Blick auf den ort des Geschehens. Pass gut auf, sonst verabreicht dir Sam schneller eine Abreibung, als du gucken kannst.



Wenn du den Trainingsbereich hinter dir hast, kann es losgehen. Aber keine Sorge, wahrend des Spiels bekommst du immer wieder Hilfe, wenn neue Gegenstande auftauchen oder neue Fahigkeiten gebraucht werden.

FERNSEHSTUDIO

Nach dem Trainingsbereich kehrst du zum Fernsehstudio zuruck – dort gelangst du zum nachsten Level. Dafur musst du durch die offene Tur gehen und die <Eingabetaste> drucken, wenn du dazu aufgefordert wirst.



Wenn du ein Level geschafft hast, erscheint eine Tur im Studio, die dich zuruck zu diesem Level bringt, wenn du es erneut spielen willst.

RALPH STEUERN



GEHEN

Mithilfe der Pfeiltasten kannst du umhergehen. Das ist ausreichend, solange du nicht schnell irgendwohin willst oder dich besonders still verhalten musst. Wenn namlich Sam Wache schiebt, solltest du etwas unauffalliger vorgehen...

SCHLEICHEN

Haufig ist normales Gehen einfach zu laut. Solltest du auf leisen Wolfspfoten umherschleichen mussen, brauchst du beim Gehen nur die <LINKE STRG>-Taste gedruckt zu halten.



RENNEN



Gemutlich umhergehen ist nicht immer angesagt. Wenn du mal schneller sein musst, tippe in kurzen Abstanden auf die <Y>-Taste, wahrend du die Pfeiltasten druckst. Beim Rennen kannst du problemlos Spalten und Risse uberwinden, aber hore nicht auf, die <Y>-Taste anzutippen, sonst bist du Wolfsbrei!

SPRINGEN



Durch einmaliges Drucken der Leertaste kannst du hochspringen. Der Sprung wird noch ein bisschen hoher, wenn du die Leertaste am hochsten Punkt des Sprungs noch einmal druckst – dadurch machst du einen Doppelsprung. Du kannst die Richtung deiner Sprunge bestimmen, wenn du gleichzeitig die Pfeiltasten druckst.

KAMERA STEUERN

KAMERA DREHEN

Bei einem Spiel, in dem Tarnung so wichtig ist, musst du die Gegend haufig mit dem Blick absuchen, um bestmoglich handeln zu konnen. Du kannst die Kamera nach rechts oder links drehen, indem du die A- bzw. S-Taste druckst.

INNENANSICHT

Um durch Ralphs Augen zu schauen, drucke die <Linke Umschalttaste>, mit den Pfeiltasten kannst du die Umgebung absuchen.

MIT FIGUREN SPRECHEN



Bist du ein gerissener Wolf, glaubst du vielleicht, von einem Level zum nachsten rasen und alle Schafe klauen zu konnen, und du siehst dich schon mit dem Sieg in der Tasche davondusen. Aber du wirst nicht sehr weit kommen, wenn du dich nicht hin und wieder auf ein Gesprach einlasst.

Es gibt eine Menge Figuren, die dir hilfreiche Informationen geben konnen, wenn du nur stehen bleibst und mit ihnen plauderst. Um mit ihnen zu sprechen, gehe auf sie zu, bis oben links SPRECHEN erscheint, und drucke dann die <X>-Taste. Wenn du erneut die <X>-Taste druckst, kannst du mit den Richtungstasten nach oben und unten durch den Dialogtext scrollen.



Wenn du die <X>-Taste ein drittes Mal druckst, kannst du den Dialog vollstandig uberspringen. (Das solltest du jedoch erst dann tun, wenn du alles gehort hast, was sie zu sagen haben.)

Manchmal stellen dir die Figuren Fragen. Benutze die Pfeiltasten, um deine Antwort auszuwahlen, und bestatige dann mit der <X>-Taste.

SCHILDER LESEN



Es tauchen immer wieder Schilder mit Fragezeichen auf, auf denen moglicherweise wertvolle Hinweise stehen. Um herauszufinden, was darauf steht, gehe auf die Schilder zu, bis oben links LESEN erscheint, und drucke dann die <X>-Taste.

GEGENSTANDE BENUTZEN

Im Spiel gibt es verschiedene Gegenstande, die dir beim Schafeklauen von Nutzen sein konnen. Um genau zu erfahren, wie du die einzelnen Gegenstande benutzen kannst, gehe zum Inventar. (Lies den Abschnitt INVENTAR BENUTZEN", wenn du mehr daruber wissen willst.) Meistens musst du die <X>-Taste drucken, um einen Gegenstand aufzuheben und zu benutzen. Wenn du nicht sicher bist, wozu du einen Gegenstand benutzen kannst, kann dir moglicherweise eine Figur helfen, die in der Nahe ist.
Fur dich ist es sehr wichtig zu wissen, wie viele Schafe du fragen kannst. Gehe zu einem Schaf, bis oben links TRAGEN erscheint, und drucke dann die <X>- Taste. Um das Schaf wieder abzustellen, drucke noch einmal die <X>-Taste.

GEGENSTANDE BESTELLEN



Bestimmte interaktive Gegenstande mussen bei einem Briefkasten bestellt werden.

Den Standort der Briefkasten siehst du auf der Karte. (Lies den Abschnitt INVENTAR BENUTZEN", wenn du mehr daruber wissen willst.) Gehe zu einem Briefkasten und drucke die <X>-Taste, wenn oben links BESTELLEN erscheint. Der Gegenstand aus diesem Briefkasten wird irgendwo in der Gegend auftauchen und du brauchst ihn nur noch aufzuheben.

INVENTAR-MENU VERWENDEN



Das Inventar-Menu enthalt alle Gegenstande, die du gesammelt hast und benutzen kannst. Halte die <Linke Alt>-Taste gedruckt und verwende die Pfeiltasten RECHTS/LINKS, um einen Blick auf alle Gegenstande zu werfen, die dir zur Verfugung stehen.

GEGENSTANDE IM INVENTAR ABLEGEN

Hebe einen Gegenstand auf, wenn du davor stehst, und drucke die <X>-Taste, wenn oben links NEHMEN erscheint. Der Gegenstand wird dann automatisch im Inventar abgelegt.

GEGENSTANDE AUS DEM INVENTAR NEHMEN

Wenn du einen der gesammelten Gegenstande benutzen willst, halte die <Linke Alt>-Taste gedruckt und verwende die Pfeiltasten RECHTS / LINKS, um den gewunschten Gegenstand zu markieren. Wenn sich der markierte Gegenstand uber deinem Kopf befindet, lasse die <Linke Alt>-Taste los.

KARTE UND OBJEKTLISTE ANZEIGEN



Um das Inventar zu sehen, drucke die <Fiz>-Taste.

So werden dir alle vorhandenen Gegenstande zusammen mit einer Karte angezeigt, auf der wichtige Gegenstande und orte vermerkt sind.

LISTE DER GEGENSTANDE



Mit den Pfeiltasten OBEN/UNTEN kannst du durch die Liste der vorhandenen Gegenstande scrollen. Vergiss nicht, dass du sie beim entsprechenden Briefkasten bestellen musst, bevor du sie benutzen kannst.
Um herauszufinden, zu welchem Briefkasten du gehen musst, markiere den Gegenstand - dann wird der jeweilige Briefkasten rot umrandet.
Die Gegenstande, die du beim jeweiligen Level noch nicht gesammelt hast, sind blau und wei . Die Gegenstande, die du schon aufgehoben hast und von dir verwendet werden konnen, sind bunt.



KARTE

Diese Karte gilt fur den Level, in dem du dich gerade befindest.

HILFE

Markiere einen Gegenstand in der Liste der Gegenstande und drucke die <X>-Taste, um das Hilfe-Symbol zu markieren. Drucke die <X>-Taste, um Informationen uber den Gegenstand zu erhalten.

BENUTZEN

Markiere einen Gegenstand in der Liste und drucke die <X>-Taste. Verwende die Pfeiltasten, um das Benutzen-Symbol zu markieren. Drucke die <X>-Taste, um zum Spiel zuruckzukehren und den Gegenstand zu benutzen.

KOMBINIEREN

Manchmal ist es sinnvoll, einen Gegenstand mit einem anderen zu kombinieren, um die gewunschte Wirkung zu erzielen. Markiere einen Gegenstand in der Liste, drucke dann die <X>-Taste und verwende die Pfeiltasten, um das Kombinieren-Symbol zu markieren. Drucke die <X>-Taste, markiere dann den zweiten Gegenstand und drucke die <X>-Taste erneut. Nachdem du die Gegenstande kombiniert hast, kehre mit dem BEENDEN-Symbol zum Spiel zuruck, indem du die Kombination mit der <X>-Taste auswahlst und bestatigst oder die <Fiz>-Taste druckst.

SAM



Du haltst dich vielleicht fur den coolsten, lassigsten und geschicktesten Wolf, der jemals seine Pfoten auf die Erde gesetzt hat, aber Sam will dir das Gegenteil beweisen. Er bewacht seine Schafherde mit gro ter Aufmerksamkeit und wenn er dich beim Klauen erwischt, bist du Hundefutter!



Das Sam-Symbol dreht sich in die Richtung, in die Sam schaut.

Die Hintergrundfarbe zeigt dir deinen Status an:



GRUN

Sam kann dich sehen, falls er genau in deine Richtung blickt, aber er kann dich nicht horen, du kannst also normal gehen.

ORANGE

Sam kann dich sehen, falls er genau in deine Richtung blickt, und er kann dich horen, au er du schleichst, indem du die LINKE STRG-Taste gedruckt haltst.

ROT

Sam hat dich gesehen! Du machst dich besser vom Acker, oder du wirst seine Boxkunste am eigenen Leibe spuren.

Du kannst dich sogar dann vor Sam verstecken, wenn du dich genau unter seiner feuchten Wachhundnase befindest - aber du musst selbst herausfinden, wie das geht...

LEVELS BEENDEN



Das Ziel einer jeder Mission ist es, ein Schaf von Sams Herde zu stehlen und es bis zum Zielort am Ende des Levels zu bringen. Der Zielort ist ein gro er, wei er Kreis. Um ein Level zu beenden, musst du das Schaf in den Kreis bringen.

SPEICHERN UND LADEN

- Wenn du an den Drehort gelangst, gehe zum Speichern-Symbol und drucke die X-Taste, um das Menu zu offnen. Du kannst dann ein neues Spiel anlegen oder einen zuvor gespeicherten Spielstand laden, indem du die Eingabetaste druckst.
- Wenn du das automatische Speichern aktiviert hast, wird dein Spiel immer dann gespeichert, wenn du ein Level beendet oder einen Bonus gewonnen hast.

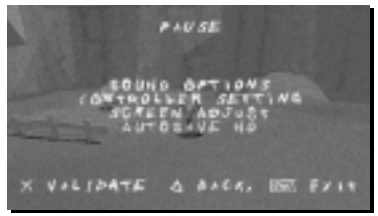
DAS MENU "PAUSE"



Drucke die P-Taste oder die Esc-Taste, um das Spiel zu unterbrechen. Wenn du die Esc-Taste druckst, gelangst du in das optionsmenu:



OPTIONSMENU



SOUNDOPTIONEN

Mit den Pfeiltasten kannst du den MODUS verandern (STEREO, STEREO-UMKEHRUNG oder MONO), LAUTSTARKE DER EFFEKTE, LAUTSTARKE DER STIMMEN, LAUTSTARKE DER MUSIK und UNTERTITEL (JA oder NEIN).

CONTROLLER-EINSTELLUNGEN

Mit der Eingabetaste wahlst du die Tastatur oder das GamePad. Drucke dann "Konfig. andern", um die Konfiguration der Tasten anzuzeigen bzw. zu andern.

ANZEIGE-EINSTELLUNGEN

Verwende die Pfeiltasten, um die option Nebel zu andern, wahle dann Bestatigen und betatige danach die Eingabetaste.

AUTOMATISCHE SPEICHERUNG

Jedes Mal, wenn du ein Level beendest, speichert die automatische Speicherung deine Fortschritte. Du kannst diese Funktion uber die Pfeiltasten ein- oder ausschalten.







INHOUDSOPGAVE



SYSTEEMEISEN 3
VAN START GAAN 3
HET IS TIJD OM SCHAPEN TE STELEN! 4
ONTMOET DE PERSONAGES 5
HET SPEL STARTEN 6
BESTURING 6
OEFENZONE 7
DE TV-STUDIO 7
RALPH WOLF BESTUREN 7
DE CAMERA BESTUREN 8
MET PERSONAGES PRATEN 8
WEGWIJZERS LEZEN 9
VOORWERPEN GEBRUIKEN 9
VOORWERPEN BESTELLEN 9
DE INVENTARIS GEBRUIKEN 10
DE KAART VAN EEN LEVEL EN DE VOORWERPENLIJST BEKIJKEN 10
SAM SHEEP-DOG 11
LEVELS VOLTOOIEN 12
OPSLAAN EN LADEN 12
PAUZEMENU 12
OPTIEMENU 13
CREDITS 15

© 2001 INFOGRAMES. LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001. All rights reserved.
For home use only. Published and developed by INFOGRAMES.

SYSTEEMEISEN

Voordat je begint te spelen, moet je controleren of je computer voldoet aan de minimale configuratie zoals hieronder beschreven staat. Als je twijfelt, kun je contact opnemen met de winkel waar je je computer hebt gekocht.

Minimale configuratie:

- Pentium II 300 MHz
- Windows 95b/98/Millenium
- 64 MB RAM
- 8x-speed cd-romspeler
- 8 MB grafische kaart
- DirectX 8.0 of een compatibele, hogere versie

Aanbevolen configuratie:

- Pentium II 400 MHz
- Windows 95b/98/Millenium
- 64 MB RAM
- 16x-speed cd-romspeler
- 16 MB grafische kaart
- DirectX compatibele geluidskaart

Ondersteunt niet:

- I740
- Savage 3D
- MGA G100A
- Banshee
- Savage 4
- Savage 4Pro+
- Riva 128 ZX

VAN START GAAN

Plaats de cd-rom in de cd-romspeler. Als de cd-rom niet meteen opstart, kun je dubbelklikken op het cd-rom icoontje en vervolgens dubbelklikken op het bestand SheepD3D.exe. Er verschijnen zeven verschillende icoontjes:

- DirectX 8 installeren: als DirectX 8 nog niet ge nstalleerd is, klik je op dit icoontje en volg je de instructies.
- Spelconfiguratie: controleer of de configuraties van de grafische kaart, het geluid en de besturing juist zijn.
- opgeslagen spellen en config. wissen: via dit icoontje kun je eerder opgeslagen spellen verwijderen. Als je dit wilt doen, klik je op 'Ja' om je keuze te bevestigen.
- Spelsite & INFOGRAMES site: neem een kijkje op de INFOGRAMES website!
- Looney Tunes™ spelsite: bekijk alle Looney Tunes videospellen!
- Stoppen: klik op dit icoontje om het spel af te sluiten.
- Spelen: klik op dit icoontje om te beginnen met spelen!

Waarschuwing :

Als je een oudere versie dan DirectX 8 hebt, kun je DirectX8 vanaf de cd-rom installeren door te dubbelklikken op het bestand D:\Install\Win98\DX80eng.exe.





HET IS TIJD OM SCHAPEN TE STELEN!

Welkom in de wollige wereld van Sheep, Dog 'N' Wolf! Jij bent Ralph Wolf™, een professionele schapendief en je bent uitgenodigd om in Daffy Duck™'s doldwaze TV-spelshow te doen wat je het leukste vindt namelijk schapen stelen!

Als je het goed doet, word je overladen met prijzen en heb je met al die schapen de komende jaren zeker genoeg koteletjes. Als je het niet goed doet, krijg je een grote gepeperde por met de poot van de harige hond Sam Sheep-dog™.

Wees dus sluw, zorg ervoor dat je niet opgemerkt wordt en houd je slappe oren dichtbij de grond. Sam Sheep-dog houdt de wacht en die schapen zien er erg leuk, mollig en dom uit. of je een kans hebt?



Zeker weten!

ONTMOET DE PERSONAGES

Er zijn een heleboel gekke personages in Sheep, Dog 'N' Wolf. De meeste ken je wel en zij zullen je helpen je missie te voltooien. Maar dat is pas het begin...

Ralph Wolf

Je moet je sluwste vaardigheden in de strijd gooien om Ralph Wolf te helpen alle schapen te stelen. Hij probeert het namelijk al jaren en het avontuur eindigt altijd met de vuist van Sam Sheep-dog in zijn gezicht. Dit keer zal het misschien anders gaan. Ralph Wolf is de neef van die andere bekende loser, Wile E. Coyote™. Net als hij geeft Ralph Wolf ook nooit op. Hij is al vaak geplet, opgeblazen, gevallen en weer bij elkaar geschraapt en toch krijgt hij er geen genoeg van...



Sam Sheep-Dog

Sam Sheep-dog heeft een superwarrige kop met haar en sinds dat hij een puppy was heeft niemand ooit zijn ogen gezien. Toch lukt het hem altijd om Ralph Wolf te ontdekken voordat hij een van zijn schapen kan stelen. Hij is cool, kalm en beheerst en houdt nauwlettend en altijd alert de wacht over zijn harige kudde. Hij gaat er van uit dat er geen enkel schaap achterover wordt gedrukt als hij de wacht houdt. Ralph zal dus al zijn vaardigheden moeten aanwenden om de hele kudde te stelen!

Schapen

Schapen zijn een beetje traag, schaapachtig en ietwat mollig. Ze zijn blij als ze hele dag gras kunnen kauwen onder het wakend oog van Sam Sheep-dog. Ze slaan niet eens op de vlucht als ze Ralph Wolf hongerig zien aankomen. In feite kunnen ze ook helemaal niet ver zien. Als je een schaap dus wilt weglokken van zijn wollige kameraden, dan kun je misschien beter een beroep doen op zijn reukvermogen. Vergeet niet dat ze ook gek zijn op een lekker blaadje sla.

HET SPEL STARTEN

- Plaats de cd-rom in je cd-romspeler.
- Het hoofdmenu verschijnt.
- Dubbelklik op DIRECTX8 INSTALLEREN als er nog geen DirectX8 op je computer is ge nstalleerd.
- Dubbelklik op SPELEN!: het spel begint!
- Kies een taal met behulp van de pijltoetsen rechts of links. Bevestig je keuze door op de Enter-toets te drukken.

BESTURING

	Functie	GamePad SideWinder	Toetsenbord
	omhoog	Richtingsknop omhoog	Pijltoets omhoog
	omlaag	Richtingsknop omlaag	Pijltoets omlaag
	Naar links	Richtingsknop links	Pijltoets links
	Naar rechts	Richtingsknop rechts	Pijltoets rechts
	Actie	Knop 0	X-toets
	Springen	Knop 3	Spatiebalk
	Rennen	Knop 1	Z-toets
	Intern zichtpunt	Knop 4	Linker Shift-toets
	camera naar links draaien	Knop 5	A-toets
	camera naar rechts draaien	Knop 2	S-toets
	Sluipen	Knop 7	Linker ctrl-toets
	Snelle inventaris	Knop 6	Linker Alt-toets
	Kaart	Knop 8	F12-toets

	Interfacefuncties	GamePad Sidewinder	Keyboard
	omhoog bladeren door menu's	Richtingsknop omhoog	Pijltoets omhoog
	omlaag bladeren door menu's	Richtingsknop omlaag	Pijltoets omlaag
	Rechts (optie selecteren)	Richtingsknop rechts	Pijltoets rechts
	Links (optie selecteren)	Richtingsknop links	Pijltoets links
	Bevestigen / Actie	Actieknop	Enter-toets
	Terug / Annuleren	Intern zichtpunt-knop	Intern zichtpunt-toets

OEFENZONE

Je denkt toch niet dat een eersteklas schapendief de hoogte ingaat zonder eerst de spieren een beetje los te maken, toch?

Daarom begeleidt Daffy Duck alle nieuwe spelers door de oefenzone voordat het echte spel begint. Zo krijg je basisprincipes onder de knie als lopen, rennen en de camera gebruiken om het beste gezichtspunt te krijgen op de actie. Let wel goed op, anders krijg je sneller dan verwacht te maken met de knokkels van Sam Sheep-dog.



Zodra je de oefenzone hebt volfooid, ben je klaar om het spel te gaan spelen. Maak je geen zorgen, want er is onderweg voldoende hulp als je nieuwe voorwerpen tegenkomt of als je nieuwe vaardigheden moet leren.

DE TV-STUDIO



Als je de oefenzone hebt volfooid, keer je terug naar de TV-studio waar je naar het volgende level kunt gaan. Om het volgende level binnen te gaan, loop je door de opens-taande deur en druk je op de <Enter>-toets als daarom wordt gevraagd.

Als je een level volfooit, verschijnt er een deur in de studio die je terugbrengt naar dat level, zodat je het level opnieuw kunt spelen in de toekomst.

RALPH WOLF BESTUREN



LOPEN

Gebruik de pijltoetsen om door het landschap te lopen. Dit is prima als je geen haast hebt of als je niet extra stil hoeft te zijn.
Als Sam Sheep-dog echter op patrouille is, moet je misschien wat onopvallender te werk gaan...

SLUIPEN

Het zal vaak voorkomen dat normaal lopen teveel lawaai maakt. om rond te sluipen als een stille wolf, houd je de <Linker ctrl>-toets ingedrukt terwijl je loopt.



RENNEN



Het is niet goed om altijd in een rustig tempo rond te wandelen. Als je je pas wat moet versnellen, houd je de <Z>-toets ingedrukt en druk je op de pijltoetsen. Als je aan het rennen bent, kun je dwars over kloven en gaten zoeven, maar blijf op de <Z>-toets drukken, want anders eindig je als een hoopje wolvenbrei.

SPRINGEN



Als je een keer op de < Spatiebalk > drukt, maak je een sprong in de lucht. Spring nog wat hoger door nog een keer op de < Spatiebalk > te drukken als je het hoogste punt van je sprong hebt bereikt. Zo maak je een dubbele sprong. Combineer sprongen met de pijltoetsen om je weg te zoeken.

DE CAMERA BESTUREN

DE CAMERA DRAAIEN

In een spel als dit waarin je niet mag opvallen, moet je vaak het landschap goed bekijken om de beste weg te bepalen. Draai de camera naar links of naar rechts met de <A>-toets en de <S>-toets.

WOLFS GEZICHTSPUNT

Om een kijkje te nemen vanuit Ralphs gezichtspunt, houd je de <Linker Shift>-toets ingedrukt en gebruik je de pijltoetsen om de omgeving te verkennen.

MET PERSONAGES PRATEN



Je bent natuurlijk een sluwe wolf met een missie en misschien wil je wel gewoon door de levels heen stormen, alle schapen stelen en snel vertrekken met je prijs. Je zult echter niet ver komen als je niet af en toe stopt om een babbeltje te maken.

Er zijn een heleboel personages die je bruikbare informatie kunnen geven als je even stopt en met ze praat. Om met ze te praten, loop je naar ze toe totdat je de tekst PRATEN links bovenin ziet verschijnen. Vervolgens druk je op de <X>-toets.
Als je nog een keer op de <X>-toets drukt, kun je door de gesprekken bladeren met de pijltoetsen.





Druk nog een keer op de <X>-toets om de gesprekken over te slaan. (Het is niet slim om dit te doen, tenzij je alles al hebt gehoord.)

Soms zullen de personages je vragen stellen. Gebruik de pijltoetsen om je antwoord te selecteren en druk vervolgens op de <X>-toets om te bevestigen.

WEGWIJZERS LEZEN



Er staan overal wegwijzers met vraagtekens in het spel die je soms wel en soms geen bruikbare informatie geven.
De enige manier om daar achter te komen is door er naartoe te lopen totdat de tekst LEZEN links bovenin verschijnt. Vervolgens druk je op de <X>-toets.

VOORWERPEN GEBRUIKEN

Er zijn allerlei soorten voorwerpen in het spel die je kunt gebruiken bij het stelen van de schapen. Je kunt er achter komen wat deze verschillende voorwerpen precies doen door de inventaris te raadplegen (lees de paragraaf DE INVENTARIS GEBRUIKEN voor meer informatie). Meestal kun je op de <X>-toets drukken om een voorwerp op te pakken en te gebruiken.
Je zult ook zien dat een personage dat in de buurt staat, je zal helpen om een voorwerp te gebruiken als je niet zeker weet wat je moet doen.
Het belangrijkste is dat je weet hoe je schapen moet dragen. Je loopt naar een schaap toe en stopt zodra de tekst DRAGEN links bovenin verschijnt. Druk vervolgens op de <X>-toets. Druk nog een keer op de <X>-toets om het schaap neer te zetten.

VOORWERPEN BESTELLEN



Sommige interactieve voorwerpen moeten besteld worden via een brievenbus.

Je vindt de brievenbussen op de kaart (lees de paragraaf DE INVENTARIS GEBRUIKEN voor meer informatie). Loop naar een brievenbus toe en druk op de <X>-toets zodra de tekst BESTELLEN links bovenin verschijnt.
Het voorwerp dat bij die brievenbus hoort, verschijnt ergens in het landschap zodat je het kunt gebruiken en oppakken.

DE INVENTARIS GEBRUIKEN



Het inventarismenu bevat alle voorwerpen die je hebt verzameld om te gebruiken. Om de inhoud te bekijken, houd je de <Linker Alt>-toets ingedrukt en gebruik je de pijltoetsen links en rechts om er doorheen te bladeren.

VOORWERPEN IN DE INVENTARIS PLAATSEN

Pak een voorwerp op door er voor te gaan staan en druk op de <X>-toets zodra de tekst PAKKEN links bovenin verschijnt. Het voorwerp wordt automatisch in de inventaris geplaatst.

VOORWERPEN UIT DE INVENTARIS PAKKEN

Als je een voorwerp wilt gebruiken dat al in je inventaris zit, houd je de <Linker Alt>-toets ingedrukt en gebruik je de pijltoetsen links en rechts om het gewenste voorwerp te selecteren. Als het voorwerp oplicht boven je hoofd, laat je de <Linker Alt>-toets los.

DE KAART VAN EEN LEVEL EN DE VOORWERPENLIJST BEKIJKEN



Om de inventaris te bekijken, druk je op de <Fiz>-toets.

Alle beschikbare voorwerpen in een level worden nu weergegeven, samen met een kaart met belangrijke voorwerpen en plaatsen.

VOORWERPENLIJST



Gebruik de pijltoetsen omhoog en omlaag om door de lijst met beschikbare voorwerpen te bladeren. Onthoud dat je ze eerst moet bestellen via de juiste brievenbus, voordat je ze kunt gebruiken. Om er achter te komen welke brievenbus je nodig hebt, selecteer je het voorwerp, waarna een rode cirkel de juiste brievenbus zal aangeven.

Blauwe en witte voorwerpen zijn de beschikbare voorwerpen in het level die nog niet zijn gevonden.

Gekleurde voorwerpen zijn opgepakte voorwerpen die klaar zijn om gebruikt te worden.



KAART

Dit is een plattegrond van het huidige level.

HELP

Selecteer een voorwerp in de voorwerpenlijst en druk vervolgens op de <X>-toets om het helpicoontje te laten oplichten. Druk op de <X>-toets om de informatie te lezen over het voorwerp.

GEBRUIKEN

Selecteer een voorwerp in de voorwerpenlijst en druk vervolgens op de <X>-toets. Gebruik de pijltoetsen om het gebruiken-icoontje te laten oplichten. Druk op de <X>-toets om terug te keren naar het spel en het voorwerp te gebruiken.

COMBINEREN

Soms zul je een voorwerp willen combineren met een ander om een bepaald effect te krijgen. Selecteer een voorwerp in de voorwerpenlijst en druk vervolgens op de <X>-toets. Gebruik de pijltoetsen om het combineren-icoontje te laten oplichten. Druk op de <X>-toets en selecteer vervolgens het tweede voorwerp. Druk nog een keer op de <X>-toets. Nadat je de twee voorwerpen op deze manier hebt gecombineerd, keer je terug naar het spel via het AFSLUITEN-icoontje. Selecteer en bevestig de combinatie vervolgens met de <X>-toets of druk op de <Fiz>-toets.

SAM SHEEP-DOG



Je vindt jezelf misschien wel de tofste, kalmste en sluwste wolf die ooit op deze aardbol heeft rondgehangen, maar Sam Sheep-dog wil het tegendeel bewijzen. Hij houdt zijn kudde erg scherp in de gaten en als hij je een schaap ziet stelen, ben jij zijn volgende maaltje.

Als je dichtbij de kudde staat, verschijnt er een Sam-icoontje rechts boven in het scherm.



Het Sam-icoontje draait rond en geeft de richting weer waarin Sam kijkt.

De achtergrondkleur geeft je status weer:



GROEN

Sam kan je zien als hij naar je kijkt, maar hij kan je niet horen. Je kunt dus gewoon rondlopen.

ORANJE

Sam kan je zien als hij naar je kijkt en hij kan je horen lopen, tenzij je sluipt door de <Linker ctrl>-toets ingedrukt te houden.

ROOD

Sam heeft je gezien! Je moet er snel vandoor gaan, want anders zal hij je als boksbal gebruiken.

Je kunt je verstoppen voor Sam, zelfs als je recht voor zijn vochtige hondenneus staat, maar je moet het spel spelen om er achter te komen hoe je dat moet doen...

LEVELS VOLTOOIEN



Het doel in elke missie is om schapen te stelen van Sam Sheep-dogs kudde en deze naar het doel te brengen aan het einde van het level. Het doel is een grote witte cirkel. Je moet de schapen in de cirkel dragen om het level te voltooien.

OPSLAAN EN LADEN

- Als je op de set bent, kun je naar het icoontje 'opslaan' gaan en op de <X>-toets drukken om in het menu te komen. Je kunt vervolgens een nieuw spel starten of een opgeslagen spel laden. Bevestig je keuze door op de <Enter>-toets te drukken.
- Als je de functie 'Automatisch opslaan' hebt geactiveerd, wordt je spel automatisch opgeslagen als je een bepaald level hebt voltooid of als je bonuspunten hebt gewonnen.

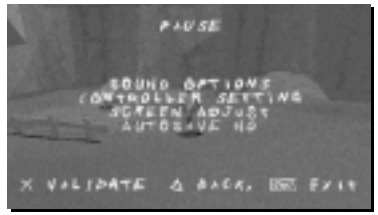
PAUZEMENU



Druk op de <P>-toets of de <Esc>-toets om het spel te pauzeren. Als je op de <Esc>-toets drukt, kom je terecht in het optiemenu:



OPTIEMEN



GELUIDSOPTIES

Gebruik de pijltoetsen om de opties (STEREO, OMGEKEERDE STEREO of MONO), GELUIDSEFFECTEN, SPRAAK, MUZIEK en ONDERTITELING (JA of NEE) te wijzigen.

CONTROLLERCONFIGURATIE

Druk op de <Enter>-toets om voor toetsenbord of gamepad te kiezen, en selecteer vervolgens CONF. WIJZIGEN om de instellingen te bekijken of te wijzigen.

BEELDOPTIES

Gebruik de pijltoetsen om de optie MIST aan te passen. Kies vervolgens ACCEPTEREN en druk op de <Enter>-toets.

AUTOM. OPSLAAN

Met de functie 'Automatisch opslaan' wordt het spel automatisch opgeslagen aan het einde van elk level. Gebruik de pijltoetsen om deze functie aan of uit te zetten.









CREDITS

INFOGRAMES
Development team

Production director :
Pierre Crooks

I-Heroes Label Production director :
Andy Evans

Producers :
Nadege de Bergevin
Benjamin Yoris

Project Manager
Frederic Bibet
Benoit Arribart

Programmers
Philippe Decouchon
Stephane Jeannin
Sebastien Mathieu
Herve Faynel
Alexandre Forestier
Serge Billaut
Yohan Dos Santos
Monteiro
Manuel Masiello
Vincent Gardien
Jean-Marc Molina

Lead-artiste
Pascal Casolari

Artists
Philippe Brelles
Damien Richard
Nicolas Troccaz

Animators
Nadege Floriot
Aurelien Charrier

Lead-Designer
Herve Sliwa

Designers
Sebastien Mayorgas
Sebastien Frappe

MARKETING

VP of the I.HEROES label :
Kerri orders

Marketing Manager:
Dawn Paine

Product Manager :
Regis Gonnard

Package design :
Jean-Claude Meneteau
olivier Lachard
patrice Daneluzzi

Manual Design :
Sylvie combet

Publishing :
Rose may Mathon
Sophie Wibaux
Sylvie Combet

Translation :
Weronika Larsson
Beatrice Rodriguez
Beate Reiter
Territory

US
Jeff Nussi

UK
Nichola Bentley,
& Amanda Farr

France
Stephanie Camau,
Aurelie coutris
& Daphne Rapaccioli

Germany
Nicole Gartner,
& Sabine Kaiser

Italy
Giorgia Jannelli,
Francesca D'agostino
& Paola Bruni

Spain
Laura Azmar
& Pascal Vermeerbergen

Benelux
Tim Verschure,
& Angelique
Van der Weerden

Portugal
Gisela Vieira

Special Thanks to
Bruno Bonnell
Larry Sparks
Marion Gallavardin
claire carter
oliver Green
Dan Warrington

Technical support :
Jean Marcel Nicolai
Rebecka Perniered

TESTING

QA manager
olivier Robin

Qualitative supervisor
Dominique Morel

Qualitative co-ordination
Emmanuel Chelley
Sebastien Soulier

Debugging supervisor(s)
Vincent Laloy
Philippe Louvet

Debugging co-ordination
Gaelle Tuboeuf
Emeric Polin
Marlous Van Vliet
William Jaulain
Carine Mawart

Pre-mastering
Stephane Enteric

Testers
carl Buchholz
Sabrina Aizi
Nathalie Bergese
Sylvain Flores
Julie Giacobetti
olivier Linard
Elisabeth Tramier
Sabrina Michaud
Fleurie Regemond
Pascal Guillen
Youssef Nagou
Julien Guimard
Stephane Diremszian

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Producer :
Brett Skogen

Vice president worldwide publishing kids :
Michael Harkavy

Director :
Rob Sebastian

Senior Editor and creative director :
Charles Carney

Marketing Manager :
Scott Johnson

Group category Manager France :
Anoush Kevorkian

Category Head :
Karen Bailey

Special thanks to :
Peter Tummillo
Allen Helbig
Lorri Bond
Daniel Brock
Jeff Meyer
Noel Blanc
Bill Baldwin Jr
catherine Sollecito
Noel Blanc
Bill Baldwin, Jr
Heidi Behrendt
Jim Molinaro
Zachary Monge
catherine Frizat
Laura Marquez

MUSICIAN
Eric caspar

3D LIGHT
Manager
Estelle Picquet

Backgrounds
Raymond Emonnot

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 €/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	pt.apoiocliente@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.*	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions which you can access on our websites