

ANIMAL™



PEPERAMI
ANIMAL
EXTREME

INSTALLATION INSTRUCTIONS

To install '**ANIMAL**' onto your machine:

Boot your machine as normal (users with 8Mb machines should be in DOS or exit to DOS mode in WIN® 95 before installing or running '**ANIMAL**')

Insert the '**ANIMAL**' CD-ROM into your **CD drive** and change to the CD-ROM drives path (e.g.D.)

Type **INSTALL** and press <RETURN>. (In Windows® launch the install application from the CD-ROM drive window.)

Select the **INSTALL** button. The installation directory specified on the installation screen should not already exist and can be changed by clicking on the **path dialog** box and entering a new path followed by <RETURN>.

When the correct installation directory and path are shown, click the **OK** button and '**ANIMAL**' will be installed to your **hard drive**. If the specified directory already exists it will be detected and you will be asked to enter a new directory.

If '**ANIMAL**' installs correctly a **successful** installation message will be displayed on screen.

Exiting the installation program will give further instructions on how to run '**ANIMAL**'

Technical Support:

Telephone (UK) **0181 466-8241**

Telephone (EU) **+44 181 466-8241**

INTRODUCTION

10:00PM: Hello snacks of Snackopolis, this is SNN 24 hours a day ...

With the city's elections for mayor well under way, things are at boiling point, and as you may well expect it's a one snack race, the polls show that Pepereinstein, **creator** of our city, is stretching his lead and looks again to be a clear winner

Other news now, in a further development to the 'one biscuit one dunk' scandal....

01.23am. News just in ... We are getting reports that there has been an incident at **Peperami Hall**, the home of Pepereinstein and his greatest creation Peperami. ...information is still sketchy but I believe we can now go over to our reporter on the scene Cherry Scoop ...
.....Cherry just what has happened ?

01.24am: Yes Spuddy, I can confirm that there has indeed been an incident here tonight, it would seem that **Pepereinstein** has gone missing. Sources and dips close to him are at a **loss** for words as to the reason for his sudden **disappearance**, what with the result of the election only days away. We will bring you any further developments as they happen.
Back to you Spuddy in the studio ...

01.26am Thank you Cherry. Well, crumbs, there you have it. Pepereinstein has gone missing in the final run up to the elections, now that's going to put a pubic hair in the **butter** !!!!
I, for one, only hope he shows up soon, or this could mean the streets of Snackopolis turning into a **bloody custard bath of panic**. We will bring you further news as it happens, this has been Spuddy Guy for SNN.



INTERFACE

While in Snackopolis, you can **interact** with your environment via the interface.

To bring the **interface** up onto your screen, press and hold the **right mouse** button, you can let go of the right mouse button once the interface appears.

You can choose the method of interaction by toggling through the display, each action available to you will highlight as you move the mouse over it.

To select the action you want click the **right** mouse button as the display icon is highlighted, this will then take you back into the game, and your pointer display will now be the **icon** which you selected.

You now can interact with your **environment**. The icon will change from **dark** to **light blue** as you move it over a specific object or character. Simply click your left mouse button to interact.

To **cancel** the interaction just click your **right mouse** button.



INTERFACE ICONS

Keyboard shortcuts

Look At:

The look at icon **enables** you to view your locations and to hear a description of anything you can click on.



(L or F1)

Talk To:

A useful way of **gaining** information from your fellow Snacklanders.



(T or F2)

Pick Up:

This will enable you to **collect objects** that you find around Snackopolis.



(P or F3)

Use:

This function allows you either to, use an object in a location, or **use an object** from your inventory that you have previously picked up. Objects can be used together with other objects or characters.



(U or F4)

Attack:

What do you **think ??**



(A or F5)

INVENTORY

The inventory can be **used** in three ways in the game.

1. For keeping a '**pick up**' object from the play screen.
2. For '**looking**' at objects in your inventory.
3. For '**using**' an object that you have picked up during your adventure.

When in **PICK UP** mode, click on the chosen object. The inventory screen will then be called up. You can then place your **chosen** object into the inventory by moving the cursor with the mouse to a slot that is empty. Now click with the **left** mouse button to place the object into the inventory.

If you want to **LOOK AT** an object in the inventory, first select the LOOK AT icon in your interface menu. Now click onto the inventory icon (which is at the **bottom** right hand side of the play screen) and the inventory screen will then appear. You will then be able to see a full description of objects within the inventory by moving the cursor over objects on that screen. (Some objects have more information than others, and you may have to click the **left** mouse button to reveal all the information)

Click the **right** mouse button to bring you back into the game.

When you want to **USE** an object from your inventory, first, go to the USE icon in your interface, then, click onto the inventory icon at the bottom right hand side of your play screen. Move the cursor over to the object you wish to use and then click your **left mouse button**. You will then go back into the play screen and the object you chose will be available for **USE**.

To cancel the selection click the **right mouse button**.



3D SECTION

Keyboard Controls:

Ctrl	Fire
Space	Open doors / Press buttons / Use objects
Arrows	Move
Numbers	Select weapons
P	Pause game
Esc	Quit game
Z + X	Side step
← →	Rotate
↑ ↓	Walk forward / Walk backwards
↑ ↓ + [Shift]	Run forward / Run backwards

Mouse Controls:

Left / Right	Rotate
Forwards and Backwards	Guess !!
Left Button	Fire
Right Button	Forwards

MAIN MENU OPTIONS

TO OPEN THE MAIN MENU OPTION SCREEN PRESS **F5**.

To activate a main menu option **click on it**.

Resume Will take you back into the game.

Save Will save a game.

Load Will load a game.

Restart Will restart the game at the intro.

Text On / Off.

Text Speed For slow text drag left / For fast text drag right.

Sound Volume For quiet sound drag left / For loud sound drag right.

Sound Test Will play a test sample.

Credits Shows the game credits.

Quit Exit 'ANIMAL' and go into DOS.

SAVE AND LOAD OPTIONS

SAVE:

To save a new game, click onto **save menu**.

Click onto **edit box** at the top of the menu page.

Type game name (No more than eight characters)

Click on OK.

SAVE OVER:

To save over an old game:

Scroll up and down the **save menu** to select the file you want to save over.

Click on it and click OK.

LOAD GAME:

Scroll up and down the **load menu** to select the game you want to open.

Click on OK.

CREDITS

THE TEAM THAT BROUGHT YOU 'ANIMAL'

Executive Director: Daniel Bobroff

Produced and Directed by: Daniel Eker

Storyboards: Ian Hillyard

Lead Programmer: John Wylie
Programming: Andy Coates
Chris Lock

Character Design: S.A.R.L.. Addition
Jaqui Owen
Ian Hillyard
Dean Finnigan

Set Design: Ian Hillyard
Julian Peacock

Scriptwriters: Jason Bradbury
Richard Robinson
Daniel Eker
Ian Hillyard
Mark Cadogan
Daniel Bobroff

3D Modelling and Animation: Dean Finnigan
Andy Lawrence
Wayne Howe
Anatole Branch
Adam Hill
Darren Byford
Rob Lloyd
Richard Julier

CREDITS CONT.

Additional Programming: Paul Round
Paul Bonner
Thomas Andersen
Howard Mealor
Chris Sackett
Darren Byford
Tanjou Mehmedova

Peperami Lip Sync Design: Wayne Howe

Background Editing: Chris Lock

Bitmap Artwork & Animation: Mark Wortham

2D Artwork: Ian Hillyard
Julian Peacock
Jaqui Owen
Ricardo Morris

Eat-em-Up:
Programming John Wylie
Location Design and Textures Rob Lloyd

Additional Artwork: Mark Wortham

Music and Sound Effects: Julian Peacock
Marc Carmel
Stephan Pitsillides
Jaqui Owen

Peperami Guitar Solos: Darren Byford

Sound Engineer: Lawrence Cedar

CREDITS CONT.

Voice Overs: Adrian Edmonson
Jasper Britton
Lara Bobroff
Daniel Eker
Alan Bobroff
Enn Reittel (Demo)

Packaging Design: Ian Hillyard

Packaging Production: Ian Hillyard
Jaqui Owen
Mary Bond

Marketing Team: Simon Turner
Susan Martin
Susie Bentall
Daniel Bobroff
Mary Bond
Mark Cadogan
Mickey Torode
Andy Hughes

Production Manager: Mary Bond

Researchers: Daniel Eker
Mary Bond

Localisation: Transposia n.v.

Special Thanks To: Jo Rosenblatt, Ben Hayes, Frank Cookson, John Peacock, Nick Peers ,
Helen Duce, Abigail Street, Andrew Hill, Paul Tidmarsh, Anna Briggs,
Ben Bilboul, Nick Barham, Mary Lillywhite, Gini Beavis, Gareth Zundel,
Fraser Butters, Lynsey Conway, Nick Morris, James Barnes, Les Ellis,
David Hunter, Claudia Perchthaler, Robert Finnigan and to Dave and Dan
(the cleaners)

Additional Thanks To: Ocean Software Ltd.

INFORMATION

For IBM ® PC 486 DX2-66, Pentium ® & 100% Compatibles.

Required: 486 DX2-66 or better. Dual speed CD-ROM, 8Mb RAM
Colour monitor with SVGA graphics capable of 640 x 480 in 256 colours
Microsoft™ Mouse, MS DOS ® 5.0 or higher or Windows ® 95 *

Supports: Sound Blaster™, Sound Blaster™ PRO, Soundblaster™ 16 and
Soundblaster™ AWE 32 and 100% Soundblaster™ compatible sound card.

* Running under Windows ® 95 requires 16 Mb RAM.

Microtime ® is a trademark of Microtime Media Ltd.

Peperami, Animal and Animal Logo are trademarks used under licence. Animal Logo ©1996
Van den Bergh Foods Limited.

OCEAN ® is a trademark name of Ocean Software Ltd.

Windows™ is a trademark name of Microsoft ® Corporation.

Pentium™ is a trademark of Intel Corporation.

Smacker © is a tradename of RAD © Software.



All rights reserved © Microtime Media Ltd 1996

HINWEISE ZUR INSTALLATION

Um "ANIMAL" auf Ihrem Rechner zu installieren:

Rechner wie gewohnt starten (Anwender mit 8 MB-Rechner sollten im DOS-Modus sein oder unter Windows® 95 auf zum DOS-Modus wechseln, bevor "Animal" installiert oder gestartet wird).

"ANIMAL" CD-ROM in CD-Laufwerk einlegen und in das dem CD-Laufwerk zugeordneten Laufwerksbuchstaben wechseln (z.B. D:).

"Installieren" eingeben und Eingabe-Taste drücken. (Unter Windows ® klicken Sie auf das "Install"-Symbol im Verzeichnis des CD-ROM-Laufwerks.)

"Installieren"-Knopf wählen. Das auf dem Installationsbildschirm angegebene Verzeichnis sollte noch nicht vorhanden sein und kann geändert werden, indem man das Verzeichnispfad-Dialogfeld anklickt, einen neuen Pfad angibt und dann die Eingabe-Taste drückt.

Wenn das Verzeichnis angezeigt wird, in dem das Spiel installiert werden soll, den "OK"-Knopf drücken. "Animal" wird dann auf der Festplatte installiert. Wenn das angegebene Verzeichnis bereits existiert, muß ein anderes Verzeichnis eingegeben werden.

Nach erfolgreicher Installation von "ANIMAL", wird eine dementsprechende Nachricht auf dem Bildschirm angezeigt.

Nach dem Verlassen des Installationsprogramms erhält man weitere Anweisungen dazu, wie "ANIMAL" gestartet wird.

Technische Unterstützung:

Telephon (EU): +44 181 466-8241

EINFÜHRUNG

22 Uhr: Hallo, Snacks von Snackopolis. Hier ist SNN, Euer 24-Stunden-Sender ...

Die Bürgermeisterwahlkampagne ist in vollem Gang, und die Spannung nähert sich dem Siedepunkt. Wie zu erwarten, ist es ein einseitiges Rennen, denn die Umfragen zeigen, daß Pfeffereinstein, der Schöpfer unserer Stadt, seinen Vorsprung weiter ausbaut. Es sieht nach einem klaren Sieg aus ... Weitere Nachrichten: Neueste Entwicklungen im "Ein Keks, einmal Tunken"-Skandal ...

1 Uhr 23: Wir erhalten gerade eine Sondermeldung. Laut Berichten gab es einen Zwischenfall in Peperami Hall, dem Heim von Pfeffereinstein und Peperami, seiner größten Kreation ... die Lage ist derzeit noch unklar, aber ich glaube, wir können jetzt live zu unserer Reporterin Kirsch Kuchen umschalten, die vor Ort ist ... Kirsch, was genau ist passiert?

1 Uhr 24: Ja, Fritz, ich kann bestätigen, daß es hier heute abend tatsächlich einen Zwischenfall gegeben hat - es scheint so, als sei **Pfeffereinstein** verschwunden. Ihm nahestehende Quellen und Dips sind sprachlos, was sein plötzliches Verschwinden angeht, jetzt, wo in einigen Tagen die Wahlen stattfinden. Wir bleiben dran und halten Sie auf dem Laufenden.

1 Uhr 26: Vielen Dank, Kirsch. Tja, liebe Krusten und Krümel daheim, so sieht es aus. Kurz vor den Wahlen ist Pfeffereinstein verschwunden - das ist ja schlimmer als Schamhaare in der Butter !!! Ich jedenfalls hoffe, daß er bald wieder auftaucht, denn sonst gibt es vor lauter Panik noch ein Senfbad in den Straßen von Snackopolis! Sobald wir neue Informationen erhalten, werden wir Sie unterrichten. Ich bin Fritz Pomm, und Sie sehen SNN ...



INTERFACE

Um in Snackopolis Deine Umgebung zu untersuchen oder etwas zu tun, mußt Du das Interface benutzen.

Du rufst das Interface auf den Bildschirm, indem Du die rechte Maustaste gedrückt hältst. Ist das Interface auf dem Bildschirm erschienen, kannst Du die rechte Maustaste loslassen.

Gehe mit der Maus die Liste der Handlungsmöglichkeiten durch und suche Dir eine aus. Alle möglichen Handlungen sind unterlegt.

Um die gewünschte Handlung auszuwählen, klicke mit der rechten Maustaste auf das unterlegte Symbol. Damit kommst Du zurück ins Spiel. Dein Zeiger wird jetzt dem gewählten Symbol entsprechen.

Jetzt kannst Du etwas untersuchen oder etwas machen. Das Symbol wird seine Farbe von dunkel- zu hellblau ändern, wenn Du damit auf ein bestimmtes Objekt zeigst. Um die Handlung auszuführen, drücke einfach die linke Maustaste.

Drücke die rechte Maustaste, um abubrechen.



INTERFACE-SYMBOLS

Tastaturbefehle

Betrachte:

Mit dem "Betrachte"-Symbol kannst Du Deine Umgebung ansehen. Zu allen Gegenständen, die Du anklicken kannst, kannst Du eine Beschreibung hören.



(L or F1)

Sprich mit:

Eine nützliche Methode, um Informationen von anderen Snackländern zu bekommen.



(T or F2)

Nimm:

Damit kannst Du Gegenstände einsammeln, die Du in Snackopolis findest.



(P or F3)

Benutze:

Damit kannst Du etwas an einem Ort benutzen oder einen vorher eingesammelten Gegenstand aus Deinem Inventar benutzen. Gegenstände können zusammen mit anderen Gegenständen oder Figuren benutzt werden.



(U or F4)

Attackiere:

Das ist wohl ja klar, oder?



(A or F5)

INVENTAR

Das Inventar kann während des Spiels auf dreierlei Art und Weise benutzt werden, und zwar:

1. Um einen Gegenstand aufzubewahren, den Du vorher mit "Nimm" vom Bildschirm eingesammelt hast.
2. Mit "Betrachte" kannst Du die Gegenstände in Deinem Inventar ansehen.
3. Mit "Benutze" kannst Du einen Gegenstand benutzen, den Du während Deines Abenteuers eingesammelt hast.

Wenn Du im "Nimm"-Modus bist, klicke das gewählte Objekt an. Es wird der Inventarbildschirm aufgerufen. Indem Du den Cursor mit der Maus auf einen leeren Platz bewegst, kannst Du das gewählte Objekt ins Inventar aufnehmen. Dann die linke Maustaste klicken, um das Objekt im Inventar zu platzieren.

Wenn Du ein Objekt im Inventar ansehen willst, wähle zuerst das "Betrachte"-Symbol in Deinem Interface-Menü an. Dann klicke auf das "Inventar"-Symbol (rechts unten am Bildschirm) und der Inventar-Bildschirm taucht auf. Dann kannst Du eine Beschreibung der Gegenstände im Inventar abrufen, indem Du mit dem Cursor auf die Objekte zeigst. (Zu einigen Objekten bekommst Du mehr Informationen als zu anderen. Ggf. mußt Du per Mausklick mit der linken Taste alle Informationen aufrufen.)
Durch Klicken der rechten Maustaste kommst Du ins Spiel zurück.

Wenn Du einen Gegenstand aus dem Inventar benutzen willst, klicke zuerst das "Benutze"-Symbol im Interface an und klicke dann das "Inventar"-Symbol rechts unten am Bildschirmrand an. Bewege dann den Cursor auf das Objekt, das Du benutzen willst und klicke mit der linken Maustaste darauf. Danach kehrst Du in den Spiel-Bildschirm zurück, und der gewählte Gegenstand kann benutzt werden.
Durch Klicken der rechten Maustaste machst Du die Auswahl rückgängig.



3D-Sektion

Tastaturbefehle:

Strg	Feuer
Leertaste	Türen öffnen / Knöpfe drücken / Gegenstände benutzen
Richtungspfeile	Bewegen
Zahlentasten	Waffen wählen
P	Pause
Esc	Spiel beenden
Z + X	Schritt zur Seite
← →	Drehen
↑ ↓	Vorwärts und Rückwärts
↑ ↓ + [↑]	Um Peperami laufen zu lassen, Umschalttaste drücken

Mausbefehle:

Links / Rechts	Drehen
Vorwärts und Rückwärts	Dreimal darfst Du raten!
Linke Maustaste	Feuer
Rechte Maustaste	Vorwärts

OPTIONEN IM HAUPTMENÜ

F5 DRÜCKEN, UM DAS HAUPTMENÜ AUFZURUFEN

Eine Option im Hauptmenü wird durch Anklicken aktiviert.

Weiter - Zurück ins Spiel.

Speichern - Das Spiel wird gespeichert.

Laden - Ein Spiel wird geladen.

Neustart - Startet das Spiel neu ab der Einführung.

Text - An/Aus.

Textgeschwindigkeit - Für langsameren Text nach links ziehen / für schnelleren Text nach rechts ziehen.

Lautstärke - Um den Ton leiser zu stellen, nach links ziehen / um den Ton lauter zu stellen, nach rechts ziehen.

Klangtest - Spielt eine Testmelodie.

Mitarbeiter - Zeigt die Mitarbeiter.

Beenden - Beendet "ANIMAL" und wechselt zum DOS-Modus.

SPEICHER- UND LADEOPTIONEN

SPEICHERN:

Um ein neues Spiel zu speichern, Speichermenü anklicken.

Dialogfeld in der Menüseite anklicken.

Spielnamen eingeben (nicht mehr als 8 Zeichen).

'OK' anklicken.

SPEICHERN ALS:

Um ein älteres Spiel zu überschreiben:

Im Speichermenü die zu überschreibende Datei aussuchen.

Anklicken und 'OK' anklicken.

SPIEL LADEN:

Im Lademenü das Spiel auswählen, das geöffnet werden soll.

'OK' anklicken.

MITARBEITER

DAS TEAM, DAS EUCH "ANIMAL" GEBRACHT HAT

Vollziehend Direktor: Daniel Bobroff

Produzent und Regisseur: Daniel Eker

Storyboards: Ian Hillyard

Chefprogrammierer: John Wylie
Programmierer: Andy Coates
Chris Lock

Character Design: S.A.R.L.. Addition
Jaqui Owen
Ian Hillyard
Dean Finnigan

Set Design: Ian Hillyard
Julian Peacock

Autoren: Jason Bradbury
Richard Robinson
Daniel Eker
Ian Hillyard
Mark Cadogan
Daniel Bobroff

3D-Modelle und Animation: Dean Finnigan
Andy Lawrence
Wayne Howe
Anatole Branch
Adam Hill
Darren Byford
Rob Lloyd
Richard Julier

Mitarbeiter (weiter)

Weitere Programmierung: Paul Round
Paul Bonner
Thomas Andersen
Howard Meador
Chris Sackett
Darren Byford
Tanjou Mehmedova

Peperami Lippensynchronisation: Wayne Howe

Background Editing: Chris Lock

Bitmap Artwork & Animation: Mark Wortham

2D Artwork: Ian Hillyard
Julian Peacock
Jaqui Owen
Ricardo Morris

Friß-sie-weg:
Programmierung John Wylie
Location Design and Textures Rob Lloyd

Additional Artwork: Mark Wortham

Musik und Soundeffekte: Julian Peacock
Marc Carmel
Stephan Pitsillides
Jaqui Owen

Peperami Guitar Solos: Darren Byford

Toningenieur: Lawrence Cedar

Mitarbeiter (weiter)

Off-Sprecher: Adrian Edmonson
Jasper Britton
Lara Bobroff
Daniel Eker
Alan Bobroff
Enn Reittel (Demo)

Verpackungsdesign: Ian Hillyard

Verpackungsherstellung: Ian Hillyard
Jaqui Owen
Mary Bond

Produktionsleiter: Mary Bond

Marketing Team: Simon Turner
Susan Martin
Susie Bentall
Daniel Bobroff
Mary Bond
Mark Cadogan
Mickey Torode
Andy Hughes

Zuständig für Nachforschungen: Daniel Eker
Mary Bond

Verantwortlich für die deutsche Version: Transposia N.V.

Besonderer Dank an: Jo Rosenblatt, Ben Hayes, Frank Cookson, John Peacock, Nick Peers,
Helen Duce, Abigail Street, Andrew Hill, Paul Tidmarsh, Anna Briggs,
Ben Bilboul, Nick Barham, Mary Lillywhite, Gini Beavis, Gareth Zundel,
Fraser Butters, Lynsey Conway, Nick Morris, James Barnes, Les Ellis,
David Hunter, Claudia Perchthaler, Robert Finnigan.

Weiterer Dank an: Ocean Software Ltd.

INFORMATION

Für IBM ® PC 486 DX2-66, Pentium ® & 100% kompatibel.

Systemanforderungen: 486 DX2-66 oder besser, Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, 8 Mb RAM, Farbmonitor mit SVGA-Grafikkarte (640 x 480, 256 Farben), Microsoft® - Maus, MS-DOS 5.0 oder höher oder Windows ® 95 *

Unterstützt: Sound Blaster™, Sound Blaster™ PRO, Soundblaster™ 16 und Soundblaster™ AWE 32 und 100% Soundblaster™ -kompatible Soundkarten.

* Unter Windows ® 95 werden 16 Mb RAM benötigt.

Microtime ® ist ein Warenzeichen von Microtime Media Ltd.

Das Peperami-Tier und das Animal-Logo sind Warenzeichen, für deren Verwendung eine Lizenz erworben wurde. Animal-Logo © 1996 Van den Bergh Foods Limited.

OCEAN ® ist ein Warenzeichen von Ocean Software Ltd.

Windows™ ist ein Warenzeichen der Microsoft® Corporation.

Pentium™ ist ein Warenzeichen der Intel Corporation.

Smacker © ist ein Warenzeichen von RAD © Software.



Alle Rechte vorbehalten. © Microtime Media Ltd 1996.

INSTRUCTIONS D'INSTALLATION

Pour installer "**ANIMAL**" sur ton ordinateur :

Démarre ton ordinateur comme d'habitude (les utilisateurs dont l'ordinateur dispose de 8 Mo devraient se trouver dans le mode DOS, ou quitter pour le DOS, de WIN 95 avant d'installer ou de lancer "ANIMAL").

Insère le CD-ROM "ANIMAL" dans ton lecteur et sélectionne le chemin de ce lecteur (ex : D).

Tape **INSTALL** puis appuie sur <ENTREE> (dans Windows, lance le programme d'application depuis la fenêtre du lecteur CD-ROM).

Sélectionne le bouton INSTALLER. Le répertoire d'installation proposé à l'écran d'installation ne doit pas déjà exister, et il est possible de le modifier en cliquant sur la boîte de **dialogue du chemin** et en tapant un nouveau nom de répertoire, suivi de <ENTREE>.

Lorsque l'écran présente le chemin et le répertoire d'installation souhaités, clique sur le bouton OK et "ANIMAL" sera installé **sur ton disque dur**. Si le répertoire choisi existe déjà, il sera détecté et il te faudra taper un nouveau nom de répertoire.

Si "ANIMAL" est installé **correctement**, un message d'installation réussie s'affichera à l'écran.

En quittant le programme d'installation, tu découvriras de plus amples instructions sur le mode de lancement d' "ANIMAL"

Support Technique:

Téléphone (UE). **+44 181 466-8241**

INTRODUCTION

22h00 : Hello les amuse-gueule de Snackopolis, ici SNN 24 h/24....

Alors que les élections municipales battent leur plein, c'est l'effervescence et, comme vous vous en doutez, nous assistons à une course en snack : les sondages montrent que Pepereinstein, le **fondateur** de notre cité, accroît son avance et apparaît comme un vainqueur évident...

Sans transition, d'autres nouvelles avec de nouveaux développements **du scandale où sont mouillés plusieurs biscuits...**

1h23 : Une nouvelle tombe... On nous rapporte qu'un incident est intervenu au **Peperami Hall**, le domicile de Pepereinstein et de sa plus grande création, Peperami... Les informations sont encore confuses, mais on me fait signe que je peux passer la parole à notre journaliste sur place, Cerise Scoop... Cerise, que s'est-il passé au juste ?

1h24 : Oui, Paul, je peux confirmer qu'il y a bien eu un incident ici ce soir, il semblerait que **Pepereinstein** ait disparu. Les sources provenant des milieux dans lequel il trempe semblent incapables de trouver les mots susceptibles **d'expliquer** sa disparition soudaine, alors que nous ne sommes qu'à quelques jours des résultats des élections. Nous vous ferons part des nouveaux éléments au fur et à mesure de leur apparition.
A vous Paul, à vous les studios...

1h26 : Merci Cerise. Eh bien, les miettes, vous savez tout. Pepereinstein a disparu durant la dernière ligne droite avant les élections, ce qui tombe très mal !!!
J'espère, pour ma part, qu'il va refaire surface rapidement, car sinon il faut craindre que les rues de Snackopolis se muent en une **sanglante mayonnaise sous l'effet de la panique**.
Nous vous transmettrons les développements dès que nous en aurons connaissance. C'était Paul de Terre pour SNN...



INTERFACE

Dans Snackopolis, tu peux **interagir** avec ton environnement par l'intermédiaire de l'interface.

Pour faire apparaître **l'interface** à l'écran, maintiens appuyé le **bouton droit de la souris** ; tu peux le relâcher dès que l'interface apparaît.

Tu peux choisir la méthode d'interaction en te promenant sur l'écran, chaque action disponible apparaissant en surbrillance lorsque tu amènes la souris sur elle.

Pour sélectionner une action, clique sur le bouton **droit** de la souris lorsqu'elle se trouve sur l'icône en surbrillance souhaitée. Ceci te ramène alors dans le jeu, et ton curseur a pris la forme de **l'icône** que tu as sélectionnée.

Tu peux maintenant interagir avec **l'environnement**. L'icône passera du **bleu marine** au **bleu ciel** lorsque tu l'amèneras sur un objet ou un personnage donné. Clique simplement sur le bouton gauche pour interagir.

Pour annuler une interaction, il te suffit de cliquer sur le bouton **droit** de la souris.



ICONES DE L'INTERFACE

Contrôles clavier

Regarder :

L'icône Regarder te permet de détailler l'endroit où tu te trouves et d'entendre une description de tout ce sur quoi tu peux cliquer.



(L or F1)

Parler :

Un moyen bien utile d'obtenir des informations de tes concitoyens de Snackland.



(T or F2)

Ramasser :

Cela te permettra de recueillir des objets un peu partout dans Snackopolis.



(P or F3)

Utiliser :

Cette fonction te permet d'utiliser un objet en un endroit donné, ou d'employer un objet de l'inventaire que tu as ramassé auparavant. Les objets peuvent être utilisés vis-à-vis d'autres objets ou de personnages.



(U or F4)

Attaquer:

A ton avis ??



(A or F5)

INVENTAIRE

L'inventaire peut être **utilisé** durant le jeu selon les trois modes suivants :

1. Pour stocker un objet **"ramassé"** dans l'écran du jeu.
2. Pour **"regarder"** les objets présents dans ton inventaire.
3. Pour **"utiliser"** un objet ramassé durant l'aventure.

Alors que tu te trouves en mode **RAMASSAGE**, clique sur l'objet choisi. Cela fait apparaître l'écran d'inventaire. Tu peux alors stocker l'objet **choisi** en amenant le curseur sur un emplacement vide. Clique ensuite sur le bouton gauche de la souris pour placer l'objet dans l'inventaire.

Si tu veux jeter un oeil à un objet de l'inventaire, commence par sélectionner l'icône **REGARDER** dans le menu de l'interface. Clique ensuite sur l'icône de l'inventaire (qui se trouve dans le coin inférieur droit de l'écran du jeu) et l'écran de l'inventaire apparaîtra. Tu disposeras alors d'une description complète des objets de l'inventaire en déplaçant le curseur sur les objets affichés sur cet écran (certains objets contiennent plus d'informations que d'autres, et il te faudra peut-être cliquer sur le bouton gauche de la souris pour découvrir toutes ces informations).

Clique sur le bouton **droit** de la souris pour regagner le jeu.

Lorsque tu souhaites **utiliser** un objet présent dans l'inventaire, commence par rejoindre l'icône **UTILISER** de l'interface, puis clique sur l'icône de l'inventaire située dans le coin inférieur droit de l'écran du jeu. Amène le curseur sur l'objet que tu veux utiliser et clique sur le bouton **gauche** de la souris. Tu rejoindras alors l'écran du jeu, et l'objet que tu as choisi sera prêt à être utilisé.

Pour annuler une sélection, clique sur le **bouton droit** de la souris.



SECTION 3D

Contrôles clavier :

Ctrl	Tir
Barre d'espace	Ouvrir une porte / Appuyer sur un bouton / Utiliser un objet
Flèches	Déplacements
Nombres	Sélection des armes
P	Pause
Esc	Quitter
Z + X	Déplacements latéraux
← →	Rotation
↑ ↓	Marche en Avant / Arrière
↑ ↓ + [↑]	Maintiens la touche Shift appuyée pour lancer Peperami

Contrôles souris :

Gauche / Droit	Rotation
Avant et Arrière	Devine !!
Bouton Gauche	Tir
Bouton Droit	Avant

OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

POUR OUVRIR L'ECRAN D'OPTIONS DU MENU PRINCIPAL, APPUIE SUR F5.

Clique sur une option du menu principal pour l'activer.

Reprendre - Ceci te ramène dans le jeu.

Sauvegarder - Pour sauvegarder une partie.

ChargerLoad - Pour charger une partie.

Redémarrer - Pour redémarrer le jeu à l'écran d'intro.

Texte - Affichage / Pas d'affichage.

Vitesse du Texte - Vers la gauche pour ralentir l'affichage du texte, vers la droite pour l'accélérer.

Volume - Vers la gauche pour diminuer le volume, vers la droite pour l'augmenter.

Test Son - Ceci diffuse un essai de sons.

Crédits - Affiche le générique du jeu.

Quitter - Pour quitter "ANIMAL" et regagner le DOS.

OPTIONS DE SAUVEGARDE ET DE CHARGEMENT

SAUVEGARDE :

Pour sauvegarder une nouvelle partie, clique sur le menu de sauvegarde
Clique dans la case située au sommet de la page de menu
Tape le nom de la partie (huit caractères maximum)
Clique sur OK.

ECRASEMENT :

Pour écraser une ancienne partie:
Déplace-toi de haut en bas dans le menu de sauvegarde pour sélectionner le
fichier que tu désires écraser.
Clique sur le nom de ce fichier puis sur OK.

CHARGEMENT D'UNE PARTIE :

Déplace-toi de haut en bas dans le menu de chargement pour sélectionner
le jeu que tu désires charger.
Clique sur OK.

CREDITS

L'EQUIPE QUI T'A CONCOCTE "ANIMAL"

Directeur exécutif : Daniel Bobroff

Produit et réalisé par: Daniel Eker

Storyboards: Ian Hillyard

Programmeur Principal: John Wylie
Programmeur: Andy Coates
Chris Lock

Conception des personnages : S.A.R.L.. Addition
Jaqui Owen
Ian Hillyard
Dean Finnigan

Conception de l'univers: Ian Hillyard
Julian Peacock

Scénaristes: Jason Bradbury
Richard Robinson
Daniel Eker
Ian Hillyard
Mark Cadogan
Daniel Bobroff

Rendu et Animation 3D: Dean Finnigan
Andy Lawrence
Wayne Howe
Anatole Branch
Adam Hill
Darren Byford
Rob Lloyd
Richard Julier

Crédits (suite)

Programmation complémentaire : Paul Round
Paul Bonner
Thomas Andersen
Howard Meador
Chris Sackett
Darren Byford
Tanjou Mehmedova

Synchro doublage de Peperami: Wayne Howe

Edition des fonds : Chris Lock

Illustrations & Animation Bitmap : Mark Wortham

Illustrations 2D : Ian Hillyard
Julian Peacock
Jaqui Owen
Ricardo Morris

Bouffe les tous (Eat em Up) :
Programmation
Conception et Texture des Lieux

John Wylie
Rob Lloyd

Illustrations Complémentaires : Mark Wortham

Musique et effets sonores: Julian Peacock
Marc Carmel
Stephan Pitsillides
Jaqui Owen

Solos de guitare de Peperami: Darren Byford

Ingénieur du son : Lawrence Cedar

Crédits (suite)

Voix Adrian Edmonson
Jasper Britton
Lara Bobroff
Daniel Eker
Alan Bobroff
Enn Reittel (Demo)

Conception de l'emballage Ian Hillyard

Production de l'emballage Ian Hillyard
Jaqui Owen
Mary Bond

Equipe marketing Simon Turner
Susan Martin
Susie Bentall
Daniel Bobroff
Mary Bond
Mark Cadogan
Mickey Torode
Andy Hughes

Responsable de production Mary Bond

Recherches Daniel Eker
Mary Bond

Versions allemande et française Transposia N V (+33-9-243 98 10)

Remerciements particuliers à Jo Rosenblatt, Ben Hayes, Frank Cookson, John Peacock, Nick Peers, Helen Duce, Abigail Street, Andrew Hill, Paul Tidmarsh, Anna Briggs, Ben Bilboul, Nick Barham, Mary Lillywhite, Gini Beavis, Gareth Zundel, Fraser Butters, Lynsey Conway, Nick Morris, James Barnes, Les Ellis, David Hunter, Claudia Perchthaler, Robert Finnigan

Remerciements complémentaires à Ocean Software Ltd

INFORMATIONS

Pour IBM® PC 486 DX2-66, Pentium® & 100% compatible

Configuration minimale: Processeur 486 DX2-66 ou supérieur. Lecteur de CD-ROM double vitesse, 8Mo de mémoire vive, moniteur couleur et affichage SVGA (640 x 480, 256 couleurs), souris Microsoft™, MS DOS® 5.0 ou ultérieur ou Windows® 95.*

Supporte: Sound Blaster™, Sound Blaster™ PRO, Soundblaster™ 16 et Soundblaster™ AWE 32, et cartes son 100% compatibles Soundblaster™

* Le fonctionnement sous Windows® 95 exige 16 Mo de mémoire vive.

Microtime® est une marque de Microtime Media Ltd

Peperami, Animal et le logo Animal sont des marques exploitées sous licence ©1996 Van den Bergh Foods Limited pour le logo Animal

OCEAN® est une marque d'Ocean Software Ltd

Windows™ est une marque de Microsoft® Corporation

Pentium™ est une marque de Intel Corporation

Smacker® est une marque de RAD® Software



Tous droits réservés © Microtime Media Ltd 1996

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

* Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

* Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.



MICROTIME™

Compass House, 30-36 East Street, Bromley, Kent, BR1 1QU. United Kingdom.

<http://www.peperami.com/mash/maim/disfigure/bash/>