



© Disney Co. Visual not contractual



DISNEY'S STARS ON GAME BOY COLOR



© Disney Co. Visual not contractual



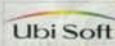
Crawfish Interactive Ltd.
Visual not contractual



© Jumbo Pictures, Inc. & Disney Co.
Visual not contractual



Disney PRESENTS Tigger's Honey Hunt



INSTRUCTION BOOKLET

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO 64,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO PRODUCT.

CE SCAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE PRODUIT NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, UM SICHER ZU SEIN, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-PRODUKT PASST.

QUESTO SIGILLO È LA SUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDALO SEMPRE, ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL SUO PRODOTTO NINTENDO.

ESTO SELLO ES SU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSQUE SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRA VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARLE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON SU PRODUCTO NINTENDO.

DIT ZEGEL WAARBOVWT U, DAT NINTENDO DE KWALITEIT VAN DIT PRODUKT HEEFT GOEDGEKEURD. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTUJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN DE VOLLEDIGE VERENIGBAARHEID MET UW NINTENDO PRODUCT.

SUMMARY

ENGLISH	3
GERMAN	19
DUTCH	35
DANISH	51
CREDITS	66

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.



THE NINTENDO 64 CONTROLLER

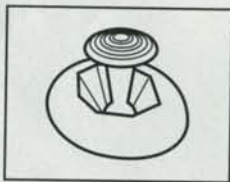
Control Stick Function

The Nintendo 64 Control Stick uses an analog system to read the angles and directions of its movement. This allows precision control that is not possible using the conventional + Control Pad.

When turning the Control Deck power ON, do not move the Control Stick from its neutral position on the controller.



If the Control Stick is held at an angled position (as shown in the picture on the left) when the power is turned ON, this position will be set as neutral. This will cause games using the Control Stick to operate incorrectly.



To reset the neutral position once the game has started, let go of the Control Stick so it can return to its centre position (as shown in the picture on the left) then press START while holding down the L and R Buttons.

The Control Stick is a precision instrument, make sure not to spill liquids or place any foreign objects into it.

TABLE OF CONTENTS

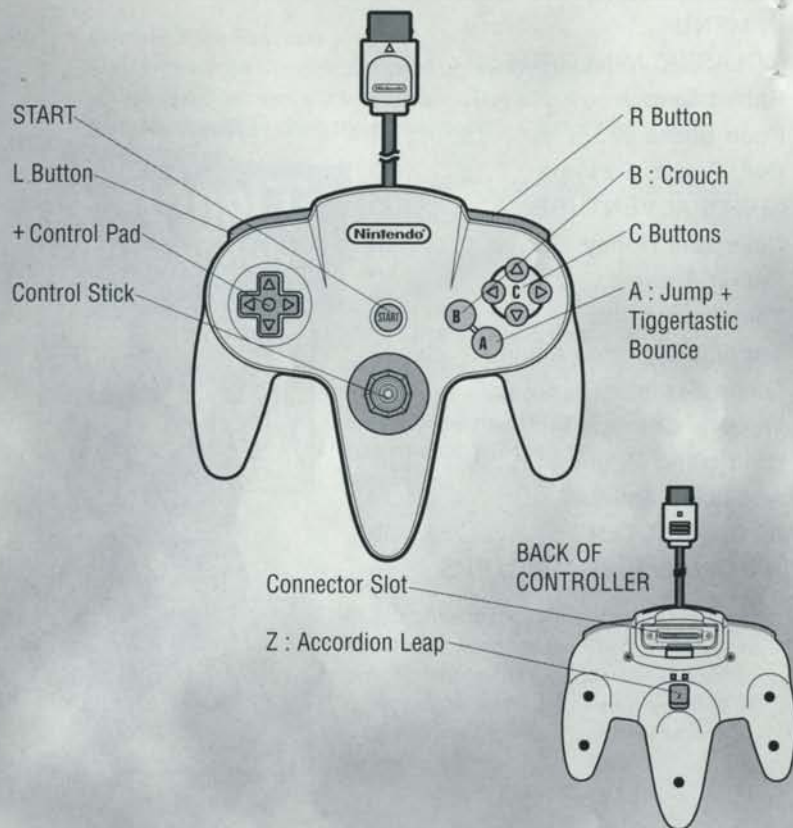
CONTROLLER SET UP	4
THE STORY	5
MAIN MENU	6
THE CLASSIC MINI GAMES	8
Rabbit Says	9
Pooh Sticks	9
Owl, Paper, Scissors	10
TIGGER'S ADVENTURE	10
Collecting Honey	11
Secret Areas	11
The Checkpoints	11
The Family Photo Album	12
Game Screen	13
Tigger's Courage Meter	13
Controlling Tigger	13
Additional Abilities	14
MAIN CHARACTERS	15
NON PLAYABLE CHARACTERS ...	16
CREDITS	66

Disney PRESENTS

Tigger's Honey Hunt



CONTROLLER SETUP



THE STORY

On one lovely summer's day, whilst stumbling around his home, Pooh bear had an idea. He decided to hold a big party for all his friends for being, well his friends!

Winnie the Pooh started to daydream. "I could hold a big party for all my friends," he thought to himself. "And that means I could have lots and lots of Honey! Mmmm... Pooh wondered how he would be able to collect enough Honey pots for the party. Suddenly, "OOF!" Tigger came bouncin' into to Pooh bear's house, tripping over the empty pots of Honey and tumbling straight onto Pooh. "Hullo! I'm Tigger! That's T-I-double-guh-Er, and that's me!"

Pooh, lying flat on his back with Tigger on his tummy, looked up. "I know... you've bounced me lots and lots of times." Tigger rolled off Pooh and right into a pot full of sticky Honey. "Let me get that please!" said Pooh trying frantically to pull the Honey pot off Tigger's leg but ended up flying back into a pile of empty pots instead. "Bother," said Pooh. The muffled voice came from the Honey pot now firmly wedged onto his head. "Yeachh!" said Tigger. "What do these Pooh bears like about this icky sticky stuff anyway?" he asked while trying to shake off the sticky Honey. "Tigger," said Pooh, another great idea entering his head, "Would you collect as many pots of Honey as you can for me? I want to hold a big party for all my friends!" said Pooh, proud of his great suggestion. "Of course I will Pooh bear. Collecting Honey pots is what Tiggers do best!" Tigger said excitedly.

"Well no time for goofin' off, I got collecting ta do! T-T-F-N, Ta-ta-for now!" And with that Tigger bounced off to start his adventure, while Pooh bear continued to happily eat away at the Honey in the pot still stuck firmly on his head.

Welcome to the Tigger's Honey Hunt Game Manual.



I found this book that describes the action of something called the "The Opening Menu" of the game," Owl said blowing the dust off a huge old leather-bound book as ancient as the Hundred Acre Woods themselves. "Why this book has been in my family for centuries!" Owl proudly exclaimed, fitting a monocle to his eye. "Now let's see..." said Owl, as Tigger's attention started to wane, and he yawned and sank deeper into the old chair.

'MENUS'

Tigger's Adventure Game

"Ah the Main Menu," said Owl. "From here you can choose one of the following options," said Owl peering ever closer to the pages. "Now let's see, we have TIGGER'S ADVENTURE. That's where one goes on the adventure to find Honey!" tracing the words with the tip of his wing. "After selecting, choose either 'New Game' to start the adventure fresh or 'Load Game' to continue where you last saved the game."



Load and Saving Games

"To load a previously saved game, one simply selects the 'Load game' option from the book and then highlights the previously saved game one wishes to load by pressing the A BUTTON to select it. Then, to save the game, one simply selects the 'Save Game' option from the menu." Said an evermore-intrigued Owl, "Save and Load slots are denoted by a picture of a tree. A tree that will turn a shade of colour when one has successfully saved a game" exclaims Owl. "I say, how ingenious!"

Classic Mini Games Menu

Still sitting firmly in his chair, Owl continues to read from the book as Tigger slowly starts slipping off the chair. "The next option is the Classic Mini Games where one can play some games with friends. See Page 8, for the rules of those games", said Owl pausing for a second as he checks the contents of that page, chuckling to himself.

Options Menu

"The OPTIONS allow one to personalise the game," said Owl turning the page as Tigger sits suddenly upright in the chair as though he had never fallen sleep.

"By selecting either 'SOUND EFFECTS' or 'MUSIC' one can adjust their volume by pressing LEFT or RIGHT on the controller to increase and decrease the volume respectively. One can alter these volume levels from the in-game menu." Tigger begins to yawn again, shutting his eyes, his tired head and sausage-like body slowly tipping forward.

"SCREEN SETTINGS allow you to adjust the position of the screen if you so wish by pressing the Directional Buttons in the appropriate direction," said Owl sipping tea from his cup, still unaware of Tigger slowly tilting forward.

"CONTROLS allows one to select alternative Controls to those outlined earlier on" said Owl as he closed the book. "Fascinating, don't you think?" enthused Owl as Tigger head flopped straight into his cup of tea.

"Obviously" whispered Owl.



THE CLASSIC MINI GAMES

Turning the page, Owl peers at the three pictures through his monocle, continuing to read out loud to Tigger. "Now it says here that one can play either of the three Classic Mini Games with up to four players!" said Owl looking up for a moment from the pages. "Each player will play with its own controller."

"Choose the game you wish to play by using the DIRECTIONAL BUTTONS and pressing the A BUTTON to select it. One will now be able to choose the difficulty level they wish to play either an Easy or Hard version of the game!"

"After you have selected the difficulty setting, you'll need to choose how many players you want to play," Owl instructed now deep in concentration, not noticing Tigger dropping a sugar cube and missing his cup. The sugar cube then bounced under a nearby table. Pointing at the sketches in the book Owl reads, "Notice the interesting icons that describe what each part of the Controller is used for. A Red Cross denotes that this player is already selected, while the Small Paw just confirms the choice of character. Isn't technology marvellous these days? I remember once when uncle... oh now I can't remember his name. What was it?" said Owl, thinking to himself for a minute or so, and finally conceding. "Nevermind!" "Now it says here one uses the Directional Buttons to select the characters one wishes to play against and should press the A BUTTON when happy with the selection". By this time Tigger is crawling under the table, trying to retrieve the rouge sugar cube, and knocks the table. The globe on top falls to the ground and rolls along past an impervious Owl still continuing to read from the book.

"See Descriptions of the 3 CLASSIC MINI GAMES below in the manual for information on the games," said Owl as Tigger finally caught up with the globe. "Well I say, that's jolly simple," says Owl as he closes the book and removes his monocle, looking up just as Tigger manages to return the Globe to the table and sit back in his chair, tea in hand.



1. Rabbit Says

Tigger came bouncing into Rabbit's garden, squashing all the plants and vegetables and knocking over the wheelbarrow. "Hello Rabbit, I'm Tigger. That's T-I-Double..." "Oh, please don't spell it," interrupted Rabbit. "Oh, dear. Just... just look... at my beautiful garden," he said while surveying the chaos caused by Tigger. "Yuck. Messy isn't it?" frowned Tigger. Still frustrated, Rabbit sits down in his chair and sighs. "OK Tigger, let's play a little game. I need something to relax me." "Oh good!" shouted Tigger. "I love games!! Wadda I have to do?!" he said bouncing up and down on the spot. "Watch the grimaces I make with my face very carefully Tigger," said Rabbit, "and before the time runs out, press the corresponding ARROWS on the controller for the sequence of ARROWS that appear over my head each time I grimace. If I show a left ARROW, you should press the left ARROW on the C BUTTONS, too. And when I show the right ARROW, you should press the right ARROW on the C BUTTONS. Easy, yes?!"

"No problem Rabbit old buddy, who-hoo-hoo!" Tiggered assured him.

"Quiet," said Rabbit, now positioning himself to pull the first face.

2. Pooh Sticks

"Hello! I'm Tigger, that's T-I-double G-guh, and that's me!" said Tigger pouncing onto Pooh and sitting comfortably on Pooh's stomach. "Hello Tigger," said Pooh, more than used to this by now. "What's you doing Pooh-boy?" said Tigger stepping off Pooh. "I'm playing Pooh Sticks with Christopher." "Pooh Sticks you says? Mmmm...how do we play Pooh sticks?" asked Tigger with bouncy and puzzled enthusiasm, his attention now firmly on the sticks drifting down the stream. "Well," said Pooh. "Each player drops a stick at the same time into the stream in roughly the same area," said Pooh picking up a choice stick. "The aim is simply to be the one whose stick comes from underneath the bridge first!" said Pooh with an air of excitement in his voice. But Tigger was already leaning over the edge of the water with a stick in his hand. Christopher Robin looked on and smiled. "Looking at the screen," said Pooh, "Use the DIRECTIONAL BUTTONS to move the stick around the stream and then press the A BUTTON at the point you wish to drop your stick. Now remember to look at the flow of water and use this different coloured patches if you want to win." But it was too late. Tigger had already thrown his stick into the water and had bounced to the other side of the bridge to see where it would come out... "You have to drop the stick at the same time as everyone else," said Pooh, knowing this was going to be a long day...



3. Owl, Paper, Scissors

Note: it is only possible for up to 2 players to play Owl, Paper, Scissors. "You see it all started one day when..." "Tiggerific!" interrupted Tigger before Owl could relate his tales of old. "Erm, Owl what is this Paper-scissors-thingamabob?". "I'm glad you asked!" enthused Owl. "It's an elegantly simply but jolly fun game. What you have to do is choose either the Rock, Paper or Scissors on the count of three and counter the other persons choice," said Owl, clearly losing Tigger at this point. "So one simply chooses either the rock (right ARROW), scissors (down ARROW) or paper (left ARROW) and presses the corresponding button on one's controller before the timer runs out!" hooted Owl. "For example, pressing the down ARROW chooses the scissors. Cream and sugar with your tea?" asked Owl, pouring hot tea into a cup for Tigger. "But I'm confused. How do I win?" questioned Tigger, still clearly puzzled. "Ah my dear friend, that's simple!" laughed Owl, placing the pot of tea back onto the table in the far corner. "A rock blunts scissors, scissors cut paper and paper covers the rock!". "So if you chose scissors and I chose a rock, I win as my rock blunts your scissors!" "Sugar?" So with that, Tigger and Owl set about playing a game of Rock-Paper-Scissors.

TIGGER'S ADVENTURE GAME

Map of the Woods

"A map-er-gey-call-it?" said Tigger, staring blankly at the map on the table. "Why, that's a map of the Hundred Acre Wood!" said Owl. "You'll need that so you won't get lost in the Hundred Acre Wood!" Hooted Owl. "Tiggers don't get lost don't you know!" replied Tigger. "Oh come now, you never know when one might need a good map!" said Owl.



"Now Tigger, it's terribly simple! One simply presses the LEFT or RIGHT DIRECTIONAL BUTTONS to move to different areas on the map. Pressing the A BUTTON will take you to that area!" continued Owl. "But you can only go to those areas that are coloured on the map!" pointing at the first picture on the map. "If the areas aren't coloured, then I'm afraid you'll need to complete the previous level first!" he laughed. "Oh I forgot to mention, when one is over an area on the map, small icons will detail the amount of Honey pots you need to collect on that level!"

10 "Here Tigger, this map is yours now!" said Owl handing him the map.



"Hmmm," said Tigger, his interest now firmly on the pretty drawings.

LEVEL 1:	And so the Adventure begins
LEVEL 2:	Night Tail
LEVEL 3:	Rabbit Says
LEVEL 4:	A Blustery day
LEVEL 5:	Dark Trees and Busy Bees
LEVEL 6:	Pooh Sticks
LEVEL 7:	Beyond the Frog Pond
LEVEL 8:	Tigger, the witch and the wardrobe
LEVEL 9:	Owl, Paper, scissors

Collecting Honey

"What an exciting adventure," Tigger thought to himself while bouncing up a woodland path. All of a sudden, not looking which way he was going, Tigger bumped into Owl. "Oof!" exclaimed Tigger. "Ah Tigger old chap. Splendid day huh?" said Owl. "If you manage to gain enough Honey Pots on each level I'll let you proceed to the next, or else I shall politely ask you to find more!"

Secret Areas

"Sch! Right!" said Gopher, appearing from the ground in front of a startled Tigger. "I thought I'd just pop over and give you a sch... helping hand, sch," said Gopher, looking heroic. "I've found lots of secret areas containing Honey Pots throughout these woods!"

"If you search around you'll find them! Ahhh..." and at the moment, Gopher fell straight into the hole he originally appeared from, the sound of pots and pans flying around the floor emanating from the hole. "Secrets you say," said Tigger rubbing his chin. "Well no time for goofin' off, gotta go and find Honey Pots, woo-hoo!" And with that Tigger bounced off into the Hundred Acre Wood in search of Honey.

The Checkpoints

"W..w..what was that?" asked Tigger trembling, holding tightly to a strange wooden signpost--a Checkpoint. "Oh, silly Tigger, nothing to be afraid of," Christopher Robin warmly laughed. "Whenever you touch something nasty, you become frightened and and lose your courage." Christopher Robin knelt down in front of Tigger and patted him on the head. "And when you lose all your courage, don't worry, just



run back to the last checkpoint and think of me." "Then I'll be able to give you back all your courage and you'll be able to continue on," chuckled Christopher Robin.

The Family Photo Album

"Here you go old chap. Should you find any photographs throughout the Hundred Acre Wood, collect them and place them in this Photo-Album," said Owl, still fumbling around in the vast amount of items stored in his attic. "Why thanks-ya Owl," Tigger said, admiring his new present with wonder. "Now if one remembers correctly, and I must say it has been some time!" coughed Owl "then TO OPEN the Album one simply presses the A Button and DIRECTIONAL BUTTON to flip through the pages," said Owl sipping his tea. "And if you want to take a closer look at the photographs then I suggest using a monocle...hoo yes indeed!" "Tiggers don't use these monocle-thingsys!!" said Tigger. "Really? My!" replied Owl. "OK try pressing the A BUTTON to zoom in closer on a page and then press the A BUTTON again to zoom out," said Owl. "No monocle?!... how very odd..."

"So where do's ya find these photographs?" questioned Tigger, dropping a sugar cube into his tea. "Oh my dear boy, the photos are scattered in four pieces all over the Hundred Acre Wood," laughed Owl. "Simply collect the four pieces to each photograph and they'll appear in one's photo album! Now I do remember hearing once that there are three photographs to collect on each level, scattered around as twelve separate parts!! said Owl, desperately trying to remember the story attached to it. "But to collect them all, you'll first have to finish the level and then do it again on the chronometer mode. A second set of photos will then appear in the level. And to collect the third set of photos, you'll have to collect all the Honey pots on the level and help your friends whenever..." Owl leaned back in his big chair and looked towards the window. "Now did I ever tell you about the time", Tigger had already quietly slipped out the front door to search for photographs and of course Honey. As he bounced away from the treehouse, he could still hear the murmur of Owl continuing his story unaware that Tigger had left.



TIGGERTASTIC!

Game Screen

Suddenly Tigger stopped. Roo was standing in front of him looking curiously towards the top of the screen. "What's up Roo-boy?" asked Tigger, now looking in the same direction. "Hello Tigger. Look at that," Roo said pointing towards the top right of the screen. "What is it?" asked Roo. "That's simple Roo-boy! The Number in the Honey Pot represents the amount of Honey I've collected on this level and my mood will show you how much courage I have left," Tigger laughed and continued "and on the map a little picture shows how many parts of a photograph I have found. Woo-hoo!"



Tigger's C..C..C..CourageMeter

"Tigger, what is a courage?" asked Roo. "I'm not sure Roo- boy," said Tigger scratching his chin, but the very same moment Eeyore appeared from behind a grassy knoll. "That's simple," said Eeyore unenthusiastically. "Courage is what keeps ya from being afraid. When Tigger loses all his courage he'll run back to the nearest checkpoint." "How does Tigger lose his courage?" asked Roo. "By touching brambles, woozles and other nasty things," said Eeyore slowly wandering off in the opposite direction. "That's redickulous!" said Tigger. "Us Tiggers are the bravest!" protested Tigger as he walked confidently towards a tree stump, head held high. "Nothing scares Tiggers! Grrr!" pronounced Tigger. "Not even hedgehogs...Argh! A hedgehog!.." he screamed, nearly stepping on a hedgehog that had popped out of the bush in front of him. "A hedgehog!!!" Tigger cried again, running straight up a tree. Roo giggled to himself as the hedgehog looked up at the strange stripy orange creature trembling in the tree, smiled and continued to walk slowly to a pile of leaves on the opposite side of the path.

Controlling Tigger

Leaning back in his old chair, Owl pulled out volume four of "Encyclopaedia Tiggerus". "O-ho!" exclaimed Owl, opening the sizeable book. "I was perusing through some old volumes of my library and I happened to stumble upon "Genus Tiggerus". Now it says here Genus Tiggerus, that's you Tigger, can control one's self by pressing the DIRECTIONAL BUTTONS or the Left Stick," continuing "Simply push the



DIRECTIONAL BUTTONS or Left Analog Stick in the direction one wishes to bounce!"

"Pressing the A BUTTON will cause one to bounce, and holding the A BUTTON will gain one a little extra height! Marvellous, don't you think? Now, one can crouch by pressing the B BUTTON. Pressing the START BUTTON will pause the game," said Owl curiously. "Pause...what an amusing thought!"

"Ahem...It continues that one will automatically grab onto a ledge if one fails to judge a jump correctly!" "Well, indeed!" he thought to himself. "One can change the controls from the "controller" menu," concluded Owl, closing the large book with a thud. "Why, I do remember my uncle Terminus commenting on a controller menu once," said Owl, settling back deep into his chair, looking towards the ceiling. "Now what did he say, ah yes..." as Owl started to draw deeper into the Story, Tigger shuffled around in his chair.

Additional Abilities

"My," said Owl, startling Tigger, who had fallen asleep in the chair. "It says here that Tiggers can earn two types of abilities that they do not initially have. One can earn the Accordion Leap by winning a challenge on level six and one can earn the special jump with flapping arms on level three," Owl said thumbing through the pages. "Now let's see," mumbled Owl to himself. "It must say here how to perform these... ah, yes here we are!"

"To gain a little extra distance when one bounces, press the A BUTTON continuously" hooted Owl.

Tigger stood there rubbing his chin. "Accordion Leap you say? Is' don't know that one..." he frowned. "Hah-hah," laughed Owl. "It's quite simple old boy. One can leap higher by simply using one's tail to gain extra height. One simply holds one's finger on the Z BUTTON to wind up the tail and releases it when one feels the time is right. Pressing the

DIRECTIONAL BUTTONS left or right allows you to direct where you wish to leap!" said Owl while showing Tigger a diagram from the old book. "Tiggerific! Here goes...woo-hoooooooo..." shouted Tigger as he went flying out of the window of the Treehouse. Poor old Owl was left blinking in the dust. Owl questioned, "My, was it something I said?"



MAIN CHARACTERS

Winnie the Pooh

What a silly old bear Winnie the Pooh is with both his body and head full of fluff. A simple bear that likes simple pleasures and none moreso than Honey. So much so that Honey always manages to get Pooh into sticky situations.

Tigger

His top is made out of rubber, his bottom out of springs, he's bouncy, trouncy, flouncy, pouncy fun, fun, fun, fun. Always doing what Tiggers do best.

Rabbit

Old Rabbit loves to organise things and tend to his beautiful garden. Well, that is until Tigger bounces along! He spends most of his day trying to avoid Pooh around lunchtime and being bounced by Tigger.

Owl

The wise old owl, an eloquent chap with knowledge to match his wealth of stories. An advocate of tea, everyone thinks of him as the wisest in the Hundred Acre Wood.

Piglet

A small timid animal, piglet is as nervous as he is intelligent. Pooh's best friend who he loves to spend his days playing Pooh sticks or blowing dandelions with.

Eeyore

An old donkey stuffed with sawdust who likes to keep to himself. He's certainly not the quickest in the woods, and he's always losing his tail!

Kanga

Mrs Kanga goes to Pooh's house every Tuesday to teach him to jump!



Roo

Roo, the sweet off-spring of Kanga loves to play and imitate Tigger, his hero! And what a mentor to have! There's no better bounce to teach Roo!

Gopher

A builder, excavator and demolition expert who never looks where he's going!

NON PLAYABLE CHARACTERS

Owl finally catches up with Tigger. "Tigger dear chap, there were a few things I forgot to mention! Be careful as you venture through the woods. There are some good as well as bad creatures out there! To mention a few."

The Bees

"Firstly watch out for bees!" said Owl. "If you see any, run! Their sting isn't pleasant!"

Bats

"These drive one batty," laughed Owl, pleased with his humour. "One must be wary of these flying nuisances!"

Hefalumps & Woozles

"My dear boy, Elephants and Weasels are tremendous beasts! They live in the far reaches of the woods and come in every shape and size." "Heffalumps and Woozles you says?" interrupted Tigger rubbing his chin. "No Elephants and Weasels," corrected Owl. "That's what I said," insisted Tigger "Heffalumps and Woozles." "Yes, quite," coughed Owl. "Be careful. They can be quite heavy! Lead it home by a string or it may come if you whistle!" laughed Owl.

Turtle

"Oh I say, a turtle! I remember someone telling me once about the many times they leaped on the back of turtles when they needed to cross the frog pond!" remembered Owl, placing his wing on his head. Tigger, excited by the prospect of the adventure, started bouncing towards the door. "Just simply leap on their backs and they'll carry you across!"



TECHNICAL SUPPORT

Online Support Options

Ubi Soft offers several online support options for their software products.

One of these is our website at :

<http://www.ubisoft.co.uk>

If you have a specific problem that is not addressed on our site, you can send your question to us via e-mail at techsupport@ubisoft.co.uk

Other Support Options

You can also contact Ubi Soft Consumer Support by phone and fax.

Phone : 020 - 8944 9000

Fax : 020 - 8944 9300

Hours : Monday to Friday 9.30am - 5.30pm GMT

Mailing address : Ubi Soft Entertainment Ltd

Vantage House, 1 Weir Road,
Wimbledon, London SW19 8UX

Ubi Soft Entertainment Ltd

Vantage House

1 Weir Road, Wimbledon

London SW19 8UX

tel : 020 8944 9000

fax : 020 8944 9300

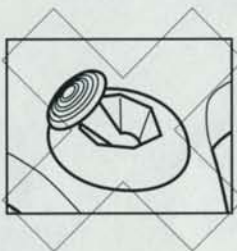


DER NINTENDO 64 CONTROLLER

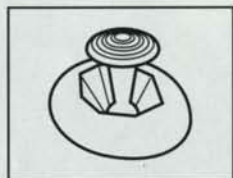
Joystick-Funktionen

Der Joystick des N64 Controllers verwendet ein analoges System, um den Winkel und die Richtung seiner Bewegungen zu erfassen. Dies ermöglicht eine Kontrolle mit einer Präzision, wie sie mit dem herkömmlichen Steuerkreuz nicht auszuführen wäre.

Drücken Sie den Analog 3D-Joystick auf dem Controller nicht aus seiner neutralen Position, während Sie das Grundgerät einschalten.



Wird das Grundgerät eingeschaltet und befindet sich der Analog 3D-Joystick in einer angewinkelten Stellung (s.Abb.links), dann wird diese Stellung von nun an als die neutrale Stellung bestimmt. Dadurch kommt es bei Spielen, die den Analog 3D-Joystick benutzen, zu Fehlfunktionen.



Um die ursprüngliche neutrale Position in der Mitte (s.Abb.links) wieder herzustellen, nachdem das Spiel gestartet wurde, lassen Sie den Joystick los, damit er wieder seine mittlere Position einnehmen kann. Betätigen Sie nun den Start-Knopf, während Sie den L-und R-Knopf gedrückt halten.

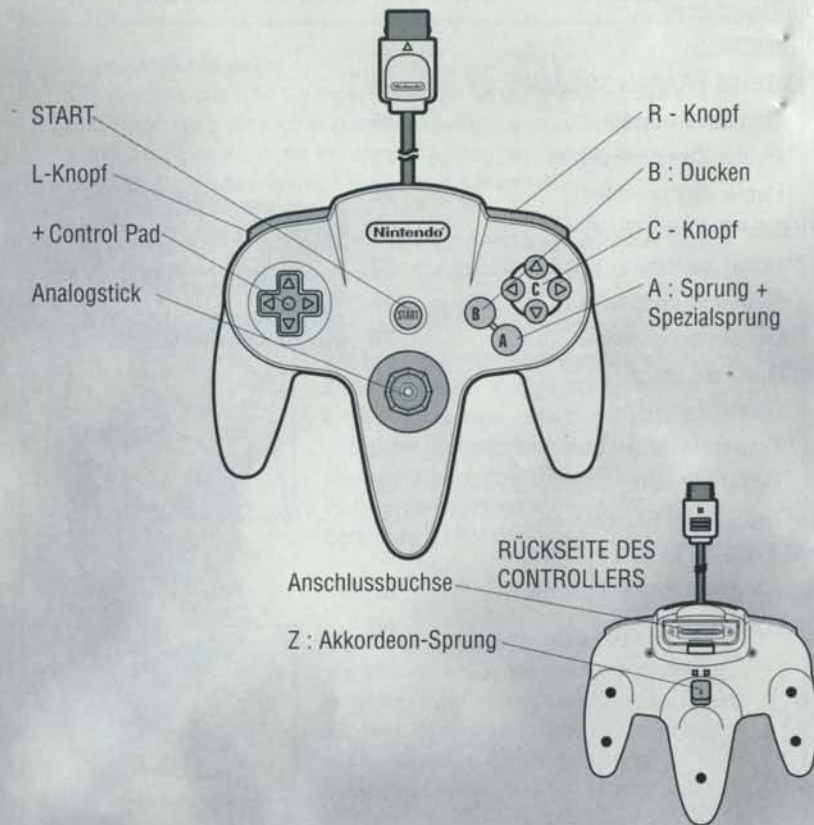
Der Analog 3D-Joystick ist ein präzisionsgefertigtes Bestandteil des N64 Controllers. Verschütten Sie keine Flüssigkeiten darüber und stellen Sie keine Fremdkörper darauf.

INHALTSVERZEICHNIS

EINRICHTEN DER KONSOLE	20
Die Geschichte	21
DIE MENÜS	22
TIGGERS TRAININGSCAMP	24
Grimassen-Spaß	25
Puuh's Zweige-Rennen	25
Papier-Schere-Stein	26
TIGGERS ABENTEUER	27
Honig sammeln	27
Geheime Verstecke	28
Die Kontrollpunkte	28
Das Fotoalbum	28
Spielebildschirm	29
Tiggers M..M..M..Mut-Anzeige	30
Tigger steuern	30
Zusätzliche Fähigkeiten	31
DIE WICHTIGSTEN FIGUREN	31
NICHT SPIELBARE FIGUREN	32
CREDITS	66



CONTROLLER:



DIE GESCHICHTE

Eines wunderschönen Sommertages, als Puuh der Bär so mir nichts, dir nichts um sein Haus herumschlendert, hat er plötzlich eine Idee. Er beschließt, alle seine Freunde einzuladen und zu ihren Ehren ein großes Fest zu feiern.

Winnie Puuh malt sich alles ganz genau aus. "Ich könnte eine große Party für alle meine Freunde veranstalten", denkt er, "Dazu müsste ich einen riesigen Berg Honig auftreiben! Mhmmm ...". Doch woher den ganzen Honig für seine Gäste nehmen? Plötzlich, ... "Uff!" ... kommt Tigger in Winnie Puuhs Haus gestürzt. Er stolpert über die leeren Honigtöpfe direkt auf Winnie Puuh zu. "Hallo! Ich bin Tigger! Das heißt T-i-doppel-g-er, und das bin ich!"

Puuh liegt flach auf dem Rücken und Tigger obendrauf: "Ich weiß ... du hast mich schon tausend Mal angesprungen." Tigger purzelt von Winnie Puuh herunter, genau in einen Topf voll von klebrigem Honig. "Lass mich dir das abnehmen!", sagt Winnie Puuh und versucht den Honigtopf von Tiggers Bein abzubekommen. Es gelingt ihm jedoch nicht und er stürzt rittlings in einen Stapel leerer Honigtöpfe. "So ein Ärger!", sagt Winnie Puuh. Die dumpfe Stimme kommt aus einem Honigglas, dass sich bei dem Sturz fest über seinen Kopf gestülpt hat. "liiiihhhh! Warum müssen diese Puuh-Bären auch immer wieder diesen eklig klebrigen Honig essen?", fragt sich Tigger und versucht vergeblich den Honigtopf abzuschütteln. "Tigger", erwidert Puuh, dessen Gesicht sich durch einen neuen großartigen Einfall sichtlich aufhellt, "Würdest du so viel Honig für mich sammeln, wie du kannst? Ich möchte ein großes Fest für alle meine Freunde geben?" "Natürlich möchte ich das, mein kleiner Puuh-Bär. Ich bin ein Meister im Honigtöpfe einsammeln!", antwortet Tigger voller Begeisterung.

"Na gut, keine Zeit hier herumzuhampeln! Ich fange sofort mit der Suche an!" Und schon springt Tigger auf, um sich ins Abenteuer zu stürzen, während Puuh damit beschäftigt ist, genüsslich den Honig aus dem Topf zu schlecken, der immer noch auf seinem Kopf steckt.

Herzlich willkommen bei Tiggers Honigjagd.



Habe dieses Buch gefunden. "Es erklärt, was zuerst in diesem Spiel zu tun ist.", sagt die Eule und pustet den Staub von dem schweren, alten Buch, das mindestens so alt ist wie der Hundert-Morgen-Wald selbst. "Dieses Buch gehört meiner Familie schon seit Jahrhunderten", ruft die Eule stolz und hält sich das Monokel vor das Auge. „Lass uns mal nachschauen ...“, sagt sie, als sie bemerkt, dass Tiggers Aufmerksamkeit langsam nachlässt und er gähmend tiefer in den alten Sessel sinkt.

DIE MENÜS

Tiggers Abenteuer

„Aha, das Hauptmenü. Von hier aus hast du die Auswahl zwischen verschiedenen Optionen“, sagt die Eule und steckt den Kopf noch tiefer in das Buch hinein. „Lass uns mal nachsehen. Ja, da wäre beispielsweise TIGGERS ABENTEUER. Dort muss man hingehen, wenn man Honig finden will.“ Die Eule verfolgt den Text mit der Spitze ihres Flügels. „Wenn du das Abenteuer gewählt hast, kannst du entweder ein „Neues Spiel“ beginnen oder ein „Spiel laden“, falls du ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchtest.“



Spiele Speichern und Laden

„Um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden, musst du einfach nur die Option „Spiel Laden“ aus dem Buch auswählen und dann das Spiel, das du laden möchtest, markieren und mit dem A- Knopf auswählen. Um das Spiel anschließend zu speichern, musst du einfach die Option „Spiel speichern“ im Menü wählen!“, ruft die Eule begeistert. „Die Lade- und Speicherplätze sind durch das Bild eines Baumes gekennzeichnet. Wenn ein Spiel erfolgreich gespeichert worden ist, ändert der Baum seine Farbe. Wie einfallsreich, huhuuuu!“

Tiggers Trainingscamp

Die Eule sitzt immer noch fest in ihrem Stuhl und liest weiter aus ihrem Buch vor, als Tigger langsam aus seinem Stuhl zu rutschen beginnt. „Die nächste Option ist Tiggers Trainingscamp, von wo aus man mit seinen Freunden tolle Spiele spielen kann. Auf Seite 24 findest du die Regeln zu diesen Spielen.“, sagt die Eule und hält einen Moment inne, um glucksend den Inhalt der Seite zu überfliegen.

Optionen-Menü

„Die OPTIONEN ermöglichen es, das Spiel den eigenen Wünschen anzupassen.“, sagt die Eule und blättert die Seite um. Tigger schreckt hoch und sitzt urplötzlich wieder kerzengerade auf seinem Stuhl, so als wäre er nie eingeschlafen.

„Wenn man 'SOUND-EFFEKTE' oder 'MUSIK' auswählt, kann man die Lautstärke des Spiels verändern, indem man auf den LINKEN oder RECHTEN RICHTUNGSKNOPF des Controllers drückt. Man kann die Lautstärke aber auch vom In-Game-Menü aus regeln.“ Tigger beginnt wieder zu gähnen, sein schwerer Kopf und sein langer Körper kippen langsam nach vorne.

„Die BILDSCHIRM-EINSTELLUNGEN ermöglichen es, mit Hilfe der Richtungstasten die Position des Spiels auf dem Bildschirm auszurichten“, sagt die Eule und nippt an ihrer Teetasse. Sie hat immer noch nicht bemerkt, dass Tigger fast von seinem Stuhl fällt.

„Unter STEUERUNG kannst du andere Tasten für die Spielsteuerung angeben, als die, von denen wir vorhin gesprochen haben. Faszinierend, nicht wahr?“, schwärmt die Eule und schließt das Buch. Als sie sich zu Tigger umwendet, kippt sein Kopf gerade unter lautem Getöse in die Teetasse. „Hmm. Offensichtlich!“, flüstert sie zu sich selbst.



TIGGERS TRAININGSCAMP

Als die Eule die nächste Seite umblättert, nimmt sie die dort befindlichen Bilder mit ihrem Monokel genau in Betracht und liest in Richtung Tigger gewandt laut weiter: „Hier heißt es, dass man jedes Spiel in Tiggers Trainingscamp mit bis zu vier Spielern spielen kann!“ Sie blickt einen Moment von ihrem Buch auf. Jeder Spieler spielt mit seinem eigenen CONTROLLER.

„Markiere mit den RICHTUNGSTASTEN das Spiel, das du spielen möchtest und drücke auf den A-Knopf, um es auszuwählen. Anschließend musst du dich entscheiden, in welcher Schwierigkeitsstufe du spielen möchtest, ob in der leichten oder in der schweren.“

„Nachdem du die Schwierigkeitsstufe eingestellt hast, musst du die Anzahl der Mitspieler bestimmen.“ Inzwischen ist die Eule ganz in ihre Lektüre versunken und merkt gar nicht, dass Tigger seinen Zuckerwürfel neben die Teetasse fallen lässt und dieser unter den Tisch kullert. Die Eule zeigt auf die Zeichnungen in dem Buch und liest weiter: „Beachte die interessanten Bilder, die verdeutlichen, welche Bedeutung die einzelnen Teile des Controllers haben. Ein rotes Kreuz zeigt, dass der Spieler schon ausgewählt wurde, während die kleine Pflote die Wahl des Spielers bestätigt. Ist diese moderne Technik nicht einfach wunderbar? Ich erinnere mich noch ganz genau als Onkel ... oh, ich kann mich nicht mehr an seinen Namen erinnern. Wie hieß er doch gleich?“ Die Eule denkt einen Augenblick nach. Schließlich gibt sie auf: „Na, egal!“

„Hier steht: Benutze den ANALOGSTICK, um die Figuren auszuwählen, gegen die du spielen möchtest, anschließend musst du den A-KNOPF drücken, wenn du mit deiner Wahl zufrieden bist. Anschließend musst du den X-Knopf drücken, wenn du mit deiner Wahl zufrieden bist.“ Unterdessen kriecht Tigger unter dem Tisch herum, auf der Suche nach seinem Zuckerstück. Beim Aufstehen stößt er sich den Kopf an der Tischplatte, der Globus fällt auf den Boden und rollt vorbei an der völlig in ihr Buch versunkenen Eule, die beharrlich weiterliest.



„Weitere Informationen zu TIGGERS TRAININGSCAMP finden Sie weiter unten in diesem Handbuch.“, liest die Eule, als es Tigger endlich gelingt, den Globus abzufangen. „Tja, ich sage ja, es ist ganz einfach!“, bemerkt die Eule, schließt das Buch und nimmt das Monokel vom Auge. Als sie aufblickt, sieht sie, wie Tigger den Globus zum Tisch zurück bringt, sich in seinen Sessel setzt und seine Teetasse in die Hand nimmt.

I. GRIMASSEN-SPASS.

Tigger kommt in Rabbits Garten gesprungen und trampelt dabei alle Pflanzen und das Gemüse nieder. Er kommt erst zum Stehen, als er über den Schubkarren stolpert. „Hallo Rabbit, ich bin Tigger, das ist T-i-doppel...“ „Oh, nein, bitte nicht buchstabieren!“, unterbricht ihn Rabbit. „Oh je! Sch... schau dir bloß mal meinen wundervollen Garten an!“ Rabbit blickt sich in dem Chaos um, das Tigger angerichtet hat. „Jau, ganz schön unordentlich hier, nicht?“, Tigger runzelt die Stirn. Völlig zerknirscht lässt sich Rabbit auf seinen Stuhl sinken und seufzt: „Ok Tigger, lass uns ein kleines Spiel machen, das wird mich ablenken.“ „Oh prima!“, jauchzt Tigger. „Ich liebe Spiele! Was hab ich zu tun?“ Tigger hüpfte wie verrückt auf der Stelle. „Schau dir genau die Grimassen an, die ich schneide, Tigger“, sagt Rabbit, „und bevor die Zeit abgelaufen ist, musst du die PFEILE auf dem Controller in derselben Reihenfolge drücken, wie sie über meinem Kopf erscheinen, wenn ich eine Grimasse schneide. Wenn ich dir den LINKEN PFEIL zeige, musst du auch den LINKEN PFEIL des C-KNOPFES drücken, wenn es der RECHTE PFEIL ist, dann drücke den RECHTEN PFEIL des C-KNOPFES. Einfach, was?“

„Kein Problem Rabbit, alter Freund..who-hoo-hoo!“, versichert ihm Tigger. „Psssst, es geht los“, sagt Rabbit und stellt sich in die richtige Position, um seine erste Grimasse zu schneiden.

2. Puuhs Zweige-Rennen

„Hallo! Ich bin Tigger, das heißt T-i-doppel-g-er, und das bin ich!“, sagt Tigger, springt auf Puuh zu und landet mitten auf seinem Bauch. „Hallo Tigger“, sagt Puuh, der sich inzwischen an solche Begrüßungen gewöhnt hat. „Wie geht's, wie steht's alter, alter Puuh-Bär?“ „Ich spiele Puuhs Zweige-Rennen mit Christopher“. „Puuhs Zweige-Rennen, sagst du. Mhmm, ... wie spielt man das?“ fragt Tigger mit überschwänglichem Enthusiasmus. Seine Aufmerksamkeit, die sich zuerst auf den Zweig gerichtet hat, wird nun von dem Fluss in Bann gezogen. „Nun“, sagt Puuh, „alle Spieler werfen zur gleichen Zeit einen Zweig in den Fluss, in etwa an der gleichen Stelle.“ Puuh hebt einen zweig auf, um es ihm vorzuführen. „Sieger des Spiels ist ganz einfach derjenige, dessen Zweig als erster



unter der Brücke durchschwimmt.“ In Puuhs Stimme ist ein Anflug von Begeisterung zu vernehmen. Aber Tigger hört schon gar nicht mehr zu, sondern beugt sich bereits mit einem Zweig in der Hand über den Rand des Wassers.

Christopher Robin schaut ihm lachend dabei zu.

„Schau auf den Bildschirm“, sagt Puuh, „benutze die Richtungstasten und drücken den A-Knopf, wenn du deinen Zweig hineinwerfen möchtest. Denk daran, dir den Verlauf des Wassers anzuschauen und die verschiedenfarbigen Flächen zu beachten, wenn du gewinnen möchtest.“ Aber da ist es schon zu spät, Tigger hat seinen Zweig schon ins Wasser geworfen und hüpf auf die andere Seite der Brücke, um zu sehen, wo er herauskommt. „Du musst deinen Zweig zur selben Zeit wie die anderen werfen.“ sagt Puuh, der schon ahnt, dass ihm ein langer Tag bevor steht.

3. PAPIER-SCHERE-STEIN

Hinweis: Es ist nur mit bis zu 2 Spielern möglich, Papier-Schere-Stein zu spielen. „Wie du siehst, hat alles an dem Tag begonnen, als ...“

„Tiggeristisch!“ unterbricht Tigger die Eule, bevor sie ihre alten Kamellen weitererzählen kann. „Ähm, Eule ... was ist das für ein Zeug, dieses Papier-Schere-sonstwasdingsbumsda?“ „Ich bin froh, dass du fragst“, sagt die Eule voller Freude. „Es handelt sich dabei um ein wundervolles, einfaches, aber sehr spannendes Spiel. Das einzige, was du tun musst, ist, aus den drei Gegenständen: Stein, Papier, Schere einen auszuwählen ... genau wie deine Gegenspieler“, sagt die Eule und bemerkt nicht, dass Tigger ihr schon nicht mehr folgt. „Man muss also den Stein (RECHTER PFEIL des C-KNOPFES), die Schere (PFEIL RUNTER des C-KNOPFES) oder Papier (LINKER PFEIL des C-KNOPFES) auswählen und die entsprechende Taste auf dem Controller drücken, bevor die Zeit abläuft.“ „Mit dem A-Knopf wählt man beispielsweise die Schere ... Zucker und Milch in den Tee?“, fragt die Eule und schüttet heißen Tee in Tiggers Tasse.

„Humpf, jetzt bin ich total verwirrt, wie gewinne ich denn?“, fragt Tigger sichtlich durcheinander. „Ach, mein Freund, das ist ganz einfach“, lacht die Eule und stellt ihren Tee auf eine entfernte Tischkante. „Der Stein zerbricht die Schere, die Schere schneidet das Papier und das Papier bedeckt den Stein! Wenn du also die Schere auswählst und ich den Stein, dann gewinne ich, weil mein Stein deine Schere kaputt macht. ... Zucker?“ Woraufhin Tigger und die Eule eine Partie Papier-Schere-Stein zu spielen beginnen.“



TIGGERS ABENTEUER

Karte des Waldes

„Eine Karte, was soll ich damit?“ fragt Tigger und starrt ausdruckslos auf die Karte auf dem Tisch. „Warum? Es ist eine Karte des Hundert-Morgen-Waldes“, entgegnet die Eule, „Du brauchst sie, um dich nicht im Wald zu verlaufen.“ „Ein Tigger geht niemals verloren“, antwortet Tigger stolz. „Ach nun komm schon, man weiß nie, wann man mal eine gute Karte gebrauchen kann.“, erwidert die Eule.

„Nun Tigger, es ist schrecklich einfach! Drücke einfach den LINKEN oder RECHTEN RICHTUNGSKNOPF, um in die verschiedenen Bereiche der Karte zu gelangen. Drücke auf den A-KNOPF, wenn du den ausgewählten Teil des Waldes betreten möchtest“, fährt die Eule fort. „Allerdings kannst du nur zu den Teilen der Karte gehen, die farbig hervorgehoben sind.“ Die Eule zeigt auf das erste Bild auf der Karte. „Wenn kein Bereich farbig hervorgehoben ist, musst du zuerst noch den vorangehenden Level abschließen.“ Die Eule beginnt zu lachen.



„Oh, dass hätte ich fast vergessen zu erwähnen. Wenn du dich in einem bestimmten Bereich der Karte befindest, zeigen dir kleine Bilder an, wie viel Honig du dort einsammeln musst! Hier Tigger, die Karte gehört jetzt dir!“ Die Eule überreicht ihm die Karte. „Hmmm!“, erwidert Tigger, der interessiert die kleinen Bilder betrachtet.

- | | |
|----------|---|
| LEVEL 1: | Und so beginnt das Abenteuer |
| LEVEL 2: | Nächtliche Verfolgungsjagd |
| LEVEL 3: | Rabbit sagt |
| LEVEL 4: | Ein stürmischer Tag |
| LEVEL 5: | Dunkle Bäume und emsige Bienen |
| LEVEL 6: | Puuh's Zweige-Rennen |
| LEVEL 7: | Hinter dem Froschteich |
| LEVEL 8: | Tigger, die Hexe und der Kleiderschrank |
| LEVEL 9: | Papier-Schere-Eule |

HONIG SAMMELN

„Was für ein spannendes Abenteuer“, denkt Tigger bei sich und hüpf fröhlich über den Waldweg. Er achtet überhaupt nicht auf den Weg und plötzlich stößt er mit der Eule zusammen. „Uff!“, ruft Tigger. „Ah Tigger, alter Knabe. Wundervoller Tag, was?“



sagt die Eule. "Wenn es dir gelingt, in jedem Level genügend Honigtöpfe zu sammeln, lasse ich dich in den nächsten gehen. Wenn nicht, werde ich dich freundlich bitten, noch mehr Honig zu finden."

GEHEIME VERSTECKE

"Psst! Rechts!" sagt Gopher, der wie aus dem Boden geschossen vor dem erschrockenen Tigger auftaucht. "Ich dachte, ich komme kurz vorbei und reiche dir meine helfende Hand", Gopher legt einen heroischen Gesichtsausdruck auf: "Ich habe viele geheime Verstecke in diesem Wald gefunden, mit vielen, vielen Honigtöpfen."

"Wenn du dich ein wenig umschaust, wirst du sie finden! Ahhh ...", in eben diesem Augenblick fällt Gopher geradewegs in das Loch, aus dem er aufgetaucht ist. Geräusche von Gläsern und Töpfen, die auf den Boden krachen, dringen aus dem Loch. "Geheim sagtest du?", murmelt Tigger und reibt sich das Kinn. "Tja, wir haben keine Zeit, hier herumzublödeln, ich muss los und Honigtöpfe finden. Woo-hoo!" Mit diesem Wort hüpf Tigger in den Hundert-Morgen-Wald, auf der Suche nach Honig.

DIE KONTROLLPUNKTE

"W..w..was war das?", fragt Tigger mit zitternder Stimme und geht geradewegs auf ein seltsames, hölzernes Hinweisschild zu – ein Kontrollpunkt. "Oh du dummer, kleiner Tigger, davor muss man sich doch nicht fürchten", lacht Christopher Robin warmherzig. "Immer wenn du vor etwas Angst hast, verlierst du deinen Mut." Christopher gibt Tigger einen Klaps auf den Kopf. "Mach dir keine Sorgen, wenn du all deinen Mut verlierst, lauf einfach zurück zum letzten Kontrollpunkt und denke an mich. Dann kann ich dir deinen Mut zurückgeben und du kannst weitermachen", murmelt Christopher Robin.

DAS FOTOALBUM

"Und weiter geht's alter Bursche. Solltest du unterwegs im Hundert-Morgen-Wald irgendwo ein Foto finden, sammle es und klebe es in dieses Fotoalbum.", sagt die Eule und kramt weiter in dem Berg alter Sachen, die sich in ihrer Dachstube stapeln. "Uiii, danke alte Eule!", sagt Tigger und betrachtet das neue Geschenk voller Bewunderung. "Ich muss gestehen, dass es schon eine Weile her ist, aber wenn ich mich recht entsinne, musst du den A-KNOPF benutzen, um das Fotoalbum zu öffnen und den ANALOGSTICK, um die Seiten umzublättern. Und wenn du dir die Fotos genauer anschauen möchtest, schlage ich dir vor ein Monokel zu benutzen...äh, ja natürlich!", sagt die Eule und nippt an ihrem Tee.



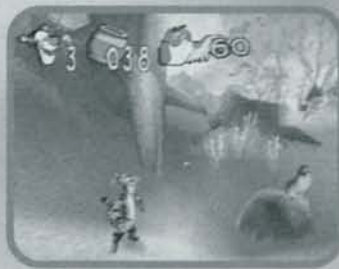
"Tigger braucht dieses komische Monokel nicht!!!", sagt Tigger. "Wirklich? Na so etwas! Na gut, dann drücke einfach den A-Knopf, um näher an das Foto heranzugehen und drücke sie noch einmal, um dich wieder davon zu entfernen!", murmelt die Eule. "Kein Monokel? hmm, sehr merkwürdig ..."

"Ähähm, wo finde ich noch einmal diese Fotografien?", fragt Tigger und lässt einen Zuckerwürfel in seinen Tee plumpsen. "Oh mein lieber Junge, die Fotos sind in vier Teilen überall im Hundert-Morgen-Wald verstreut.", lachte die Eule. "Sammle einfach die vier Teile von jedem Foto in jedem Spielbereich ein und sie erscheinen im Fotoalbum! Jetzt entsinne ich mich wieder. Ich habe einmal gehört, dass es drei Fotos gibt, die in zwölf Teilen über jeden Spielbereich verstreut sind." Die Eule versucht angestrengt, sich an die dazugehörige Geschichte zu erinnern. "Aber um sie alle zu sammeln, musst du zuerst den Spielbereich beenden und es dann noch ein Mal im Chronometer-Modus schaffen. Ein zweiter Satz Fotos erscheint dann in diesem Spielbereich. Um die Teile des dritten Fotos zu sammeln, musst du zuerst alle Honigtöpfe einsammeln und deinen Freunden helfen." Die Eule lehnt sich zurück in ihren großen Sessel und blickt aus dem Fenster. "Habe ich dir eigentlich jemals von der Zeit erzählt, als...". "Tigger ist inzwischen schon leise und unbemerkt aus der Eingangstür geschlüpft und hat sich auf die Suche nach Honig und Fotos gemacht. Als er sich vom Baumhaus entfernt, kann er die Stimme der Eule hören, die immer noch in ihre Geschichte versunken ist und nicht einmal gemerkt hat, dass Tigger längst verschwunden ist."

FANTASTIGGERISCH!

Spielerbildschirm

Plötzlich hält Tigger inne. Ruh steht vor ihm und schaut neugierig auf den oberen Teil des Bildschirms. "Was ist los Ruh, alter Junge", fragt Tigger und schaut in dieselbe Richtung. "Hallo Tigger. Sieh dir das an", sagt Ruh und zeigt in die obere rechte Ecke. "Was ist das?" "Das ist doch ganz einfach mein alter Ruh. Die Zahl in den Honigtöpfen steht für die Menge Honig, die ich in diesem Level gesammelt habe und mein Zustand stellt dar, wie viel Mut ich noch habe. Und auf der Karte zeigt ein kleines Bild, wie viele Teile des Fotos ich schon gefunden habe, Woo-hoo!", lacht Tigger.



Tiggers M..M..M..Mut-Anzeige

„Du Tigger, was ist eigentlich Mut?“ fragt Ruh. „Ich bin nicht ganz sicher, alter Junge“ antwortet Tigger und reibt sich am Kinn. Im selben Augenblick erscheint I-Aah hinter einem Grashügel. „Ganz einfach“, sagt I-Aah begeistert, „Mut ist das, was dich davon abhält, Angst zu haben. Wenn Tigger all seinen Mut verliert, muss er zum letzten Kontrollpunkt zurückgehen.“

„Und wodurch verliert Tigger seinen Mut?“, fragt Ruh. „Wenn er Brombeersträucher oder andere unangenehme Dinge berührt“, antwortet I-Aah und geht langsam in die entgegengesetzte Richtung. „Das ist lächerlich. Wir Tigger sind die mutigsten Geschöpfe überhaupt“, protestiert Tigger und geht unbekümmert mit erhobenem Kopf auf einen Baumstumpf zu. „Nichts erschreckt einen Tigger! Grrrr! Nicht einmal Igel!“, ruft er aus und tritt dabei beinahe auf einen Igel, der hinter einem Busch vor ihm aufgetaucht ist. „Ein liiiiigell!“, schreit Tigger laut und klettert panisch auf einen Baum. Ruh kichert leise vor sich hin, als der Igel zu dem zitternden Häuflein Elend aufblickt, das sich an dem Baumstamm festkrallt. Er schmunzelt weiter, als er langsam auf den Stapel Blätter zugeht, der sich auf der anderen Seite des Weges befindet.

TIGGER STEUERN

Die Eule sitzt gemütlich in ihrem alten Sessel und holt Band 4 der „Encyclopaedia Tiggerus“ hervor. „O-ho!“, ruft die Eule aus und öffnet das schwere Buch. „Ich blätterte gerade ein paar alte Bücher durch, als ich über „Genus Tiggerus“ gestolpert bin. Hier steht, dass der Genus Tiggerus - das bist du - mit den RICHTUNGSKNÖPFEN oder dem Stick gesteuert werden kann. Die RICHTUNGSKNÖPFE oder der Analog-Stick müssen nur in die Richtung gedrückt werden, in die du springen sollst.“

„Mit Hilfe des A-KNOPFES kann man springen und durch Gedrückthalten der A-TASTE kann man höher springen. Wunderbar, findest du nicht? Durch Drücken der B-TASTE kann man sich ducken und mit dem START-KNOPF kann man das Spiel unterbrechen“, sagt die Eule interessiert. „Unterbrechen, ... was für ein lustiger Gedanke.“

„Ähm...Weiter steht hier, dass man sich, wenn man sich bei seinem Sprung verschätzt, automatisch an einem Vorsprung festhält. Ja natürlich! Man kann auch die Steuerungselemente im Steuerungsmenü ändern“, schließt die Eule und klappt das alte Buch mit Getöse zu. „Jetzt erinnere ich mich wieder, mein Onkel Terminus hat früher einmal etwas über das Steuerungsmenü geschrieben“, sagt die Eule, lehnt sich in ihrem bequemen Sessel zurück und starrt an die Decke. „Was

war es doch gleich, was er gesagt hat? Ach, ja ...“ Die Eule beginnt umständlich die Geschichte zu erzählen, während Tigger unruhig auf seinem Stuhl hin und her rutscht.

Zusätzliche Fähigkeiten

„Ach ja,“ ruft die Eule aus. Tigger, der kurz vor dem Einschlafen stand, schreckt auf seinem Stuhl hoch. „Hier steht, dass Tigger zwei zusätzliche Fähigkeiten erlangen kann. Er kann den Akkordeon-Sprung erlernen, indem er in Level sechs die Herausforderung erfolgreich besteht und er kann den Spezialsprung mit flatternden Armen in Level drei erlernen.“ Die Eule blättert weiter in ihrem Buch. „Lass mal sehen“, sagt die Eule zu sich selbst, „hier müsste stehen, wie das geht ... ah ja, da ist es ja ...“

„Um weiter springen zu können, muss man beim Springen den A-KNOPF gedrückt halten“, krächzt die Eule.

Tigger reibt sich nachdenklich sein Kinn: „Akkordeon-Sprung? Hab ich noch nie gehört...?“ „Hah-hah“, lacht die Eule, „das ist doch ganz einfach! Du kannst höher springen, wenn du deinen Schwanz zu Hilfe nimmst. Du musst nur mit einem Finger den Z-KNOPF gedrückt halten, um den Schwanz aufzurollen und sie loslassen, wenn du bereit zum Sprung bist. Mit dem LINKEN und RECHTEN RICHTUNGSKNOPF kannst du den Sprung in die Richtung lenken, in die du möchtest.“ Die Eule zeigt Tigger ein Schaubild in ihrem alten Buch.

„Fantastiggerisch! Looooos geht's...woo-hooooooo...“, schreit Tigger, während er aus dem Fenster des Baumhauses springt. Die arme alte Eule bleibt in eine Staubwolke gehüllt zurück und murmelt: „Habe ich ihm das beigebracht?“

DIE WICHTIGSTEN FIGUREN

Winnie Puuh

Winnie Puuh ist ein verrückter alter Bär mit dem Kopf und dem Körper voller Flausen. Er besitzt ein gemütliches Wesen, das die einfachen Dinge des Lebens zu schätzen weiß. Sein größtes Vergnügen ist das Honignaschen. Er braucht so viel von dieser klebrigen Leckerei, dass er auf der Suche danach ständig in missliche Situationen gerät.

Tigger

Sein Oberkörper besteht aus Gummi und sein Unterleib aus Sprungfedern. Er ist sprunghaft, hibbelig, kann keine Sekunde stillhalten und ist immer für einen Spaß zu haben. Er ist einfach der beste Tigger aller Zeiten.



Eule

Die weise alte Eule ist ein beredsamer alter Kumpel, mit einem beinahe unerschöpflichen Fundus an Geschichten und Anekdoten. Sie ist ein Teeliebhaber und jedermann hält sie für den klügsten Bewohner des Hundert-Morgen-Waldes.

Ferkel

Ein kleines, zierliches Tier, das ebenso nervös wie intelligent ist. Er ist Puuhs bester Freund und er liebt es, 'Puuhs Zweige-Rennen' zu spielen oder Pustebäumen fortzublasen.

I-Aah

Ein alter mit Stroh gefüllter Esel, der sich am liebsten mit sich selbst beschäftigt. Er ist nicht das schnellste Geschöpf des Waldes und verliert ständig seinen Schwanz.

Kanga

Frau Kanga besucht Puuh jeden Dienstag, um ihm das Springen beizubringen.

Ruh

Ruh ist das süße kleine Junge von Kanga. Es spielt für sein Leben gerne mit Tigger und eifert ihm in allem nach. Tigger ist Ruhs Held und ein idealer Lehrer ... wer sonst könnte besser zeigen, wie man den ganzen Tag hüpf und springt.

Gopher

Ein Baumeister, Höhlenforscher und Abrissexperte, der niemals auf den Weg achtet, den er entlang geht.

NICHT SPIELBARE FIGUREN

Endlich gelingt es der Eule, Tigger einzuholen: „Tigger mein lieber Freund, es gibt noch ein paar Dinge, die ich noch nicht erwähnt habe. Sei auf der Hut, wenn du dich in den Wald wagst. Es gibt dort viele gute, aber auch einige böse Kreaturen. Ich stelle dir ein paar davon vor:“



Die Bienen

„Achte besonders auf die Bienen!“, sagt die Eule, „Wenn du eine davon siehst, dann lauf sofort los. Ihr Stachel ist kein Vergnügen!“

Fledermäuse

„Die machen einen verrückt“, lacht die Eule und freut sich über ihren Scherz, „Man muss vor diesen fliegenden Schädlingen auf der Hut sein!“

Heffalumps & Wusels

„Mein lieber Junge, Elefanten und Wiesel sind gewaltige Viecher. Sie leben in den entlegeneren Teilen des Waldes und kommen dort in allen Formen und Größen vor.“ „Heffalumps und Wusels, sagst du?“, unterbricht ihn Tigger und reibt sich am Kinn. „Nein, Elefanten und Wiesel.“, verbessert ihn die Eule. „Hab ich doch gesagt“, erwidert Tigger, „Heffalumps und Wusels.“ „Ja, genau“, krächzt die Eule, „Pass gut auf, denn sie sind sehr schwer. Du kannst sie mit Hilfe eines Stricks nach Hause bringen oder sie kommen, wenn du pfeifst.“

Schildkröte

„Oh ja, die Schildkröten! Ich erinnere mich daran, das mir jemand erzählt hat, wie er auf dem Rücken von Schildkröten herumgesprungen ist, um die Froschbrücke zu überqueren!“, berichtet die Eule und packt sich mit dem Flügel an die Stirn. Tigger, der es nicht mehr abwarten kann, sich ins Abenteuer zu stürzen, beginnt in Richtung Tür zu springen. „Du musst nur auf ihren Rücken springen, sie bringt dich dann hinüber.“



TECHNISCHER SUPPORT

Du kommst an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps&Tricks-Spiele-Hotliner stehen dir täglich von 8 bis 24 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0190 / 88 24 12 10 (3,63 DM/Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc..) hilft dir gerne unser technisches Support-Team:

DEUTSCHLAND
Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf
Fax: 0211-33 800151

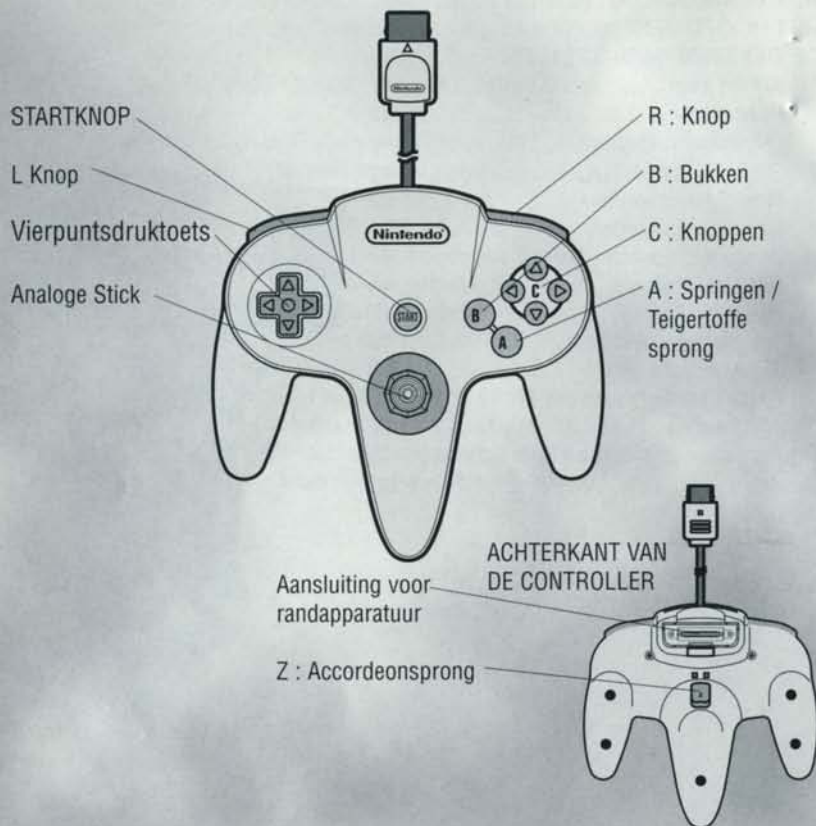
Telefon: 0211 / 338 00 44 66
Telefax: 0211 / 338 00 44 23
E-mail: software@ubisoft.de
Internet: www.ubisoft.de

INHOUDSOPGAVE

Controllerinstellingen	36
HET VERHAAL	37
HET HOOFTMENU	38
DE BEKENDE MINI-SPELLEN	40
Konijn zegt	41
Poeh-stokjes	41
Uil, Schaar, Papier	42
TEIGETJES AVONTUUR	42
Honing verzamelen	43
Geheime gebieden	43
De controlepunten	44
Het Fotoalbum	44
Het spelscherm	45
Teigetjes Moedmeter	45
Teigetje besturen	46
Extra vaardigheden	46
Hoofdfiguren	47
Figuren waar je niet mee kunt spelen ..	48
Credits	66



BESTURING:



HET VERHAAL

Op een mooie zomerdag kreeg Poehbeer een idee, terwijl hij door zijn huisje aan het banjeren was. Hij besloot een groot feest te geven voor al zijn vriendjes, omdat ze, nou ja, zijn vriendjes zijn!

Winnie de Poeh begon te dagdromen. "Ik zou een groot feest kunnen geven voor al mijn vriendjes," dacht hij bij zichzelf, "en dat betekent dat ik een heleboel honing kan eten!" Mmmm... Poeh vroeg zich af hoe hij genoeg honingpotten voor het feest kon verzamelen. Plotseling, "OEF!", daar sprong Teigetje het huis van Poeh binnen. Hij struikelde over de lege honingpotten en viel boven op Poeh. "Hallo! Ik ben Teigetje! Dat is T-korte El-getje, en dat ben ik!"

Poeh, die plat op zijn rug lag met Teigetje op zijn buik, keek omhoog. "Dat weet ik... je bent al vaker op me gesprongen." Teigetje rolde van Poeh af en belandde recht in een pot vol plakkerige honing. "Laat mij dat maar oplossen alsjeblieft!", zei Poeh terwijl hij heel erg zijn best deed om de honingpot van Teigetjes poot te trekken. Maar hij vloog achterover in een grote hoop lege honingpotten. "Drommels", zei Poeh. De gedempte stem kwam uit de honingpot die nu stevig vast was komen te zitten op zijn hoofd. "Gatsiel!", zei Teigetje. "Wat vinden Poehberen nou eigenlijk lekker aan die klefferige kleefsmurrie?", vroeg hij, terwijl hij de plakkerige honing probeerde af te schudden. "Teigetje," zei Poeh, terwijl hij weer een goed idee kreeg, "wil jij zoveel mogelijk honingpotten voor me verzamelen als je kan?" "Ik wil een groot feest geven voor al mijn vriendjes!", zei Poeh, helemaal trots op zijn geweldige voorstel. "Natuurlijk wil ik dat doen Poehbeer. In het verzamelen van honingpotten zijn Teigetjes de beste!" zei Teigetje opgewonden.

"Nou, geen tijd om pootjes te draaien, ik moet honingpotten gaan verzamelen! T-Z-D-M, Tot Ziens Dan Maar!" En zo sprong Teigetje weg om zijn avontuur te beginnen, terwijl Poehbeer lekker doorging met honing eten uit de pot die nog stevig vastzat op zijn hoofd.

Welkom bij de spelhandleiding van Teigetjes Honingjacht.



"Ik vond dit boek dat de werking beschrijft van iets dat 'Het Openingsmenu' van het spel is genaamd", zei Uil, terwijl hij het stof blies van een groot, oud, in leer gebonden boek, dat zo oud was als het Honderd Bunder Bos zelf. "Waarachtig, dit boek is al eeuwen in mijn familie!", riep Uil uit en hij zette een monocle tegen zijn oog. "Laat ons eens kijken...", zei Uil, terwijl Teigetjes aandacht begon af te nemen en hij al gapend dieper in de oude stoel wegzakte.

'MENU'S'

Het spel Teigetjes Avontuur

"Ah, het hoofdmenu", zei Uil. "Hiervandaan kun je een van de volgende opties kiezen", zei Uil met zijn blik steeds dichterbij op de pagina's. "Laten we eens kijken, we hebben

TEIGETJES AVONTUUR. Dat is waarin men op avontuur gaat om honing te vinden!", zei Uil, terwijl hij de woorden met het puntje van zijn vleugel volgde. "Nadat je dit hebt geselecteerd, kies je 'Nieuw Spel' om een nieuw avontuur te starten of 'Spel Laden' om verder te gaan vanaf het punt waar je het spel voor het laatst hebt opgeslagen."



SPELLEN LADEN EN OPSLAAN

"Om een eerder opgeslagen spel te laden, selecteert men eenvoudigweg de optie 'Spel Laden' in het boek. Vervolgens markeert men een eerder opgeslagen spel naar keuze, dat men kan laden door op de A-toets te drukken. Als het spel daarna moet worden opgeslagen, selecteert men de optie 'Spel Opslaan' in het menu!", zei Uil, die steeds meer geboeid raakte. "De opslagplaatsen worden aangeduid met een plaatje van een boom. Zo'n boom verandert in een bepaalde kleur als men een spel succesvol heeft opgeslagen", riep Uil uit. "Welaan, dat is toch verdraaid ingenieus!"



Het menu Bekende Mini-spellen

Uil zat nog steeds stevig in zijn stoel en bleef voorlezen uit het boek terwijl Teigetje langzaam uit de stoel gleed. "De volgende optie is Bekende Mini-spellen, waar men spelen met vrienden kan spelen. Zie pagina 40 voor de regels van deze spelletjes", zei Uil, terwijl hij even pauzeerde om gniffelend de inhoud van die pagina te bekijken.

Het optiemenu

"Via de OPTIES kan men het spel aan de eigen smaak aanpassen", zei Uil terwijl hij de pagina omsloeg en Teigetje opeens rechtop ging zitten alsof hij nooit in slaap was gevallen.

"Als men 'GELUIDSEFFECTEN' of 'MUZIEK' selecteert, kan het volume van deze twee opties aangepast worden door op de richtingstoets LINKS of RECHTS te drukken, om het volume respectievelijk te verhogen of te verlagen. Men kan deze volumeniveaus ook aanpassen in het spelmenu." Teigetje begon weer te gapen en deed zijn ogen dicht. Zijn vermoeide kop en langgerekte lichaam hielden langzaam voorover.

"Via de SCHERMINSTELLINGEN kun je de positie van het scherm aanpassen als je dat wilt, door de richtingstoets in de juiste richting te duwen", zei Uil terwijl hij aan zijn thee nipte en nog steeds niet in de gaten had dat Teigetje langzaam voorover helde. "Via de optie BESTURING kun je de eerder beschreven besturingsinstellingen wijzigen", zei Uil en hij sloot het boek. "Fascinerend, vind je niet?!" riep Uil enthousiast terwijl Teigetjes kop recht in zijn kopje thee plonsde. "Klaarblijkelijk", fluisterde Uil.



BEKENDE MINI-SPELLEN

Uil sloeg de pagina om en staarde naar de drie plaatjes door zijn monocle. Hij bleef Teigetje hardop voorlezen. "Hier staat dat men alle drie de Bekende Mini-spellen kan spelen met maximaal vier spelers!", zei Uil en hij keek even op uit zijn boek. "Iedere speler speelt met zijn eigen controller"

"Kies met de RICHTINGSTOETS het spel dat je wilt spelen en druk op de A-toets om het te selecteren. Men kan nu de moeilijkheidsgraad bepalen en zo kiezen voor de Makkelijke of Moeilijke versie van het spel!"

"Nadat je de moeilijkheidsgraad hebt geselecteerd, moet je kiezen met hoeveel spelers je wilt spelen", liet Uil weten, nu diep geconcentreerd. Hij merkte niet dat Teigetje een suikerklontje naast zijn kopje liet vallen. Het suikerklontje stuitte onder een tafel in de buurt.

Terwijl Uil op de tekeningen in het boek wijst, leest hij verder: "Let op de interessante pictogrammen die aangeven waar elk deel van de controller voor wordt gebruikt. Een Rood Kruis geeft aan dat deze speler al is geselecteerd. Het Kleine Pootje bevestigt de keuze.

Is de technologie niet fantastisch vandaag de dag? Ik herinner me nog toen oom... oh nu kan ik me zijn naam niet meer herinneren. Hoe heette hij ook alweer?" Hij dacht even na en gaf het uiteindelijk op. "Maakt niet uit!" "Hier staat dat je met de BESTURINGSJOYSTICK de personages kunt kiezen waartegen je wilt spelen en dat je op de A-toets moet drukken zodra je tevreden bent met je selectie" Teigetje is ondertussen onder de tafel gekropen in een poging het dekselse suikerklontje terug te vinden. Daarbij stootte hij tegen de tafel. De wereldbol die op de tafel stond, viel op de grond en rolde langs een onverstoord Uil, die gewoon door bleef lezen in het boek.

"Zie de paragraaf Beschrijvingen van de 3 BEKENDE MINI-SPELLEN verderop in de handleiding voor informatie over de spellen", zei Uil, terwijl Teigetje de wereldbol eindelijk te pakken kreeg. "Wel, dat is dus reuze gemakkelijk", zei Uil en hij sloot het boek. Hij zette zijn monocle af en keek op, net op het moment dat Teigetje de wereldbol weer op de tafel had gezet en in de stoel was gaan zitten met een kopje thee in zijn hand.



1. KONIJN ZEGT

Teigetje kwam al springend Konijns tuin binnen, plette daarbij alle planten en groenten en stootte de kruiwagen omver. "Hallo Konijn, ik ben Teigetje. Dat is T-korte El-getje..."

"Oh, je hoeft het echt niet te spellen", onderbrak Konijn hem. "Lieve hemel. Kijk... kijk nu eens... mijn mooie tuin", zei hij, terwijl hij de chaos opnam die Teigetje had veroorzaakt. "Gatsie. Wat een zootje, hè?" fronste Teigetje. Konijn was nog steeds een beetje boos, maar hij ging in zijn stoel zitten en zuchtte. "Oké Teigetje, laten we een spelletje doen. Ik moet me even ontspannen."

"Oh leuk!" gilte Teigetje. "Ik ben gek op spelletjes! Watte moet ik doen?", vroeg hij, terwijl hij op en neer sprong. "Let erg goed op de bekken die ik trek, Teigetje," zei Konijn, "en voordat de tijd om is, moet je op de toetsen van de controller drukken, die overeenkomen met de toetsen die boven mijn kop verschijnen als ik een gezicht trek. Als ik een LINKERPIJL laat zien, moet je op de LINKERPIJL drukken van de C-TOETS. En wanneer ik een RECHTERPIJL laat zien dan moet je op de RECHTERPIJL van de C-TOETS drukken. Makkelijk, toch?"

"Geen probleem Konijn, oude makker...Joe-hoe-hoe!", verzekerde Teigetje hem. "Stil nu", zei Konijn, en hij ging er goed voor zitten om het eerste gezicht te trekken.

2. POEH-STOKJES

"Hallo! Ik ben Teigetje! Dat is T-korte El-getje, en dat ben ik!", zei Teigetje terwijl hij op Poeh sprong en gezellig op Poeh's buik ging zitten. "Hallo Teigetje", zei Poeh, die hier al niet meer vreemd van opkeek. "Wat ben je aan het doen, vriend Poeh?", vroeg Teigetje toen hij van Poeh afstapte. "Ik ben Poeh-stokjes aan het spelen met Janneman." "Poeh-stokjes, zegde je? Mmmm... hoe speel je dat, Poeh-stokjes?", vroeg Teigetje, terwijl hij enthousiast in het rond sprong. Zijn aandacht was nu helemaal gevestigd op de stokken die stroomafwaarts dreven. "Nou," zei Poeh, terwijl hij een goede stok oppakte, "alle spelers laten tegelijkertijd een stok in de stroom vallen in ongeveer hetzelfde gebied." "Het doel is om gewoon diegene te zijn waarvan de stok als eerste onder de brug verschijnt!" zei Poeh met een opgewonden stem. Maar Teigetje hing al over de rand van de brug met een stok in zijn poot. Janneman Robinson keek toe en glimlachte. "Als je naar het scherm kijkt," zei Poeh, "beweeg je de stok met de richtingstoets over de stroom en daarna druk je op de A-toets op het punt waar je de stok wilt laten vallen. Onthoud dat je



goed naar het stromen van het water moet kijken en moet proberen de verschillend gekleurde stukjes te gebruiken om te winnen." Maar het was al te laat. Teigetje had zijn stok al in het water gegooid en was naar de andere kant van de brug gesprongen om te kijken waar zijn stok te voorschijn zou komen... "Je moet de stok op hetzelfde moment als alle anderen laten vallen", zei Poeh, en hij wist dat het een lange dag zou worden...

3. UIL, SCHAAR, PAPIER

N.B. Het is alleen mogelijk met maximaal 2 spelers om Uil, Schaar, Papier te spelen. "Weet je, het begon allemaal op een dag toen..." "Teigertof!", onderbrak Teigetje voordat Uil zijn oude verhalen kon vertellen. "Vertel 's Uil, wat is dat Papier-schaar-frutseldinges?" "Ik ben blij dat je het vraagt!", zei Uil enthousiast. "Het is een heerlijk eenvoudig, maar enig spel. Wanneer er tot drie is geteld, moet je gewoon Steen, Schaar of Papier kiezen en iets beters hebben gekozen dan je tegenstander", zei Uil, terwijl Teigetje hem duidelijk al niet meer volgde. "Dus men kiest gewoon de steen (RECHTERPIJL van de C-TOETS), de schaar (PIJL OMLAAG van de C-TOETS) of papier (LINKERPIJL van de C-TOETS) en drukt op de juiste toets op de controller voordat de tijd om is!", oehoe-de Uil.

"Als je bijvoorbeeld op de PIJL OMLAAG drukt, kies je de schaar..., wil je suiker in je thee?", vroeg Uil en hij schonk hete thee in een kopje voor Teigetje. "Maar ik bent in de war. Hoe win ik dan?", vroeg Teigetje, die het nog steeds niet snapte. "Ach, mijn beste vriend, dat is eenvoudig!", lachte Uil en hij zette de theepot terug op de tafel die in de hoek stond. "Een steen maakt de schaar bot, de schaar knipt het papier stuk en het papier bedekt de steen! Dus als jij de schaar kiest en ik de steen, dan win ik want mijn steen maakt jouw schaar bot!" "Suiker?" En met deze uitleg begonnen Teigetje en Uil aan een spelletje Steen- Schaar- Papier...

HET SPEL TEIGETJES AVONTUUR

Kaart van het bos

"Een kaart-noemme-ze-ditte?", zei Teigetje terwijl hij naar de kaart op de tafel staarde. "Kijk, dat is een kaart van het Honderd Bunder Bos!", zei Uil. "Je hebt hem nodig zodat je niet verdwaalt in het Honderd Bunder Bos!", oehoe-de Uil. "Teigetjes verdwalen niet, weet je dat dan niet!", antwoordde Teigetje. "Och kom nou, men weet nooit wanneer een goede kaart van pas komt!", zei Uil.



"Nu Teigetje, het is verschrikkelijk eenvoudig! Men drukt gewoon op de richtingstoets LINKS of RECHTS om naar verschillende gebieden op de kaart te gaan. Als je op de A-toets drukt, ga je naar het gekozen gebied!", ging Uil verder. "Maar je kunt alleen naar de gebieden gaan die gekleurd zijn op de kaart!", en hij wees het eerste plaatje op de kaart aan. "Als de gebieden niet gekleurd zijn, dan ben ik bang dat je eerst het voorgaande niveau moet uitspelen!", lachte hij.

"Oh ja, bijna vergeten te vertellen: als men een gebied op de kaart heeft geselecteerd, dan geven de pictogrammen aan hoeveel honingpotten je moet verzamelen in dat niveau!" "Hier Teigetje, deze kaart is nu de jouwe!", zei Uil toen hij hem de kaart gaf. "Hmmm", zei Teigetje, zijn nieuwsgierigheid nu volledig op de mooie tekeningen gericht.

NIVEAU 1:	Het avontuur begint
NIVEAU 2:	Nacht met een Staartje
NIVEAU 3:	Konijn zegt
NIVEAU 4:	Een Stormachtige Dag
NIVEAU 5:	Geheimzinnige Bomen en Bezige Bijen
NIVEAU 6:	Poeh-stokjes
NIVEAU 7:	Aan de overkant van de Kikkervijver
NIVEAU 8:	Teigetje, de kol en de kleding
NIVEAU 9:	Papier, Schaar, Uil

HONING VERZAMELEN

"Wat een spannend avontuur", dacht Teigetje terwijl hij over een bospaadje sprong. Opeens, hij keek niet eens waar hij heen ging, botste Teigetje tegen Uil. "Oef!", riep Teigetje. "Ah, Teigetje, ouwe jongen. Schitterende dag, niet?", zei Uil. "Als het je lukt genoeg honingpotten te verzamelen in elk niveau, laat ik je doorgaan naar het volgende. Anders zal ik je vriendelijk verzoeken er nog meer te vinden!"

GEHEIME GEBIEDEN

"Tsss! Juist!", zei Govert terwijl hij opdook vanuit de grond vlak voor een geschrokken Teigetje. "Ik dacht laat ik maar even langs wippen en je een tsj... handje helpen, tsj", zei Govert die er dapper uitzag. "Verspreid in het bos heb ik een heleboel geheime gebieden gevonden met honingpotten!"



"Als je op zoek gaat, zul je ze vinden! Ahhh...", en op dat moment viel Govert recht in het gat waar hij eerst uit was gekomen. Uit het gat kwam het geluid van potten en pannen die over de vloer rolden. "Geheimen zeg je", zei Teigetje en hij wreef eens over zijn kin. "Nou, geen tijd om pootjes te draaien, ik moet honingpotten gaan verzamelen, joe-hoe!" En zo sprong Teigetje het Honderd Bunder Bos in op zoek naar honing.

DE CONTROLEPUNTEN

"W..w..wat was dat?", vroeg Teigetje trillend, terwijl hij zich stevig vasthield aan een vreemde houten wegwijzer - een controlepunt. "Oh, malle Teigetje, wees niet bang", lachte Janneman Robinson vriendelijk. "Als je iets naars aanraakt, word je bang en verlies je je moed." Janneman Robinson knielde neer voor Teigetje en aaidde hem over zijn kop. "Maak je geen zorgen als je al je moed verliest. Je moet dan gewoon naar het laatste controlepunt terugrennen en aan mij denken." "Ik kan je dan al je moed teruggeven en dan kun je weer verdergaan", grinnikte Janneman Robinson.

HET FOTOALBUM

"Alsjeblijft knul. Als je foto's in het Honderd Bunder Bos vindt, moet je ze pakken en in dit fotoalbum plaatsen", zei Uil, al rommelende in de enorme hoeveelheid voorwerpen die opgeslagen lagen op zijn zolder. "Hé, hartstikke bedankjewel Uil", zei Teigetje en hij genoot verwonderd van zijn nieuwe cadeau. "Als ik het me goed herinner, en ik moet toegeven dat het al een tijdje geleden is", kuchte Uil. "Om het album te OPENEN hoeft je alleen maar op de A-TOETS te drukken en met de JOYSTICK kun je de pagina's omslaan." Hij nam een slokje van zijn thee. "En als je de foto's van dichtbij wilt bekijken, raad ik je aan een monocle te gebruiken... oehoe, jazekeer hoor!"

"Teigetjes gebruiken die monocle-dingetjes niet!!" zei Teigetje. "Echt waar? O jeel!", antwoordde Uil. "Oké, probeer dan maar op de A-toets te drukken om in te zoomen op een pagina en druk dan nog een keer op de A-toets om weer uit te zoomen", zei Uil. "Geen monocle?!... Wat bijzonder vreemd..."

"Dus waar precies vind je die foto's?" vroeg Teigetje en hij liet een suikerklontje vallen in zijn thee. "Och, mijn lieve jongen, de foto's liggen overal verspreid in vier stukjes in het Honderd Bunder Bos", lachte Uil. "Verzamel gewoon de vier stukken van elke foto in elk niveau en ze verschijnen in je fotoalbum! Ik kan me wel zoiets herinneren dat je drie foto's in elk niveau moet verzamelen en dat die verspreid liggen als twaalf afzonderlijke delen!", zei Uil, die zich wanhopig het verhaal probeerde te herinneren. "Om alle foto's te verzamelen moet je eerst het niveau uitspelen en o, de chronometer laten werken. Dan



verschijnt de tweede set foto's. Maar je moet eerst alle honingpotten verzamelen van het niveau en je vriendjes helpen als je ze ziet, voordat de derde set foto's verspreid worden!" Uil leunde achterover in zijn grote stoel en keek naar het raam. "Heb ik je ooit al eens verteld over die keer dat..." Teigetje was al stilletjes door de voordeur naar buiten geglipt op zoek naar foto's en natuurlijk de honing. Terwijl hij wegsprong van de boomhut, kon hij nog steeds het gemompel van Uil horen die verderging met zijn verhaal en niet in de gaten had dat Teigetje al weg was.

TEIGETASTISCH!

Het spelscherm

Plotseling stopte Teigetje. Roe stond voor hem en keek nieuwsgierig naar de bovenkant van het scherm. "Hoe gaat-ie, Roetje-jongen?", vroeg Teigetje, die nu ook die kant op keek. "Hallo Teigetje. Kijk daar eens naar", zei Roe, terwijl hij naar rechtsboven in het scherm wees. "Wat is dat?" vroeg Roe. "Da's eenvoudig, Roetje-jongen! Het getal in de honingpotten geeft aan hoeveel honing ik heb verzameld in dit niveau en mijn bui geeft aan hoeveel moed ik nog overheb." Teigetje lachte en ging verder: "En op de kaart geeft een klein plaatje weer hoeveel stukken van een foto ik heb gevonden. Joe-hoe!"



TEIGETJES

M..M..M..MOEDMETER

"Teigetje, wat is een moed?", vroeg Roe. "Dat weet ik niet zeker, Roetje-jongen", zei Teigetje terwijl hij zijn kin krabde. Op hetzelfde moment kwam lejoor te voorschijn van achter een grasachtig heuveltje. "Dat is makkelijk", zei lejoor niet erg enthousiast. "Moed zorgt ervoor dat je niet bang wordt. Als Teigetje al zijn moed verliest, zal hij terugrennen naar het dichtstbijzijnde controlepunt." "Hoe verliest Teigetje zijn moed?", vroeg Roe. "Door bramen, woezels en andere enge dingen aan te raken", zei lejoor die

langzaam de andere kant oliep. "Dat is belachelbaar!", zei Teigetje. "Wij Teigetjes zijn de moedigsten!", protesteerde Teigetje en hij liep vol vertrouwen en met opgeheven kop naar een boomstronk. "Teigetjes zijn voor niks bang! Grrr!", verkondigde Teigetje. "Zelfs niet voor egels...Argh! Een egel!", gilte hij en hij stapte bijna op een egel die te voorschijn was gekomen uit een struik die voor hem stond. "Een egel!!!", schreeuwde Teigetje opnieuw en hij klom in een boom. Roe giechelde toen de



egel omhoogkeek naar het vreemde gestreepte oranje wezen dat in de boom zat te bibberen, vervolgens lachte en langzaam doorliep naar een hoop bladeren aan de andere kant van het pad.

TEIGETJE BESTUREN

Uil leunde achterover in zijn stoel en haalde deel vier van de "Encyclopedie Teigerius" te voorschijn. "O-hoe!", riep Uil toen hij het grote boek opende. "Ik was wat oude delen in mijn bibliotheek aan het bestuderen, toen ik per ongeluk "Genus Teigerius" tegenkwam". "Hier staat dat Genus Teigerius, dat ben jij Teigetje, zichzelf kan besturen door op de richtingstoets te drukken of door de linker analoge joystick te gebruiken," en hij ging verder: "druk gewoon op de richtingstoets links/rechts of duw de linker analoge joystick in de richting waarheen men wil springen!"

"Door op de A-toets te drukken, gaat men springen en door de A-toets ingedrukt te houden, springt men nog wat hoger! Prachtig, vind je niet? Welnu, men kan ook bukken, door op de B-toets te drukken. Met een druk op de START-toets pauzeert het spel", zei Uil leergierig. "Pauzeren... wat een grappige gedachte!"

"Ahum... Er staat verder dat men automatisch een richel vastgrijpt als men een sprong niet goed uitvoert!" "Ja, inderdaad!", dacht hij bij zichzelf. "Men kan de besturingsinstellingen wijzigen via de optie BESTURING", concludeerde Uil en hij sloot het grote boek met een klap. "Nu je het zegt, ik herinner me dat mijn oom Frederik ooit iets heeft verteld over de besturingsinstellingen", zei Uil terwijl hij weer gemakkelijk in zijn stoel ging zitten en naar het plafond keek. "Wat zei hij nou ook alweer, o ja...." En terwijl Uil helemaal in zijn verhaal opging, wiebelde Teigetje heen en weer in zijn stoel.

EXTRA VAARDIGHEDEN

"O jee", zei Uil en daarvan schrok Teigetje wakker die in slaap was gevallen in de stoel. "Hier staat dat Teigetjes twee soorten vaardigheden kunnen verdienen die ze in het begin niet hebben. Men kan de Accordeonsprong verdienen door een uitdaging te winnen in niveau zes en men kan een speciale sprong verdienen met flapperende armen in niveau drie", zei Uil terwijl hij door het boek bladerde. "Laten we eens kijken," mompelde Uil in zichzelf, "er moet hier staan hoe je deze sprong uit moet voeren... ah, ja, hier staat het!"

"Om wat verder te komen bij het springen, druk je steeds weer op de A-toets", oehoe-de Uil.



Teigetje stond over zijn kin te wrijven. "Accordeonsprong, zei je? Wat is dat precies?" fronste hij. "Haha", lachte Uil. "Het is vrij eenvoudig, jongen. Men kan hoger springen door de staart te gebruiken om meer hoogte te krijgen. Men houdt gewoon de vinger op de Z-toets om de staart op te winden en laat deze toets op het juiste moment los. Als men op de richtingstoets links of rechts drukt, kan men de richting aangeven waarin men wil springen!", zei Uil en hij liet Teigetje een instructietekening uit het oude boek zien:

"Teigetastisch! Da gaat-ie.. joe-hoeoeoeoe...", gilte Teigetje terwijl hij uit het raam van het boomhuis vloog. Arme oude Uil bleef knipperend in het stof achter. Uil vroeg zich af: "O jee, kwam dat door iets wat ik gezegd heb?"

HOOFDFIGUREN

Winnie de Poeh

Wat is Winnie de Poeh een malle oude beer met zijn lichaam en hoofd vol dons. Een eenvoudige beer die van simpele dingen houdt en dan het meest van honing. Poeh houdt zoveel van honing dat hij daardoor altijd in lastige situaties belandt.

Teigetje

Zijn bovenkant is van rubber gemaakt en de onderkant van springveren. Hij is springerig, stuiterig, zwaaiërig, draaiërig en leuk, leuk, leuk. Teigetje doet altijd waar Teigetjes de beste in zijn.

Konijn

Konijn vindt het leuk dingen te organiseren en voor zijn mooie tuin te zorgen. Tenminste, totdat Teigetje langs komt springen! Het grootste deel van de dag brengt hij door met het proberen te vermijden van Poeh rond etenstijd en door Teigetje besprongen te worden.

Uil

De wijze oude uil, een welbespraakte kerel die net zoveel kennis als verhalen bezit. Uil is een liefhebber van thee en iedereen vindt hem de wijste in het Honderd Bunder Bos.

Knorretje

Knorretje is een klein, angstig dier en is net zo nerveus als hij intelligent is. Knorretje is Poeh's beste vriendje en speelt het liefst de hele dag Poeh-stokjes of paardebloemen blazen met Poeh.



Iejoor

Iejoor is een oude ezel die volgepropt is met zaagsel en het liefst op zichzelf is. Hij is zeker niet de snelste in het bos en hij verliest altijd zijn staart!

Kanga

Mevrouw Kanga gaat iedere dinsdag naar Poeh's huis om hem te leren springen!

Roe

Roe, de lieve spring-in-'t-veld van Kanga, is gek op spelen en het nadoen van zijn held Teigetje! En wat een leraar heeft Roe! Er is geen betere springer om het Roe te leren!

Govert

Een bouwer, graver en sloopexpert die nooit kijkt waar hij heen gaat!

FIGUREN WAAR JE NIET MEE KUNT SPELEN

Uil haalde Teigetje eindelijk in. "Beste Teigetje, er zijn nog een paar dingen die ik vergeten ben te zeggen! Wees voorzichtig als je in het bos waagt. Er zijn daar goede, maar ook een paar slechte wezens! Ik noem er een paar op."

De Bijen

"Pas ten eerste op voor bijen!", zei Uil. "Als je er een ziet, moet je wegrennen! Hun steek is niet plezierig!"

Vleermuizen

"Van vleermuizen word je een beetje getikt", zei Uil. "Je moet oppassen voor deze vliegende lastposten!"

Lolifanten & Woezels

"Olifanten en Wezels zijn geweldige beesten, mijn beste jongen! Ze wonen diep in het bos en zijn er in elke vorm en omvang." "Lolifanten en Woezels zeg je?", onderbrak Teigetje terwijl hij over zijn kin wreef. "Nee, Olifanten en Wezels", verbeterde Uil. "Dat zei ik", hield Teigetje vol, "Lolifanten en Woezels." "Ja, precies", kuchte Uil. "Wees voorzichtig. Ze kunnen behoorlijk zwaar zijn! Gebruik een touw om ze naar huis te leiden, maar misschien komen ze vanzelf naar je toe als je ze fluit!", lachte Uil.



Schildpad

"Och jeetje, een schildpad! Ik herinner me dat iemand me ooit vertelde dat ze op de ruggen van schildpadden sprongen als ze de kikkervijver over moesten steken!", vertelde Uil en hij plaatste zijn vleugel op zijn kop. Teigetje, die helemaal opgewonden was voor het komende avontuur, sprong naar de deur. "Spring gewoon op hun rug en ze brengen je naar de overkant!"



TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Ubi Soft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over onze nieuwste spellen, tips, hulp en technische ondersteuning. Eén van die manieren is onze website: <http://www.ubisoft.com>.

Je kunt ook contact opnemen met de Ubi Soft klantenservice via telefoon en e-mail. Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem waar je mee zit.

In Nederland:

Telefoonnummer: 0900 - 202 6766 (50 cpm.)

Tijden: maandag tot en met vrijdag van 09:30 tot 18:00 uur

E-mail: techsupport@ubisoft.nl

In België:

Telefoonnummer: 02 - 73.25.57.7

E-mail: hotmail@ubisoft.be

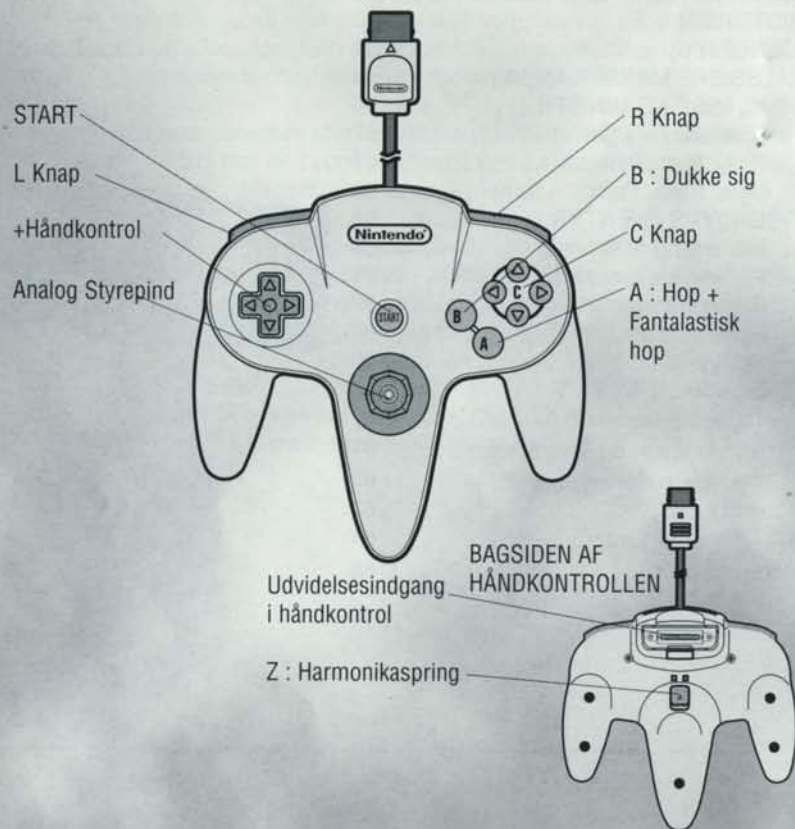


INDHOLD

INDSTILLINGER TIL SPILLEENHEDEN	52
HISTORIEN	53
'MENUER'	54
KALSSISKE MINISPIL MENU	54
DE KLASSISKE MINISPIL	56
Ninka Ninus siger	57
Peter Plys pinde	57
Ugle, Saks, Papir	58
TIGERDYRS EVENTYR	58
Indsamling af honning	59
Hemmelige områder	59
Kontrolpunkterne	59
Familiefotoalbummet	60
Spilleskærm	60
Tigerdyrets T... T... T...	61
Tapperhedsmål	61
Sådan styrer du Tigerdyret	61
Yderligere egenskaber	62
Hovedfigurer	63
Ikke-spilbare figurer	64
Medvirkende	66



INDSTILLINGER TIL SPILLEENHEDEN



HISTORIEN

På en dejlig varm solskinsdag, mens Peter Plys gik og puslede hjemme hos sig selv, fik han en idé. Han ville holde en stor fest for alle sine venner, fordi de var, ja, hans venner!

Plys begyndte at dagdrømme. "Jeg kan holde en stor fest for alle mine venner," tænkte han. "Og så får jeg jo en hel masse honning! Mmmm. Plys spekulerede på, hvordan han skulle få fat i nok honningkrukker til festen. Pludselig, "Uff!" kom Tigerdyret hoppende ind i Plys' hus og snublede over de tomme honningkrukker og ramlede lige ind i Plys. "Halløj! Jeg hedder Tigerdyr! T-I-G errr dyr! Det er mig!"

Plys, der nu lå på ryggen med Tigerdyret oven på maven, kiggede op. "Jeg ved det godt... Du er ramlet ind i mig masser af gange." Tigerdyret rullede væk fra Plys og lige ind i en krukke fuld af klæbrig honning. "Jeg skal nok tage den af!" sagde Plys og prøvede febrilsk at trække honningkrukken af Tigerdyrets ben. Men i stedet fløj han tilbage ind i en bunke tomme krukker. "Øv," sagde Plys. Den dæmpede stemme kom fra honningkrukken, der nu sad godt fast på hans hoved. "Bvadrl!" sagde Tigerdyret. "Hvad er det ved det klistrede stads, du så godt kan lide?" spurgte han, mens han prøvede at få den klæbrige honning af. "Tigerdyr," sagde Plys, som nu havde endnu en strålende idé, "vil du samle så mange honningkrukker, som du kan, for mig? Jeg vil gerne holde en stor fest for alle mine venner!" sagde Plys, som var meget stolt over sit eget forslag. "Selvfølgelig vil jeg da det, Plys. Indsamling af honningkrukker er det, Tigerdyr er bedst til!" sagde Tigerdyret ophidset.

"Nå, der er ikke tid til at dase, jeg skal på jagt! H-H-F-N hej, hej for nul!" Og dermed hoppede Tigerdyret af sted ud på sit eventyr, mens Plys glad og velfornøjet fortsatte med at spise løs af honningen i krukken, der stadig sad godt fast på hans hoved.

Velkommen til Tigerdyrets honningjagt Manual.



Jeg fandt den her bog, der beskriver noget, som kaldes 'Åbningsmenu',” sagde Ugle og pustede støvet af den store læderindbundne bog, der var lige så gammel som Hundredemeterskoven. “Den har været i familiens eje i århundreder!” fortalte Ugle stolt, mens han satte en monokel for øjet. “Lad mig se...” sagde Ugle, mens Tigerdyret, der så småt begyndte at kede sig, gable og sank længere ned i den gamle stol.

‘MENUER’

Tigerdyrets Eventyr

“Åh, hovedmenuen,” sagde Ugle. “Her kan du vælge en af følgende muligheder,” sagde Ugle og stirrede på siderne. “Lad mig se. Der er TIGERDYRETS EVENTYR. Det er der, hvor man tager ud for at finde honning!” Ugle fulgte ordene med sin vingespid. “Når du har truffet dit valg, skal du vælge enten ‘Nyt Spil’ for at starte på et nyt eventyr eller ‘Hent Spil’ for at spille videre fra det sted, du kom til, da du spillede sidste gang.”



Sådan henter og gemmer du spil

“Hvis du vil hente et gemt spil, skal du bare trykke på ‘Hent Spil’ i menuen og vælge det gemte spil, som du gerne vil hente ved at trykke på A-knappen.. For at gemme et spil skal du bare trykke på ‘Gem Spil’ i menuen og vælge et af de tomme gem slots! Når du trykker på A-knappen, bliver dit spil gemt i det valgte felt,” sagde en stadig mere fascineret Ugle. “Gemme- og Hente-slots er vist med et billede af et træ. Et træ, der skifter farve, når man har gemt et spil,” fortalte Ugle. “Det må jeg nok sige. Smart!”

KLASSISKE MINISPIL MENU

Ugle, der stadig sidder mageligt i sin stol, fortsætter med at læse op fra bogen, mens Tigerdyret er ved at glide ned af stolen. “Næste mulighed er de Klassiske Minispil, hvor man kan spille sammen med sine venner. Kig på side 56 for at læse om reglerne”, sagde Ugle og holdt et øjebliks pause for at kontrollere indholdet på den side. Og så kluklo han for sig selv.

Indstillinger

“Under Indstillinger kan man justere indstillingerne for spillet,” sagde Ugle og bladrede, mens Tigerdyret pludselig rejste sig op i stolen, som om han aldrig havde været faldet i søvn. Ved at vælge enten ‘Lydeffekter’ eller ‘Musik’ kan man justere lydstyrken ved at trykke på Venstre eller Højre Knap på

spilleenheden for at skrue op eller ned for lydstyrken. Man kan ændre lydindstillinger i spilmenuen.” Tigerdyret begynder at gabe igen, lukker sine øjne, og hans trætte hoved og slappe, slaskede krop hælder sagte forover.

“Under Skærmindstillinger kan man justere, hvor skærmen skal være, ved at trykke på styreknapperne,” sagde Ugle og nippede til teen i koppen uden at være klar over, at Tigerdyret var ved at falde forover.

“Under Spilleenheder kan man vælge andre spilleenheder end dem, der blev omtalt tidligere”, sagde Ugle og lukkede bogen. “Fascinerende, synes du ikke?!” udbød Ugle, idet Tigerdyrets hoved røg pladask ned i hans te. “Åbenbart,” hviskede Ugle.



DE KLASSISKE MINISPIL

Ugle bladrer om på næste side og stirrer på de tre billeder gennem sin monokel, og så fortsætter han med at læse højt for Tigerdyret. "Der står her, at man kan spille et hvilket som helst af de tre klassiske minispil med op til fire spillere!" sagde Ugle og så et kort øjeblik op fra bogen. Hvis to spillere ønsker at spille med én spilleenhed, må den ene bruge styreknapperne; op, ned, venstre og højre på spilleenheden for at styre minispillet. Den anden spiller må bruge Trekant, Cirkel, Kryds og Firkant knapperne (instruktioner til menuen for at bevæge sig bliver vist på skærmen). Hver spiller bruger sin egen controller

"Find det spil, du vil spille ved at bruge styreknapperne og tryk på A-knappen for at vælge det. Dernæst kan man så vælge, hvilken sværhedsgrad man ønsker, for at spille enten den lette eller svære version af spillet!"

"Når du har valgt sværhedsgrad, skal du vælge, hvor mange der skal være med," forklarede Ugle, der nu var dybt koncentreret, og således ikke bemærkede, at Tigerdyret tabte en sukkerknald ved siden af sin kop. Sukkerknalden røg ind under et bord nærvæd.

Ugle, der nu peger på tegninger i bogen, læser videre. "Bemærk de interessante ikoner, der beskriver, hvad hver enkelt del af spilleenheden bruges til. Et rødt kors indikerer, at den spiller allerede er valgt, mens den lille pote indikerer, at figuren er computerstyret.

Er teknologien ikke bare fantastisk nu om stunder? Jeg kan huske engang, da onkel... Åh, nu kan jeg ikke huske hans navn. Hvad var det nu?" sagde Ugle og sad eftertænksomt et øjeblik. Til sidst sagde han "Nå, pyt!"

Der står her, at man bruger CONTROL PIND til at vælge de figurer, man ønsker at spille imod og trykker på A TASTEN, når man er tilfreds med valget..." Samtidig kravler Tigerdyret rundt under bordet og prøver på at få fat i sukkerknalden, da han kommer til at vælte bordet. Globusen falder ned på gulvet og triller forbi en upåvirkelig Ugle, som fortsætter med at læse op fra bogen.



"Læs beskrivelserne af de tre klassiske minispil senere i manualen for at få nærmere oplysninger om spillene," sagde Ugle, samtidig med at Tigerdyret endelig får indhentet globusen. "Det må jeg nok sige! Det er jo pæretet," siger Ugle, mens han lukker bogen, fjerner monoklen og kigger op, samtidig med at det lykkes Tigerdyret at stille globusen tilbage på bordet og sætte sig i stolen med tekoppen i hånden.

1. NINKA NINUS SIGER

Tigerdyret kom hoppende ind i Ninka Ninus' have og maste alle planterne og grøntsagerne og væltede trillebøren. "Halloj, Ninka Ninus, jeg er Tigerdyr. T-I-G errr dyr..." "Lad være med at stove det, " afbrød Ninka Ninus ham. "Åh nej. Se nu... min... min smukke have!" udbød han, mens han betragtede de skader, Tigerdyret havde anrettet. "Ja, puha! Her er godt nok rodet, hva'?" fnøs Tigerdyret. Ninka Ninus, der stadig er frustreret, sætter sig i sin stol og sukker, "Okay, Tigerdyr, lad os lege en leg. Jeg trænger til noget, der kan berolige mig lidt." "Mægtigt!" råbte Tigerdyret. "Jeg elsker at lege!! Hvad skal jeg gøre?!" sagde han og hoppede op og ned på stedet. "Hold godt øje med de grimasser, jeg laver, Tigerdyr," sagde Ninka Ninus, "og inden tiden udløber, tryk på de korresponderende PILE på controlleren til den sekvens af PILE, der vises over mit hoved, hver gang jeg laver en grimasse. Hvis jeg viser en VENSTRE PIL, skal du desuden trykke på C TASTENS VENSTRE PIL. Og når jeg viser en HØJRE PIL, skal du trykke på C STENS HØJRE PIL.. Legende let, ikke sandt?!"

"Det er en smal sag, Ninka Ninus, gamle jas... hoo-hoo!" beroligede Tigerdyret ham. "Javist," sagde Ninka Ninus, som nu gjorde sig klar til at lave den første grimasse.

2. PETER PLYS PINDE

"Halloj! Jeg er Tigerdyr! T-I-G errr dyr, det er mig!" sagde Tigerdyret og hoppede op på Peter Plys og satte sig til rette på hans mave. "Hej, Tigerdyr," sagde Plys, som var mere end vant til det her. "Hvad laver du, Plys?" spurgte Tigerdyret og hoppede ned fra Plys. "Jeg spiller Peter Plys pinde med Jakob." "Peter Plys pinde, siger du? Hmmm... Hvordan spiller man det?" spurgte Tigerdyret med hoppende og nysgerrig entusiasme. Hans opmærksomhed var nu rettet mod pindene, der drev ned ad åen. "Jo, ser du," sagde Plys. "Hver spiller smider en pind i åen på samme tid og omtrent det samme sted," forklarede Plys og samlede en pind op. "Det gælder simpelthen om at få sin pind til at komme først under broen!" sagde Plys med ophidset stemme. Men Tigerdyret lænede sig allerede ud over vandet med en pind i hånden. Jakob kiggede på og smilede.

"Kig på skærmen," sagde Plys, "og brug styreknapperne til at flytte pinden rundt på åen og tryk på A-knappen der, hvor du vil smide din pind. Husk at holde øje med strømmen i vandet og prøv at undgå de blå områder." Men det var for sent. Tigerdyret havde allerede smidt sin pind i vandet og var hoppet over på den anden side af broen for at se, hvor den



ville komme ud..." Du skal smide pinden samtidig med de andre," sagde Plys, der vidste, at det ville blive en lang dag...

3. UGLE, SAKS, PAPIR

Bemærk: det er kun muligt for op til 2 spillere at spille Ugle, Saks, Papir. "Det hele begyndte en dag, da..." "Fantastisk!" afbrød Tigerdyret, inden Ugle kunne fortælle sin historie. "Øhm, Ugle, hvad er det her Saks, Papir-haløj for noget?". "Det er jeg glad for, du spørger mig om!" svarede Ugle. "Det er en legende let, men uhyre morsom leg. Du skal vælge enten Sten, Saks eller Papir, når der er blevet talt til tre, og slå det, den anden person har valgt," sagde Ugle. Tigerdyret fulgte ikke rigtig med. "Man skal altså vælge enten stenen (C TASTENS HØJRE PIL), saksen (C TASTENS NED PIL) eller papiret (C TASTENS VENSTRE PIL) og trykke på den tilsvarende knap på sin spilleenhed, inden tiden er udløbet!" tudele Ugle.

"Når du trykker på X-knappen, svarer det for eksempel til saksen... Fløde og sukker i teen?" spurgte Ugle og skænkede varm te op i en kop til Tigerdyret.

"Nu er jeg forvirret. Hvordan vinder man?" spurgte Tigerdyret, som åbenbart stadig var lidt forvirret. "Min kære ven, det er såre enkelt!" grinede Ugle og stillede tekanden tilbage på bordet henne i hjørnet. "En sten slår saksen, saksen klipper i papiret, og papiret pakker stenen ind!". "Så hvis du vælger saks, og jeg vælger sten, vinder jeg, fordi min sten slår din saks!" "Sukker?" Og så begyndte Tigerdyret og Ugle at spille Sten, Saks, Papir

TIGERDYRETS EVENTYRSSPIL

Kort overskoven

"Er det her et af de dersens kort?" spurgte Tigerdyret og stirrede tomt på kortet, der lå på bordet. "Det er jo et kort over Hundredemeterskoven!" sagde Ugle. "Det skal du bruge, så du ikke farer vild i Hundredemeterskoven!! tudele Ugle. "Tigerdyr farer ikke vild, at du bare ved det!" svarede Tigerdyret. "Hold nu op. Man ved aldrig, hvornår man får brug for et godt kort!" sagde Ugle.

"Hør så her, Tigerdyr. Det er såre enkelt! Man skal bare trykke på venstre og højre styreknap for at flytte rundt på kortet. "Når du trykker på A-knappen, kommer du til det pågældende område!" fortsatte Ugle. "Men du kan kun tage til de områder på kortet, der er farvede!" forklarede Ugle og pegede på billedet



på kortet. "Hvis områderne ikke er farvede, er jeg bange for, at du bliver nødt til at klare det foregående niveau først!" lo han. "Åh, jeg glemte at sige, at når man er over et område på kortet, fortæller små ikoner dig, hvor mange honningkrukker du skal finde på det niveau!" "Her, Tigerdyr, nu er kortet dit!" sagde Ugle og gav ham kortet. "Hmmm," sagde Tigerdyret og fattede straks interesse for de flotte billeder.

NIVEAU 1:	Lad eventyret begynde
NIVEAU 2:	I nattens mulm og mørke
NIVEAU 3:	Ninka Ninus siger
NIVEAU 4:	En stormfuld dag
NIVEAU 5:	Mørke stier og travle bier
NIVEAU 6:	Peter Plys pinde
NIVEAU 7:	På den anden side af frødammen
NIVEAU 8:	Tigerdyret, heksen og garderobeskabet
NIVEAU 9:	Ugle, saks, papir

INDSAMLING AF HONNING

"Sikke et spændende eventyr," tænkte Tigerdyret, mens han hoppede af sted ad en skovsti. Tigerdyret, der ikke så sig for, stødte pludselig ind i Ugle. "Uuf!" stønnede Tigerdyret. "Åh, Tigerdyr, gamle jas. Pragtfuld dag, ikke sandt?" sagde Ugle. "Hvis du finder tilstrækkelig mange honningkrukker på hvert niveau, lader jeg dig fortsætte til det næste. Ellers beder jeg dig høfligt om at finde flere!"

HEMMEIGE OMRÅDER

"Shh! Halloj!" sagde Max Muldvarp, der dukkede op af jorden lige foran Tigerdyret, som var noget forbavset. "Jeg ville bare lige smutte herhen og give dig en shh... hjælpende hånd," sagde Max Muldvarp. "Jeg har fundet en masse hemmelige områder med honningkrukker overalt i skoven!"

"Hvis du leder lidt, skal du nok finde dem! Åhhh..." og i samme nu faldt Max Muldvarp lige ned i det hul, han var dukket op af. Lyden af pletter og pander, der hvirvlede rundt på gulvet, strømmede op af hullet. "Hemmelige, siger du," sagde Tigerdyret og gned sig på hagen. "Nå, der er ikke tid til at dase. Jeg skal ud og finde honningkrukker. Hoo-hoo!" Og så hoppede Tigerdyret af sted ind i Hundredemeterskoven på jagt efter honning

KONTROLPUNKTERNE

"H...v... hvad var det?" spurgte Tigerdyret rystende og klamrede sig til et besynderligt træskilt... et kontrolpunkt. "Du er skør,

Tigerdyr. Det er ikke noget at være bange for," lo Jakob hjerteligt. "Hver gang du rører ved noget væmmeligt, bliver du bange og mister lidt mod." Jakob lagde sig på knæ foran Tigerdyret og klappede ham på hovedet. "Og når du har mistet alt dit mod, skal du bare løbe tilbage til det sidste kontrolpunkt og tænke på mig." "Så giver jeg dig alt dit mod tilbage, og så kan du fortsætte," lo Jakob.

FAMILIEFOTOALBUMMET

"Værsgo, gamle jas. Hvis du finder nogle fotografier i Hundredemeterskoven, skal du tage dem med og sætte dem ind i det her fotoalbum," sagde Ugle, der stadig gik og rodede i de mange ting, han havde stående på loftet. "Tak, Ugle," sagde Tigerdyret og kiggede beundrende på sin nye gave. "Hvis jeg ellers husker ret, og det er ved at være længe siden nu!" hostede Ugle, "så for at ÅBNE albummet trykker man blot på A TASTEN og CONTROL PIND for at bladde siderne igennem," sagde Ugle og nippede til sin te. "Og hvis du vil kigge nærmere på fotografierne, vil jeg foreslå, at du tager monoklen på... Næmlich!"

"Jeg bruger ikke de dersens monokel-tingester!!" sagde Tigerdyret. "Det må jeg nok sige!" svarede Ugle. "Okay, så prøv at trykke på A-knappen for at zoome ind og tryk på A-knappen igen for at zoome ud," sagde Ugle. "Bruger ikke monokel?!... Ejendommeligt..."

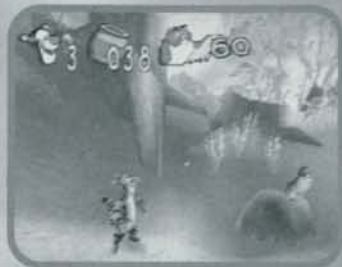
"Hvor finder man så de dersens fotografier?" spurgte Tigerdyret og kom en sukkerknald i sin te. "Jo, ser du, de ligger spredt overalt i Hundredemeterskoven," grinede Ugle. "Du skal bare finde de fire dele til hvert fotografi på hvert niveau, så dukker de op i fotoalbummet! Så vidt jeg husker, er der tre fotografier på hvert niveau. De ligger spredt rundtomkring i ni dele!!" sagde Ugle og prøvede desperat at komme i tanker om den historie, der knyttede sig til den. "Men du skal først finde alle honningkrukkerne på det niveau og hjælpe dine venner, når du ser dem, inden delene til fotografierne bliver spredt ud!" Ugle lænede sig tilbage i sin store, magelige stol og kiggede hen mod vinduet. "Har jeg nogensinde fortalt dig om dengang..." Tigerdyret var allerede listet ud ad hoveddøren for at lede efter fotografier og selvfølgelig honning. Da han hoppede væk fra træhuset, kunne han stadig høre Ugle sidde og mumle. Han var ikke klar over, at Tigerdyret var gået, og fortalte videre på sin historie.



FANTALASTISK!

Spilleskærm

Pludselig stoppede Tigerdyret. Kængubarnet stod foran ham og kiggede nysgerrigt op mod toppen af skærmen. "Hvad er der los, Kængubarn?" spurgte Tigerdyret og kiggede i samme retning. "Hej, Tigerdyr. Se der," sagde Kængubarnet og pegede op mod højre hjørne af skærmen. "Hvad er det?" spurgte Kængubarnet. "Det er da pærelet! Tallet i honningkrukken viser, hvor mange honningkrukker jeg har samlet på det her niveau, og et lille hoved af mig viser, hvor meget mod jeg har tilbage," grinede Tigerdyret og fortsatte "og på kortet viser et lille billede, hvor mange dele af et fotografi, jeg har fundet. Ju-huul!"



Tigerdyrets T...T...T...Tapperhedsmål

"Tigerdyr, hvad er mod?" spurgte Kængubarnet. "Det ved jeg ikke helt præcis," svarede Tigerdyret og kløede sig på hagen. Men i samme øjeblik dukkede Æsel op fra bag en lille græshøj. "Det er da let at svare på," sagde Æsel uden synderlig begejstring i stemmen. "Det er mod, der gør, at man ikke bliver bange. Når Tigerdyret mister alt sit mod, skal han løbe tilbage til det nærmeste kontrolpunkt."

"Hvordan kan Tigerdyret miste sit mod?" spurgte Kængubarnet. "Når han rører ved brombærbuske, vusler og andre væmmelige ting," sagde Æsel og traskede langsomt af sted i den modsatte retning. "Det er jo latterligt!" udbød Tigerdyret. "Tigerdyr er de modigste i hele verden!" protesterede Tigerdyret, mens han med stor selvtillid og oprejst pande vandrede hen imod en træstub. "Intet kan skræmme Tigerdyr! Grrr!" udstødte Tigerdyret. "Ikke engang pindsvin...Argh! Et pindsvin!..." skreg han og var ved at træde på et pindsvin, der var kommet ud af en busk lige foran ham. "Et pindsvin!!!" skreg Tigerdyret igen og for lige op i et træ. Kængubarnet fnisede, og pindsvinet kiggede op på det besynderlige orangestribede dyr, der sad skælvende i træet, smilede og fortsatte hen imod en bunke blade på den anden side af stien.

SÅDAN STYRER DU TIGERDYRET

Ugle lænede sig tilbage i den gamle stol og fandt bind 4 af "Encyclopædia Tiggerus" frem. "U-hul!" udbød Ugle og åbnede den store bog. "Jeg sad og nærlæste nogle gamle bøger fra mit bibliotek og faldt over "Genus Tiggerus". Der står



her, at Genus Tiggerus, det er dig, Tigerdyr, kan styre sig selv ved at trykke på styreknapperne eller venstre analoge pind," og han fortsatte. "Bare tryk på styreknapperne eller skub den venstre analoge pind i den retning, du ønsker at hoppe!"

"Når du trykker på X-knappen, hopper du. Og hvis du holder A-knappen nede, kan du hoppe lidt højere! Storartet, ikke sandt? Du kan sætte dig på hug ved at trykke på B-knappen. Hvis du vil holde en pause, skal du trykke på Start-knappen," sagde Ugle. "Pause... en tiltalende tanke!" "Øhm... Der står videre, at man automatisk griber fat i en kant, hvis man ikke bedømmer et hop korrekt!" "Det må jeg nok sige!" tænkte han. "Man kan ændre indstillingerne i menuen for 'spilleenheder'," konkluderede Ugle og lukkede den store bog i med et bump. "Jeg husker engang, hvor min onkel Terminus kommenterede en menu for spilleenheder," sagde Ugle og lænede sig tilbage i sin stol og kiggede op i loftet. "Hvad var det nu, han sagde? Nå ja..." Mens Ugle begyndte at fortælle historien, sad Tigerdyret og trippede i sin stol.

Yderligere egenskaber

"Nå da da!" sagde Ugle og forskrækkede Tigerdyret, som var faldet i søvn i stolen. "Der står her, at Tigerdyr kan gøre sig fortjent til to slags egenskaber, som de ikke har til at begynde med. Man kan få Harmonikaspringet ved at vinde en udfordring på niveau 6 samt få et specielt hop hvor Tigerdyret flapper med armene på niveau 3," sagde Ugle og bladrede i bogen. "Lad mig nu se," mumlede Ugle for sig selv. "Der må stå her, hvordan man udfører disse... ah, her står det!"

"For at opnå lidt mere højde, når man hopper, skal man trykke på A-knappen flere gange i træk," tudele Ugle.

Tigerdyret stod og gned sig på hagen. "Harmonikaspring, siger du? Det kender jeg altså ikke..." fnøs han. "Ha-ha," grinede Ugle. "Det er pærelet, gamle jas. Man kan hoppe endnu højere blot ved at bruge sin hale. Man skal bare holde fingeren på Z-knappen for at trække halen op og slippe den, når tiden er inde. Hvis du trykker på venstre eller højre styreknop, kan du selv bestemme, hvor du vil hoppe hen!" sagde Ugle, samtidig med at han viste Tigerdyret et diagram fra den gamle bog. "Tigerfantastisk! Så er det nu..." Juu-huuuuuuuuu..." råbte Tigerdyret, da han fløj ud ad vinduet i træhuset. Stakkels gamle Ugle sad tilbage og glippede med øjnene i støvet. "Du godeste! Var det noget, jeg sagde?" undrede han.



HOVEDFIGURER

Peter Plys

En fjollet, gammel bjørn. Både i sin krop og i sit hoved er Peter Plys fuld af fyld. En ganske almindelig bjørn, der elsker almindelige glæder, ikke mindst honning. Han er så glad for honning, at det ofte bringer ham i klisterede situationer.

Tigerdyret

Den øverste halvdel er af gummi, den nederste af elastikker. Ham er der krudt i, fut i, når han springer, hopper og tumler. Han er sjov, sjov, sjov. Og han gør altid det, tigerdyr er bedst til.

Ninka Ninus

Gamle Ninka Ninus elsker at have orden i tingene og at passe sin smukke have. Det vil sige, indtil Tigerdyret kommer hoppende forbi! Det meste af tiden bruger han på at undgå Plys omkring frokosttid og på at blive væltet omkuld af Tigerdyret.

Ugle

Den kloge, gamle ugle er en veltalende fugl, hvis viden svarer til den overflod af historier, han kan fortælle. Han ynder at drikke te. Og alle anser ham for den klogeste i Hundredemeterskoven.

Grisling

Grisling, der er et lille forskræmt dyr, er lige så nervøs, som han er intelligent. Han er Plys' bedste ven og elsker at lege Peter Plys pinde eller puste mælkebøtter sammen med ham.

Æsel

Et gammelt æsel, fyldt med savsmuld, som elsker at holde sig for sig selv. Han er bestemt ikke den hurtigste i skoven, og han taber næsten altid halen!

Kængu

Fru Kængu går hver tirsdag hen til Peter Plys for at lære ham at hoppe!

Kægubarnet

Kægubarnet, Kængus søde barn, elsker at lege og efterabe Tigerdyret, som er hans helt! Og sikken læremester at have! Ingen er bedre til at lære Kægubarnet at hoppe!



Max Muldvarp

En bygnings-, udgravnings- og nedrivningsekspert, der aldrig ser sig for!

IKKE-SPILBARE FIGURER

Ugle får langt om længe indhentet Tigerdyret. "Tigerdyr, gamle jas! Der var et par ting, som jeg glemte at nævne! Vær forsigtig, når du begiver dig ind i skoven. Der er både nogle gode og onde væsener! Jeg nævner nogle af dem."

Bierne

"Pas godt på bierne!" sagde Ugle. "Hvis du ser nogle, så løb! Det er ikke rart at blive stukket af dem!"

Flagermus

"De kan virkelig få ens hår til at flagre," grinede Ugle og var godt tilfreds med sin egen humoristiske sans. "Man skal tage sig i agt for disse flyvende plageånder!"

Feletantdyr & Vusler

"Min kære dreng, elefanter og væsler er væmmelige bæster! De bor dybt inde i skoven og findes i alle størrelser og former." "Feletantdyr og vusler?" afbrød Tigerdyret og gned sig på hagen. "Nej, elefanter og væsler," rettede Ugle ham. "Det var jo det, jeg sagde," insisterede Tigerdyret. "Feletantdyr og vusler." "Ja, netop," hostede Ugle. "Vær forsigtig. De kan være ret tunge! Følg dem hjem i snor, eller måske kommer de, hvis du fløjter!" grinede Ugle.

Skildpadde

"Ser man det. En skildpadde! Jeg husker, at jeg engang fik fortalt, hvordan nogen havde trådt på skildpaddernes skjold, når de skulle krydse frødammen!" sagde Ugle og lagde vingen oven på hovedet. Tigerdyret blev helt ophidset ved tanken om eventyret og begyndte at hoppe hen imod døren. "Bare spring på deres skjold, så kommer du tør-potet over



TEKNISK SUPPORT

Online Support :

Ubi Soft tilbyder support på vores produkter.

Du kan blandt andet finde hjælp på vores hjemmeside www.ubisoft.dk
Hvis du har et problem du ikke selv kan løse kan du sende en e-mail til :
support@ubisoft.dk

Andre muligheder for support:

Du kan også kontakte os via telefon, fax eller post

Telefon : +45 38 32 02 50

Fax : +45 38 33 34 49

Åbningstider : Mandag til torsdag 9:00 – 17:00

Fredag 9:00 – 16:30

Postadresse

Ubi Soft Entertainment Nordic A/S

Nordre Fasanvej 108, 4 sal

DK-2000 Frederiksberg



DISNEY INTERACTIVE

Director,
Product Development,
Console
DAN WINTERS

Producer
NICK BRIDGER

Associate Producer
WILLIAM "CHIP"
BEAMAN

Senior Artist
TOM BARLOW

Additional Artist
JASON CHAYES
Senior Lead Tester, QA
CARLOS SCHULTE

Senior Tester, QA
DOUGLAS JACOBS

NEWKIDCO

DAN FEINSTEIN
DYLAN FEINSTEIN
ROB GOLTZ
JEAN LIZOTTE
MARC NESBITT
PHIL TUCKER
BRADLEY SKALKA
NINA SKALKA

Packaging Design
MARCHING ANTS

DOKI DENKI

Studio director
PASCAL STRADELLA

Project manager
OLIVIER GAUDINO



Lead game design
MARC ALBINET

Art director and
graphic coordination
PIERRE BRACCONI

3D department
manager and wizard
EMRE YALINIZ

Programming manager
DENIS DUFOUR

Programming
JEAN CHRISTOPHE
CAPDEVILA
(LEAD CODE)
PIOTR ZAMBRZYCKI
DENIS ROUSSEL
JEAN VINCENT LAMY
MIKAEL MULLER
BENOIT NESME

Tool Programming
VINCENT TERRAILLON

N64 Conversion
RIVAGE GAMES
ERIC POMMEREUILL

Technical support
STEPHANE DE LUCA
DAVID AUDRAIN
FRED CONDOLO

Main character
animation and 3D
wizard
FRANÇOIS DELNORD

Rtc direction and
integration
JEAN-JACQUES
PONCET

RTC expert integration
JEAN-PHILIPPE MARAS

Design assistants
CHRISTOPHE GARNIER
PASCAL CAMMISOTTO

RTC Character's
animation and main
character movement
studies
BÉNÉDICTE PEYRUSSE
ANATOLE HUYNH VAN
PHUONG

RTC Character's
animation and layout
XAVIER LACOMBE

RTC Character's
animation
VINCENT BEAUFRÈRE
ROXAN CARLE
DAMIEN POUGHEON
JEAN CHRISTOPHE
SERME

Characters modelisation
FRANÇOIS BEUDIN

2D artwork and 3D
sets construction
OLIVIER RENAUDAT
DANIEL BALAGE
FABIEN GALLÉGO
NICOLAS ANDRY
ALBAN PERRET
GAËL CHAIZE
ALBERT VIDET
BÉATRICE
DESPERRIER
ERIC SKOURA

NPC animation
FRANÇOIS CHANCRIN

Scenaric programming
manager
HUGUES FOURNAISE

Scenaric programming
ROMUALD BEAUCAMP
FRED CAPUANO

Map lay-out
YANN LE PON
CYRIL BESSE
LIONEL
GRANDCLÉMENT
CHRISTOPHE
BRUNETTI

Sound effects
LAURENT FRICK

Music
GUILLAUME SAUREL
PHILIPPE CODECCO

Technical assistance :
ROMAIN GAUTHIER

N 64 Technical
assistance :
THOMAS COLIN
MANUEL LAUVERNIER

Tester
JEAN CHARLES PAUL

SPECIAL THANKS TO:
RENEE JOHNSON
(BE HONEST, IT WAS
FUN!),
SUE FULLER, JULIET
NEES, TODD NIELSEN,
RICK DEMPSEY, BETH
GLENDAY, RANDY
COPPINGER, NED LOTT,
TAMI WEBSTER,
KATE FARMER,
CATHERINE
DUPERRON, JENNIFER
WYATT, AND ALL IN
THE DISNEY
INTERACTIVE
QA GROUP.



