

Tiny Tiger



Welten voller Spaß und Spannung

Einleitung:

Tiny Tiger



TINY TIGER ist ein neues Knobelspiel in der Anmutung moderner Konsolenspiele. Bunt, liebenswert animiert, präzise steuer- und spielbar und ohne erhobenen Zeigefinger.

TINY TIGER macht jedem Spaß und bietet kurzweilige Unterhaltung auf hohem grafischen und spielerischen Niveau.

Finden Sie Ihren Weg durch märchenhafte Sandwüsten und undurchdringliche Steinlabyrinthe, bis Sie nach der Lösung vieler anregender Puzzle den Ausgang gefunden haben. Verschieben Sie Felsbrocken, um an Schlüssel zu kommen, die Ihnen noch mehr Türen öffnen, überqueren Sie einstürzende Brücken und nutzen Sie Sonderobjekte, die Ihnen helfen, wilde Schlangen zu bändigen oder Boxhandschuhe, Sylvester-raketen und Zeitbomben, um sich der ärgsten Widersacher zu entledigen. Schreckensmasken lassen die umherwandernden Monster in den verschiedenen Welten sogar denken, daß Sie einer der ihren sind und gehen Ihnen aus dem Weg.

4 Welten greifen die beliebtesten Themen auf, die seit Generationen für Spaß und Spannung sorgen: Im Dschungel, Unter dem Meer, In 1001 Nacht und Auf dem Mars.

Bezaubernde Grafik und witzige Animationen erschaffen eine Welt, die direkt einem Zeichentrickfilm entsprungen sein könnte. Gerüchtweise wird irgendwo in TINY TIGER sogar ein Cartoonfilm gedreht. In insgesamt 40 Leveln sind Gegner auszutricksen, Fallen zu umgehen, Rätsel zu lösen und Ausgänge zu finden. Erklimmen Sie Hügel, durchsteigen Sie außerirdische Schluchten, werfen Sie Steine von oben auf Gegner oder benutzen Sie Brücken und fliegende Teppiche, um entlegene Stellen zu erreichen. Rollende Steine werden erst von einem festen Hindernis gestoppt und verursachen so manchen Dominoeffekt, Katapulte, Trittschalter oder Teleporter verfrachten Sie quer durch die bunten Welten und eine große Vielzahl weiterer Überraschungen sorgen für nicht enden wollenden Spielspaß.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem Produkt.



Systemanforderungen:

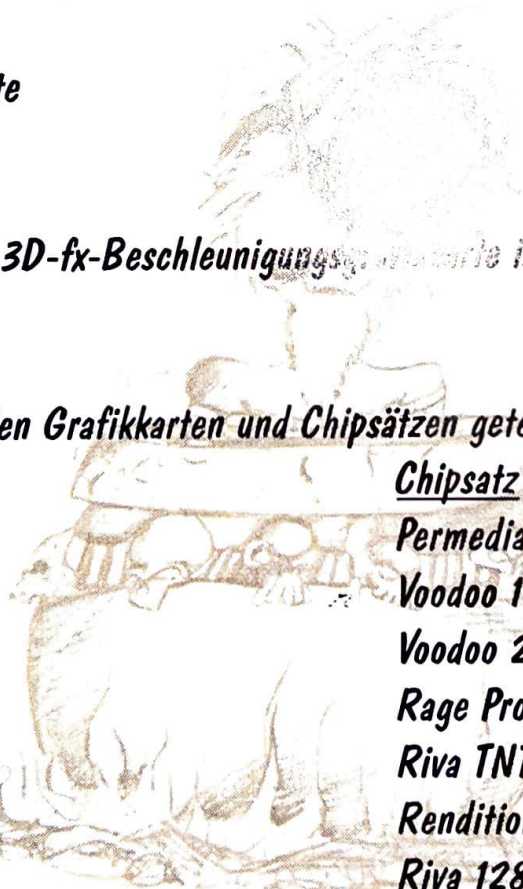
Zum Betrieb des Spieles sollten Sie einen Rechner benutzen, der über mindestens folgende Ausstattung verfügt:

- Pentium 166Mhz (empfohlen Pentium II 233 Mhz)
- 32 MB Speicherausbau (empf. 64MB)
- Direct3D Grafikkarte (oder 3D-fx)
- 2x speed CD-ROM Laufwerk
- DirectX kompatible Soundkarte
- Windows'95

Übrigens: bei Benutzung einer 3D-fx-Beschleunigungskarte ist „Tiny Tiger“ auch schon auf einem Pentium 133 gut spielbar.

„Tiny Tiger“ wurde auf folgenden Grafikkarten und Chipsätzen getestet:

<u>Karte</u>	<u>Chipsatz</u>
Diamond Fire GL 1000 pro	Permedia 2
Monster 3D	Voodoo 1
Monster 3D II	Voodoo 2
ATI 3D Rage Pro	Rage Pro
Diamond Viper 550 16 MB	Riva TNT
Jazz Multimedia Outlaw	Rendition V2200
Diamond Viper 330	Riva 128
SIS 3626	SIS 3626
Yakumo Alliance	Voodoo Rush
Creative Labs 3D Blaster	Rendition 1000



Sollten Sie eine andere als die vorgenannten 3D-Grafikkarten besitzen, die aber einen der aufgeführten Chipsätze besitzt, wird das Spiel höchstwahrscheinlich auch auf dieser Grafikkarte funktionieren.

Grundsätzlich sollten Sie stets sicherstellen, daß Sie

a) die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte installiert haben

b) DirectX installiert haben.

Andere 3D-Grafikkarten und Chipsätze müssen dem Direct3D-Standard von Microsoft entsprechen. Das ist wichtig, da insbesondere einige ältere Karten die Bezeichnung „3D“ im Produktnamen führen, diesem Microsoft-Standard jedoch nicht entsprechen.

Die Geschichte:

Das Leben eines Tigers könnte so entspannend und ausgeglichen sein. Besonders wenn man wie Tiger Tom auf einer versteckten Insel (ohne Touristen), am Rande eines geheimnisvollen Dschungels lebt. Hier gibt es keinen Lärm, keinen Stress oder sonstige Unruhen. Eines Tages jedoch, als unser fauler Tiger mal wieder unter den Schatten der Südseepalmen in seiner Hängematte schlummerte, sollte sich die gewohnte Ruhe verabschieden.

Alles fing mit einem kleinen lästigen Moskito an. Der setzte sich frecherweise auf Toms Nasenspitze. Der wurde von dem Kribbeln natürlich wach und schnappte sich, mit blitzschneller Tigerreaktion, den Störenfried. Um den Moskito in nächster Zeit nicht mehr zu begegnen, schleuderte Tom diesen mit voller Wucht Richtung Wolken. Doch was war das da am Himmel? Da schwebte doch in aller Ruhe ein Luftballon. Zufälligerweise raste der Moskito genau mit seinem kleinem Stachel in diesen hinein. Nach einem kurzen aber lauten Knall fiel das Gebilde vom Himmel, genau in Toms Hängematte und somit in seine Hände. Eine zweite Überraschung sollte folgen. An dem Luftballon hing eine Flaschenpost. Hastig öffnete der Tiger diese und las deren Inhalt. Oh nein! Die Nachricht kam von seinem alten Freund "Whoofy" aus dem Dunkelwald. Wesen von einem anderen Planeten hatten ihn wohl entführt. Aber warum sollten diese so etwas machen ? Hatte vielleicht Whoofy's alter Widersacher "König Rüdiger" damit zu tun ? Egal.

*Es war Zeit, den alten Kumpel da rauszuholen. Jetzt mußte der Tiger zuerst mal eine Rakete finden.
Werden Sie ihm dabei helfen ?*

Starten des Spiels:

Wenn Sie die Windows-Oberfläche vor sich haben, legen Sie die Tiny-Tiger-CD in Ihr CD-ROM Laufwerk ein und warten, bis das Begrüßungsfenster erscheint. Hier können Sie nun wählen, ob das Spiel direkt von der CD aus gespielt werden soll, oder ob einige Daten auf Ihre Festplatte gespeichert werden dürfen. Das beschleunigt später den Ladevorgang. Falls Sie keinen DirectX-Treiber installiert haben, klicken Sie auf "DirectX/Installation".

Das Hauptmenü:



Neues Spiel:

Hier gelangen Sie in den Spielerauswahlbildschirm.

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, gelangen Sie direkt in diesen Bildschirm.

Geben Sie hier einen neuen Spielernamen ein oder wählen Sie einen bereits generierten Spieler aus.

Danach kehren Sie wieder zurück ins Hauptmenü. Wenn Sie nun das Feld "Start" aktivieren, spielen Sie das Spiel mit dem ausgewählten Spieler. Das Spiel merkt sich von jedem Spieler den aktuellen Levelstatus. So können Sie immer bei dem zuletzt gespielten Level anfangen oder bereits gelöste Level noch einmal anwählen.

Start:

Sie starten damit das Spiel. Zuerst gelangen Sie in die Levelauswahl. Wählen Sie eine Welt, die Sie spielen möchten. Mit den Pfeiltasten drehen Sie das Weltenkarussell. Sie können nur die Welten anwählen, die Sie bereits entdeckt haben. Nachdem Sie sich eine Welt ausgesucht haben, drücken Sie die Taste ENTER. Nun erscheinen die Levelmünzen. Wählen Sie hier nun den entsprechenden Level aus. Auch hier gilt: Level, die Sie noch nicht erreicht haben, werden auch nicht angezeigt. Mit einem Druck auf die Taste ENTER beginnen Sie das Abenteuer.

Paßwort:

Diese Funktion ist dazu da, um in Level zu schnuppern, die man selbst noch nicht erreicht hat.

Ein Paßwort erhalten Sie immer am Ende eines Levels. Dieses Paßwort können Sie dann zum Beispiel einem Freund geben, der das Spiel auch besitzt, aber noch nicht soweit ist wie Sie. Er hat mit dem Paßwort die Möglichkeit den Level zu spielen. Danach springt das Spiel jedoch wieder zurück in das Hauptmenü. Die Paßwortfunktion ist also nur dazu da, um bestimmte Level anzusteuern. Ganze Spielstände oder Punkte erfaßt das Paßwort nicht.

Spieleinstellungen:

Stellen Sie hier die Lautstärke für Musik und Soundeffekte nach Ihren Bedürfnissen ein.

Bestenliste:

Zeigt die besten Tiger an, die dieses Spiel auf Ihrem Computer gespielt haben.

Impressum:

Zeigt die Leute an, die dieses Spiel geschaffen haben.

Spiel beenden:

Beendet das Spiel. Was sonst?

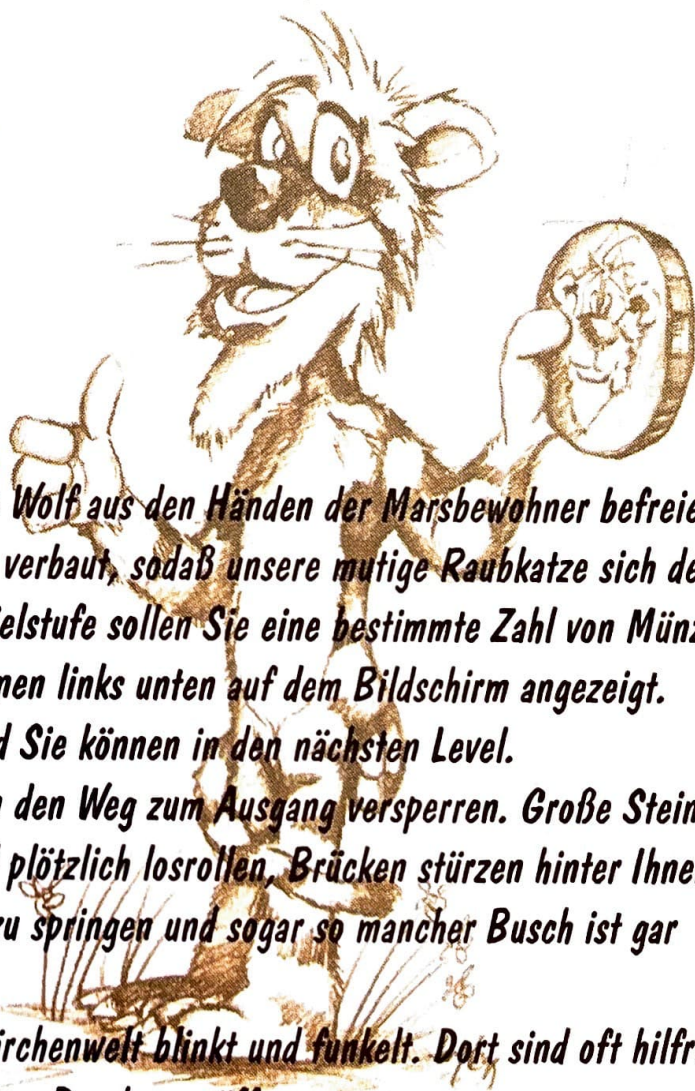
Ziel des Spiels:

Tom der Tiger muß seinen alten Kumpel "Whoofy" den Wolf aus den Händen der Marsbewohner befreien. Leider ist der Weg zum Mars mit einigen Hindernissen verbaut, sodaß unsere mutige Raubkatze sich den nächsten Weltenabschnitt freikaufen muß. In jeder Spielstufe sollen Sie eine bestimmte Zahl von Münzen und Schlüsseln aufsammeln. Die nötige Anzahl wird Ihnen links unten auf dem Bildschirm angezeigt. Haben Sie alle gefunden, öffnet sich das große Tor und Sie können in den nächsten Level.

In jedem Level finden Sie Rätsel und Puzzle, die Ihnen den Weg zum Ausgang versperren. Große Steine müssen aus dem Weg geschoben werden, die manchmal plötzlich losrollen, Brücken stürzen hinter Ihnen zusammen, Trampoline helfen Ihnen über Hindernisse zu springen und sogar so mancher Busch ist gar nicht so undurchdringlich, wie es scheint.

Achten Sie darauf, ob es irgendwo in dieser bunten Märchenwelt blinkt und funkelt. Dort sind oft hilfreiche Gegenstände wie Schlüssel versteckt, die so manchen Durchgang öffnen.

Gehen Sie den Bewohnern der Welten besser aus dem Weg. Mit ihnen ist nicht gut Kirschen essen. Berühren Sie einen von ihnen, blinkt der Tiger und er verliert eines seiner "Lebenssymbole", von denen Sie nur drei pro Level haben.





Spielsteuerung:

Bewegung des Tigers:

Tom den Tiger steuern Sie mit den Pfeiltasten oder einem angeschlossenen Joystick.

Pfeil nach oben:

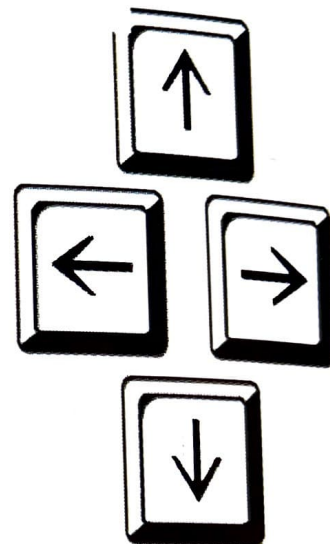
- Tom läuft vorwärts
- Tom schiebt einen Stein vorwärts
- Tom macht eine 180 Grad Drehung

Pfeil nach unten:

Pfeil nach links:

Pfeil nach rechts:

- Tom dreht sich nach links
- Tom dreht sich nach rechts



Eine Taste zum Springen gibt es nicht, da Tom automatisch auf entsprechende Dinge (wie Trampolin) springen kann. Allerdings schafft er nicht jede Höhe ohne entsprechende Hilfsmittel, wie z.B. das Katalpult. Mit der ESC-Taste gelangen Sie immer in ein Auswahlm Menü. Sollten Sie eine Tastatur ohne ESC-Taste besitzen, drücken Sie alternativ die Tastenkombination Alt+X.

Auswahl der Bonusobjekte:

Mit den Tasten Plus (+) und Minus (-) wählen Sie das Objekt, welches Sie benutzen wollen, aus. Die zu benutzenden Objekte in Ihrem Besitz, werden in der linken oberen Ecke des Bildschirms angezeigt. Passive Objekte, die Sie nach Aufsammeln automatisch benutzen, stehen in der rechten oberen Bildschirmhälfte. Mit der ENTER-Taste aktivieren Sie den ausgewählten Gegenstand.

Die Kamera:

Mit der Leertaste oder dem Feuerknopf auf dem Joystick zoomt die Kamera zum Tiger. Hält man diese Taste weiter gedrückt, kann man sich mit den Pfeiltasten (links/rechts) umschauchen.

Die Spielelemente:

Kantiger Felsblock:



Felsblöcke liegen überall in den bunten Welten herum und versperren meistens dem Tiger den Weg. Sie können aber auch dazu dienen, Wege zu Orten zu schaffen, die man ohne die steinigen Quader nicht erreichen würde. Tom ist so stark, daß er so einen Felsblock verschieben kann. Stellen Sie sich einfach vor einen Felsblock und drücken Sie das Steuerkreuz in die Richtung, in die Sie den Brocken verschieben möchten. So können Sie Brücken über Gewässer bauen oder auch den einen oder anderen Gegner zerstören. Ein Felsblock läßt sich aber nur schieben, nicht ziehen! Seien Sie also vorsichtig, wohin Sie den Block verschieben. Einmal falsch verschoben und so manches Rätsel kann nicht mehr gelöst werden. (Das kann bedeuten, daß Sie den einen oder anderen Level öfter spielen müssen, um den richtigen Kniff heraus zu finden.)

Runder Felsblock:



Der runde Felsblock ist um einiges beweglicher als der kantige Felsblock. Einmal angeschoben, rollt dieser so lange in die entsprechende Richtung, bis er von einem Hindernis gestoppt wird. Das kann auch ein Bonusobjekt sein. An manchen Stellen befinden sich "Ecksteine", die den rollenden Felsblock in eine andere Richtung weiterleiten. Wundern Sie sich an bestimmten Spielabschnitten nicht, wenn ein runder Felsblock plötzlich gar nicht mehr aufhört zu rollen. Stößt ein runder Felsblock gegen einen anderen runden Felsblock, so wird dieser von dem ankommenden Block (der dann still steht) angestoßen und rollt weiter.

Schotter:

Über Schotter können Sie keine Felsblöcke schieben! Das Geröll bleibt einfach davor stehen. Rollsteine rollen jedoch drüber!



Busch:

Büsche sind für den kleinen Tiger ein Hindernis, über das er nicht hinweg kommt.

Falscher Busch:

Ein falscher Busch sieht aus wie ein normaler Busch, raschelt aber ab und zu. Durch solch einen Busch kann Tom laufen!



Wasser:

Ohne einen Schwimmreifen nimmt Tiger Tom sofort Schaden, wenn er das Wasser betreten will. Also nicht ohne den Gummiring ins feuchte Naß steigen.

Feuer:

Puh! Feuer ist bekanntlich ziemlich heiß, auch für den mutigsten Tiger. Erst mit einem Feuerwehrhelm sollte man sich durch das Feuer wagen. Ganz schlaue Tiger benutzen eine Wasserpistole, um die Flammen zu löschen.

Eis:

Eis ist ziemlich glatt! Stößt Tiger Tom auf Eis, so rutscht er ohne Stopp bis ans Ende der Eisfläche. Erst mit den Nagelschuhen findet unser Held Halt auf dem rutschigen Grund.

Laufband:

Mit dem Laufband verhält es sich wie mit dem Eis. Der Spieler wird nach dem Betreten in die vorgegebene Richtung geleitet. Erst mit einem Magnet kann der Tiger sich frei auf dem Laufband bewegen.



Brücke (sehr brüchig):

Vorsicht, wenn Sie eine Brücke betreten. Die sind in den bunten Welten von Tiny Tiger nicht mehr ganz so neu. Nachdem der Tiger über sie gelaufen ist, bricht die Brücke zusammen. Da gibt es dann an manchen Stellen im Spiel kein zurück mehr. Also immer erst schauen, ob auch alle Bonusobjekte und Geheimnisse, die vor der Brücke liegen, abgegrast sind, sonst können Sie diese unter Umständen nicht mehr erreichen.

Diskettenfeld:

Freuen Sie sich, wenn Sie ein Diskettenfeld sehen. Sobald Sie dieses Feld betreten, speichert das Programm Ihre momentane Position im Level. Wenn Sie dann mal einen Fehler gemacht haben, wählen Sie einfach das Diskettensymbol aus der Objektleiste und schon werden Sie wieder an die gespeicherte Position gebracht.

Trampolin:

Mit dem Trampolin kann der Tiger zwei Höhenstufen hinauf springen. Ohne dieses Hilfsmittel schafft er nur eine Höhenstufe.



Teleport:

Sobald Sie das Teleportfeld betreten, werden Sie ohne Zögern zum nächsten Teleportfeld gebeamt. Seien Sie also nicht erstaunt, wenn Sie sich auf einmal an einem völlig anderen Ort befinden.



Katapult:

Es gibt zwei Arten von Katapulten.

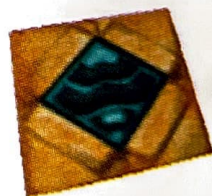
Die erste Sorte katapultiert Sie in die Höhe, die zweite Sorte in die Weite. Sie brauchen das Katapult oft, um entfernte oder sehr hohe Orte zu erreichen. Allerdings funktioniert das Katapult nicht auf Anhieb. Sie müssen es erst mit Steinen füllen. Dazu schieben Sie einen Felsblock oder einen Rollstein in die Laderampe des Katapultes. Meistens ist diese hinter dem Katapult angebracht. In besonderen Fällen befindet sich die Laderampe jedoch irgendwo anders, sodaß Sie diese erst finden müssen.

Um so mehr Steine in die Laderampe fallen, um so höher bzw. weiter werden Sie vom Katapult geschleudert.



Schwebefeld:

Sobald Sie das Schwebefeld betreten, schwebt Tom vier Felder in die Richtung, die Sie für ihn eingeschlagen haben. Auch hiermit läßt sich so manch unwegsamer Ort passieren. Seien Sie jedoch vorsichtig, von welcher Seite aus Sie das Schwebefeld betreten. Schnell ist man in einen Tümpel oder einen Feuerspeier transportiert worden.



Feuerspeier:

Nehmen Sie sich in acht vor diesen mystischen Felsstatuen. Diese steinernen Wächter versprühen in bestimmten Zeitabständen tödliche Flammen. In manchen dieser Klötze ist die magische Flamme glücklicherweise versiegt, der ein oder andere hört aber auch gar nicht mehr auf zu flammen.



Teppichfeld/ Schwebereinheit-Haltestation:

In der Welt 1001 Nacht gibt es bestimmte Felder, von deren Position aus Sie mit einem schwebenden Teppich abheben können. Der Teppich fliegt dann samt Tiger bis zur nächsten Haltestation. Um von einem Feld mit einem Glöckchen zu starten, müssen Sie das Teppichglöckchen finden. In der Welt Mars fliegen Sie statt mit einem Teppich, mit einer Schwebereinheit der Marsianer. Die Funktion ist aber dieselbe wie beim Teppich. Statt dem Glöckchen benutzen Sie hier ein Funkgerät.



Farbiges Tor:

Farbige Tore versperren dem Tiger solange den Weg, bis dieser den entsprechend farbigen Schlüssel dazu aufgesammelt hat. Hat er diesen gefunden, öffnet sich das Tor automatisch. Man kann alle Tore mit dem Trittschalter öffnen.



Trittschalter:

Um alle Tore eines Levels zu öffnen, muß man einen Trittschalter finden. Sobald sich der Tiger darauf stellt, öffnen sich die farbigen Türen. Verläßt Tom jedoch das Schalterfeld, so schließen sich die Tore wieder. Vielleicht nützt es dann, einen Stein auf das Trittschalterfeld zu stellen ...



Diebfeld:

Sollte der Tiger unglücklicherweise über ein Diebfeld laufen, so klaut dieses ihm gnadenlos alle bis dahin gesammelten Bonusobjekte. Also schön vorsichtig sein!



Ausgang:

Der Ausgang ist Zielpunkt jeden Levels. Er befördert Tom in den nächsten Spielabschnitt. Jedoch müssen erst alle Münzen eines Levels gefunden sein, damit sich der Ausgang öffnet. Na dann, frohes Suchen!



Die Bonusobjekte:

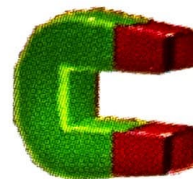
Münzen:

Nur mit Münzen können Sie den Ausgang jeden Levels öffnen. Die Anzahl der zu findenden Münzen wird in der linken unteren Ecke des Spielbildschirms angezeigt.



Magnet:

Mit dem Magnet können Sie sich frei auf dem Laufband bewegen.



Nagelschuh/ Rumpelschuh:

Mit den Nagelschuhen können Sie sich frei auf Eis bewegen.
Der Rumpelschuh zerstört alle Steine in seinem Umkreis.



Rettungsring:

Mit dem Rettungsring können Sie schwimmen. Allerdings können Sie nur an den Stellen ins Wasser gelangen, wo eine Stufe ist.



Feuerwehrrhelm/ Wasserpistole:

Mit dem Feuerwehrrhelm können Sie durch Feuer laufen.
Mit der Wasserpistole können Sie nicht nur durch Feuer laufen, Sie können es auch löschen.



Farbige Schlüssel:

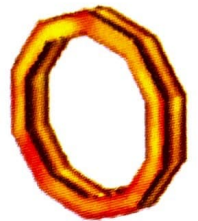
Mit den farbigen Schlüsseln öffnen Sie das dazugehörige Tor.



Ring:

Mit dem Ring überspringen Sie den aktuellen Level.

Um sich den Spielspaß nicht zu verderben nutzen Sie den Ring nur dann, wenn Sie wirklich nicht mehr weiter kommen sollten.



Smartbombe:

Die Smartbombe vernichtet alle Gegner eines Levels. Damit kann man sich richtig Ruhe verschaffen...



Schlangenflöte:

Benutzen Sie die Schlangenflöte, um Ihre Gegner zu verwirren. Einmal ein kurzes Lied damit angestimmt, drehen sich Ihre Widersacher im Kreis und sind völlig hypnotisiert. Die Schlangenflöte ist nur im Umfeld von fünf Feldern hörbar.



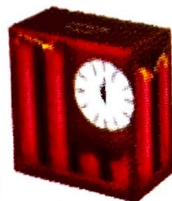
Schreckensmaske:

Die magische Schreckensmaske hat soviel Zauberkraft, daß Sie damit Ihren Gegner bei Kontakt einfach verschwinden lassen können.



Zeitbombe:

Eine Zeitbombe ist sofort nach dem Ablegen scharf gemacht. Das heißt, der Tiger sollte sich schleunigst in Deckung begeben, denn nach fünf Sekunden explodiert dieser Sprengsatz und vernichtet jedes bewegliche Objekt im Umfeld von einem Feld um dem Explosionskern.



Sylvesterrakete:

Die Sylvesterrakete können Sie nach dem Aufsammeln frei platzieren. Sollte ein Gegner über den kleinen Sprengsatz laufen, wird dieser hinweggefegt.

Teppichglöckchen/ Funkgerät:

Benutzen Sie das Teppichglöckchen, um an einer Haltestelle den Teppich zu rufen. Sie schweben dann automatisch zur nächsten Haltestation. Genauso funktioniert das mit dem Funkgerät und der Schwebereinheit.



Boxhandschuh:

Mit dem Boxhandschuh können Sie das Diebfeld ignorieren.



Sollten Sie weitere Fragen und Anregungen haben, erreichen Sie uns unter der Spiele-Hotline: 0190/51 00 54 (keine Technik-Hotline, DM 1,21/min.)

Publisher:

United Software Entertainment AG
Schleusenbrücke 1/Neuer Wall, 20355 Hamburg
Telefon: 040/37 68 21 00, Fax: 040/37 68 21 99
<http://www.unitedsoftware.de>



www.unitedsoftware.de

Programmierung:

Virtual X-citement Software GmbH
Moränenstraße 11, 45478 Mülheim an der Ruhr
Telefon: 0208/450 19-0, Fax: 0208/450 19-66
<http://www.vxsoftware.de>
E-mails senden Sie bitte an: info@vxsoftware.de



Vertrieb:

Avalon Vertriebs GmbH
Borselstraße 16c, 22765 Hamburg
Telefon: 040/39 10 15, Fax: 040/39 10 177



**Idee, Konzeption &
Projektleitung**
Stefan Piasecki

Programmierung
Petr Vlcek (Editor)
Nico Schmidtchen (3D-Engine)

Charakteranimationen
Uwe Meier

Künstlerische Leitung
Uwe Meier

Zusätzliche Programmierung
Horst Siriski

Renderanimationen
Zoran Novak
Uwe Meier

3D Modelle
Zoran Novak

2D Grafiken
Michael Menzel
Uwe Meier
Mario Coopmann

Level Design
Zoran Novak
Michael Menzel

Musik & Soundeffekte
Christian Kirsch

Printmediendesign
Mario Coopmann

Impressum



Tiny Tiger

