

Disney
Winnie l'Ourson
 La Chasse au
 Miel de Tigrou

Scanné par BFrancois
<http://www.emulation64.fr>



NINTENDO⁶⁴



Disney
 INTER
 ACTIVE



Ubisoft

MODE D'EMPLOI

Emulation64.fr

TABLE DES MATIÈRES

LA MANETTE DE JEU NINTENDO	2
CONFIGURATION DE LA MANETTE	3
L'HISTOIRE	4
MENU PRINCIPAL	5
LES MINI-JEUX CLASSIQUES	7
Les mimiques de Coco Lapin	8
Les bâtonnets de Winnie	8
Papier, Ciseaux, Pierre	9
L'AVENTURE DE TIGROU	9
La collecte du miel	10
Les endroits secrets	10
Les pancartes	11
L'album photo	11
L'écran du jeu	12
L'indicateur de Courage de Tigrou	12
Contrôler Tigrou	13
Talents supplémentaires	13
PERSONNAGES PRINCIPAUX	14
PERSONNAGES SECONDAIRES	15
CRÉDITS	18



LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

Description du Stick Multidirectionnel

Le stick multidirectionnel de la Nintendo 64 utilise un système analogique pour interpréter les angles et directions de mouvement. Ceci permet un contrôle très précis jusqu'alors inimaginable avec la manette multidirectionnelle classique.

Au moment où vous allumez la console, laissez le stick multidirectionnel en position verticale.



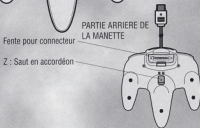
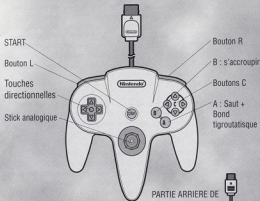
Si, au moment où vous allumez la console, le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre), c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le revenir à sa position centrale (voir ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

Le stick multidirectionnel est un instrument de haute précision ; veillez à ne pas renverser de liquides ni à insérer d'objets à l'intérieur de celui-ci.

CONFIGURATION DE LA MANETTE :



L'HISTOIRE

Par une belle journée d'été, en se promenant près de sa maison, Winnie eut une idée. Il décida d'organiser une grande fête en l'honneur de ses amis, pour les remercier, justement, d'être ses amis !

Winnie pensait à son idée. Il se disait : «Je pourrais organiser une grande fête pour tous mes amis. Et pour cela, il me faut beaucoup de miel ! ...Mmmm...» Winnie se demandait comment il allait pouvoir rassembler assez de miel pour la fête. Soudain, «BAM !», Tigrou arriva en bondissant dans la maison de Winnie, trébuchant sur les pots de miel vides et bousculant Winnie au passage. «Bonjour ! Je suis Tigrou, T.I.G.R.O.U ! Me voici !»

Winnie, allongé de tout son long sur le sol avec Tigrou sur le ventre, leva les yeux. «Je sais... et tu viens de me prendre pour un trampoline.» Tigrou fit une roulade de côté, en plein dans un pot rempli de miel encore tout collant. «Attends, je vais enlever ça !» dit Winnie en essayant de tirer sur le pot qui était venu se coller à la patte de Tigrou. Il finit par tomber en arrière et par atterrir sur une pile de pots vides. «Zut !» s'exclama Winnie. Sa voix était assourdie par le pot de miel coincé sur sa tête. «Berk !» ajouta Tigrou. «Mais comment les ours peuvent-ils aimer cette substance collante et poisseuse?» se demandait-il en essayant de se débarrasser du miel collé sur ses poils. «Tigrou» demanda Winnie, une idée astucieuse lui venant soudain à l'esprit. «Te serait-il possible de ramasser pour moi autant de pots de miel que tu le peux ? Je veux organiser une grande fête pour tous mes amis !» dit Winnie, très fier de sa suggestion. «Bien sûr, Winnie. Ramasser des pots de miel est ce que les tigrous font de mieux !» répondit Tigrou avec excitation.

«Ce n'est pas le moment de traîner, j'ai du travail ! A plus tard !» Là-dessus, Tigrou partit en bondissant à l'aventure, pendant que Winnie léchait consciencieusement le miel qui coulait du pot qu'il avait sur la tête.



Bienvenue aux lecteurs du Manuel du jeu «Disney Winnie l'Ourson : la chasse au miel de Tigrou»

J'ai trouvé ce livre qui décrit le fonctionnement de quelque chose appelé «le Menu d'Introduction» déclara Maître Hibou en soufflant sur la poussière qui recouvrait un énorme livre relié de cuir, aussi vieux que la Forêt des Rêves Bleus. «Ce livre est dans ma famille depuis des siècles !» s'exclama-t-il fièrement, ajustant son monocle. «Maintenant, voyons...» continua Maître Hibou alors que Tigrou, qui semblait avoir du mal à maintenir son attention, se calait tout au fond du vieux fauteuil en bâillant.

MENU PRINCIPAL

L'Aventure de Tigrou

«Ah, le Menu Principal» dit Maître Hibou. «Ici tu peux choisir l'une des options suivantes», continua-t-il en scrutant de plus près les pages. «Maintenant voyons, nous avons L'AVENTURE DE TIGROU. C'est là qu'il faut aller pour trouver du miel !» dit-il en traçant dans les airs les mots du bout de son aile. «Après avoir fait ton choix, sélectionne 'Nouvelle partie', pour commencer l'aventure depuis le début, ou 'Charger une partie', pour continuer la partie que tu avais enregistrée.»



Charger et Enregistrer une partie

«Pour charger une partie préalablement enregistrée, tu dois simplement sélectionner l'option 'Charger une partie' à partir du livre puis mettre en surbrillance la partie enregistrée que tu souhaites charger. Appuie sur le bouton A pour la sélectionner.» Et encore plus intrigué, Maître Hibou ajouta : «pour enregistrer une partie, il te suffit de sélectionner l'option 'Enregistrer une partie' dans le menu et de mettre en surbrillance l'un des espaces de sauvegarde libres ! Appuie sur le bouton A pour enregistrer la partie dans l'espace mis en surbrillance. Les espaces d'Enregistrement et de Chargement sont représentés par un arbre. Un arbre qui change de couleur quand tu as enregistré une partie avec succès» s'exclama Maître Hibou. «Je trouve ça très ingénieux !»

Menu des Mini-jeux

Maître Hibou, assis confortablement dans son fauteuil, continua sa lecture, alors que Tigrou commençait à vaciller sur sa chaise. «L'option suivante est 'les Mini-jeux classiques', auxquels tu peux jouer avec des amis. Voir page 7 les règles de ces jeux» dit Maître Hibou, en faisant une pause de quelques secondes pour vérifier le contenu de cette page en riant tout bas.



Menu des options

-Les 'OPTIONS' te permettent de personnaliser ta partie- dit Maître Hibou en tournant la page alors que Tigrou se redressait soudainement comme s'il ne s'était jamais endormi.

Tu peux ajuster le volume des «EFFETS SONORES» ou de la «MUSIQUE» en les sélectionnant et en appuyant sur les touches directionnelles GAUCHE ou DROITE de la manette pour augmenter ou baisser le volume de ces deux options. Tu peux aussi changer les volumes à partir du menu pendant la partie.- Tigrou se remit à bâiller, ses yeux se fermant, sa tête alourdie par la fatigue et son corps doucement entraîné vers l'avant.

-«RÉGLAGE DE L'ÉCRAN» te permet, si tu le désires, d'ajuster la position de l'écran en appuyant sur les touches directionnelles dans la direction voulue- dit Maître Hibou en buvant son thé, n'ayant toujours pas remarqué que Tigrou glissait lentement vers l'avant.

-«CONTROLES» est une option qui te permet de paramétrer les contrôles de ta manette (si tu veux changer ceux déjà établis)- dit Maître Hibou en fermant le livre.

-Fascinant, non ?- s'exclama-t-il alors que la tête de Tigrou tombait dans sa tasse de thé.

-Passionnant !- murmura-t-il encore.



LES MINI-JEUX CLASSIQUES

Tourant la page, Maître Hibou scruta les trois images au travers de son monocle, en continuant de lire à voix haute pour Tigrou. «Il est précisé ici que quatre participants peuvent jouer en même temps à ces jeux !» dit-il en levant les yeux un moment de son livre. "Chaque joueur doit avoir sa propre manette".

«Choisis le jeu auquel tu veux jouer en utilisant les TOUCHES DIRECTIONNELLES et appuie sur le BOUTON A pour faire ta sélection. Tu peux maintenant choisir le niveau de difficulté du jeu : Facile ou Difficile !»

«Après avoir sélectionné le niveau de difficulté, il te faudra choisir le nombre de joueurs avec lesquels tu vas jouer» ajouta Maître Hibou, concentré sur son livre, et ne remarquant pas que Tigrou laissait tomber un sucre à côté de sa tasse. Le morceau de sucre continua sa course jusque sous une autre table, non loin de là.

Maître Hibou continua sa lecture en suivant les croquis du bout de son aile. «Fais bien attention aux icônes qui représentent les différentes fonctions de la manette dont tu auras besoin. Une croix rouge signifie qu'un joueur a déjà été sélectionné, alors que la petite patte valide le choix que tu as fait. La technologie d'aujourd'hui n'est-elle pas merveilleuse ? Je me souviens que naguère, mon oncle... Voyons, quel était donc son nom ?... Je n'arrive pas à m'en souvenir» s'interrogeait Maître Hibou. Il réfléchit quelques minutes, pour finalement abandonner. «Aucune importance !»

«Il est écrit maintenant que tu dois utiliser le stick analogique pour sélectionner les personnages contre lesquels tu souhaites jouer. Une fois que tu es satisfait de ton choix, appuie sur le BOUTON A. Remarque : si tu partages ta manette avec un autre joueur, suis les indications qui s'afficheront à l'écran pour faire ta sélection.» Pendant ce temps, Tigrou rampait sous la table pour essayer de récupérer le morceau de sucre. Il se cogna à la table. Le globe qui était posé dessus tomba alors sur le sol et roula à côté de Maître Hibou, imperturbable, qui continua de lire son livre.



«Si vous souhaitez avoir plus d'informations sur les jeux, reportez-vous aux descriptions des 3 MINI-JEUX CLASSIQUES un peu plus loin dans le manuel» déclara Maître Hibou, alors que Tigrou rattrapait tout juste le globe. «Et bien, voilà qui est fort simple» dit Maître Hibou en fermant le livre et en enlevant son monocle. Il leva les yeux au moment où Tigrou remettait le globe en place, se rasseyait sur sa chaise et reprenait sa tasse de thé.

1. Les mimiques de Coco Lapin

Tigrou arriva en bondissant dans le jardin de Coco Lapin, écrasant plantes et légumes sur son passage avant de renverser la brouette. «Bonjour Coco Lapin, je suis Tigrou. T.I.G...» «Pitié, ne m'épelle pas ton nom» l'interrompt Coco Lapin. «Mon dieu, mais dans quel état est mon jardin» dit-il en contemplant les dégâts causés par Tigrou. «Oui, c'est un peu le bazar, non ?» ajouta Tigrou en fronçant les sourcils. Plutôt mécontent, Coco Lapin s'assit sur sa chaise et soupira. «D'accord Tigrou, alors jouons à un petit jeu. J'ai besoin de quelque chose pour me détendre.» «Pas de problème !» s'exclama Tigrou. «J'adore les jeux ! Que dois-je faire ?» demanda-t-il en bondissant dans tous les sens. «Regarde bien les grimaces que je vais faire, Tigrou» dit Coco Lapin, «et avant que le temps ne soit écoulé, appuie sur les flèches correspondantes de la manette lorsque tu vois une série de flèches s'afficher au-dessus de ma tête. Si je montre un une flèche allant vers la gauche, tu dois appuyer sur la flèche gauche du BOUTON C. Et quand je montre une flèche allant vers la droite, appuie sur la flèche droite du BOUTON C. Facile, non ?»

«Aucun problème, Coco Lapin. Ya ououou !» affirma Tigrou. «Silence !» répondit Coco Lapin, en se préparant à faire sa première grimace.

2. Les bâtonnets de Winnie

«Bonjour ! Je suis Tigrou, T.I.G.R.O.U, me voici !» lança Tigrou en bondissant sur Winnie et en s'asseyant confortablement sur son ventre. «Bonjour, Tigrou» répondit Winnie, habitué à ses manières. «Qu'est-ce que tu deviens, Winnie, mon ami ?» interrogea Tigrou en s'écartant de Winnie. «Je joue aux bâtonnets de Winnie avec Jean-Christophe.» «Les bâtonnets de Winnie dis-tu ? Ummmm... Comment joue-t-on à ce jeu ?» demanda Tigrou curieux et enthousiaste à la fois, toute son attention portée sur les bâtonnets qui dérivèrent sur l'eau. «Et bien...» dit Winnie, «chaque joueur fait tomber un bâtonnet dans l'eau en même temps et à peu près au même endroit» expliqua-t-il en ramassant un bâtonnet qu'il avait mis de côté. «Tu es le gagnant si ton bâtonnet est celui qui passe sous le pont le premier !» s'exclama Winnie d'une voix teintée d'excitation. Mais Tigrou était déjà penché au-dessus de l'eau, un bâton dans la main. Jean-Christophe le dévisagea et lui sourit. «Tout en fixant ton écran» dit Winnie, «utilise les touches directionnelles pour faire avancer le bâtonnet, puis appuie sur le BOUTON A pour le laisser tomber dans l'eau là où tu [\(Emulation64.fr\)](#)



N'oublie pas de regarder le sens du courant et utilise les différentes tâches de couleur pour gagner.» Mais l'inévitable s'était produit. Tigrou avait déjà lancé son bâtonnet dans l'eau et avait bondi de l'autre côté du pont pour voir où il sortirait... «Tu dois laisser tomber ton bâtonnet en même temps que tout le monde» ajouta Winnie, en devinant que cette journée allait être très longue...

3. Papier, Ciseaux, Pierre

Remarque : il n'est pas possible de jouer à ce jeu à plus de 2 joueurs. «Tout a commencé quand...» «Tigroudingue !» l'interrompt Tigrou avant que Maître Hibou n'ait pu raconter son histoire. «Euh, Maître Hibou, qu'est-ce que ce Papier-ciseaux-machinchose ?» «Je suis heureux que tu me le demandes!» s'écria Maître Hibou. C'est un jeu simple mais des plus amusants. Tout ce que tu as à faire, c'est de choisir la Pierre, le Papier ou les Ciseaux, de compter jusqu'à trois et d'opposer ton choix à celui de ton adversaire» dit Maître Hibou. Tigrou était déjà perdu dans les explications de Maître Hibou. «Donc il faut simplement choisir entre la pierre (flèche droite du BOUTON C), les ciseaux (flèche allant vers le bas du BOUTON C) ou le papier (flèche gauche du BOUTON C), puis appuyer sur le bouton correspondant sur ta manette avant la fin du temps imparti !» hulula Maître Hibou.

«Par exemple, si tu appuies sur le BOUTON A, tu choisis les ciseaux... Crème et sucre avec ton thé ?» demanda Maître Hibou en versant du thé chaud dans une tasse pour Tigrou.

«Mais je ne comprends pas bien. Que faut-il faire pour gagner ?» demanda Tigrou, apparemment dérouté. «Mais mon cher ami, c'est très simple !» s'exclama Maître Hibou en riant, puis il posa la théière sur un coin de la table. «Une pierre émousse la lame des ciseaux, les ciseaux coupent le papier et le papier recouvre la pierre ! Donc, si tu choisis les ciseaux et que je choisis la pierre, je gagne car ma pierre émousse tes ciseaux ! Sucre ?» Là-dessus, Tigrou et Maître Hibou commencèrent à jouer à Papier-Ciseaux-Pierre...

L'AVENTURE DE TIGROU

La Carte de la Forêt

«Une carte... Euh, de quel endroit ?» demanda Tigrou en fixant la carte posée sur la table.

«Mais, c'est une carte de la Forêt des Rêves Bleus !» répondit Maître Hibou.

«Tu en auras besoin si tu ne veux pas te perdre dans la Forêt !» hulula Maître Hibou.

«Les Tigres ne se perdent jamais !» répliqua Tigrou.

«Allons, on a toujours besoin d'une carte !» rétorqua Maître Hibou.



«Voilà, Tigrou, tu vas voir ! C'est très simple ! Il faut simplement appuyer sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES GAUCHE ou DROITE pour se déplacer sur les différents endroits de la carte. Si tu appuies sur le BOUTON A, tu arriveras à cet endroit !» expliqua Maître Hibou. «Mais tu ne peux atteindre que les endroits colorés de la carte !» ajouta-t-il en montrant la première image de la carte. «S'il y a des zones non colorées, c'est que tu dois d'abord terminer le niveau précédent !» ajouta-t-il en riant. «Oh, j'ai oublié de te dire... Quand tu es placé sur une zone de la carte, de petits icônes t'indiquent le nombre de pots de miel qu'il te faut ramasser sur ce niveau ! Tiens, Tigrou, cette carte est à toi maintenant !» dit Maître Hibou en lui tendant la carte. «Hmmm» répondit Tigrou, maintenant concentré sur les beaux dessins.

NIVEAU 1:	L'aventure commence
NIVEAU 2:	Escapade Nocturne
NIVEAU 3:	Les mimiques de Coco Lapin
NIVEAU 4:	Une journée tempétueuse
NIVEAU 5:	Arbres sombres et abeilles butinantes
NIVEAU 6:	Les bâtonnets de Winnie
NIVEAU 7:	Au-delà de la mare aux grenouilles
NIVEAU 8:	Tigrou, la sorcière et la garde-robe
NIVEAU 9:	Papier, Ciseaux, Pierre

La collecte du miel

«Quelle aventure excitante!» pensa Tigrou en bondissant sur un chemin de forêt. Tout d'un coup, alors qu'il ne regardait pas où il allait, Tigrou heurta Maître Hibou. «Ouh !» s'exclama Tigrou. «Ah, Tigrou, mon ami ! Belle journée, non ?» fit Maître Hibou. «Si tu arrives à gagner assez de pots de miel dans le premier niveau, je te donnerai accès au second et ainsi de suite, sinon je te demanderai poliment de trouver plus de miel !»

Les Endroits Secrets

«Sshh ! Bien !» dit la Taupe en surgissant du sol juste devant un Tigrou effrayé. «Je voulais faire une petite apparition pour t'apporter ssh... Mon aide, ssh» dit-elle, avec un air triomphant. «J'ai trouvé beaucoup de cachettes contenant des pots de miel dans la Forêt !»



«Si tu cherches aux alentours, tu les trouveras ! Ahhhhh...» et à ce moment-là, la Taupe disparut brutalement dans le trou duquel elle était sortie, entraînant dans sa chute des pots et des casseroles. «Des cachettes, tu dis» marmonna Tigrou en se frottant le menton. «Mais je n'ai pas de temps à perdre, il faut que je parte à la recherche des pots de miel, wou houuu !» Là-dessus, Tigrou s'enfonça en bondissant dans la Forêt des Rêves Bleus à la recherche de miel.

Les pancartes

-C... C'est... Qoqquoi ça ?- demanda Tigrou tout tremblant, s'accrochant à un étrange panneau indicateur : une pancarte. -Grand bêta, ce n'est rien- répondit Jean-Christophe en riant. -Quand tu touches quelque chose de dangereux, tu as peur et tu perds courage.- Jean-Christophe s'agenouilla devant Tigrou et lui caressa la tête. -Et quand tu as perdu tout ton courage, ne t'inquiète pas, reviens à la dernière pancarte que tu as trouvée et pense à moi. Alors, je pourrai te rendre tout ton courage et tu pourras continuer ton chemin- dit Jean-Christophe en riant tout bas.

L'album photo

-Te voilà, mon ami. Si tu trouves des photographies dans la Forêt des Rêves Bleus, ramasse-les et range-les dans cet Album Photo- dit Maître Hibou absorbé par un amas d'objets hétéroclites entassés dans son grenier. -Merci beaucoup, Maître Hibou- répondit Tigrou, admiratif devant son nouveau cadeau. -Maintenant, souviens-toi bien de ce que je vais te dire, car je trouve que tu n'as pas toujours été très attentif- dit Maître Hibou en toussotant. -Pour OUVRIR l'Album, il suffit d'appuyer sur le BOUTON A GAUCHE et pour feuilleter les pages, appuie sur la TOUCHE DIRECTIONNELLE DROITE- continua-t-il en sirotant son thé. -Et si tu veux voir les photographies d'un peu plus près, alors je te suggère d'utiliser un monocle... Mumm, mais oui !-

-Les tigrou n'utilisent pas ces monocles machin chose !- s'exclama Tigrou. -Vraiment ? Mon dieu !- répliqua Maître Hibou. -D'accord, alors appuie sur le BOUTON A pour faire un plan serré sur une page, puis appuie à nouveau sur le BOUTON A pour revenir en arrière- expliqua Maître Hibou. -Pas de monocle ? Comme c'est étrange...-

-Dis-moi, où vais-je trouver ces fameuses photographies ?- demanda Tigrou en laissant tomber un sucre dans son thé. -Mais, mon garçon, chaque photo a été découpée en quatre morceaux qui sont dispersés dans la Forêt des Rêves Bleus- répondit Maître Hibou en riant. -Ramasse simplement les quatre morceaux d'une photographie que tu trouveras dans chacun des niveaux et ils apparaîtront dans l'album photo ! Je me souviens maintenant qu'il y a trois photographies à trouver dans chaque niveau, découpées en douze morceaux dispersés dans la Forêt !- dit Maître Hibou, essayant désespérément de se souvenir de l'histoire se rapportant à ces photographies. -Mais pour pouvoir tous les ramasser, tu devras d'abord finir le niveau puis le recommencer en mode Temps limité. Une seconde série de photos apparaîtra alors dans le niveau. Et pour trouver la troisième série de photos, tu devras ramasser tous les pots de miel du niveau et aider tes amis lorsqu'ils auront besoin de toi...- Maître Hibou se renversa dans son fauteuil et regarda vers la fenêtre : -est-ce que je t'ai déjà raconté...-

Tigrou était déjà discrètement sorti par la porte pour trouver les



photographies et, bien sûr, le miel ! Alors qu'il s'éloignait en bondissant de l'Arbre-nid, il pouvait toujours entendre le murmure de Maître Hibou continuant son histoire, ne s'étant pas aperçu de son départ.

TIGROUTASTIQUE !

L'écran du jeu

Tout d'un coup, Tigrou s'arrêta. Petit Gourou se tenait devant lui et regardait curieusement vers le haut de l'écran. «Quelles sont les nouvelles, Petit Gourou?» demanda Tigrou qui maintenant regardait dans la même direction. «Bonjour, Tigrou. Regarde là-haut» dit Petit Gourou en montrant le haut de l'écran à droite. «Qu'est-ce que c'est ?» demanda Petit Gourou. «C'est très simple, mon ami ! Le nombre qui figure dans le pot de miel représente la quantité de miel que j'ai ramassé sur ce niveau et suivant mon humeur, tu verras le courage qu'il me reste» dit Tigrou en riant. Il enchaîna : «Et sur la carte, une petite image montre combien de morceaux d'une photographie j'ai déjà trouvé. Woo-hoo !»



L'indicateur de C... C... C... Courage de Tigrou

«Tigrou, qu'est-ce que le courage ?» demanda Petit Gourou. «Je n'en suis pas sûr, Petit Gourou» dit Tigrou en se grattant le menton. A ce moment-là, Bourriquet surgit derrière un monticule herbeux. «C'est simple» dit Bourriquet sans enthousiasme. «Le courage est ce qui l'empêche d'avoir peur. Quand Tigrou n'a plus de courage, il retourne en courant à la pancarte la plus proche.»

«Comment Tigrou peut-il perdre son courage ?» demanda Petit Gourou. «En touchant des ronces, des nouilles et autres vilaines choses» dit Bourriquet en s'éloignant lentement dans la direction opposée. «C'est ridicule !» répondit Tigrou. «Nous, les tigrous, nous sommes les plus braves !» protesta-t-il en marchant avec fermeté vers une souche d'arbre, la tête haute. «Les tigrous ne craignent rien ! Grr !» grogna Tigrou. «Pas même les hérissons... Aaahh ! Un hérisson !» Il hurla et faillit marcher sur un hérisson qui avait surgi d'un buisson juste devant lui. «Un hérisson !!!» s'écria Tigrou à nouveau, courant vers un arbre. Petit Gourou riait sous cape en voyant le hérisson regarder avec étonnement l'étrange créature rayée d'orange qui s'était perchée dans un arbre. Il sourit et continua sa route tranquillement jusqu'à un tas de feuilles, de l'autre côté du chemin.



Contrôler Tigrou

Renversé dans son fauteuil, Maître Hibou prit le volume quatre de «l'Encyclopaedia Tiggrus». «Ho ho !» s'exclama Maître Hibou en ouvrant le grand livre. «Je relisais quelques vieux ouvrages de ma bibliothèque et je suis tombé par hasard sur «Genus Tiggrus». Dans ce livre il est dit que le Genus Tiggrus (c'est toi Tigrou) peut se contrôler en appuyant sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES ou en utilisant le stick gauche». Il continua : «il suffit d'appuyer sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES ou de pousser le stick analogique gauche dans la direction voulue pour avancer !»

«Pour bondir, appuie sur le BOUTON A. Pour bondir plus haut, appuie un peu plus longtemps sur le BOUTON A ! Merveilleux n'est-ce pas ? Tu peux te tapir en appuyant sur le BOUTON B. Si tu appuies sur le BOUTON START, le jeu se met en pause» dit Maître Hibou dubitatif. «Une pause... Comme c'est étrange !»

«Voyons... Il est écrit ensuite que tu l'accrocheras automatiquement à un rebord si tu n'as pas calculé correctement ton saut !» «C'est très bien, ça !» pensa-t-il. «Tu peux modifier les contrôles dans le menu 'manette'» conclut Maître Hibou en fermant le gros livre dans un bruit sourd. «Mais c'est vrai, je me souviens effectivement de mon oncle Terminus qui m'avait parlé une fois d'un menu manette» dit Maître Hibou se recalant sur son fauteuil, en regardant en l'air. «Que disait-il alors... Ah oui...» Et Maître Hibou se replongea de plus belle dans l'histoire, alors que Tigrou ne tenait plus en place sur sa chaise.

Talents supplémentaires

«Ça par exemple !» s'exclama Maître Hibou, faisant sursauter Tigrou qui s'était endormi sur sa chaise. «Il est dit ici que les tigrous peuvent gagner deux talents qu'ils ne possèdent pas à l'origine. Tu peux apprendre le Saut en accordéon en remportant le défi dans le niveau six et le Saut spécial où il faut agiter ses bras dans le niveau trois» dit Maître Hibou en feuilletant les pages. «Voyons voir-marmonna-t-il. «Je devrais trouver l'endroit où ils expliquent comment exécuter ces talents... Ah, nous y voilà !» «Pour sauter un peu plus loin que normalement, appuie sur le BOUTON A plus longtemps» hulula Maître Hibou. Tigrou réfléchissait en se trottant le menton. «Le saut en accordéon, tu dis ? Je ne connais pas celui-là...» et il fronça les sourcils. «Ah ah !» dit Maître Hibou en riant. «C'est très simple, mon ami. Tu peux sauter plus haut en utilisant ta queue pour gagner de la hauteur. Il suffit de maintenir le BOUTON Z appuyé pour faire remonter ta queue, puis de relâcher le bouton quand tu penses que c'est le bon moment. Pour diriger ton saut, appuie sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES gauche ou droite !» dit Maître Hibou en montrant à Tigrou un schéma sur le vieux livre.

«Tigrouingue ! Et voilà... Woo-hooooooo...» cria Tigrou en sautant par la fenêtre de l'Arbre-nid. Le vieux Maître Hibou resta sans voix et se demanda : «mais qu'est-ce que j'ai bien pu dire



PERSONNAGES PRINCIPAUX

Winnie l'Ours-on

Winnie est un petit ourson quelque peu empoté, avec le corps et la tête recouverts d'une douce fourrure. Un petit ours qui aime les plaisirs simples et le miel plus que tout, au point qu'il se retrouve toujours dans des situations coïtantes.

Tigrou

Le haut de son corps est fait de caoutchouc, le bas de ressorts. Et il bondit, il écrase, il s'élançe, il se précipite, et hop hop hop hop. c'est ce que les Tigroux font le mieux !

Coco Lapin

Notre gentil Coco Lapin adore organiser les choses et s'occupe à merveille de son potager.

Enfin, jusqu'à ce que Tigrou arrive en bondissant ! Il passe presque toutes ses journées à chercher un moyen de ne pas déjeuner avec Winnie et de ne pas être écrasé par Tigrou.

Maître Hibou

Ce sage et éloquent hibou possède une grande culture et un savoir illimité en matière d'histoires. Il adore le thé et tout le monde le considère comme le plus sage des habitants de la Forêt des Rêves Bleus.

Porcinet

Petit et timide, Porcinet est un animal nerveux et intelligent. C'est le meilleur ami de Winnie, avec celui-ci il adore passer ses journées à jouer aux Bâtonnets ou à souffler sur des fleurs de pissenlit.

Bourriquet

Un vieil âne couvert de poussière qui aime la solitude. Il n'est certainement pas la plus rapide des créatures de la forêt et il est constamment en train de perdre sa queue !

Maman Gourou

Maman Gourou rend visite à Winnie tous les mardis, pour lui apprendre à sauter !

Petit Gourou

C'est le petit de Maman Gourou. Il adore jouer et imiter Tigrou, son héros ! Car en matière de saut, ce dernier s'y connaît ! Il n'y a pas de meilleur professeur pour Petit Gourou !



La Taupe

C'est une experte en construction et démolition. Elle n'a pas son pareil pour creuser, mais elle ne regarde jamais où elle va !

PERSONNAGES SECONDAIRES

Maître Hibou réussit finalement à rattraper Tigrou. « Tigrou, mon ami, il y a encore quelques petites choses dont je voulais te faire part ! Fais attention lorsque tu t'aventures dans la forêt. Tu rencontreras de gentilles créatures, mais aussi des mauvaises ! En voici quelques exemples... »

Les Abeilles

« Tout d'abord, prends garde aux abeilles ! » dit Maître Hibou. « Si tu en vois une, cours !

Leur dard est très déplaisant ! »

Les Chauve-souris

« Ces fous du volant » dit Maître Hibou en riant, satisfait de son humour. « Il faut être vigilant pour éviter ces nuisances volantes ! »

Les Ephélants et les Nouïffes

« Mon garçon, les éléphants et les fouines sont des animaux formidables ! Ils habitent aux confins de la forêt et peuvent être de forme et de taille variées. »

« Des éphélants et des nouïffes, tu dis ? » l'interrompt Tigrou en se frottant le menton. « Non, des éléphants et des fouines » le corrigea Maître Hibou. « C'est ce que je viens de dire » insista Tigrou, « Ephélants et nouïffes ! » « Oui, c'est presque ça » répondit Maître Hibou en toussotant. « Fais attention. Ce sont des animaux imposants ! Il faut les diriger avec une ficelle ou bien tu peux les appeler en siffiant ! » ajouta-t-il en riant.

Les Tortues

« Oh ! Et les tortues ! Je me souviens de quelqu'un qui me disait qu'il sautait souvent sur le dos des tortues pour traverser la mare aux grenouilles ! » raconta Maître Hibou en plaçant son aile sur sa tête. Tigrou, excité à l'idée de partir à l'aventure, bondit vers la porte. « Il te suffit de sauter sur leur dos et elles t'emmèneront de l'autre côté ! »

