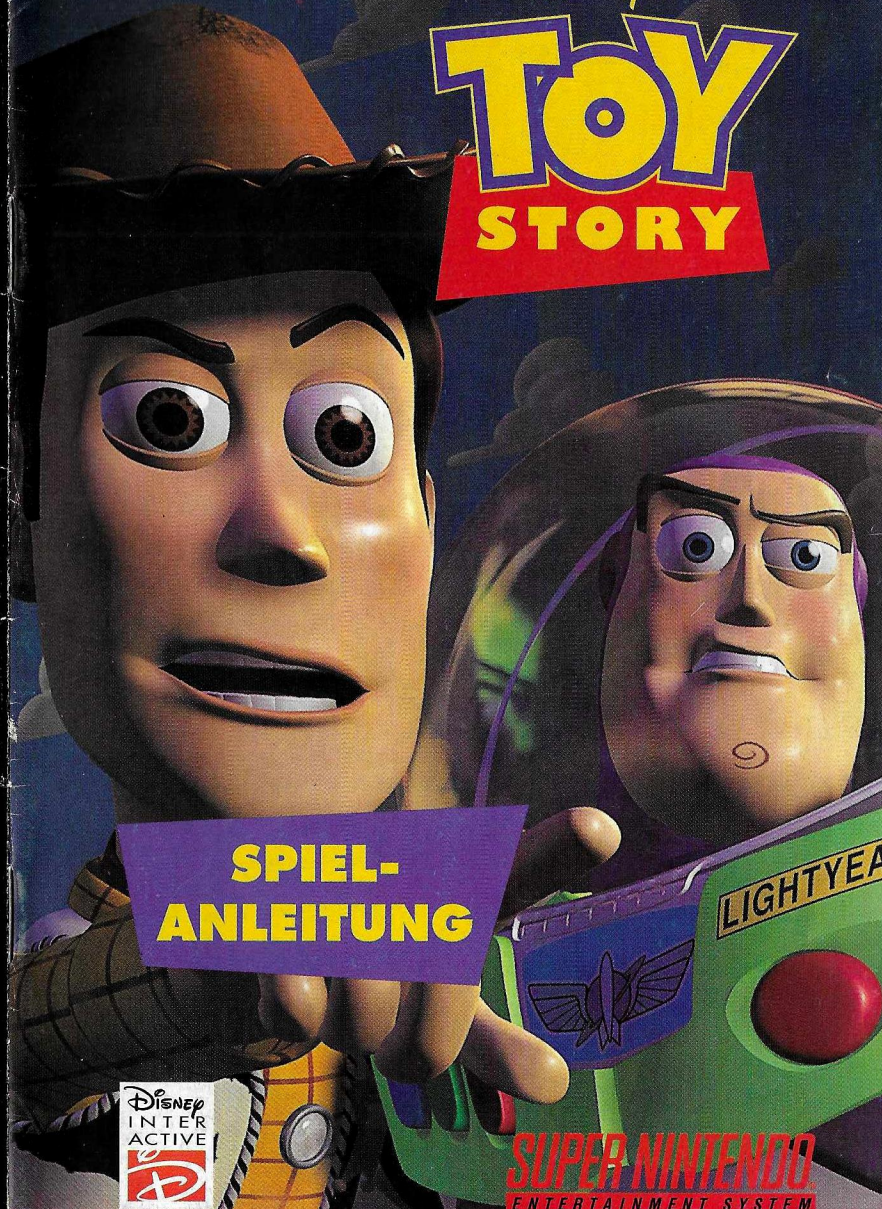


Disney's **TOY STORY**



**SPIEL-
ANLEITUNG**



© Disney - All Rights Reserved

Mr. Potato Head® is a registered trademark of Hasbro, Inc. Used with permission. ©1996 Hasbro, Inc. All Rights reserved.
The Etch A Sketch® product name and the configuration of the Etch A Sketch® product are registered trademarks owned by The Ohio Art Company.
Developed by Psygnosis and Travellers Tales.



Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland PRINTED IN GERMANY



**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Disney's
TOY STORY

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



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, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System™ paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die TOY-STORY®-Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

™ and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

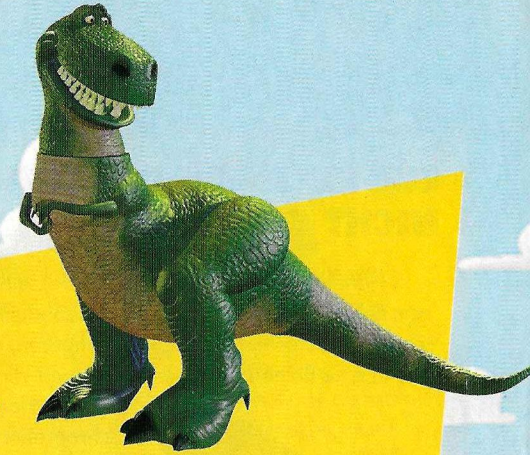
© 1995 Nintendo Co., Ltd.

*© Disney – All rights reserved.



INHALT

Ein Held wird gemacht, nicht geboren ..	4-5
Wodys Steuerung	6
Es geht los	7
Die Verwendung deines Paßwortes	8-9
Der Bildschirm	10
Bonusgegenstände	11
Sie überschritten die Grenzen, als sie diese Figuren erschufen... ..	12-15
Die Toy Story-Welt	16-24
Wodys Entstehung	26-27
Credits	28
Garantie.	30



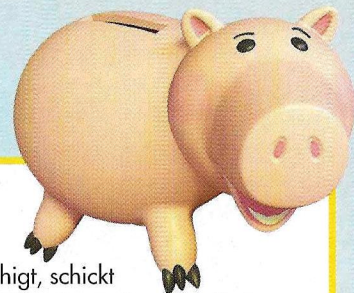


EIN HELD WIRD GEMACHT, NICHT GEBOREN

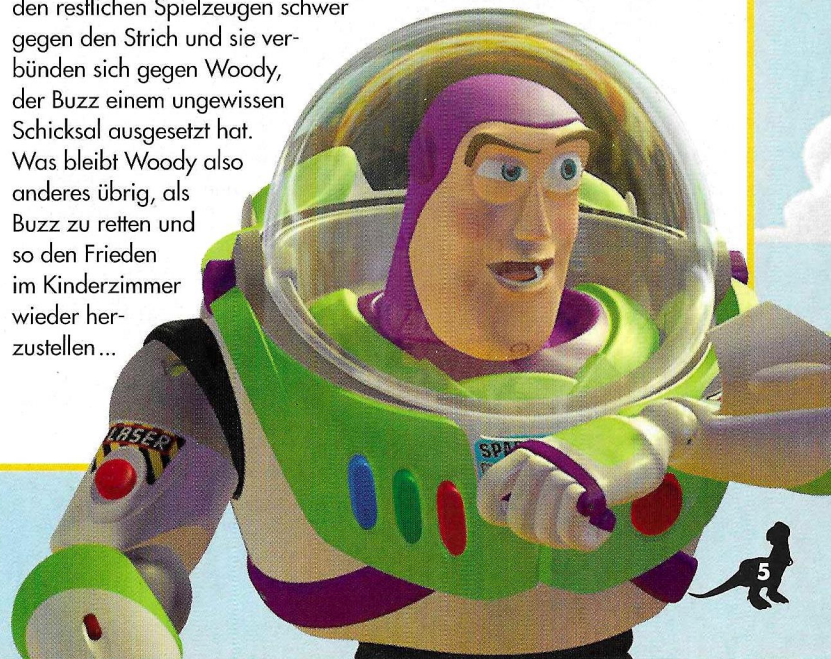
Herzlich willkommen bei **Toy Story**, einer Welt, in der Spielzeuge zum Leben erwachen, wenn sie unbeobachtet sind. Es ist die phantastische Geschichte einzigartiger Spielfiguren, die ihr eigenes Leben führen und in eine Reihe komischer Situationen verstrickt werden. Im Mittel-

punkt der Handlung steht Woody, ein unerschrockener Cowboy – und natürlich seine anderen Spielzeuggefährten. Andy, ein sechs Jahre alter Junge, hat Woody zu seinem Lieblingsspielzeug erkoren und läßt ihn am Platz der Ehre, in seinem Bett, sitzen. Die Dinge laufen gut für Woody, schließlich ist er Andys Favorit.

Allerdings ... Andy hat Geburtstag! Und das bedeutet Geschenke, was wiederum bedeutet, daß bewährte Sachen

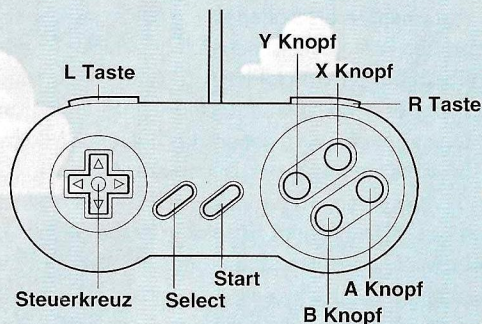


vielleicht in Vergessenheit geraten – das Schlimmste, was einem rechtschaffenen Spielzeug passieren kann! Zutiefst beunruhigt, schickt Woody einen Spätrupp Plastiksoldaten zu Andy, um herauszufinden, welche Geschenke er bekommen hat. Und schnell finden sie heraus, daß sich ihr Leben ändern wird, denn Andy hat gerade Buzz Lightyear ausgepackt. Er ist die neueste Super-Duper-Karate-Power-Flieger-Laser-Space-Ranger-Action-Figur und es scheint, als ob Andy absolut begeistert von ihm ist! Der Schock sitzt tief in Woodys Gelenken, denn schließlich würde das bedeuten, daß er für Andy höchstens noch Nr. 2 wäre. Also beschließt er, Buzz loszuwerden, indem er versucht, ihn hinter die Kommode zu schubsen. Aber der Versuch mißlingt und statt dessen stürzt Buzz aus dem Fenster, hinaus in die reale Welt. Das aber geht den restlichen Spielzeugen schwer gegen den Strich und sie verbünden sich gegen Woody, der Buzz einem ungewissen Schicksal ausgesetzt hat. Was bleibt Woody also anderes übrig, als Buzz zu retten und so den Frieden im Kinderzimmer wieder herzustellen ...



WOODY'S STEUERUNG

Du kannst kein Held werden, wenn Du dich nicht richtig bewegen kannst. Unten siehst Du einen Super Nintendo-Controller, so wie den, den Du sicherlich auch zuhause hast. Um Woody zu bewegen, brauchst Du folgende Knöpfe: Steuerkreuz, Starttaste, A-Knopf und B-Knopf.



Die genaue Steuerung:

Steuerkreuz: Benutze es, um Woody in eine bestimmte Richtung zu lenken. Drückst Du nach rechts, läuft er dorthin, drücke nach links, um Woody nach links laufen zu lassen. Da sich Woodys Kopf dank seiner Körpergröße recht hoch über dem Erdboden befindet, wirst Du wohl von Zeit zu Zeit auch mal das Steuerkreuz nach unten drücken müssen, damit er Gefahren in Augenhöhe rechtzeitig ausweichen kann. Die Effektivität des Lassos kannst Du ebenfalls mit dem Steuerkreuz erhöhen, indem Du es diagonal nach oben drückst, und so Dinge erreichst, die Du sonst verpaßt hättest.

A-Knopf: Damit hilfst Du Woody, seine Aufziehschnur als Lasso zu gebrauchen! Fessle Gegner für eine gewisse Zeit, damit Du unbeschadet an ihnen vorbeikommst, indem Du sie mit dem Lasso triffst. Hänge Dich mit dem Lasso in Haken ein, um Dich über weite Abgründe zu schwingen.

Hinweis: Es könnte sein, daß Du letzteres mehrmals hintereinander machen mußt. Übe es also, bis Du es mit geschlossenen Augen und Controller auf dem Rücken festgebunden kannst!

B-Knopf: Drücke diesen Knopf, damit Woody für eine kurze Zeit vom Boden abhebt, also springt. Bewegt sich Woody hangelnder Weise, zum Beispiel an einem Seil hängend, vorwärts, kannst Du ihn durch einen Druck auf den B-Knopf vom Seil lösen.

Start: Damit kannst Du eine Pause im Kinderzimmerdschungel einlegen. Drückst Du nochmal diese Taste, geht die Action weiter!

ES GEHT LOS

1. Schließe Deine Super Nintendo-Konsole an Deinen Fernseher an.
2. Sorge dafür, Daß Dein Controller vorschriftsmäßig in Buchse #1 der Konsole eingesteckt ist.
3. Schau nach, daß sich der Power-Knopf Deines Super Nintendos auf „OFF“ befindet und stecke dann die TOY STORY-Kassette in den Schacht.
4. Schalte jetzt Dein Super Nintendo an. Siehst Du nun den Nintendo Titel-Bildschirm, hat alles geklappt und Du kannst endlich loslegen! Yeeeha!!!!



DIE VERWENDUNG DEINES PASSWORTES

Wenn Du ein komplettes Level erfolgreich abgeschlossen hast, erhältst Du ein geheimes, sechsstelliges Paßwort. Besorge Dir ein Stück Papier und einen Stift und schreibe Dir die Zahlenkombination auf. Bist Du damit fertig, bewahre Dein Paßwort gut auf.



Wenn Du das nächste Mal „TOY STORY“ spielst, kannst Du das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der Du Dein Paßwort erhalten hast. Das funktioniert wie folgt:

1. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes **PASSWORD** auf dem zu Beginn erscheinenden Bildschirm und drücke den Start-Knopf.
2. Wenn Etch A Sketch mit dem Sternen-Paßwortgitter erscheint, benutze das Steuerkreuz, um mit dem Cursor den gewünschten Stern auszuwählen. Die Anfangswerte aller Sterne betragen 1.
3. Jedes Paßwort besteht aus sechs Ziffern. Die ersten drei Ziffern müssen von links nach rechts in die obere Reihe des Gitters eingetragen werden, die letzten drei von links nach rechts in die untere Reihe.

4. Setze den Cursor auf die Position des ersten Sterns und drücke den A-, B-, X-, oder Y-Knopf, um die Ziffer innerhalb des Sterns zu erhöhen. Der höchste Wert eines Sterns ist 5, danach fängt der Zähler wieder bei 1 an.
5. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes den nächsten Stern und gebe so die restlichen Zahlen ein.
6. Hast Du alle Zahlen in das Gitter eingegeben, drücke den Start-Knopf. Wenn Dein Paßwort korrekt ist, erscheint „ACCEPTED“ und Du kannst das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der Du Dein Paßwort erhalten hast. Sollte Dir dabei allerdings ein Fehler unterlaufen sein, erscheint „REJECTED“ und Du mußt die Paßworteingabe von Schritt 1 an erneut durchführen.

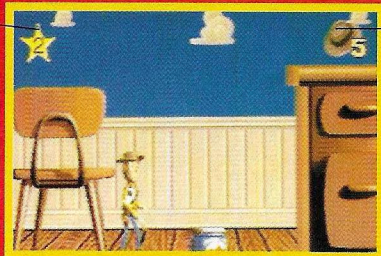
BILDSCHIRMTEXT

Zu Beginn des Spieles kannst Du auswählen, in welcher Sprache der Bildschirmtext dargestellt werden soll. Deutsch würde sich hier geradezu aufdrängen, damit Du die vielen Hinweise im Text auch verstehen und beachten kannst! Bewege dazu den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes auf „English“ und drücke einen beliebigen Knopf, um zwischen „English“ (Englisch), „French“ (Französisch) und „German“ (Deutsch) auszuwählen.



DER BILDSCHIRM

STERNE



HÜTE

- **Sterne:** Die Sterne zeigen an, wieviele Treffer Du noch einstecken kannst bevor Du einen Hut verlierst. Kassierst Du einen Treffer, wird automatisch einer dieser Sterne abgezogen. Fällst Du nach unten aus dem Bildschirm oder verlierst den letzten Stern, mußt Du mit einem neuen Woody nochmal beginnen.
- **Hüte:** Sie zeigen Dir, wieviele Woodys Du noch übrig hast. Verspielst Du den letzten Hut, ist das Spiel zu Ende und Du mußt wieder von vorne beginnen.

OPTIONEN

Hier kannst Du einstellen, wie Du das Spiel am liebsten spielen möchtest. Du kannst die Tastenbelegung ändern, die Anzahl der Versuche pro Spiel einstellen und die Story zwischen den Levels an- oder ausschalten. Am Anfang ist es wahrscheinlich sehr hilfreich, wenn Du möglichst viele Versuche einstellst, damit Du innerhalb der Levels möglichst lange üben kannst.

Je einfacher Du den Schwierigkeitsgrad wählst, desto mehr Hüte hast Du zu Beginn. Auch die Anzahl der Bonusgegenstände, die im Level zu finden sind, richtet sich nach dem eingestellten Schwierigkeitsgrad.

BONUSGEGENSTÄNDE

Als Woody spielst Du nicht nur das Abenteuer Deines Lebens, sondern Du findest in den Levels auch jede Menge nützliche Gegenstände. Folgendes läßt sich entdecken, einiges davon ist leicht zu finden, anderes dagegen ...

★ **Blech-Sterne:** Du solltest sie möglichst alle einsammeln, denn Woody bekommt dafür Gesundheitssterne, Extraleben oder Continues!

★ **Gold-Sterne:** Findest Du einen, erhältst Du sofort einen Gesundheitsstern dafür!

● **Cowboyhüte:** Eine solche Kopfbedeckung ist gleichbedeutend mit einem Extraleben für Woody!

🚩 **Fahnenstangen:** Solltest Du in einem Level einen Woody verlieren, fängst Du automatisch an der Fahnenstange wieder an, wenn Du sie zuvor schon berührt hast. In einigen Levels kannst Du mehrere Fahnen finden. Dann spielst Du an der Fahnenstange weiter, die Du zuletzt berührt hast.



SIE ÜBERSCHRITTEN DIE GRENZEN, ALS SIE DIESE FIGUREN ERSCHUFEN...

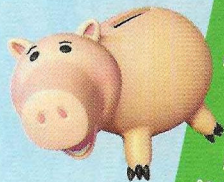
WOODY

Der umgängliche und freundliche Cowboy ist zum Anführer aller Spielzeuge avanciert. Solange man zurückdenken kann, besetzt er in Andys Sammlung die Spitzenposition. Deshalb ist er auch entsetzt, als Buzz Lightyear auftaucht und ihm diesen Rang streitig macht. Als Woodys Pläne, Buzz loszuwerden, jedoch fehlschlagen, versucht er mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln, Buzz wieder aus der gefährlichen Welt außerhalb Andys Zimmer zu retten. Er wird wohl beweisen müssen, daß er tatsächlich der Held ist, für den ihn alle hielten...



SPECKI

Dieses kleine Schwein findest Du meistens in der Nähe nützlicher Gegenstände in Andys Zimmer, die Woody dringend benötigt, um das Level erfolgreich zu beenden. Was sollte man denn sonst von einem Sparschwein erwarten?



ETCH-A-SKETCH™

Er hält wichtige Informationen für Woody bereit. Vor jedem Level taucht er auf und teilt Dir mit, worauf Du besonders achten solltest.

ROCKY

Er ist eine muskelbepackte Wrestler-Figur, der im Ring schon oft seine Kraft unter Beweis gestellt hat. Woody benötigt seine Hilfe, wenn er besonders schwere Dinge aus dem Weg räumen muß.

CHARLIE NASEWEIS

Der Meister der Grimassen ist auch derjenige, der kein Blatt vor den Mund nimmt. Sein Spott und seine Kritik bekommt jeder der Bewohner von Andys Zimmer zu spüren. Er wird Dir von Zeit zu Zeit über den Weg laufen, immer auf der Suche nach dem richtigen Gesicht.

BUZZ LIGHTYEAR

Von allen Space Rangern ist Buzz wohl das Top-Modell! Der Umstand, daß er eigentlich ein Spielzeug ist, wird wahrscheinlich seinen Drang, den Weltraum zu bereisen, etwas hemmen, aber das müßte ihm zuerst einmal selber klar werden. Buzz ist allzeit bereit, mit einem Lächeln auf den Lippen und einem Funkeln in den Augen, alle galaktischen Abenteuer auf einmal anzutreten. Egal, ob er seine Künste als Flieger oder bei einer weiteren Rettungsaktion im All unter Beweis stellt, er hat mehr Power als eine ganze Spielzeugkompanie. Naaja, wer weiß, vielleicht werden er und Woody ja doch noch ein Team!



TURBO

In seinem Geschwindigkeitsrausch taucht dieser Flitzer fast überall auf und meistens steht er dabei im Weg. Woody benutzt Turbo zuerst, um Buzz hinter den Schrank zu schubsen. Später aber verwenden ihn Woody und Buzz gemeinsam, um den Wagen mit Andy und seiner Familie wieder einzuholen.



PLASTIKSOLDATEN

Diese Kompanie grüner Soldaten kennt eigentlich nur eine einzige Farbe: Rot – Alarmstufe Rot! Woody hat ihnen den Auftrag erteilt, ein bißchen bei Andys Geburtstagsparty herumzuspionieren und alles über den Neuankömmling in Andys Sammlung herauszufinden. Innerhalb des Spiels weiß man nie genau, wo und wie die einfallsreichen Männer in Grün auftauchen werden...



NERO

Kein Spielzeug, sondern der gemeine Hund dieses mißbratenen Sid. Nun, geraten, entpuppt sich der Köter für die Spielzeuge als riesiges Monster. Die größte Angst von Andys Spielzeugen ist, eines Tages als Kauknochen in Neros großem Maul zu enden und der gibt sich alle Mühe, daß diese Angst irgendwann einmal nackte Realität wird!



REX

Betrachte Dir den fürchterlichsten Dinosaurier, den man jemals entdeckt hat, und statte ihn mit dem Mut eines Kaninchens aus – schon hast Du Rex. Dieses ehemals fürchterliche Tier würde keiner Fliege etwas zu Leide tun. Er arbeitet hart an seinem Gebrüll (er kann es nicht ausstehen, furchterregend zu klingen), und Woody kann sich jederzeit auf Rex verlassen. Außerdem gibt er in manchen Situationen ein prima Reittier für Cowboys ab...



DIE GRÜNEN MÄNNCHEN

Die Einwohner des Greifer-Automaten haben nur einen einzigen Gedanken: In die Welt außerhalb der Glasscheibe zu entkommen, um vor dem schrecklichen Greifarm zu fliehen. Woody muß einige dieser Kreaturen im Inneren der Maschine einsammeln, um einen Ausgang aus dem Labyrinth des Automaten zu finden.

DIE SPIELZEUGMUTANTEN

Andys Nachbar Sid besitzt eine Menge ungewöhnlicher Spielzeuge, zusammengebaut aus den Einzelteilen unglücklicher Kameraden. Diese Mutantenspielzeuge sehen zwar recht seltsam aus, meinen es aber gut mit Woody und Buzz. Sie hatten eben Pech mit dem Geschmack ihres Erbauers.

Auf Deinem Weg, Woody und Buzz zu retten, wirst Du noch viele andere Charaktere treffen. Einige werden Dir bekannter vorkommen, als Du glaubst!



DIE TOY STORY-WELT

Toy Story besteht aus insgesamt 5 Levels, die in unterschiedlich viele Abschnitte unterteilt sind. Nachfolgend findest Du eine Liste aller Abschnitte, die Dich erwarten. Lies alles aufmerksam durch, damit Du immer weißt, wo Du Dich in Woody's Abenteuer befindest!

LEVEL 1 ANDY'S ZIMMER

DAS ALTE ARMEE-SPIEL

Woody muß einen Weg finden, die grünen Plastiksoldaten auf ihre gefährliche Spionagemission zu Andy's Geburtstagsparty zu schicken. Hilf den Soldaten, mit einem der Babyfons an einer Reihe von beweglichen Hindernissen vorbei aus dem Zimmer zu schleichen. Woody selbst muß dann das andere Babyfon erreichen, um mit den Soldaten in Kontakt treten zu können. Achtung: Gelingt es Dir, alle Soldaten auf den Weg zu schicken, erhältst Du mehr Sterne!

ALARMSTUFE ROT!

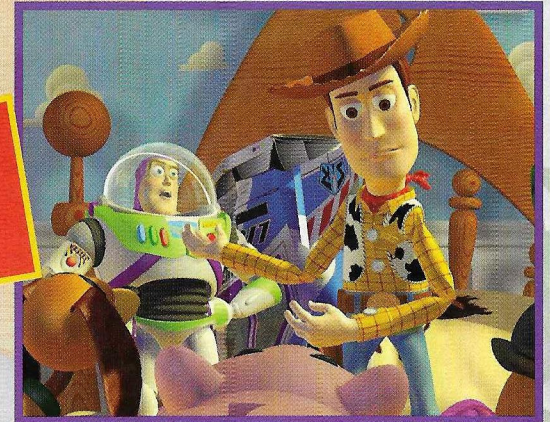
Die Soldaten sind zurückgekehrt und berichten Woody, daß Andy auf dem Weg in sein Zimmer ist. Du mußt nun Woody helfen, alle Spielzeuge in die große Kiste oder unters Bett zu bringen, bevor Andy das Zimmer erreicht. Dir steht nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, also beeile Dich! Hast Du alle Spielzeuge auf ihre Plätze gebracht, braucht Woody nur noch das Bett zu erreichen!

EGO-PROBE

Die Herausforderung beginnt! Jetzt muß Woody beweisen, daß er dem laserbestückten Überflieger Buzz in Nichts nachsteht. Er bewegt sich sehr schnell. Versuche, mit ihm schrittzuhalten. Als nächstes erwartet Dich dann der erste große Gegner!

ALPTRAUM-BUZZ

Woody ist sehr traurig, als er in der Spielzeugkiste aufwacht. In seinen Träumen wird er von einem schier übermächtigen Buzz angegriffen, der mit gefährlichen Lasern nach ihm schießt. Woody muß seine Angst vor diesem Gegner überwinden, um den Level beenden zu können!



DIE TOY STORY-WELT, Forts.

LEVEL 2 ANDY'S ZIMMER, TEIL II

SCHUBS DEN BUZZ

Woody versucht, Buzz mit Turbos Hilfe hinter die Kommode zu schubsen, damit Andy sein neues Spielgerät vergißt und sich wieder an Woodys Qualitäten erinnert. Dummerweise geht der Schuß nach hinten los und Buzz stürzt bei der Aktion aus dem Fenster.

DIE RACHE DER SPIELZEUGE

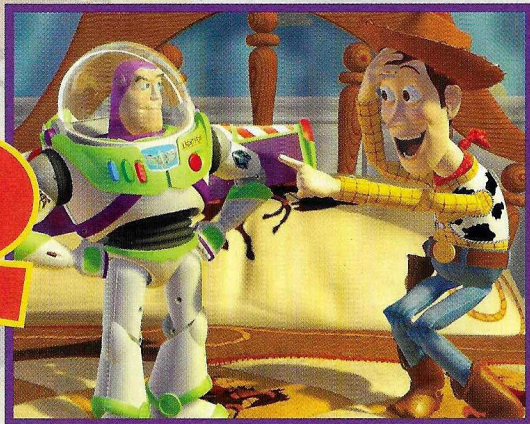
Als Buzz von der Bildfläche verschwunden ist, richten sich alle Spielzeuge gegen Woody. Sie haben gesehen, daß Buzz aus dem Fenster geschubst wurde – ein Schicksal, das noch viel schlimmer ist, als vergessen zu werden! Nun muß Woody eben zusehen, wie er aus Andys Zimmer herauskommt, damit er Buzz helfen und seinen guten Namen wieder herstellen kann. Das große Problem ist allerdings, daß er sich in einem Zimmer randvoll mit terrorisierten Spielzeugen befindet, von denen er keinerlei Hilfe zu erwarten braucht.

LAUF REX, LAUF!

Unser Cowboy hat zwar noch nie zuvor einen panisch fliehenden Dinosaurier geritten, aber wenn das der einzige Weg ist, Buzz zu retten, muß man es eben einmal versuchen! Du solltest bei Deiner Flucht auf tief-fliegende Fallschirmspringer und den richtig ärgerlichen Turbo achten, der zu allem bereit ist, um Woody in den Spielzeughimmel zu schicken.

BUZZ-KAMPF

Als Dir endlich die Flucht aus Andys Zimmer gelungen ist, steht Dir auch schon der richtige Buzz Auge in Auge gegenüber. Ein harter Kampf erwartet Dich hier.



DIE TOY STORY-WELT, Forts.

LEVEL 3

PIZZA PLANET

ESSEN & TRINKEN

Woody und Buzz müssen sich auf dem einzigen Weg bei PIZZA PLANET einschleichen, der Spielzeugen nun mal zur Verfügung steht – getarnt als Pappbecher und Hamburgerschachtel. Weiche dem herunterfallenden Essen aus und ducke Dich, wenn irgendwelche Leute an Dir vorbeierennen. Und Du dachtest, Dein Zimmer wäre unordentlich?

IM GREIFER-AUTOMATEN

Buzz ist in diesen Automaten geklettert und nun liegt es an einem bestimmten, uns wohlbekannten Cowboy, ihn da wieder rauszuholen. Woody merkt bald, daß das Innenleben dieser Maschine nicht gerade ungefährlich ist, wenn er von einer Sicherung zum nächsten Zahnrad springt. Das Timing bei den Sprüngen ist hier sehr wichtig...

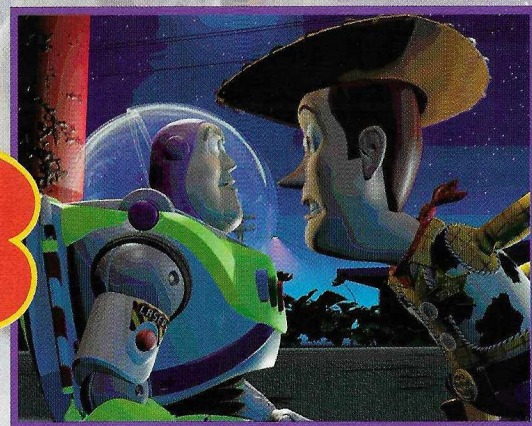
IM AUTOMATEN-LABYRINTH

Dieses Level bietet Dir ganz neue Perspektiven, denn Du siehst jetzt durch Woodys Augen. Du mußt den schnellsten Weg durch das unendliche Labyrinth finden und die kleinen niedlichen Außerirdischen scheinen der einzige Weg zu sein. Sammle die kleinen grünen Männchen auf Deinem Weg durch das unheimliche Labyrinth ein und bringe sie zum Ausgang.

DIE KRALLE

Erwarte den unvermeidlichen Kampf mit...DER KRALLE!!!!
Du mußt einen Weg finden, um Buzz aus ihren Klauen zu befreien!

3



DIE TOY STORY-WELT, Forts.

LEVEL 4 SID'S ZIMMER

SIDS WERKBANK

Wenn Du dachtest, die Kralle wäre der Hammer gewesen, dann warte erst mal, was Sid auf seiner Werkbank für Dich bereithält. Paß auf alle Fallen und Gegner auf, die in diesem Horrorkabinett durch die Gegend kriechen, und bleibe immer in Bewegung!

KAMPF DEN MUTANTEN-SPIELZEUGEN

Eine von Sids Lieblingsbeschäftigungen ist es, Spielzeugteile zu benutzen, um neue Schauerkreaturen zusammenzubauen. Diese Mutanten-Spielzeuge erschrecken den tapferen Cowboy allerdings zutiefst und er muß Buzz Lightyears Karateaction einsetzen, um sich gegen sie zu verteidigen. Was sollte ein normales Spielzeug denn sonst tun?

ROLLER-BOB

Woody fährt mit Roller-Bob, ebenfalls ein mutiertes Spielzeug, das eine große Leidenschaft besitzt: Geschwindigkeit! Dies könnte die Lösung sein, denn Nero, Sids Hund, verfolgt sie auf ihrem Weg in die Freiheit. Alles, was Woody hierbei tun muß, ist, Nero auszuweichen, so daß er sie nicht erreichen kann. Hierbei könnten sich seine beim Ausritt mit Rex erlernten Fähigkeiten als sehr nützlich erweisen.



DIE TOY STORY-WELT, Forts.

LEVEL 5 AUF DER STRASSE

GIB GUMMI!

Woody und Buzz versuchen, den Wagen mit Andys anderen Spielzeugen einzuholen. Zusammen mit Turbo rasen sie die Straße hinunter, immer bedacht, allen Hindernissen auszuweichen.

RAKETEN MANN

Der letzte Level hält eine Flugeinlage (dankenswerter Weise von Buzz ermöglicht) und einige komplizierte Ausweichmanöver für Dich bereit. Du mußt versuchen, den besten Landeplatz für Woody und Buzz zu finden. Anscheinend sind die beiden am Schluß doch noch schlagkräftige Freunde geworden!



5



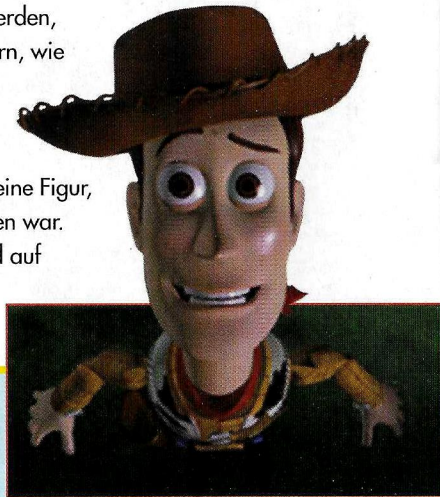
Disney's **TOY STORY**

WOODYS ENTSTEHUNG

Pixar, eine nordkalifornische Produktionsfirma, und Walt Disney Feature Animation haben sich zusammengeschlossen, um zum ersten Mal einen 3D-Animationsfilm in Spielfilmlänge zu erschaffen, der komplett im Computer entstand, nämlich TOY STORY. Selbst wenn man den Film bereits gesehen hat, glaubt man nicht, daß es möglich war, diese sagenhafte Pionierarbeit auch für eine 16-Bit-Videospielkonsole umzusetzen.

Das Videospiel TOY STORY entstand in Zusammenarbeit von Traveller's Tales, Disney Interactive und Pixar. Alle Figuren, die im Spiel benutzt werden, stammen von den gleichen Künstlern, wie die, die im Film die Handlung tragen. Wenn man mit Woody spielt, erhält man das Gefühl, tatsächlich Woody zu sein, und nicht eine Figur, die so ähnlich auch im Film zu sehen war.

Der Spielheld Woody entstand auf die gleiche Art und Weise wie der Filmheld Woody. Die Pro-



grammierer beginnen damit, ein „Drahtskelett“ der Figur zu erschaffen, damit es der Computer verarbeiten kann. Ist dieser Vorgang abgeschlossen, wird ein „Rohling“ (oder Polygon) des Charakters erstellt, in dem dann die Felder zwischen den „Drähten“ gefüllt werden. In dieser Phase der Entwicklung werden die letzten Ungereimtheiten am Modell beseitigt.

Jetzt werden die Flächen „eingefärbt“ und die verschiedenen Licht- und Schatteneffekte auf den Oberflächen der Figuren programmiert. Zuletzt werden mit Hilfe von „Texture Maps“ Informationen über die Beschaffenheit der Objekt Oberfläche hinzugefügt. Alles, was man im Spiel sieht, hat seine ganz spezielle „Texture Map“, wie z. B. Woody's Hemd oder Buzz's Helm.

Wenn man Woody in seinem Abenteuer begleitet, spielt man die lustigsten und aufregendsten Situationen des Films. Allerdings ist man

dieses Mal selbst für den Ausgang verantwortlich. Die Handlung und der Ablauf entsprechen zwar der des Films, aber man hält Woody's Fäden selbst in den Händen und man muß dafür sorgen, daß er sich als der Held erweist, für den er von allen gehalten wird!



CREDITS

Published by
DISNEY INTERACTIVE

PROGRAM & DESIGN
Jon Burton
- Traveller's Tales -

ART DIRECTION
Andy Ingram
- Traveller's Tales -

PRODUCER
Craig Annis
- Disney-Interactive -

TRAVELLER'S TALES

BACKGROUNDS
Andy Ingram
Bev Bush

3D ANIMATION
Dave Burton
James Cunliffe
Andy Ingram

ADDITIONAL PROGRAMMING
Dave Doetson
Paul Hunter
Chris Stanforth

PRODUCTION SUPPORT
Karen Roberts

DISNEY INTERACTIVE

SENIOR PRODUCER
Patrick Gilmore

ASSOCIATE PRODUCER
Leila Chang

MUSIC COMPOSITION AND ADAPTATION
Patrick Collins

PROJECT MANAGER
C. Steve Booth

**SENIOR SOFTWARE
PRODUCTION ADMINISTRATOR**
Michael Sean Clement

PULL-STRING ANIMATION
Oliver Wade
Tamara Holcomb

**ORIGINAL TOY STORY
MUSIC and SCORE**
Randy Newman

VOICE ARTISTS
R. Lee Erney
Jim Hanks
Pat Fraley
Wallace Shawn
Corey Burton

MANUAL WRITER
Kevin G. Sullivan

TEST SUPERVISOR
Jeff Blattner

LEAD TESTER
William 'Chip' Beamam

TESTERS
Kristin Bachman
Kevin Cope
Paul Factora
Tim Garrity
Brian Larkin
Wes Lazara
Hugo Stevenson

SONY/PSYGNOSIS

SENIOR PRODUCER
Steve Riding

MUSIC SUPERVISOR
Phil Morris

MUSIC COMPOSITION and ADAPTATION
Andy Blythe
Marten Joustra

SOUND DESIGN & MUSIC IMPLEMENTATION
Alistair Brimble

PRODUCTION SUPPORT
John Rostron
Sarah Lawrence

PIXAR

TECHNICAL DIRECTORS
Tony Apodaca
Kevin Bjarke - Lighting
David Valdez - Layout

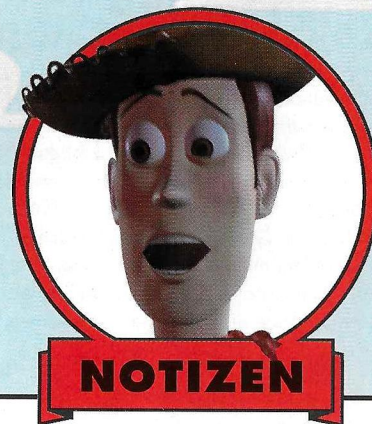
ANIMATION DEPARTMENT MANAGER
Triva von Klark

ANIMATORS
Ash Brannon
Dave Feiten
Mark Ofiedal
Steve Segal

PRODUCTION SUPPORT
Ralph Guggenheim
Bonnie Arnold
John Lasseter
Pam Kerwin
Monica Corbin

WALT DISNEY FEATURE ANIMATION & DISNEY ANIMATION SERVICES

PRODUCTION SUPPORT
Tamara Boutcher
Stephanie Parker



A large rectangular box with a black border, containing several horizontal lines for writing. The box is positioned below the 'NOTIZEN' banner and occupies the right side of the page.

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 01 30/58 06.

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitäts-garantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center
63760 Großostheim • (in Deutschland).**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0**

**Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3118818**

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

