


Peli perustuu kirjaan "Herra Tiikeri villiintyy", jonka on kirjoittanut ja kuvittanut Peter Brown.



1) VALITSE YLÄLAIDASTA TAUSTAKUVA  PELIIN. PELI ALKAA KAUPUNGISTA.

2) PELISSÄ ON KOLME NÄYTTÄMÖÄ. VALITSE OIKEASTA LAIDASTA  -PAINIKKEELLA UUSI NÄYTTÄMÖ JA VALITSE SILLEKIN JOKIN KAUPUNKIKUVA. LISÄÄ KOLMASKIN NÄYTTÄMÖ, JOLLA ON TAUSTAKUVANA LUONTOKUVA.

3) KLIKKAA 1. NÄYTTÄMÖÄ. TEHDÄÄN SINNE VAIN VÄHÄN VILLI KISSA.

4) JOS KISSAA TÖKÄTÄÄN SORMELLA, SE VAIN KÄVELEE JA POMPPAA VÄHÄN. ETSI SEURAAVAT PALIKAT VÄRIN AVULLA, RAAHAA NE ALAS VALKOISELLE ALUEELLE JA LOKSAUTA NE YHTEEN.



5) LAITA KISSA KÄVELEMÄÄN 12 ASKELTA (MUUTA NUMEROA SITÄ KLIKKAAMALLA) JA HYPPÄÄMÄÄN VAIN 1 VERRAN.

6) TESTAA OHJELMAA TÖKKÄÄMÄLLÄ KISSAA.

7) HYPYN JÄLKEEN KISSA ON VALMIS OLEMAAN VILLIMPI. LISÄÄ EDELLISTEN LOPPUUN SEURAAVANLAINEN PALIKKA, JOSSA ON 2. NÄYTTÄMÖN KUVA.



- 8) NYT KISSA VOI TÖKÄTESSÄ HYPÄTÄ KAKSOISHYPYN. LAITA ENSIMMÄISEKSI HYPYKSI VAIKKA 6 JA TOISEKSI 2.



- 9) HYPYJEN LISÄKSI SE VOISI TOISESSA KOMENTORYKELMÄSSÄ HEITTÄÄ VOLTIN JA SANOA SITTEN "MURR". ÄÄNITÄ MIKROFONILLA OMA ÄÄNI. KOKONAISEN VOLTIN SAA, KUN PYÖRÄHTÄÄ 12 VERRAN.



- 10) TESTAA JÄLLEEN TÖKKÄÄMÄLLÄ KISSAA SORMELLA.

- 11) ÄÄNEN JÄLKEEN LAITA VIELÄ VAIHTO KOLMANTEEN NÄYTTÄMÖÖN.



- 12) LUONNOSSA KISSA VOI JUOSTA IKUISESTI HETI SIITÄ LÄHTIEN, KUN SE SINNE SAAPUU.



- 13) JUOKSEMISEN LISÄKSI SE OSAA VARMASTI YHÄ MYÖS POMPPIA. TEHDÄÄN NIIN, ETTÄ SE POMPPAA AINA, KUN SITÄ TÖKÄTÄÄN.



- 14) VOIT TEHDÄ KISSASTA NOPEAMMAN, KUN PAINAT SEURAAVAN JUOKSEVAN HAHMON NUOLTA JA VALITSET ENEMMÄN VAUHTIVIIVOJA SISÄLTÄVÄN VAIHTOEHDON.



- 15) PALAA NYT ENSIMMÄISELLE NÄYTTÄMÖLLE JA KOKEILE TEKEMÄÄSI PELIÄ. NÄYTTÄMÖIDEN PITÄISI VAIHTUA AINA KUNKIN LIIKESARJAN PÄÄTTEEKSI.