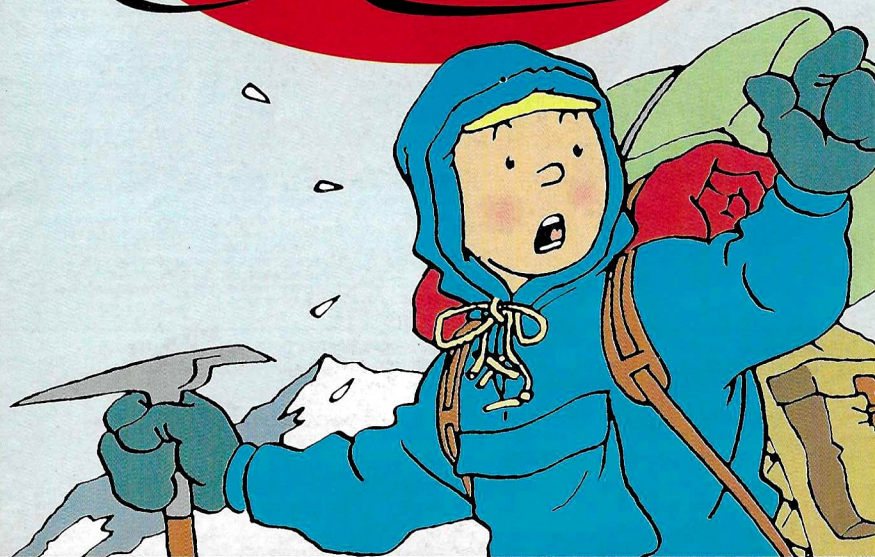


Kuifje in Tibet



Distributed by:
INFOGRAMES

84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX



© 1995 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



TM

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

HANDLEIDING



TM



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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU 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. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

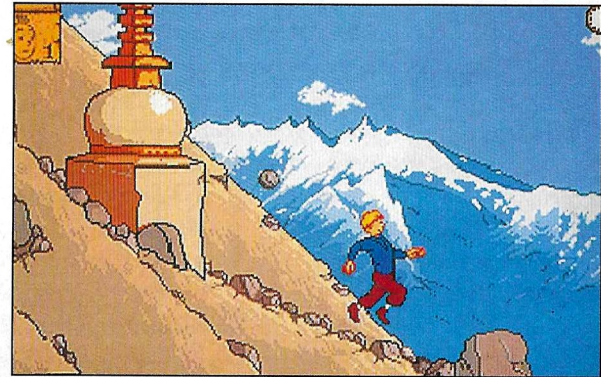
ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TÄRKISTÄ AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIIVA TUOTTEITA.



INHOUD

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 PRECAUTIONS 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 SPIELCASSETTE BEIGELEGT 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 SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

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

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

HET VERHAAL	4
HET BEDIENINGSPANEEL	5
HET SPEL STARTEN	6
HET SCOREBORD	7
MOGELIJKE ACTIES	8
BONUSSSEN	9
DE SPECIALE REEKSEN	10

HET VERHAAL

Kuifje is samen met Kapitein Haddock met vakantie in Zwitserland. Ze zijn in het hotel wanneer Kuifje verneemt dat een DC3 van de lijn Patna-Katmandoe tijdens een zware storm neergestort is in het Gosainthan-massief. Later ontvangt hij een brief van Tchang, een vriend die hij ontmoet had tijdens een reis door China, en die hij zelfs van de verdrinkingsdood had gered. Tchang laat hem weten dat hij op weg is naar Europa, na een korte halte in Katmandoe. Zo verneemt Kuifje tot zijn ontsteltenis dat Tchang één van de passagiers is van het neergestorte vliegtuig. Er is geen hoop om overlevenden terug te vinden, maar desondanks kan Kuifje zich niet neerleggen bij het feit dat zijn vriend omgekomen is tijdens dit vreselijk ongeluk. Hij besluit dus om onmiddellijk naar Tibet te vertrekken om Tchang te redden.



HET BEDIENINGSPANEEL



DE VIERPUNTSDRUKTOETS

- ★ De cursor in de verschillende menu's verplaatsen
- ★ Kuifje verplaatsen
- ★ Voorwerpen nemen en neerleggen

B-KNOP

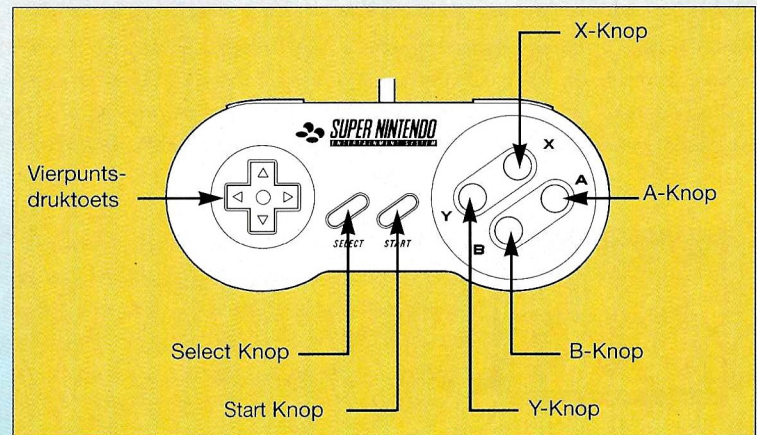
- ★ Springen
- ★ De filmscenes doorlopen

Y-KNOP

- ★ Een voorwerp gooien of gebruiken
- ★ Lopen

START-KNOP

- ★ Het spel starten
- ★ Een pauze inlassen
- ★ Onmiddellijk naar het volgende niveau gaan zonder de filmscenes te bekijken



HET SPEL STARTEN

Om samen met Kuifje naar Tchang op zoek te gaan, moet u de cassette 'Kuifje in Tibe' in de SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM inbrengen, en de schakelaar op 'ON' zetten.

U ziet dan achtereenvolgens de schermen in verband met COPYRIGHT, keuze van de taal, het INFOGRAMES-logo en de voorstelling van het spel. Om naar een volgend scherm te gaan, drukt u op START tot u aan het selectiemenu komt, waar twee mogelijkheden aangeboden worden:

- ★ **SPEL** : wanneer u deze optie kiest, begint er een nieuw spel.
- ★ **OPTIES** : in dit menu verplaatst u zich met de vierpuntsdruktoets en u bevestigt uw keuze door op de A-, X-, Y- of B-knop te drukken.

Dit menu laat u toe om de volgende parameters te wijzigen :

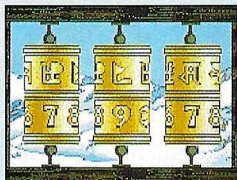
HET MOEILIKHEIDSNIVEAU : gemakkelijk-gemiddeld-moeilijk

DE MUZIEK : stereo - mono

MUZIEK : aan - uit (u kan naar de muziek luisteren, of helemaal uitschakelen)

MUZIEKTEST : u kan hiermee naar elke beschikbare muziek luisteren.

WACHTWOORD : indien u reeds gespeeld heeft en er werd u een wachtwoord gegeven in de vorm van drie gebedsmolentjes, kiest u deze optie. Dankzij het wachtwoord kan u een spel hernemen op de plaats waar aangeduid, in plaats van helemaal opnieuw te moeten beginnen.



Om het wachtwoord aan te duiden : kies elke gebedsmolen door naar LINKS of RECHTS op de vierpuntsdruktoets te drukken. Kies een teken door naar BOVEN of BENEDEN op de vierpuntsdruktoets te drukken. Om het wachtwoord te bevestigen, drukt u op de B- of op de START-knop.

HET SCOREBORD

Het scorebord geeft de volgende informatie aan :

HET GEZICHT VAN KUIFJE : bovenaan, links van het scherm op een perkamentrol. Het cijfer naast het gezicht van Kuifje geeft het aantal levens aan.



HET PERKAMENT : telkens als Kuifje geraakt wordt rolt het perkament een beetje op. Wanneer Kuifje vier maal geraakt is, verliest u een leven.



DE KLOK : een klok bovenaan, rechts van het scherm geeft de tijd aan die u nog over heeft om een opdracht uit te voeren. Wanneer de wijzer helemaal rond is gegaan, draait de klok enkele malen rond. Indien u uw parcours niet hebt kunnen afmaken, verliest u een leven.



HET IJSHOUWHEEL : tijdens het spel vindt u een ijshouweel dat u in bepaalde gevaarlijke situaties moet gebruiken, om in het spel te vorderen. Zodra u in het bezit bent van het ijshouweel, verschijnt het beneden, links van het scherm.



HET TOUW : tijdens uw avontuur zal u een touw nodig hebben om verder te kunnen in het spel. Wanneer u het touw in uw bezit heeft, verschijnt het beneden, links van het scherm.



DE BAL : vergeet de bal niet. Wanneer u de bal heeft, verschijnt het beneden, links van het scherm.



MOGELIJKE ACTIES



GAAN : druk naar LINKS of RECHTS op de vierpuntsdruktoets.

LOPEN : druk op de Y-knop en naar LINKS of RECHTS op de vierpuntsdruktoets.



BUKKEN : druk naar BENEDEN op de vierpuntsdruktoets.



SPRINGEN : druk op de B-knop.



EEN GROTE SPRONG MAKEN : Loop en druk op de B-knop.

KRUIPEN : bukken en naar LINKS of naar RECHTS op de vierpuntsdruktoets drukken.



EEN VOORWERP NEMEN OF NEERLEGGEN : druk naar BENEDEN op de vierpuntsdruktoets.



VAN DE ACHTERGROND NAAR DE VOORGROND VAN HET SPEL KOMEN : Druk naar BENEDEN op de vierpuntsdruktoets.

ZWEMMEN : Gebruik de vierpuntsdruktoets.



MET EEN PERSONAGE PRATEN : ga bij het personage staan met wie u wilt praten, dan ontstaat er automatisch een dialoog. Om het volledige dialoog van het personage te laten verschijnen, druk op de B-knop.



HET IJSHOUWHEEL GEBRUIKEN : voor het gebruik hiervan, zie paragraaf 'SPECIALE REEKSEN' (cf. : de grot).

DE BONUSSEN

Tijdens het avontuur, kunt u volgende bonussen verzamelen :



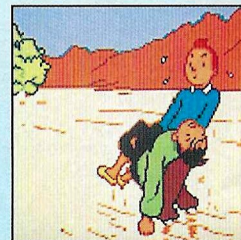
met deze bonus kunt u een levenspunt winnen.



met deze bonus kunt u bijkomende tijd winnen voor het afmaken van uw opdracht.



met deze bonus kunt u een extra leven winnen.



DE SPECIALE REEKSEN

HET WRAK

Het avontuur dat u samen met Kuifje gaat beleven leidt u naar het wrak van een neergestort vliegtuig. Vergeet niet om in dit niveau het wrak goed te doorzoeken en om met alle personages te praten die u tegenkomt.



DE GROT



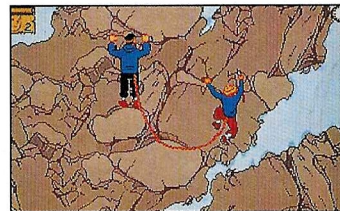
Om met Kuifje in de grot verder te gaan, zal u een ijshouweel moeten gebruiken dat u in het vorige niveau gevonden heeft. Dit zijn enkele handelingen die u gaat moeten uitvoeren :

HET IJSHOUWHEEL IN DE ROTSWAND VASTZETTEN : druk naar *LINKS* of naar *RECHTS* op de vierpuntsdruktoets.

DE ROTSWAND BEKLIMMEN : ga dicht bij de rotswand staan en druk dan naar *BOVEN* op de vierpuntsdruktoets en de *Y*-knop.

MET HET IJSHOUWHEEL GRAVEN : buk u en gebruik de *Y*-knop.

DE ROTSWAND



Het doel van dit groots avontuur is Kuifje en Kapitein Haddock naar de top van de rotswand te brengen, waar het gevaar om elke hoek schuilt. Tijdens deze tocht kunt u de twee personages, die met een koord verbonden zijn, bewegen. Wees aan-

dachtig en denk eraan dat Kuifje en Kapitein Haddock zo bewogen moeten worden dat ze nooit ver uit elkaar komen. Om de rotswand zo veilig mogelijk te beklimmen, volgt u het best deze tips ...

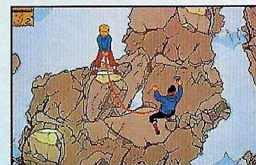
VAN KUIFJE NAAR KAPITEIN HADDOCK OVSCHAKELEN (EN VICEVERSA) : om van personage te veranderen, waarmee u de rotswand beklimt, gebruikt u de *B*-knop.

EEN PERSONAGE OP DE ROTSWAND VERPLAATSEN : gebruik de vierpuntsdruktoets.

EEN PERSONAGE VEILIG STELLEN DOOR EEN IJSHOUWHEEL VAST TE ZETTEN : Zodra Kuifje zijn ijshouweel in de rotswand heeft vastgezet, is Kapitein Haddock veilig (en viceversa). Om het ijshouweel vast te zetten, drukt u op de *Y*-knop. Maar wees voorzichtig, want als hij zijn ijshouweel vastzet en enkele seconden stilstaat, komt het houweel weer los.

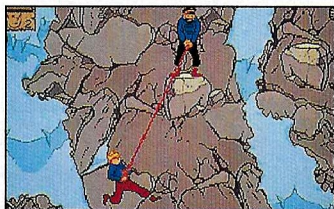
EEN PERSONAGE VEILIG STELLEN OP EEN ROTSPATFORM : Zodra Kuifje op een platform komt en hij met zijn gezicht naar u staat met het touw in de handen, is Kapitein Haddock veilig (en viceversa).

Wanneer Kapitein Haddock op deze manier Kuifje veilig stelt kan hij aan het touw slingeren (en viceversa).



AAN HET TOUW SLINGEREN :

Wanneer Kuifje door Kapitein Haddock veilig wordt gesteld, kan hij aan het touw slingeren om zo een wand links of rechts te bereiken. Hiervoor laat je Kuifje zo veel mogelijk naar beneden zakken door naar **BENEDEN** op de vierpuntsdruktoets te drukken. Ga naar beneden tot het touw strak is. Op dat ogenblik laat Kuifje zich los en gaat hij slingeren. Om hem op de gewenste plaats terug grip te doen krijgen op de rotswand, drukt u op de Y-knop.



Let er wel steeds op dat het touw niet te strak wordt, anders is een val in de diepte onvermijdelijk ...

DE STORM

Pas op voor windvlagen die uw vooruitgang kunnen belemmeren. Maar u kan deze natuurkracht ook benutten door de tijd te nemen om de windrichting te bepalen en deze in uw voordeel te gebruiken ...

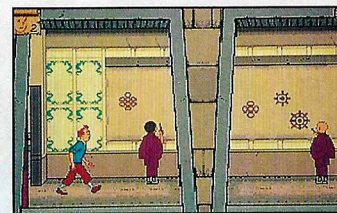


HET LAMAKLOOSTER



Na de vreselijke storm te hebben getrotseerd, komt u na een drie-daagse trektocht aan in het enorme lamaklooster, dat veel weg heeft van een labyrint en waar u vele opdrachten te wachten staan. Hier moet u op vriendelijk verzoek van de monniken een ritme nadoen op de trommels. U helpt hen hun ruime bibliotheek gevuld met boeken op te ruimen. U moet ook tekens in een bepaalde volgorde

plaatsen, maar hiervoor moet u het lamaklooster steeds goed in de gaten houden. U moet de juiste bel vinden die dezelfde toon heeft als het geluid dat een monnik u zal laten horen. Stoor nooit een biddende monnik, sta nooit in hun weg in de tempel en probeer hen zo handig mogelijk te vermijden.

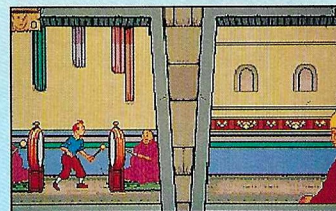


KUIFJE NAAR EEN TROMMEL VERPLAATSEN : druk naar **LINKS** of **RECHTS** op de vierpuntsdruktoets.

OP DE TROMMEL SLAAN : gebruik de Y-knop.

BOEKEN NEMEN EN NEERLEGGEN : druk naar **BENEDEN** op de vierpuntsdruktoets.

TEKENS NEMEN EN NEERLEGGEN : druk naar **BENEDEN** op de vierpuntsdruktoets.



DE BEL NEMEN : druk naar **BENEDEN** op de vierpuntsdruktoets.

DE BEL DOEN LUIDEN : druk op de Y-knop.

CREDITS

PROGRAMMED BY:

Frédéric Jay, Alexandre Bacquart, Hung Huynh, Emmanuel Régis

TOOL PROGRAMMERS:

Yannick Turbé, Vincent Pourieux

GRAPHICS:

*Bary Hutchinson, Nathalie Jean-Bart, Céline Billon,
Pierre-Marie Dorménil, Jean-Marc Toroella.*

SOUND & MUSIC:

Fabrice Bouillon

DESIGN:

Xavier Schon

EXECUTIVE PRODUCER:

Edith Protière

PRODUCTION:

Bruno Bonnell

THANKS TO:

*François Bourgaux and Moulinsart S.A. , Nicolas Pothier,
Vincent Pelisson, Nadège de Bergevin, Sylvain Branchu
and all the testing department.*

