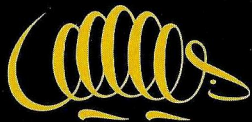
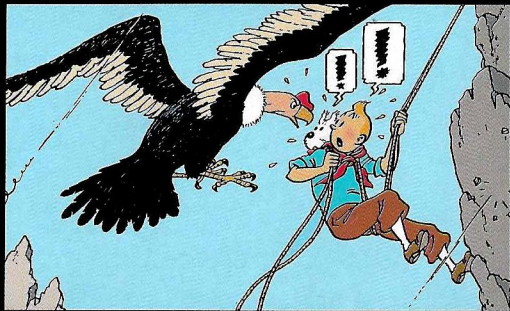


SNSP-A2VP-NOE

TIM
★
DER
SONNENTEMPEL



INFOGRAMES

©1996 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

Vertrieb : INFOGRAMES - 84, rue du 1^{er} Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX

© HERGÉ / MOULINSART 1996

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



INFOGRAMES

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

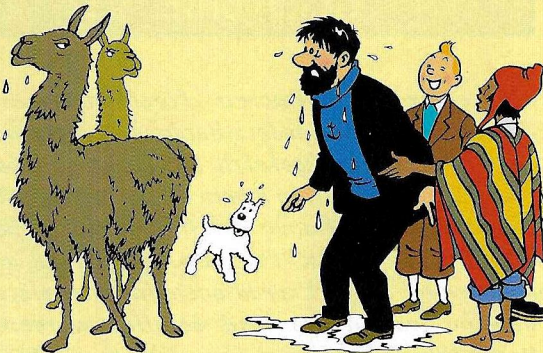


DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES ERKWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



INHALT

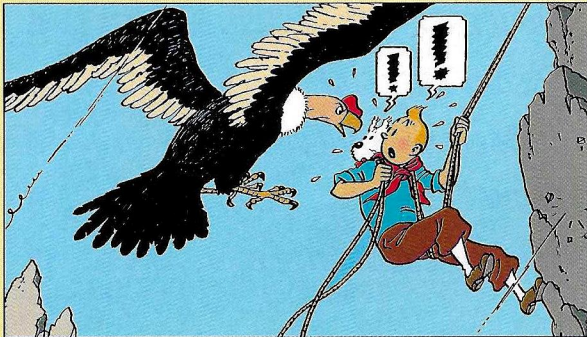
<i>GESCHICHTE</i>	4
<i>STEUERUNG</i>	5
<i>SPIELBEGINN</i>	6
<i>SCORE-ANZEIGE</i>	8
<i>MÖGLICHE HANLUNGEN</i>	9
<i>BONI</i>	11
<i>SPEZIALSEQUENZEN</i>	12





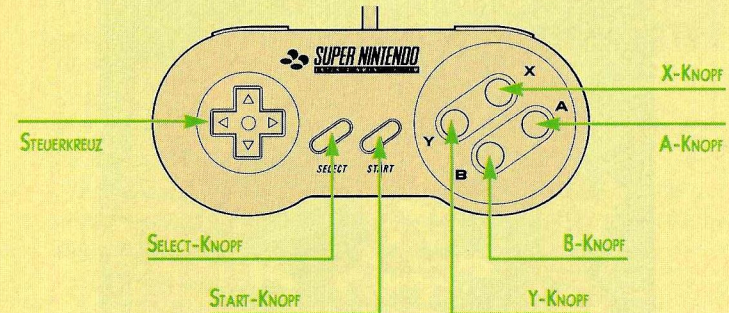
GESCHICHTE

Nach einer erfolgreichen Forschungsreise durch Südamerika ist die Sanders-Hardmuth-Expedition wieder nach Europa zurückgekehrt. Die Forscher haben zahlreiche Inkagräber entdeckt. In einem dieser Gräber stießen sie auf die geheimnisvolle Mumie des Inka Rascar Capac... Die Forscher nahmen sie mit nach Europa. Alles wäre gut verlaufen, wenn nicht vier der sieben Expeditionsteilnehmer plötzlich von einer geheimnisvollen Krankheit befallen worden wären. Durch diesen "Fluch" beunruhigt, versucht Tim, die drei übrigen Forscher, die bisher von der Krankheit verschont geblieben sind, aufzufinden. Einer von ihnen, Professor Birnbaum, erklärt ihm, daß der Grund für diese plötzliche Krankheit mit der Mumie zusammenhängen könnte. Tim ist fest entschlossen, all diesen Geheimnissen auf die Spur zu kommen, umso mehr, als plötzlich etwas Unvorhergesehenes geschieht: Professor Bienlein wird gekidnappt...



STEUERUNG

- **Steuerkreuz**
 - Den Cursor durch die einzelnen Menüs bewegen
 - Tim bewegen
 - Von einer Ebene auf die nächste Ebene wechseln
 - Gegenstände nehmen oder ablegen
 - Auf Bäume - Vorsprünge klettern
 - Sich bücken
- **X-Knopf**
 - Schieben (gleichzeitig mit Steuerkreuz)
- **Y-Knopf**
 - Laufen (gleichzeitig mit Steuerkreuz)
 - Großer Sprung (gleichzeitig mit B-Knopf)
 - Einen Gegenstand werfen (Kiste)
- **A-Knopf**
 - Einen Gegenstand benutzen
 - Einen Mechanismus auslösen, z.B. Schalter betätigen
- **B-Knopf**
 - Springen
 - Die Filmszenen nacheinander abrufen.
- **START-Knopf**
 - Spiel beginnen
 - Spielpause
 - Direkt zum nächsten Level übergehen und Filmsequenzen auslassen





SPIELBEGINN

Um dem Geheimnis des Fluchs von Rascar Capac auf die Spur zu kommen, lege die Kassette "Tim und der Sonnentempel" in das Super Nintendo Entertainment System ein und stelle den Schalter auf ON. Nacheinander erscheinen dann die Bildschirme mit dem Copyright, der Auswahl der Sprache, dem Infogrames-Logo und schließlich die Einleitung des Spiels. Um von einem Bildschirm zum nächsten zu gelangen, drücke den START-Knopf, bis das HAUPTMENÜ erscheint, in dem zwei Möglichkeiten angeboten werden:

- **SPIEL:** Wenn diese Option gewählt wird, beginnt ein neues Spiel.
- **OPTIONEN:** Bei Wahl von "Optionen" hast Du die Möglichkeit, folgende Parameter zu ändern:
 - 1- **Niveau:** Schwierigkeitsgrad: leicht - mittel - schwierig



2- **SIS:** Wenn diese Option gewählt ist, kannst Du die verschiedenen Spielfiguren über die Lautsprecher der HiFi-Anlage reden hören. Mit den Bewegungen Deines Spielhelden nach links und rechts verlagert sich dann auch der Ton entsprechend.

3- **Musik:** Mono - Stereo

4- **Musik:** ein - aus (Du kannst Dir während des Spiels die Musik anhören oder sie ausschalten).

5- **Musiktest:** Mit dieser Option kannst Du Dir jede einzelne Musik aus dem Spiel separat anhören.

6- **Paßwort:** Wähle diese Option, wenn Du schon gespielt hast und Dir ein Paßwort gegeben wurde. Es besteht aus einer Kombination von 9 Steinen, von denen einige versenkt sind. Mit dem Paßwort kannst Du das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der Du es bekommen hast. So brauchst Du nicht mehr von ganz von vorne anzufangen.



Um das Paßwort einzugeben: Wähle einen der neun vorgeschlagenen Steine mit den Richtungen des Steuerkreuzes. Um einen oder mehrere dieser Steine zu versenken, drückst Du anschließend den A-Knopf. Wenn Dein Paßwort richtig ist, bestätigst Du mit Start.





SCORE-ANZEIGE

Die Score-Anzeige enthält folgende Angaben:



• **TIMS KOPF:** Er ist links oben am Bildschirm auf einem Pergament abgebildet. Die Zahl neben Tims Kopf gibt die Anzahl der restlichen Leben an.

• **DAS PERGAMENT:** Jedesmal, wenn Tim getroffen wird, rollt es sich ein Stückchen weiter zusammen. Wenn Tim viermal getroffen wurde, verlierst Du ein Leben.



• **DIE UHR:** Wenn Du ein Spiel beginnst, erscheint rechts oben am Bildschirm eine Uhr. Sie zeigt die Zeit an, die Dir zur Verfügung steht, um den Level abzuschließen. Nach einer vollen Umdrehung des Uhrzeigers dreht sich die Uhr einige Augenblicke um sich selbst. Wenn du es nicht schaffst, den Level abzuschließen, verlierst Du ein Leben.

• **DIE GEGENSTÄNDE:** Während des Spielverlaufs kannst Du Gegenstände aufsammeln, die Dir sehr nützlich sein können. Sie erscheinen dann links oben am Bildschirm: ein Stock, ein Werkzeug, ein Seil...



MÖGLICHE HANDLUNGEN



• **GEHEN:** Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts.



• **KRIECHEN:** Bücke Dich, und verwende die Richtungen Rechts und Links.

• **LAUFEN:** Drücke den Y-Knopf, und verwende die Richtungen Rechts und Links.



• **GEGENSTAND AUFHEBEN - ABLEGEN:** Drücke das Steuerkreuz nach unten.

• **SICH BÜCKEN:** Drücke das Steuerkreuz nach unten.

• **GEGENSTAND SCHIEBEN:** Verwende die Richtungen Rechts und Links, und drücke dabei den X-Knopf



• **SPRINGEN:** B-Knopf



• **GEGENSTAND WERFEN:** Drücke den Y-Knopf.

• **GROSSER SPRUNG:** Laufe, und in dem Moment, in dem Du springen willst, drücke den B-Knopf.

• **GEGENSTAND BENUTZEN:** Drücke den A-Knopf.





MÖGLICHE HANDLUNGEN

- **LICHT MACHEN, SCHALTER BETÄTIGEN:** Drücke den A-Knopf.
- **VOM HINTERGRUND ZUR HAUPTEBENE, VON DER HAUPTEBENE IN DEN VORDERGRUND GEHEN:** Drücke das Steuerkreuz nach unten.
- **VOM VORDERGRUND ZUR HAUPTEBENE, VON DER HAUPTEBENE IN DEN HINTERGRUND GEHEN:** Drücke das Steuerkreuz nach oben.
- **AUF BÄUME, PLATTFORMEN KLETTERN:** Drücke das Steuerkreuz nach oben.



- **SCHWIMMEN:** Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts.
- **SCHNELLER SCHWIMMEN:** Drücke den Y-Knopf, und verwende gleichzeitig die Richtung Rechts oder Links.
- **TAUCHEN:** Drücke das Steuerkreuz nach unten.



- **MIT JEMANDEM SPRECHEN:** Stelle Dich in die Nähe der Person, mit der Du reden willst, und das Gespräch beginnt. Um alles zu sehen, was Dein Gegenüber sagt, mußt Du den B-Knopf drücken.



DIE BONI



- **DIE GOLDSTATUETTE:** Damit gewinnst Du einen Lebenspunkt.



- **DER ZEITBONUS:** Damit erhältst Du zusätzliche Zeit, um den Level abzuschließen.



- **1UP:** Damit gewinnst Du ein Zusatzleben.



SPEZIALSEQUENZEN

• DER GARTEN VON PROFESSOR BIRNBAUM



Im Garten von Professor Birnbaum müssen Tim und Kapitän Haddock einen Heckenschützen entwaffnen. Zu diesem Zweck verfügt Kapitän Haddock über eine Pistole mit einigen Schuß Munition. Verwende sie mit Bedacht!

Hier die verschiedenen

Handlungen, die Du mit Tim und Kapitän Haddock ausführen kannst. (Die beiden werden einer nach dem anderen gesteuert.)

- Von Tim auf Kapitän Haddock übergehen und umgekehrt: Drücke den X-Knopf.
- Kapitän Haddock schießen lassen: Drücke den B-Knopf.

Vergiß nicht, einen Gegenstand mitzunehmen. Den wirst Du gut gebrauchen können, wenn Du den versteckten Schurken entwaffnen willst!

• DAS AUTO

Anschließend fahrt Ihr mit dem Auto nach La Rochelle, um Professor Birnlein zu finden, der entführt worden ist.

So wird das Auto gesteuert:

- Nach rechts und links ausscheren: Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links.
- Beschleunigen: Verwende den B-Knopf.
- Verlangsamen: B-Knopf loslassen.



• DER WAGGON

Der Waggon, in dem Du Dich befindest, ist sabotiert worden. Um Dich in ihm bewegen zu können, verfährt Du wie folgt:

- Sich nach rechts bzw. links bewegen: Drücke das Steuerkreuz mehrmals nach rechts oder nach links.

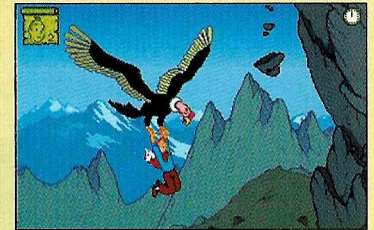
• JAUGA

In Jauga wird Tim von einem wilden Tier angefallen. Da ihm Gewalt zuwider ist, weicht unser Held den Angriffen des Tieres aus:

- Stehend ausweichen: Drücke den X-Knopf.
- Gebückt ausweichen: Drücke den A-Knopf.

• DER KONDOR

Tim hat Struppi gerettet, der von einem schrecklichen Kondor gefangengehalten wurde. Das Tier taucht plötzlich wieder auf und greift unseren Helden an, der nur eine Möglichkeit hat, um nicht an die Felswand zu stoßen:



- Den Bewegungen des Kondors entgegenarbeiten: Drücke das Steuerkreuz mehrmals nach rechts oder nach links, je nachdem, in welche Richtung sich der Kondor bewegen soll.
- Die Klauen des Kondors loslassen: Drücke den B-Knopf

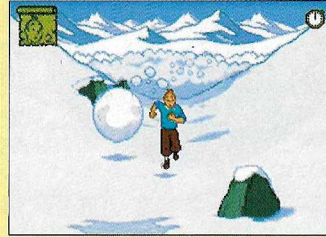


SPEZIALSEQUENZEN

• DIE LAWINE

In dieser aufregenden Sequenz muß Tim einer Lawine entkommen. Durch folgende Handlungen kann Tim vermeiden, von ihr begraben zu werden:

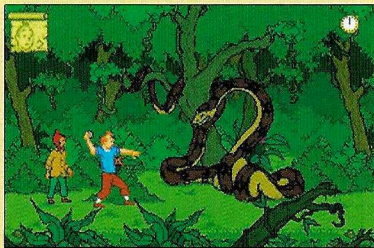
- Sich seitlich bewegen: Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links.
- Springen: Verwende den B-Knopf.



• DER DSCHUNGEL

In diesem Level mußt Du Deinem Freund Zorrino dabei helfen, einen Dschungel voller Gefahren zu durchqueren. Was kannst Du alles tun?

- Einen Ast abbrechen: Stelle Dich auf den Ast, den Du abbrechen willst, und springe.
- Den Ameisenbär zu den Ameisen locken: Dazu stellst Du Dich hinter ihn und gehst ihm nach (vorwärts).



Dann stehst Du einer fürchterlichen Schlange gegenüber, die Du auf zweierlei Arten besiegen kannst:

- Steine werfen: Drücke den A-Knopf.
- Mit dem Stock schlagen: Drücke den A-Knopf.



• DER FLUSS

Auf einem Einbaum wirst Du, zusammen mit Kapitän Haddock und Zorrino, Naturgewalten und grausame Krokodile bezwingen, die Euch an einer friedlichen Überfahrt hindern. Hier einige Schutzmaßnahmen:



- Mit dem Ruder vor den Einbaum schlagen: Drücke den A-Knopf.
- Seitliche Schläge mit dem Ruder geben: Drücke den B-Knopf.
- Beschleunigen: Drücke das Steuerkreuz nach rechts.
- Verlangsamen: Drücke das Steuerkreuz nach links.
- Einbaum seitlich bewegen: Drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten.

• DIE ZEITUNG

In diesem Bild mußt Du ein zerrissenes Zeitungsblatt anhand der Schnipsel wieder zusammensetzen.

- Schnipsel auswählen bzw. ablegen: Benutze das Steuerkreuz, und drücke den B-Knopf.





CREDITS

PROGRAMMED BY
Emmanuel Régis,
Alexandre Bacquart,
Bertrand Félicité

TOOL PROGRAMMERS
Yannick Turbé, Vincent Pourieux

GRAPHICS
Pascal Casolari, Fabien Roule,
Jean-Marc Toroella,
Philippe Brolles

DESIGN
Vannara Ty

MUSIC & SOUND
L'Eoscène

PRODUCTION ASSISTANT
Nadège de Bergevin

EXECUTIVE PRODUCER
Edith Protière

PRODUCED BY
Bruno Bonnell

THANKS TO
Mou/insart S.A., Hung Huynh and
all the testing department

