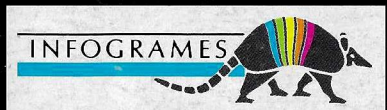


Tim in Tibet



Vertrieb:
INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX



© 1995 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



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



INHALT

<i>GESCHICHTE</i>	4
<i>STEUERUNG</i>	5
<i>DAS SPIEL BEGINNEN</i>	6
<i>SCOREANZEIGE</i>	7
<i>MÖGLICHE HANDLUNGEN</i>	8
<i>BONI</i>	9
<i>SPEZIALSEQUENZEN</i>	10



LICENSED BY

Nintendo®

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

DIESES QUALITÄTS SIEGEL 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.

GESCHICHTE

Zusammen mit Kapitän Haddock verbringt Tim seinen Urlaub in der Schweiz. Im Hotel erfährt Tim, daß eine DC3 der Linie Patna-Katmandu in einen heftigen Sturm geraten und im Gosainthan-Gebirge abgestürzt ist. Kurz darauf erhält er einen Brief von Tschang, einem Freund, den er auf einer China-Reise kennengelernt und vor dem Ertrinken gerettet hatte. Tschang kündigt ihm seine Ankunft in Europa nach einer Zwischenlandung in Katmandu an. Tim begreift mit Entsetzen, daß Tschang unter den Passagieren des abgestürzten Flugzeugs war. Dennoch kann er sich mit dem Gedanken, daß sein Freund in dem schrecklichen Unglück den Tod gefunden haben soll, nicht abfinden, obwohl die Chancen, Überlebende zu finden, gering sind. Er beschließt also, sofort nach Tibet zu reisen und Tschang zu retten...



STEUERUNG

STEUERELEMENT

- ★ Den Cursor in den einzelnen Menüs bewegen
- ★ Tim bewegen
- ★ Gegenstände nehmen und ablegen

TASTE B

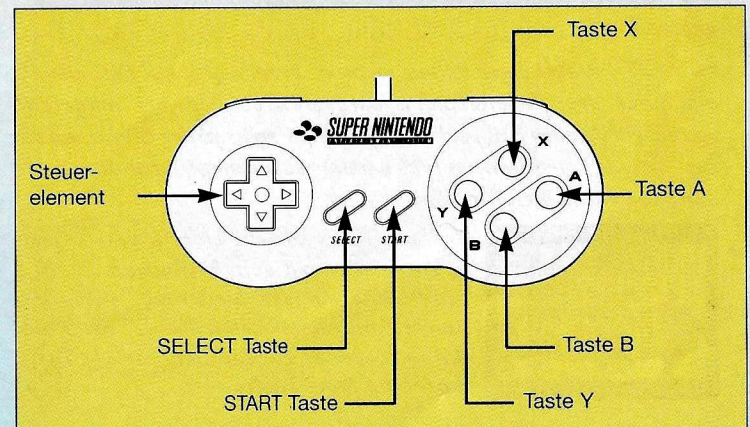
- ★ Springen
- ★ Die Filmszenen abspielen

TASTE Y

- ★ Einen Gegenstand werfen oder benutzen
- ★ Laufen

START-TASTE

- ★ Das Spiel beginnen
- ★ Das Spiel auf Pause schalten
- ★ Direkt zum nächsten Level übergehen, ohne die Filmszenen anzusehen



DAS SPIEL BEGINNEN

Um dich gemeinsam mit Tim auf die Suche nach Tschang zu begeben, lege die Kassette **TIM IN TIBET** in das **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** ein, und stelle den Schalter auf **ON**.

Es erscheinen nacheinander die Bildschirme mit dem **COPYRIGHT**, der Auswahl der Sprache, dem **INFOGRAMES** Logo und die Präsentation des Spiels. Um von einem Bildschirm zum nächsten zu gelangen, drücke auf **START**, bis das Hauptmenü erscheint, in dem zwei Möglichkeiten angeboten werden:

★ **SPIEL:** Wenn du diese Option bestätigst, beginnt eine Partie.

★ **OPTIONEN:** In diesem Menü kannst du dich mit der Steuerung fortbewegen und deine Wahl mit den Tasten A, X, Y oder B bestätigen. In diesem Menü kannst du folgende Parameter abändern:

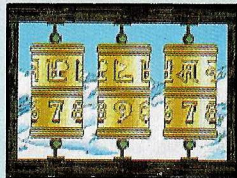
SCHWIERIGKEITSGRAD: leicht - mittel - schwierig.

MUSIK: Stereo - Mono.

MUSIK: ein / aus (du kannst sie ein- oder ausschalten).

MUSIKTEST: So kannst du dir jede Musik aus dem Spiel separat anhören.

PASSWORT: Wähle diese Option, wenn du bereits gespielt hast und dir ein durch drei Gebetsmühlen dargestelltes Paßwort mitgeteilt wurde. Mit diesem Paßwort kannst du die Partie an der Stelle, wo dir das Paßwort gegeben wurde, wieder aufnehmen, anstatt wieder ganz von vorne anzufangen.



Um das Paßwort anzugeben, wähle jede Gebetsmühle mit den Richtungen **RECHTS** oder **LINKS** auf der Steuerung. Wähle ein Zeichen mit den Richtungen **AUF** oder **AB**. Um das Paßwort zu bestätigen, drücke Taste **B** oder die Start-Taste.

SCOREANZEIGE

Die Scoreanzeige liefert dir folgende Informationen:

TIMS KOPF: Er ist links oben am Bildschirm auf einem Pergament abgebildet. Die Zahl neben Tims Kopf gibt die Anzahl der Leben an, die du noch hast.



DAS PERGAMENT: Jedes Mal, wenn Tim getroffen wird, rollt sich dieses Pergament ein Stückchen weiter zusammen. Wenn Tim viermal getroffen wurde, verlierst du ein Leben.



DIE UHR: Rechts oben am Bildschirm befindet sich eine Uhr, die dir anzeigt, wieviel Zeit du noch hast, um einen Level abzuschließen. Wenn der Zeiger eine ganze Umdrehung vollzogen hat, so dreht sich die Uhr einige Augenblicke um sich selbst. Wenn du die Strecke nicht zurückgelegt hast, so verlierst du ein Leben.



DER PICKEL: Im Laufe des Spiels wirst du einen Pickel finden, der dir die Fortbewegung in gefährlichen Situationen erleichtert. Sobald dieser Gegenstand in deinem Besitz ist, erscheint er unten links am Bildschirm.



DAS SEIL: Im Laufe deines Abenteuers wirst du ein Seil brauchen, um gewisse schwierige Passagen zu bewältigen. Sobald du es aufgehoben hast, erscheint es links unten am Bildschirm.



DER BALL: Laß den Ball nicht links liegen. Wenn du ihn hast, erscheint er links unten am Bildschirm.



MÖGLICHE HANDLUNGEN



GEHEN: Verwende die Richtungen **RECHTS** oder **LINKS** der Steuerung.

LAUFEN: Drücke Taste **Y** und die Richtungen **RECHTS** oder **LINKS** der Steuerung.



SICH BÜCKEN: Verwende die Richtung **AB** der Steuerung.

SPRINGEN: Drücke Taste **B**.



GROSSER SPRUNG: Laufe und drücke dabei Taste **B**.

KRIECHEN: Bücke dich, und drücke die Richtungen **RECHTS** oder **LINKS** der Steuerung.



EIN OBJEKT AUFHEBEN ODER ABLEGEN: Drücke die Richtung **AB** der Steuerung.

VOM HINTERGRUND DER SZENE IN DEN VORDERGRUND GEHEN: Verwende die Richtung **AB** der Steuerung.



SCHWIMMEN: Verwende die Steuerung.

MIT JEMANDEM SPRECHEN: Gehe auf denjenigen zu, mit dem du reden willst, und das Gespräch beginnt. Um dieses vollständig ablaufen zu lassen, mußt du wiederholt Taste **B** drücken.



DEN EISPICKEL VERWENDEN: Siehe diesbezüglich im Abschnitt **SPEZIALSEQUENZEN** (insbes. die Höhle) nach.

DIE BONI

Im Laufe deines Abenteuers kannst du folgende Boni sammeln:



Mit diesem Bonus gewinnst du einen Lebenspunkt.



Mit diesem Bonus erhältst du zusätzliche Zeit, um einen Level abzuschließen.



Mit diesem Bonus gewinnst du ein zusätzliches Leben.



SPEZIALSEQUENZEN

DAS WRACK

Im Laufe des Abenteuers, das du mit Tim erleben wirst, gelangst du zum Wrack des abgestürzten Flugzeugs. Vergiß nicht, in diesem Level das Wrack gründlich zu durchsuchen und mit allen Leuten, denen du begegnest, zu sprechen.



DIE HÖHLE



Um in dieser Höhle vorwärtszukommen, mußt du den Pickel verwenden, den du im vorhergehenden Level bekommen hast.

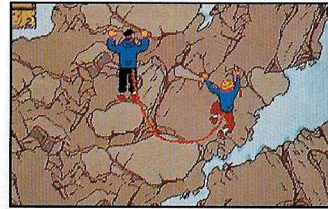
Du kannst ihn wie folgt anwenden:

DEN PICKEL IN EINE FELSWAND SCHLAGEN: Verwende die Richtungen **RECHTS** oder **LINKS** der Steuerung.

DIE FELSWAND BESTEIGEN: Wenn du nahe an der Wand stehst, verwende die Richtung **AUF** der Steuerung, und drücke Taste **Y**.

DEN BODEN AUFHACKEN: Bücke dich, und drücke Taste **Y**.

DIE FELSWAND



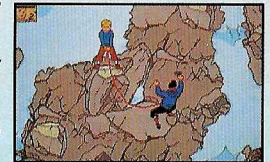
Es wird ganz besonders spannend, wenn Tim und Kapitän Haddock eine steile Felswand hochklettern und überall Gefahren lauern. In diesem Level wirst du unsere beiden Helden abwechselnd leiten. Paß gut auf, und bedenke, daß Tim und Kapitän Haddock immer nahe genug beisammen bleiben müssen. Um den Gipfel möglichst sicher zu erreichen, mußt du wie folgt vorgehen:

VON TIM AUF KAPITÄN HADDOCK ÜBERGEHEN (UND UMGEKEHRT): Um mit der Steuerung von einem Kletterer zum andern zu wechseln, drücke Taste **B**.

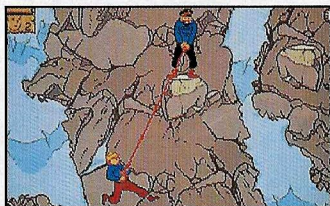
SICH AM FELS FORTBEWEGEN: Verwende die Steuerung.

SICHERN DURCH EINTREIBEN DES PICKELS: Sobald Tim seinen Pickel in den Fels schlägt, sichert er Kapitän Haddock mit dem Seil (und umgekehrt). Um den Pickel in die Wand zu schlagen, verwende Taste **Y**. Sei aber achtsam, denn wenn Tim sich länger am Pickel festhält, ohne etwas zu tun, so löst sich der Pickel wieder.

SICHERN DURCH ERREICHEN EINES FELSVORSPRUNGS: Sobald Tim auf einen Felsvorsprung geklettert ist und sich mit dem Seil in der Hand dir gegenüber befindet, sichert er Kapitän Haddock mit dem Seil (und umgekehrt). Wenn Kapitän Haddock Tim sichert, so kann dieser hin- und herpendeln (und umgekehrt).



PENDELN : Wenn Tim von Kapitän Haddock gesichert wird, so kann er sich am gespannten Seil von einer Wand zur anderen schwingen. Dazu mußt du Tim mit der Richtung AB so weit wie möglich hinunterlassen, bis das Seil völlig gespannt wird. Dann beginnt Tim automatisch zu schwingen. Damit er anschließend an der gewünschten Stelle landet, drücke auf Taste Y.



Gib acht, daß das Seil zwischen Kapitän Haddock und Tim gut gespannt ist, sonst ist ein Sturz unvermeidlich...

DER STURM

Hüte dich vor dem Wind, der dich am Weiterkommen hindern kann. Du kannst ihn aber auch ausnützen. Du brauchst dir nur Zeit genug zu nehmen, um herauszufinden, aus welcher Richtung er kommt...

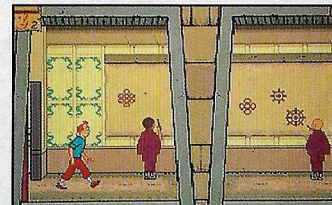


DAS LAMAKLOSTER



Nachdem du einem schrecklichen Sturm überstanden hast und drei Tage lang gewandert bist, gelangst du in ein riesiges, labyrinthartiges Lamakloster, wo du alle Hände voll zu tun bekommen wirst. In diesem Level mußt du die Einladung der Mönche annehmen, die dich bitten werden, die vorgegebenen Rhythmen auf den Trommeln nachzuspielen. Du mußt ihnen helfen, ihre riesige Bibliothek mit zahlreichen

Bänden aufzuräumen. Du mußt Zeichen in einer bestimmten Reihenfolge anordnen; beobachte dafür das Lamakloster gut. Auch mußt du die Glocke finden, die dem Ton entspricht, den ein Mönch erklingen läßt... Außerdem darfst du die im Gehen betenden Mönche nicht stören, sondern mußt ihnen ausweichen.

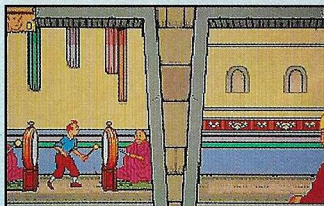


TIM ZU EINER TROMMEL BEWEGEN: Verwende die Richtungen RECHTS oder LINKS auf der Steuerung.

AUF EINE TROMMEL SCHLAGEN: Verwende Taste Y.

BÜCHER NEHMEN ODER ABLEGEN: Verwende die Richtung AB der Steuerung.

ZEICHEN NEHMEN ODER ABLEGEN: Verwende die Richtung AB der Steuerung.



DIE GLOCKE NEHMEN: Verwende die Richtung AB der Steuerung.

DIE GLOCKE LÄUTEN: Drücke Taste Y.

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.*

