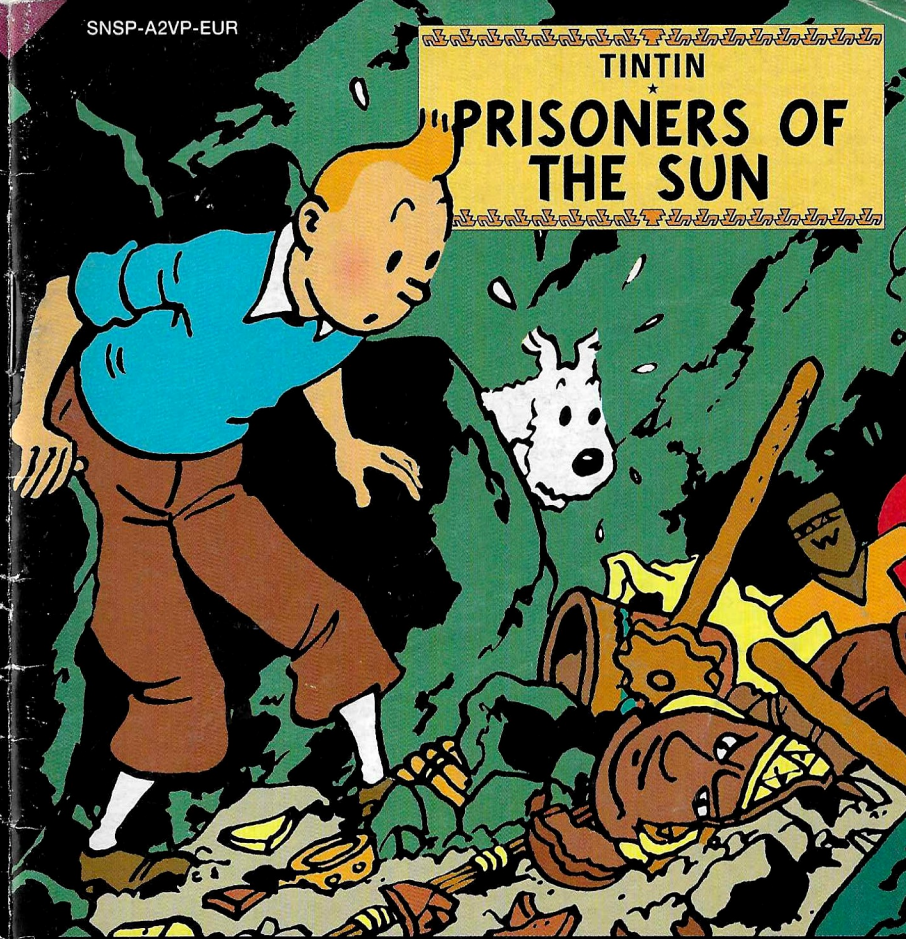
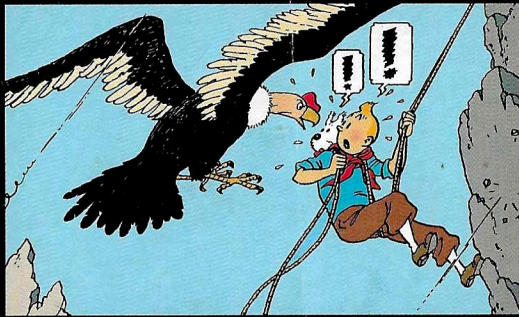


SNSP-A2VP-EUR

TINTIN
 "PRISONERS OF THE SUN"



INFOGRAMES

© 1996 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

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

© HERGÉ / MOULINSART 1996

PRINTED IN JAPAN - IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM

INSTRUCTION
 BOOKLET



INFOGRAMES

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

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 APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEFÄHRT 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 KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTUD 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. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



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 SPIELKASSETTE BEIGELEGTE 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 SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS 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, FOR 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.



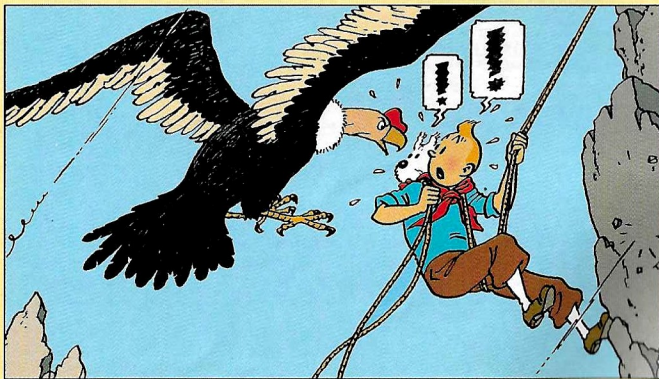
TABLE OF CONTENTS

- THE STORY 4
- CONTROLS 5
- STARTING THE GAME 6
- SCORE BAR 8
- POSSIBLE ACTIONS 9
- BONUSES 11
- SPECIAL SEQUENCES 12



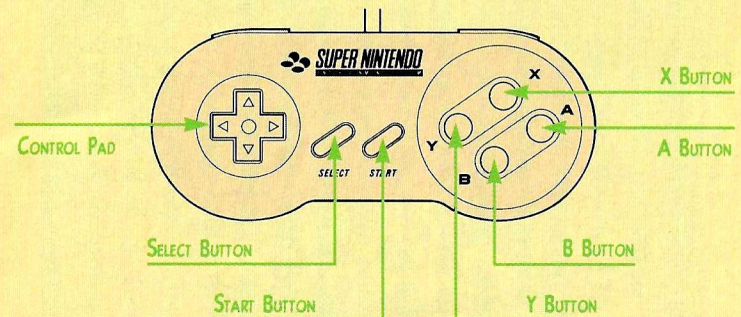
THE STORY

The Sanders-Hardiman expedition has just returned to Europe after a fruitful voyage through South America. Whilst on their trip, the explorers discovered many Inca tombs. One of these tombs contained the mysterious mummy of the Inca Rascar Capac, which the explorers decided to bring back to Europe! Their amazing adventure starts to turn sour, when four out of the seven explorers on the expedition suddenly come down with a mystery illness. Worried about the "curse," Tintin tries to find the last three explorers, who have so far been spared the ravages of the sickness. One of them, Professor Tarragon, explains to him that the cause may well be the mummy that the explorers had brought back. Tintin is determined to solve the mystery, particularly after an additional incident occurs: Professor Calculus is kidnapped!



CONTROLS

- **Control pad**
 - To move the cursor through the various menus
 - To move Tintin
 - To move between background and foreground
 - To pick up and put down objects
 - To climb up trees or onto platforms
 - To bend down
- **A Button**
 - To use an object
 - To operate a mechanism or switch
- **B Button**
 - To jump
 - To scroll the video sequences
- **X Button**
 - Push (pressed with the Control Pad)
- **Y Button**
 - To run (pressed with the Control Pad)
 - To do a long jump (pressed with the B Button)
 - To throw an object (box)
- **START button**
 - To start the game
 - To pause the game
 - To go directly to the next level without viewing the video sequences



STARTING THE GAME

To solve the curse of Rascar Capac, insert the Tintin - Prisoners of the Sun cartridge into the Super Nintendo Entertainment System game console and turn the machine ON. You will then see the copyright screen, the language choice screen, the Infogrames logo and the game intro screen displayed in turn. To move from one screen to the next, press START until you reach the SELECTION MENU where you have two choices:

- **PLAY:** if you select this option, you will start a game
- **OPTIONS:** if you select this option, you can modify the following settings:

1- **Difficulty level:** Easy, Medium or Hard



2- **SIS:** If you select this, it will put the sounds made by some characters through your hi-fi system. If your character moves from left to right (or vice versa), the sound will go from left to right, across the speakers.

3- **Music:** Stereo or Mono

4- **Music:** On or Off (you can listen to music or turn it off)

5- **Test Music:** you can listen to all the music files in the game

6- **Password:** If you have played previously and you have been given a password made up of a combination of nine stones (some will be pushed in, others will not), select this option. This password will let you start the game at the point where the password was given, instead of beginning the game all over again.



To enter the password: Select one of the nine stones using the right or left arrows on the Control Pad. Then press the A Button to push in one or more stones. Press START to confirm the password.

SCORE BAR

The score bar provides you with the following information:



• **TINTIN'S FACE:** this is located in the upper left-hand corner of the screen on a parchment. The number next to Tintin's face indicates the number of lives you have left.

• **THE PARCHMENT:** each time Tintin is hit, the parchment rolls up a little. The fourth time he is hit, you lose a life.



• **THE CLOCK:** a clock is displayed in the upper right-hand corner of the screen and indicates how much time you have left to finish a level. When the hand has gone around the dial once, the clock will spin for a few moments. If you have not finished, you lose a life.

• **OBJECTS:** As you progress through the game, you can collect objects that will be very useful to you. Objects such as a stick, a tool, rope, and the like are displayed in the top left-hand corner of the screen.



POSSIBLE ACTIONS



• **TO WALK:** press left or right on the Control Pad.



• **TO CRAWL:** bend down and press left or right on the Control Pad.

• **TO RUN:** press the Y Button and left or right on the Control Pad.



• **TO PICK UP OR PUT DOWN AN OBJECT:** press down on the Control Pad.

• **TO PUSH AN OBJECT:** press the X Button and left or right on the Control Pad.



• **TO BEND DOWN:** press down on the Control Pad.



• **TO JUMP:** press the B Button.



• **TO THROW AN OBJECT:** press the Y Button

• **TO DO A LONG JUMP:** run and press the B Button.

• **TO USE AN OBJECT:** press the A Button



POSSIBLE ACTIONS

- **TO TURN ON A LIGHT OR FLIP A SWITCH:** press the A Button
- **TO MOVE FROM THE BACKGROUND TO THE MAIN SCREEN - TO GO FROM THE MAIN SCREEN TO THE FOREGROUND:** press down on the Control Pad.
- **TO GO FROM THE FOREGROUND TO THE MAIN SCREEN - TO GO FROM THE MAIN SCREEN TO THE BACKGROUND:** press up on the Control Pad.



- **TO CLIMB UP TREES OR ONTO PLATFORMS:** press up on the Control Pad.



- **TO SWIM:** press left or right on the Control Pad.

- **TO SWIM FASTER:** Press the Y Button while swimming with left or right on the Control Pad.
- **TO DIVE:** press down on the Control Pad.



- **TO SPEAK TO SOMEONE:** move next to the character to whom you wish to speak and the dialogue will begin. Press the B Button to see the entire exchange with the character you have met.



BONUSES

During your adventure you can collect any of the following bonuses:



- **GOLDEN STATUETTE:** this bonus gives you one life point.



- **CLOCK:** this bonus gives you extra time to finish a level.



- **1UP:** this bonus gives you an extra life.



SPECIAL SEQUENCES

• PROFESSOR TARRAGON'S GARDEN



When they get to Professor Tarragon's garden, Tintin and Captain Haddock will have to disarm a gunman who is waiting in ambush. To do so, Captain Haddock has a pistol with a limited number of bullets. Use the bullets only when absolutely necessary!

Here are the various actions that are possible with Tintin and Captain Haddock (characters that you control one after the other):

- Switching between Tintin and Captain Haddock (and vice versa): to change the character you are controlling, use the X Button.
- Making Captain Haddock shoot: press the B Button.

Don't forget to pick up the object which will help you to disarm the gunman!

• THE CAR

You will then leave for Bridgeport by car to try to find Professor Calculus, who has just been kidnapped.

Here's how to drive your car:

- To turn left or right: press left or right on the Control Pad.
- To accelerate: press the B Button.
- To slow down: release the B Button.



• THE CARRIAGE

The wagon in which you are riding has been sabotaged. Here's how to move around in the wagon:

- To move left or right: press left or right several times on the Control Pad.

• JAUGA

Tintin is attacked by a thug in the town of Jauga. Since he does not approve of violence, our hero dodges the thug's blows.

- To dodge while standing up: press the X Button.
- To dodge while bending down: press the A Button.

• THE CONDOR

After Tintin has saved Snowy, who was being held "prisoner" by a terrifying condor, the great bird returns and attacks our hero, who has only one alternative if he is to avoid smashing into a rocky cliff:

- Parry the movement of the condor: press left or right on the Control Pad several times, depending on which direction you want to go.
- Let go of the condor's legs: press the B Button.



SPECIAL SEQUENCES

• THE AVALANCHE

In this sequence, fraught with emotion, Tintin must escape from an avalanche. Here's what he can do to avoid being caught:

- Move to the side: press left or right on the Control Pad.
- Jump: press the B Button.



• THE JUNGLE

In this level, your mission is to help your friend Zorrino make his way through a perilous jungle. Here's what you can do:

- Break off part of a branch: climb onto the branch that you want to break, then jump.
- Attract the ant-eater to the ant hill: position yourself behind the ant-eater and then move forward.

You will then come face to face with a terrifying snake that you will not be able to subdue unless you do the following two things:



- Throw rocks: use the A Button.
- Hit it with a stick: use the A Button.

• THE RIVER

In a canoe with Captain Haddock and Zorrino, you must battle the elements and some ferocious crocodiles that are preventing you from making a smooth crossing. To protect yourself, you will need to do the following:

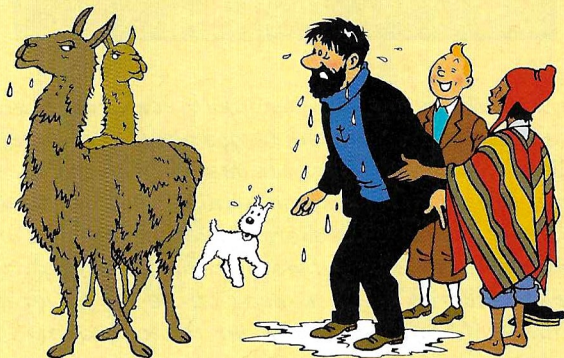


- Paddle the canoe at the front: use the A Button.
- Paddle the canoe at the side: use the B Button.
- Make the canoe go faster: press right on the Control Pad.
- Make the canoe slow down: press left on the Control Pad.
- Move the canoe sideways: press up and down on the Control Pad.

• THE NEWSPAPER

In this level, you must reconstruct the page of a newspaper by carefully assembling the pieces that you have in your possession:

- To select - place a piece of newspaper: use the Control Pad and then press the B Button.

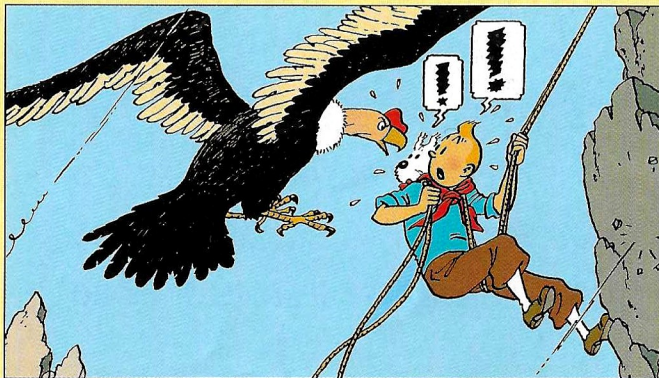


ÍNDICE

- LA HISTORIA 18
- LOS MANDOS DE CONTROL 19
- INICIAR EL JUEGO 20
- EL MARCADOR 22
- LAS ACCIONES POSIBLES 23
- LOS BONUS 25
- LAS SECUENCIAS ESPECIALES .. 26

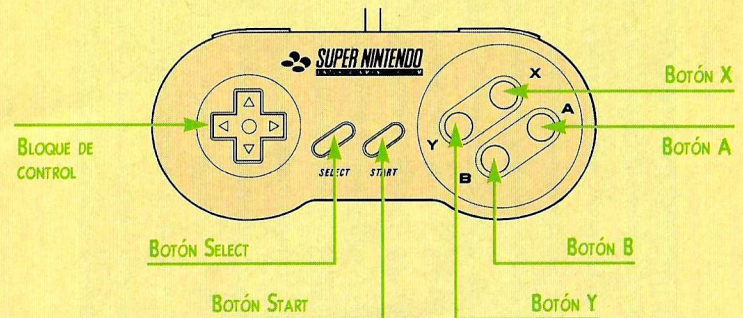
LA HISTORIA

La expedición Sanders-Hardmuth acaba de regresar a Europa después de un venturoso periplo por América del Sur. Estos exploradores han descubierto numerosas tumbas incas. Una de ellas contiene la misteriosa momia del inca Rascar Capac... ¡Los exploradores se la han traído a Europa! Esta aventura habría resultado maravillosa si cuatro de los siete exploradores de la expedición no se hubieran visto repentinamente afectados por un misterioso mal. Tintín, preocupado por esta "maldición", intenta encontrar a los otros tres exploradores, que no están todavía afectados por este mal. Uno de ellos, el Profesor Bergamotte le explica que la momia podría ser la causa de esta repentina maldición. Tintín tiene que aclarar todos estos misterios a toda costa, sobre todo que un nuevo suceso acaba de acaecer: han secuestrado al Profesor Tornasol...



LOS MANDOS DE CONTROL

- **Bloque de Control**
 - Desplazar el cursor por los diferentes menús.
 - Desplazar Tintin
 - Pasar de un plano a otro
 - Coger y colocar objetos
 - Subirse a los árboles o sobre las plataformas.
 - Agacharse
- **Botón A**
 - Utilizar un objeto
 - Accionar un mecanismo, un interruptor.
- **Botón B**
 - Saltar
 - Visualizar uno a uno los escenarios cinemáticos.
- **Botón X**
 - Empujar (pulsando a la vez el Bloque de Control).
- **Botón Y**
 - Correr (pulsando a la vez el Bloque de Control).
 - Dar un gran salto (pulsando a la vez el Botón B).
 - Tirar/lanzar un objeto
- **Botón START**
 - Iniciar el juego
 - Poner el juego en pausa
 - Acceder directamente al nivel siguiente sin visualizar los escenarios cinemáticos.



INICIAR EL JUEGO

Para desvelar el misterio de la maldición de Rascar Capac, introduce el cartucho "LAS AVENTURAS DE TINTIN: EL TEMPLO DEL SOL" en la consola de juego Super Nintendo Entertainment System y pon el interruptor en posición ON. Verás aparecer sucesivamente la pantalla del COPY-RIGHT, la de selección del idioma, la del logotipo INFO-GRAMES y luego la pantalla de presentación del juego. Para pasar de una pantalla a otra, pulsa el Botón START hasta que aparezca el MENÚ DE SELECCIÓN, con estas dos opciones:

- **JUEGO:** Si confirmas esta opción, empieza una partida.
 - **OPCIONES:** Si confirmas esta opción, puedes modificar los parámetros siguientes:
- 1- **Nivel:** Puedes elegir entre tres niveles de dificultad: Fácil - Medio - Difícil.



2- **Space:** Este sistema distribuye entre los altavoces de tu aparato los sonidos emitidos por ciertos personajes. Si el personaje se mueve de izquierda a derecha o a la inversa, el sonido se desplaza de un altavoz a otro en función de sus movimientos.

3- **Música:** Estéreo - Mono

4- **Música:** ON - OFF (puedes optar por oír/la o no).

5- **Tests de música:** Seleccionando esta opción, puedes escuchar todas las músicas del juego.

6- **Contraseña:** Si en una partida que hayas jugado anteriormente, se te ha dado una contraseña representada por un cuadro con 9 piedras (algunas hundidas, otras no), elige esta opción. Utilizando esta contraseña, puedes volver a empezar la partida en el lugar donde te quedaras y no al inicio de la partida.



Para indicar esta contraseña: Desplázate por el cuadro sirviéndote del Bloque de Control y colócate sobre la piedra que desees. Para seleccionarla (hundirla), tienes que pulsar el Botón A. Cuando hayas acabado de seleccionarlhundir las piedras que componen la contraseña, pulsa el Botón START para confirmarla.

EL MARCADOR

El marcador proporciona las informaciones siguientes:



- **EL ROSTRO DE TINTÍN:** Se sitúa arriba a la izquierda de la pantalla en un pergamino. La cifra al lado del rostro de Tintín indica el número de vidas que te quedan.

- **EL PERGAMINO:** Cada vez que Tintín es herido, este pergamino se enrolla un poco más. Cuando Tintín es herido por cuarta vez, pierdes una vida.



- **EL RELOJ:** En la parte superior derecha de la pantalla, aparece un reloj que indica el tiempo de que dispones para terminar un cuadro. Cuando la aguja haya dado la vuelta entera al reloj, éste se pone a dar vueltas sobre sí mismo durante unos instantes. Si no has terminado el recorrido, pierdes una vida.

- **LOS OBJETOS:** Conforme vayas avanzando en el juego, podrás ir coleccionando objetos que te serán muy útiles. Irán apareciendo en la pantalla, arriba a la izquierda: un bastón, una herramienta, una cuerda, etc.



ACCIONES POSIBLES



- **CAMINAR:** Pulsa las direcciones derecha o izquierda del Bloque de Control.

- **CORRER:** Pulsa el Botón Y junto con las direcciones derecha o izquierda del Bloque de Control.



- **AGACHARSE:** Pulsa la dirección abajo del Bloque de Control.



- **SALTAR:** Pulsa el Botón B.

- **DAR UN GRAN SALTO:** Corre (pulsando el Botón Y) y pulsa el Botón B cuando desees dar el gran salto.



- **REPTAR:** Agáchate (pulsando la dirección abajo del Bloque de Control) y pulsa las direcciones derecha o izquierda del Bloque de Control.

- **RECOGER O DEJAR - COLOCAR UN OBJETO:** Pulsa la dirección abajo del Bloque de Control.

- **EMPUJAR UN OBJETO:** Pulsa las direcciones derecha o izquierda del Bloque de Control y pulsa el Botón X.



- **TIRAR - LANZAR UN OBJETO:** Pulsa el Botón Y.

- **UTILIZAR UN OBJETO:** Pulsa el Botón A.

ACCIONES POSIBLES

- **ENCENDER UNA LUZ O ACCIONAR UN INTERRUPTOR:** Pulsa el Botón A.
- **PASAR DEL SEGUNDO PLANO AL PLANO PRINCIPAL - PASAR DEL PLANO PRINCIPAL AL PRIMER PLANO:** Pulsa la dirección abajo del Bloque de Control.
- **PASAR DEL PRIMER PLANO AL PLANO PRINCIPAL - PASAR DEL PLANO PRINCIPAL AL SEGUNDO PLANO:** Pulsa la dirección arriba del Bloque de Control.
- **SUBIRSE A LOS ÁRBOLES O SOBRE LAS PLATAFORMAS:** Pulsa la dirección arriba del Bloque de Control.



- **NADAR:** Pulsa las direcciones derecha o izquierda del Bloque de Control.
- **NADAR MÁS DEPRISA:** Pulsa el Botón Y pulsando a la vez la dirección izquierda o derecha con el Bloque de Control.
- **ZAMBULLIRSE:** Pulsa la dirección abajo del Bloque de Control.



- **HABLAR CON UN PERSONAJE:** Colócate al lado del personaje al que deseas hablar y el diálogo se establecerá automáticamente. Para visualizar todo lo que este personaje tiene que decirte, pulsa el Botón B.

LOS BONUS



- **LA ESTATUILLA DE ORO:** Este bono te permite ganar un punto de vida.



- **EL RELOJ:** Este bonus te permite conseguir tiempo suplementario para terminar un cuadro.



- **1UP:** Con este bonus ganas una vida.



LAS SECUENCIAS ESPECIALES

• EL JARDÍN DEL PROFESOR BERGAMOTTE



Al llegar al jardín del Profesor Bergamotte, Tintín y el Capitán Haddock tendrán que disparar contra un malhechor que les dispara. Para ello el Capitán Haddock dispone de una pistola con un número limitado de balas. ¡No las malgastes!

Estas son las diferentes acciones que puedes realizar con Tintín y el Capitán Haddock (no puedes ejercer acciones con ambos personajes a la vez, sino el uno tras el otro):

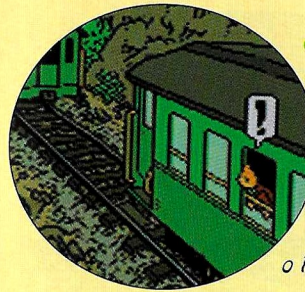
- Pasar de Tintín al Capitán Haddock y viceversa: Pulsa el Botón X.
- Hacer que dispare el Capitán Haddock: Pulsa el Botón B.

¡No olvides recoger el objeto, que te será muy útil para desarmar al malhechor emboscado!

• EL COCHE

A continuación, te diriges en coche hacia la Rochelle para intentar encontrar al Profesor Tornasol, que acaba de ser raptado. Modo de conducción:

- Desplazarse a izquierda l derecha: Pulsa las direcciones izquierda o derecha del Bloque de Control.
- Acelerar: Pulsa el Botón B.
- Desacelerar: Suelta el Botón B.



• EL VAGÓN

El vagón en el que te encuentras ha sido saboteado. Para desplazarte dentro del vagón, haz lo siguiente:

- Desplazarse a derecha l izquierda: Pulsa varias veces las direcciones derecha o izquierda del Bloque de Control.

• JAUJA

Tintín es atacado por un rufián en la ciudad de Jauja. Poco amante de la violencia, nuestro héroe esquiva los golpes del maleante:

- Esquivar los golpes quedándote de pie: Pulsa el Botón X.
- Esquivar los golpes agachándote: Pulsa el Botón A.

• EL CÓNDOR

Quando Tintín consigue rescatar a Milú de las garras de un terrible cóndor, el animal vuelve a aparecer y ataca a Tintín. Nuestro héroe no tiene más que una alternativa para no chocar con las rocas de un acantilado:

- Contrarrestar el movimiento del cóndor: Pulsa varias veces las direcciones derecha o izquierda del Bloque de Control según la dirección a la que quieras ir.
- Soltar las garras del cóndor: Pulsa el Botón B.





LAS SECUENCIAS ESPECIALES

• LA AVALANCHA

En esta secuencia, rica en emociones fuertes, Tintín debe evitar una avalancha. Éstas son las distintas acciones que Tintín puede realizar para evitar quedar atrapado:

- Desplazarse lateralmente: Pulsa las direcciones derecha o izquierda del Bloque de Control.
- Saltar: Pulsa el Botón B.



• LA JUNGLA

En este cuadro, tienes por misión ayudar a tu amigo Zorrino a atravesar una jungla muy peligrosa. Esto es lo que puedes hacer:

- Cortar un trozo de rama del bosque: Súbete a la rama que quieres cortar y luego salta.
- Atraer al oso hormiguero hacia las hormigas: Colócate detrás de él y luego avanza.

A continuación, tienes que enfrentarte a una temible serpiente, a la que sólo puedes vencer mediante dos acciones complementarias:



- Tirar piedras: Pulsa el Botón A.
- Dar bastonazos: Pulsa el Botón A.



• EL RÍO

Aquí te encuentras en una piragua con el Capitán Haddock y Zorrino, y tenéis que enfrentaros a los peligros de la naturaleza y a los temibles cocodrilos que dificultan la travesía. Para protegerte:



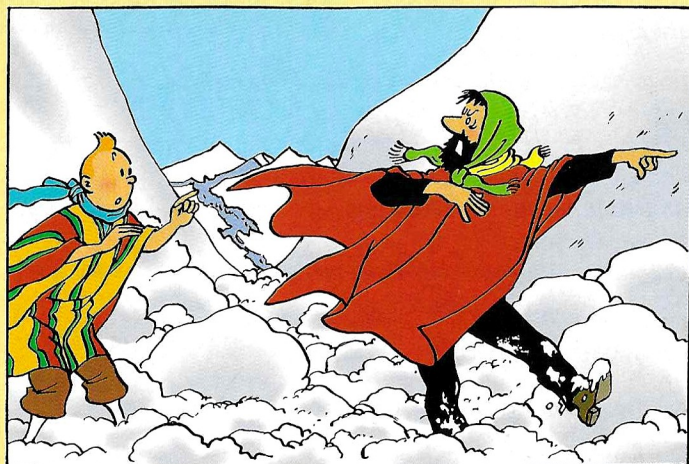
- Golpear con el remo delante de la piragua: Pulsa el Botón A
- Golpear con el remo lateralmente: Pulsa el Botón B.
- Acelerar el desplazamiento de la piragua: Pulsa la dirección derecha del Bloque de Control.
- Aminorar la marcha de la piragua: Pulsa la dirección izquierda del Bloque de Control.
- Desplazar lateralmente la piragua: Pulsa las direcciones arriba o abajo del Bloque de Control.

• EL PERIÓDICO

En este cuadro, tienes que recomponer una hoja de periódico acoplando las partes de que dispones.

- Elegir - Poner una parte del periódico: Pulsa el Bloque de Control y pulsa luego el Botón B.





INDICE

LA STORIA 32

I COMANDI 33

COME INIZIARE IL GIOCO 34

LA BARRA DEI PUNTEGGI 36

LE AZIONI POSSIBILI 37

I BONUS 39

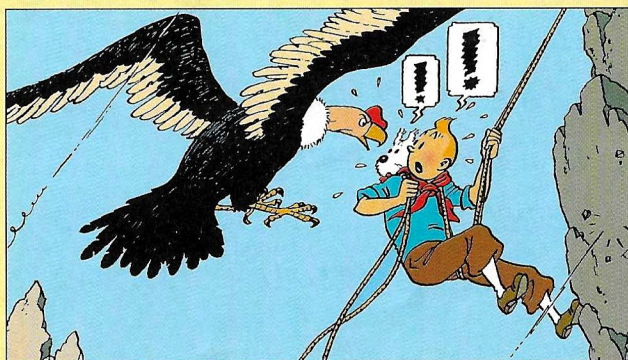
LE SEQUENZE SPECIALI 40





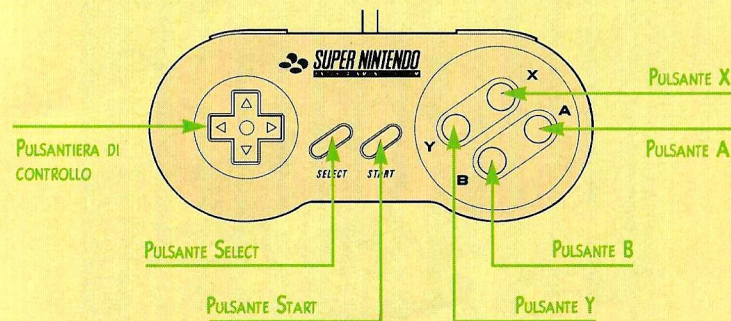
LA STORIA

La spedizione Sanders-Hardmuth è appena rientrata in Europa dopo una proficua circumnavigazione dell'America del Sud. Nel corso di questo viaggio, gli esploratori hanno scoperto numerose tombe incas. Una di queste conteneva la misteriosa mummia dell'Inca Rascar Capac... In seguito a tale scoperta, gli esploratori l'hanno riportata in Europa! Questa avventura avrebbe potuto rivelarsi meravigliosa se quattro dei sette esploratori che avevano preso parte alla spedizione non fossero stati colpiti improvvisamente da una misteriosa malattia. Tintin, turbato da questa "maledizione", cerca di incontrare gli ultimi tre esploratori, fino allora risparmiati dalla malattia. Uno dei due, il Professore Bergamotte, gli spiega che la causa di questa improvvisa maledizione potrebbe essere la mummia riportata in Europa. Tintin è fermamente deciso a chiarire tutti questi misteri, tanto più che si verifica un altro incidente: il Professore Girasole viene rapito...



I COMANDI

- **Pulsantiera di controllo**
 - Per spostare il cursore nei vari menù
 - Per muovere Tintin
 - Per andare da un piano all'altro
 - Per raccogliere e posare oggetti
 - Per arrampicarsi sugli alberi - sulle piattaforme
 - Per chinarsi
- **Pulsante X**
 - Per spingere (utilizzalo insieme alla Pulsantiera di controllo)
- **Pulsante Y**
 - Per correre (utilizzalo insieme alla Pulsantiera di controllo)
 - Per fare un gran salto (utilizzalo insieme al Pulsante B)
 - Per gettare un oggetto (cassa)
- **Pulsante A**
 - Per utilizzare un oggetto
 - Per azionare un meccanismo o un interruttore
- **Pulsante B**
 - Per saltare
 - Per far scorrere le immagini cinematiche
- **Pulsante START**
 - Per iniziare il gioco
 - Per effettuare una pausa durante il gioco
 - Per accedere direttamente al livello seguente senza visualizzare le immagini cinematiche





COME INIZIARE IL GIOCO

Per chiarire il mistero della maledizione di Rascar Capac, devi introdurre la cartuccia "Tintin e il tempio del sole" nel tuo Super Nintendo Entertainment System e portare l'interruttore dell'apparecchio su ON. Sullo schermo compariranno in successione le schermate con il Copyright, la scelta della lingua, il logo Infogrames e quindi la schermata di presentazione del gioco. Per passare da una schermata all'altra, devi premere il Pulsante Start fino a quando non arrivi al **MENÙ DI SELEZIONE**, che ti offre due possibilità:

- **GAME (GIOCO):** confermando questa opzione, darai inizio al gioco.
- **OPTIONS (OPZIONI):** confermando questa opzione, avrai la possibilità di modificare i parametri seguenti:
 - 1- **Level (Livello):** hai la scelta fra tre livelli di difficoltà: Easy (Facile) - Medium (Medio) - Difficult (Difficile).



2- **SIS:** una volta selezionato dal giocatore, questo sistema distribuisce sugli altoparlanti della propria apparecchiatura hi-fi i suoni emessi da alcuni personaggi del gioco. Se il personaggio si sposta da sinistra a destra o all'incontrario, il suono verrà distribuito in base ai suoi movimenti.

3- **Music (Musica):** Mono - Stereo.

4- **Musica: On - Off** (hai la possibilità o meno di ascoltare la musica durante il gioco).

5- **Test music (Test musica):** puoi ascoltare ciascuno dei brani musicali del gioco.

6- **Password:** se hai già giocato ed hai ricevuto una password (parola d'ordine) rappresentata da una combinazione di 9 pietre (alcune delle quali incassate) scegli questa opzione. La password ti permetterà di riprendere il gioco nel punto in cui ti era stata data, senza dovere ricominciare tutto da capo.



Per immettere la password: Seleziona una delle nove pietre proposte spostando la Pulsantiera di controllo. Per incassare una o più pietre, premi poi il Pulsante A. Quando la password è corretta, premi Start per confermare.





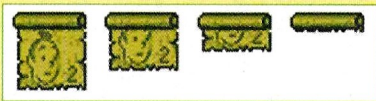
LA BARRA DEI PUNTEGGI

La barra dei punteggi ti fornisce le informazioni seguenti:



• **IL VISO DI TINTIN:** è visualizzato sullo schermo in alto a sinistra su una pergamena. Il numero al suo fianco ti segnala il numero di vite che ti restano.

• **LA PERGAMENA:** ogni volta che Tintin viene colpito, la pergamena si arrotola. Se viene colpito quattro volte, allora perdi una vita.



• **L'OROLOGIO:** è visualizzato sullo schermo in alto a destra all'inizio di un livello del gioco. Ciò significa che devi completarlo nel tempo assegnato. Quando la lancetta ha compiuto un giro intero, l'orologio gira su se stesso per qualche istante. Se non ce l'hai fatta a portare a termine il tuo percorso, allora perdi una vita.

• **GLI OGGETTI:** Procedendo nel gioco, potrai raccogliere degli oggetti che ti saranno molto utili e che troverai visualizzati sullo schermo in alto a sinistra: un bastone, un utensile, una corda...



LE AZIONI POSSIBILI



• **CAMMINARE:** devi utilizzare la direzione destra o sinistra della Pulsantiera di controllo.



• **STRISCIARE:** devi abbassarti e usare la Pulsantiera verso destra o sinistra.

• **CORRERE:** devi premere il Pulsante Y e utilizzare la direzione destra o sinistra della Pulsantiera di controllo.



• **RACCOGLIERE O POSARE UN OGGETTO:** devi usare la Pulsantiera di controllo verso il basso.

• **SPINGERE UN OGGETTO:** devi usare la Pulsantiera di controllo verso sinistra o destra e premere il Pulsante X.



• **CHINARSI:** devi usare la Pulsantiera di controllo verso il basso.



• **SALTARE:** premi il Pulsante B.



• **LANCIARE UN OGGETTO:** premi il Pulsante Y.

• **FARE UN GRAN SALTO:** devi correre e premere il Pulsante B nel momento in cui desideri saltare.

• **UTILIZZARE UN OGGETTO:** premi il Pulsante A.





LE AZIONI POSSIBILI

- **ACCENDERE UNA LUCE, AZIONARE UN INTERRUTTORE:** premi il Pulsante A.
- **PASSARE DAL FONDO AL PIANO PRINCIPALE - PASSARE DAL PIANO PRINCIPALE AL PRIMO PIANO:** devi usare la Pulsantiera di controllo verso il basso.
- **PASSARE DAL PRIMO PIANO AL PIANO PRINCIPALE - PASSARE DAL PIANO PRINCIPALE AL FONDO:** devi usare la Pulsantiera di controllo verso l'alto.
- **ARRAMPICARSI SUGLI ALBERI O SULLE PIATTAFORME:** devi usare la Pulsantiera di controllo verso l'alto.



- **NUOTARE:** devi usare la Pulsantiera di controllo verso destra o sinistra.

- **NUOTARE PIÙ VELOCEMENTE:** devi premere il Pulsante Y ed usare la Pulsantiera di controllo verso destra o sinistra per modificare la direzione del nuoto.
- **TUFFARSI:** devi usare la Pulsantiera di controllo verso il basso.



- **PARLARE AD UN PERSONAGGIO:** avvicinandoti al personaggio a cui vuoi rivolgerti, darai inizio al dialogo. Per visualizzare l'intero discorso del personaggio che hai incontrato devi premere il Pulsante B.



I BONUS



- **LA STATUETTA DI ORO:** questo bonus ti fa guadagnare un punto di vita.



- **L'OROLOGIO:** questo bonus ti regala del tempo supplementare per terminare un livello.



- **1UP:** questo bonus ti fa guadagnare una vita supplementare.



LE SEQUENZE SPECIALI

• IL GIARDINO DEL PROFESSORE BERGAMOTTE



Arrivati nel giardino del Professore Bergamotte, Tintin e il Capitano Haddock si trovano a dover disarmare un tiratore appostato. A tale scopo, il Capitano Haddock ha con sé una pistola con un numero limitato di pallottole.

Cerca di utilizzarle bene! Ecco le diverse azioni che puoi compiere con Tintin e il Capitano Haddock (personaggi che non puoi controllare contemporaneamente):

- Passare da Tintin al Capitano Haddock e viceversa: premi il Pulsante X.
- Far sparare il Capitano Haddock: premi il Pulsante B.

Non dimenticare di raccogliere l'oggetto che potrà tornarti utile per disarmare il malfattore appostato!

• LA MACCHINA

In seguito, si parte in macchina alla volta della Rochelle per tentare di ritrovare il Professore Girasole che è stato appena portato via. Ecco come guidare il veicolo:



- Spostarsi a sinistra o a destra: devi usare la Pulsantiera di controllo verso sinistra o destra.
- Accelerare: premi il Pulsante B.
- Rallentare: rilascia il Pulsante B.



• IL VAGONE

Il vagone in cui ti trovi è stato sabotato. Per muoverti all'interno del vagone, procedi nel modo seguente:

- Muoversi verso destra o verso sinistra: premi più volte la Pulsantiera di controllo verso destra o sinistra.

• JAUGA

Tintin viene aggredito da un brutto nella città di Jauga. Dato che il nostro eroe detesta la violenza, schiva i colpi del brutto:

- Schivare in piedi: devi premere il Pulsante X.
- Schivare chinato: devi premere il Pulsante A.

• IL CONDOR

Quando Tintin ha salvato Milù, tenuto prigioniero da un condor terrificante, l'animale riappare e afferra il nostro eroe, che ha una sola possibilità per non urtare contro la parete rocciosa:



- Ostacolare il movimento del condor: devi premere più volte la Pulsantiera di controllo verso destra o sinistra, a seconda che tu voglia andare nell'una o nell'altra direzione.
- Lasciare le zampe del condor: premi il Pulsante B.

LE SEQUENZE SPECIALI

• LA VALANGA

In questa sequenza ricca di forti emozioni, Tintin deve sfuggire ad una valanga. Ecco le diverse azioni che Tintin può compiere per evitare di essere raggiunto:

- Spostarsi lateralmente: devi usare la Pulsantiera di controllo verso destra o sinistra.
- Saltare: premi il Pulsante B.



• LA GIUNGLA

In questo livello, la tua missione consiste nell'aiutare il tuo amico Zorrino ad attraversare una giungla piena di pericoli. Ecco quello che puoi fare:

- Spezzare un ramo: mettili sul ramo che vuoi spezzare, poi salta.
- Attirare il formichiere verso le formiche: per fare questo, mettili alle sue spalle e poi avanza.



Successivamente, devi affrontare un serpente temibile che potrai vincere soltanto grazie a due azioni complementari, quali:

- Lanciare delle pietre: premi il Pulsante A.
- Bastonare: premi il Pulsante A.

• IL TORRENTE

Su una piroga, insieme al Capitano Haddock e a Zorrino, devi affrontare gli elementi naturali e dei temibili alligatori che ti impediscono di fare una traversata tranquilla. Ecco come proteggerti:



- Dare dei colpi di remo davanti alla barca: premi il Pulsante A
- Dare dei colpi di remo laterali: premi il Pulsante B.
- Accelerare il movimento della barca: devi usare la Pulsantiera di controllo verso destra.
- Rallentare il movimento della barca: devi usare la Pulsantiera di controllo verso sinistra.
- Spostare la barca lateralmente: devi usare la Pulsantiera di controllo verso l'alto o il basso.

• IL GIORNALE

In questo quadro di gioco, devi ricreare una pagina di giornale mettendo insieme con cura i vari ritagli a tua disposizione:

- Scegliere o posizionare un ritaglio di giornale: devi usare la Pulsantiera di controllo e poi premere il pulsante B.



CREDITS

PROGRAMMED BY
Emmanuel Régis,
Alexandre Bacquart,
Bertrand Félicité

TOOL PROGRAMMERS
Yannick Turbé, Vincent Pourieux

GRAPHICS
Pascal Casolari, Fabien Roule,
Jean-Marc Toroel/a,
Philippe Brolles

DESIGN
Vannara Ty

MUSIC & SOUND
L'Eoscène

PRODUCTION ASSISTANT
Nadège de Bergevin

EXECUTIVE PRODUCER
Edith Protière

PRODUCED BY
Bruno Bonnell

THANKS TO
Moulinart S.A., Hung Huynh and
all the testing department

