

Tintin au Tibet



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



© 1995 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



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.

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.



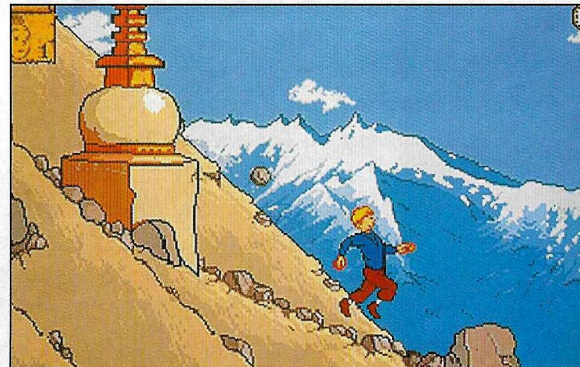
CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO 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 ALTJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



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



SOMMAIRE

<i>L'HISTOIRE</i>	4
<i>LES COMMANDES</i>	5
<i>COMMENCER LE JEU</i>	6
<i>LA BARRE DES SCORES</i>	7
<i>LES ACTIONS POSSIBLES</i>	8
<i>LES BONUS</i>	9
<i>LES SEQUENCES SPECIALES</i>	10

L'HISTOIRE

Tintin est en vacances en Suisse en compagnie du Capitaine Haddock. Ils sont à l'hôtel quand Tintin apprend qu'un DC3 de la ligne Patna-Katmandou a été pris dans une violente tempête et s'est écrasé dans le massif du Gosainthan. Plus tard, il reçoit une lettre de Tchang, cet ami qu'il avait rencontré et sauvé de la noyade lors d'un voyage en Chine. Tchang lui annonce donc sa venue en Europe après une escale à Katmandou. C'est ainsi que Tintin réalise que Tchang faisait partie des passagers de l'avion qui s'est écrasé et en est bouleversé. Cependant et bien qu'il y ait peu d'espoir de retrouver des survivants, Tintin ne peut se résoudre à penser que son ami ait pu trouver la mort dans cette terrible catastrophe. Il décide donc de partir immédiatement pour le Tibet dans le but de sauver Tchang...



LES COMMANDES

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

- ★ Déplacer le curseur dans les différents menus
- ★ Déplacer Tintin
- ★ Ramasser et poser des objets

BOUTON B

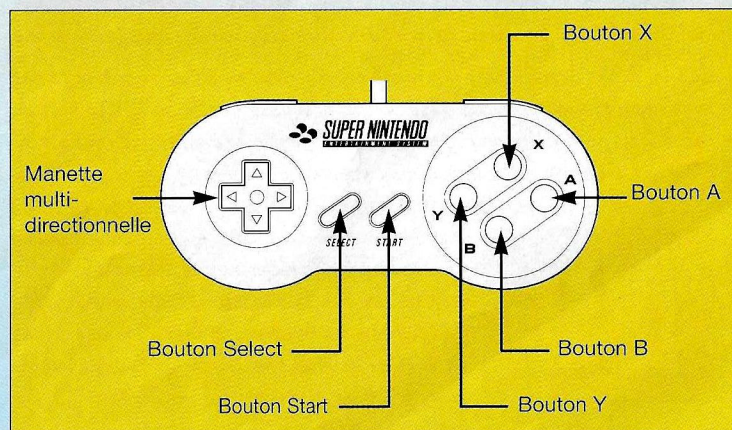
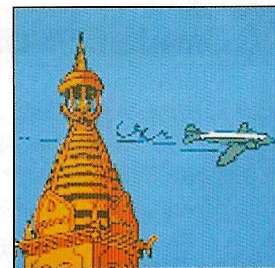
- ★ Sauter
- ★ Faire défiler les scènes cinématiques

BOUTON Y

- ★ Lancer un objet, l'utiliser
- ★ Courir

BOUTON START

- ★ Commencer le jeu
- ★ Mettre le jeu en pause
- ★ Accéder directement au niveau suivant sans visionner les scènes cinématiques



COMMENCER LE JEU

Pour partir à la recherche de Tchang en compagnie de Tintin, introduisez la cartouche TINTIN AU TIBET dans la console de jeu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM et mettez l'interrupteur sur ON.

Vous verrez alors apparaître successivement les écrans de COPYRIGHT, de choix de la langue, le logo INFOGRAMES puis l'écran de présentation du jeu. Pour passer de l'un à l'autre de ces écrans, appuyez sur START jusqu'à obtention du MENU DE SELECTION qui offre deux possibilités :

★ **JEU** : si vous validez cette option, une partie commence.

★ **OPTIONS** : Déplacez-vous dans ce menu avec la Manette Multidirectionnelle et appuyez sur les Boutons A, X, Y ou B pour valider votre choix.

Ce menu vous permet de modifier les paramètres suivants :

LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ : Facile-Moyen-Difficile.

MUSIQUE : Stéréo-Mono.

MUSIQUE : Marche-Arrêt (vous pouvez l'écouter ou la supprimer).

TEST DES MUSIQUES : Cela vous permet d'écouter chacune des musiques du jeu.

MOT DE PASSE : Si vous avez déjà joué et qu'un mot de passe représenté par trois moulins à prière vous a été donné, choisissez cette option. Ce mot de passe vous permettra de recommencer la partie à l'endroit où il vous aura été indiqué et non au tout début de la partie.



Pour entrer ce mot de passe : Sélectionnez chaque moulin à prière avec les directions droite ou gauche de la Manette Multidirectionnelle. Choisissez un signe avec les directions haut ou bas de la Manette Multidirectionnelle. Pour valider le mot de passe, appuyez sur le Bouton B ou le Bouton START.

LA BARRE DES SCORES

La barre des scores vous donne les informations suivantes :

LE VISAGE DE TINTIN : Il se situe en haut à gauche de l'écran sur un parchemin. Le chiffre à côté du visage de Tintin vous indique le nombre de vie qu'il vous reste.



LE PARCHEMIN : A chaque fois que Tintin est touché, ce parchemin se replie. Lorsque Tintin est touché quatre fois, vous perdez une vie.



L'HORLOGE : Une horloge figure en haut à droite de l'écran et vous indique le temps dont vous disposez pour terminer un tableau. Lorsque l'aiguille a fait le tour du cadran, l'horloge se met à tourner sur elle même quelques instants. Si vous n'avez pas achevé votre parcours, vous perdez une vie.



LE PIOLET : Lors de votre progression dans le jeu, vous trouverez un piolet qui vous permettra d'évoluer aisément dans des situations périlleuses. Lorsque vous aurez cet objet en votre possession, il figurera en bas à gauche de l'écran dans une fenêtre spéciale objets.



LA CORDE : Au cours de votre aventure, vous aurez besoin d'une corde pour traverser certains passages difficiles. Lorsque vous l'aurez collectée, elle figurera en bas à gauche de l'écran dans une fenêtre spéciale objets.



LE BALLON : N'oubliez pas de prendre un ballon. Lorsque vous l'aurez collecté, il figurera en bas à gauche de l'écran dans une fenêtre spéciale objets.



ACTIONS POSSIBLES



MARCHER : Utilisez les directions droite ou gauche de la Manette Multidirectionnelle.

COURIR : Appuyez sur le Bouton Y et les directions droite ou gauche de la Manette Multidirectionnelle.



SE BAISSER : Utilisez le bas de la Manette Multidirectionnelle.

SAUTER : Appuyez sur le Bouton B.



FAIRE UN GRAND SAUT : Courez et appuyez sur le Bouton B.

POUR RAMPER : Baissez-vous et appuyez sur la droite ou la gauche de la Manette Multidirectionnelle.



RAMASSER OU POSER UN OBJET : Appuyez sur le bas de la Manette Multidirectionnelle.

PASSER DU SECOND AU PREMIER PLAN DE L'ÉCRAN DE JEU : Utilisez le bas de la Manette Multidirectionnelle.

NAGER : Utilisez la Manette Multidirectionnelle.



PARLER À UN PERSONNAGE : Mettez-vous à la hauteur du personnage auquel vous voulez vous adresser, le dialogue s'engagera alors. Pour voir apparaître la totalité du discours tenu par le personnage rencontré, appuyez sur le Bouton B.



UTILISER LE PIOLET : Pour cela référez-vous au paragraphe SEQUENCES SPECIALES (cf : la grotte).

LES BONUS

Tout au long de votre aventure, vous allez pouvoir collecter l'un des bonus suivants :



Ce bonus vous permet de gagner un point de vie.



Ce bonus vous permet d'obtenir du temps supplémentaire pour terminer un tableau.



Ce bonus vous permet de gagner une vie supplémentaire.



LES SÉQUENCES SPÉCIALES

L'ÉPAVE

L'aventure que vous allez vivre avec Tintin vous conduira à l'épave de l'avion qui s'est écrasé. N'oubliez pas, lors de votre progression dans ce niveau, de bien explorer l'épave et de parler avec tous les personnages que vous rencontrerez.



LA GROTTE



Pour évoluer avec Tintin dans cette grotte, il vous faudra utiliser un piolet qui vous aura été remis dans le tableau précédent.

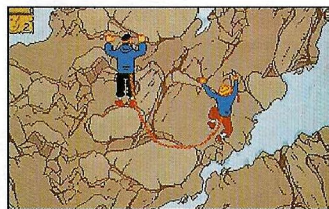
Voici quelques commandes nécessaires afin de l'utiliser :

PLANTER LE PIOLET SUR UNE PAROI ROCHEUSE : Utilisez la gauche ou la droite de la Manette Multidirectionnelle.

ESCALADER LA PAROI ROCHEUSE : Lorsque vous êtes proche de la paroi, utilisez le haut de la Manette Multidirectionnelle et le bouton Y.

PLANTER LE PIOLET AU SOL : Baissez-vous et utilisez le bouton Y.

LA FALAISE



Vous allez vivre une grande aventure dont le but est de mener Tintin et le Capitaine Haddock au sommet d'une falaise où le danger est omniprésent. En effet, ce tableau vous permet de diriger les deux personnages encordés. Soyez attentif et pensez bien à faire avancer Tintin et le Capitaine Haddock de façon à ce qu'ils soient suffisamment proches l'un de l'autre. Afin de grimper la falaise dans les meilleures conditions possibles de sécurité, voici comment procéder :

PASSER DE TINTIN AU CAPITAINE HADDOCK (et vice-versa) : Pour changer le personnage avec lequel vous escaladez la falaise, utilisez le Bouton B.

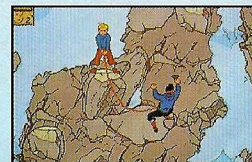
SE DÉPLACER SUR LA PAROI : Utilisez la Manette Multidirectionnelle.

ASSURER UN PERSONNAGE EN PLANTANT LE PIOLET : Dès que Tintin plante son piolet sur la paroi rocheuse, il assure le Capitaine Haddock (et vice-versa). Pour planter le piolet, appuyez sur le Bouton Y. Mais soyez prudent, car si Tintin plante son piolet et qu'il reste ensuite inactif pendant quelques secondes, le piolet se dé plante.

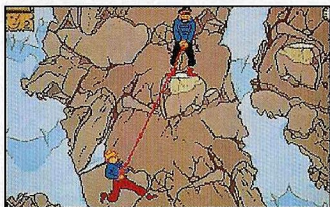
ASSURER UN PERSONNAGE EN MONTANT SUR UNE PLATE-FORME ROCHEUSE :

Dès que Tintin monte sur une plate-forme rocheuse et qu'il se trouve face à vous, corde en mains, il assure le Capitaine Haddock (et vice-versa).

Si le Capitaine Haddock assure Tintin, ce dernier peut faire le pendulaire (et vice-versa).



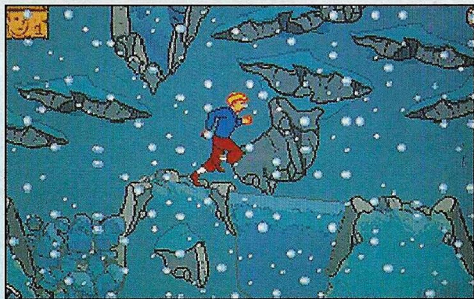
FAIRE LE PENDULAIRE : Tintin, assuré par le Capitaine Haddock, peut se balancer corde tendue dans le but d'aller latéralement d'une paroi à une autre. Pour cela, déplacez Tintin au maximum, en utilisant le bas de la Manette Multidirectionnelle de façon à ce que la corde soit complètement tendue. A ce moment là, Tintin se balancera automatiquement. Pour le faire ensuite se raccrocher à l'endroit que vous voulez, appuyez sur le Bouton Y.



Prenez garde à l'étirement de la la corde entre le Capitaine Haddock et Tintin, sinon la chute sera inévitable.....

LA TEMPÊTE

Méfiez-vous du vent qui peut être fatal à votre progression. Cependant il peut aussi être un «allié» si vous savez prendre le temps de situer son sens.....

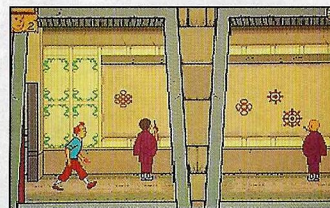


LA LAMASSERIE



Après avoir affronté une terrible tempête et après avoir marché trois jours durant, vous arriverez à une lamasserie vaste et labyrinthique où vous aurez de nombreuses tâches à effectuer. Dans ce tableau, vous devrez accepter l'invitation des moines qui vous convieront à reproduire des rythmes sur des gongs. Vous devrez les aider à ranger leur vaste bibliothèque, riche de nombreux

ouvrages. Vous aurez à disposer des signes dans un ordre précis, pour cela observez bien la lamasserie. Vous devrez trouver la cloche qui correspond au son que vous fera entendre un moine..... Sachez aussi ne pas troubler la prière des moines, n'entravez pas leur progression dans le temple et évitez-les astucieusement.

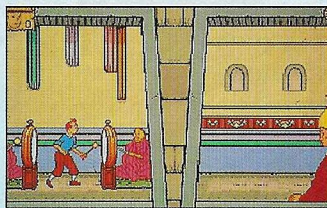


ORIENTER TINTIN VERS UN GONG : Utilisez la gauche ou la droite de la Manette Multidirectionnelle.

JOUER DU GONG : Utilisez le Bouton Y.

PRENDRE ET POSER DES LIVRES : Utilisez le bas de la Manette Multidirectionnelle.

PRENDRE ET POSER LES INSIGNES : Utilisez le bas de la Manette Multidirectionnelle.



PRENDRE LA CLOCHE : Utilisez le bas de la Manette Multidirectionnelle.

FAIRE RÉSONNER LA CLOCHE : Appuyez sur le Bouton Y.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

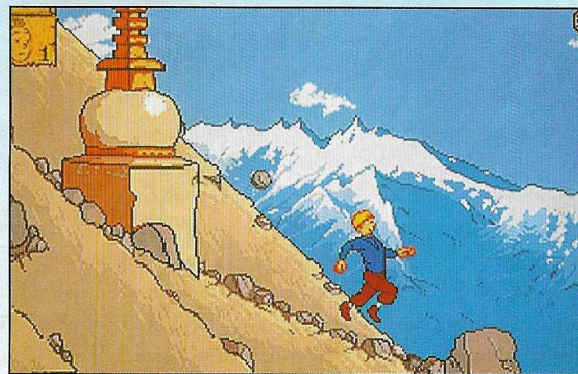
- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



INFOGRAMES garantit à l'acheteur initial de ce produit INFOGRAMES que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour un période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel INFOGRAMES est vendu "tel quel" sans aucune garantie expresse ou implicite, et INFOGRAMES n'est responsable d'aucune perte ni aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, INFOGRAMES, accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout logiciel INFOGRAMES, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Veuillez-vous adresser à : **INFOGRAMES**
84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex - FRANCE

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel INFOGRAMES résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. Ce programme ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'INFOGRAMES.



INHOUD

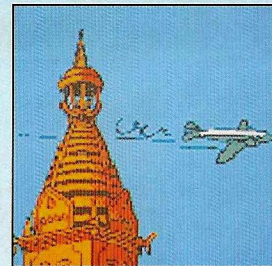
<i>HET VERHAAL</i>	16
<i>HET BEDIENINGSPANEEL</i>	17
<i>HET SPEL STARTEN</i>	18
<i>HET SCOREBORD</i>	19
<i>MOGELIJKE ACTIES</i>	20
<i>BONUSSSEN</i>	21
<i>DE SPECIALE REEKSEN</i>	22

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

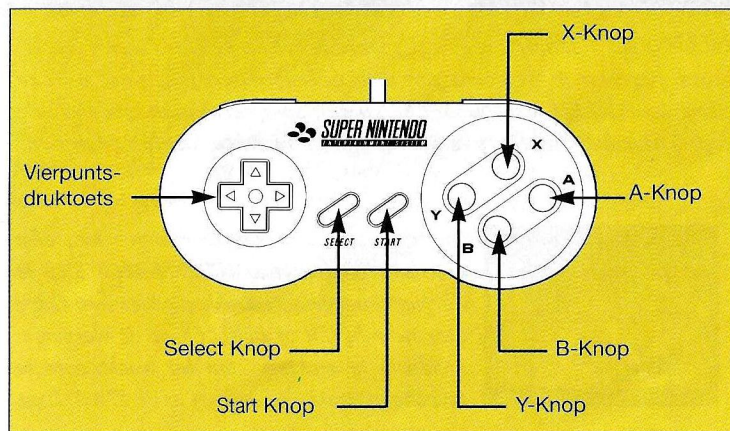
- ★ Springen
- ★ De filmscenes doorlopen

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 Tibet' 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 INFOGRAMMES-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 :

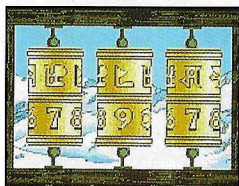
HET MOEILIKHEIDSNIVEAU : gemakkelijk-gemiddeld-moeilijk

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

DE BONUSSEN

Tijdens het avontuur, kunt u volgende bonussen verzamelen :



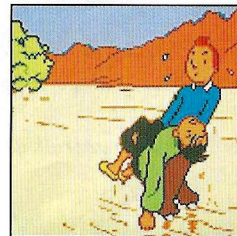
met deze bonus kunt u een levenspunt winnen.



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



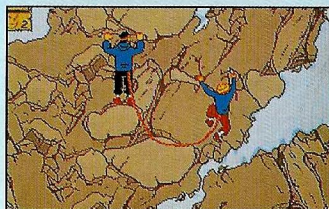
Om met Kuifje in de grot verder te gaan, zal u een ijschouweel moeten gebruiken dat u in het vorige niveau gevonden heeft. Dit zijn enkele handelingen die u gaat moeten uitvoeren :

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 aandachtig 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 ...

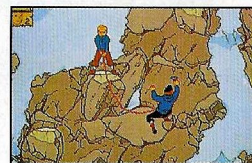
VAN KUIFJE NAAR KAPITEIN HADDOCK OVERSCHAKELEN (EN **VICEVERSA**) : om van personage te veranderen, waarmee u de rotswand beklimt, gebruikt u de B-knop.

EEN PERSONAGE OP DE ROTSWAND VERPLAATSEN : gebruik de vierpuntsdruktoets.

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

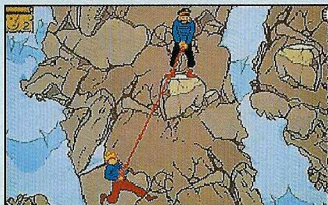
EEN PERSONAGE VEILIG STELLEN OP EEN ROTSPATFORM : Zodra Kuifje op een platform komt en hij met zijn gezicht naar u staat met het touw in de handen, is Kapitein Haddock veilig (en viceversa).

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



AAN HET TOUW SLINGEREN :

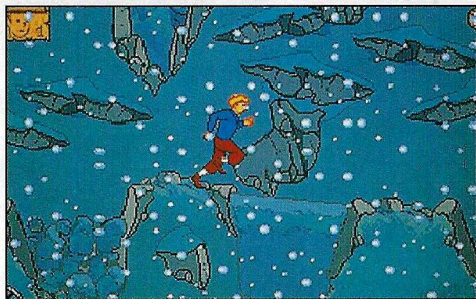
Wanneer Kuifje door Kapitein Haddock veilig wordt gesteld, kan hij aan het touw slingeren om zo een wand links of rechts te bereiken. Hiervoor laat je Kuifje zo veel mogelijk naar beneden zakken door naar **BENEDEN** op de vierpuntsdruktoets te drukken. Ga naar beneden tot het touw strak is. Op dat ogenblik 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 ...

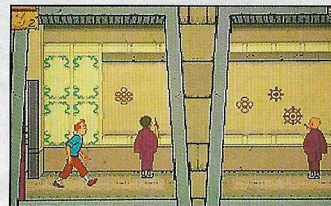


HET LAMAKLOOSTER



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.

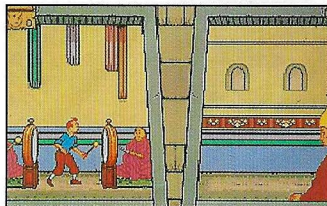


KUIFJE NAAR EEN TROMMEL VERPLAATSEN : druk naar **LINKS** of **RECHTS** op de vierpuntsdruktoets.

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.*

