

Nintendo

GAMEBOY™

DMG-AT6P-FAH


L'Intin au Libet



MANUEL D'INSTRUCTIONS
HANDLEIDING

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

French

Insérer soigneusement le Game Boy Game Pak dans le Super Game Boy. Insérer ensuite le Super Game Boy dans le Super NES et mettre l'interrupteur de marche/arrêt du Super NES sur la position marche (ON). Pour les plus amples informations d'utilisation, voir le mode d'emploi du Super Game Boy et/ou du Super NES.

Dutch

Zet het Game Boy Game Pak patroon op juiste wijze in de Super Game Boy adaptor. Steek vervolgens de Super Game Boy in het Super NES speeltoestel en zet de spanningsschakelaar van de Super NES in de ON stand. Voor meer bijzonderheden aangaande de bediening, lees uw gebruiksaanwijzingen voor de Super Game Boy en/of de Super NES.



Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

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 achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.



PRENEZ SOIN DE VOTRE CARTOUCHE TINTIN AU TIBET

Quand vous avez terminé de jouer avec le jeu TINTIN AU TIBET n'oubliez pas de mettre la cartouche dans son étui.

- N'exposez pas la cartouche à l'eau, à la saleté, à la chaleur excessive ou au froid intense. Si votre cartouche est mouillée, n'oubliez pas de la sécher complètement avant de l'utiliser.
- N'essayez pas de démonter votre cartouche.
- Ne la pliez pas et ne la soumettez pas à des chocs violents.
- Pour nettoyer la cartouche, essuyez-la soigneusement avec un chiffon imbibé d'eau savonneuse. N'utilisez pas de paraffine, diluant, alcool ou solvants.

SOMMAIRE

<i>L'histoire</i>	4
<i>Les commandes</i>	6
<i>Commencer le jeu</i>	7
<i>Fonction pause</i>	7
<i>Les options</i>	8
<i>Codes (mot de passe)</i>	9
<i>La barre des scores</i>	10
<i>Actions possibles</i>	11
<i>Les bonus</i>	13
<i>Les séquences spéciales</i> .	14

TINTIN AU TIBET

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...

TINTIN AU TIBET

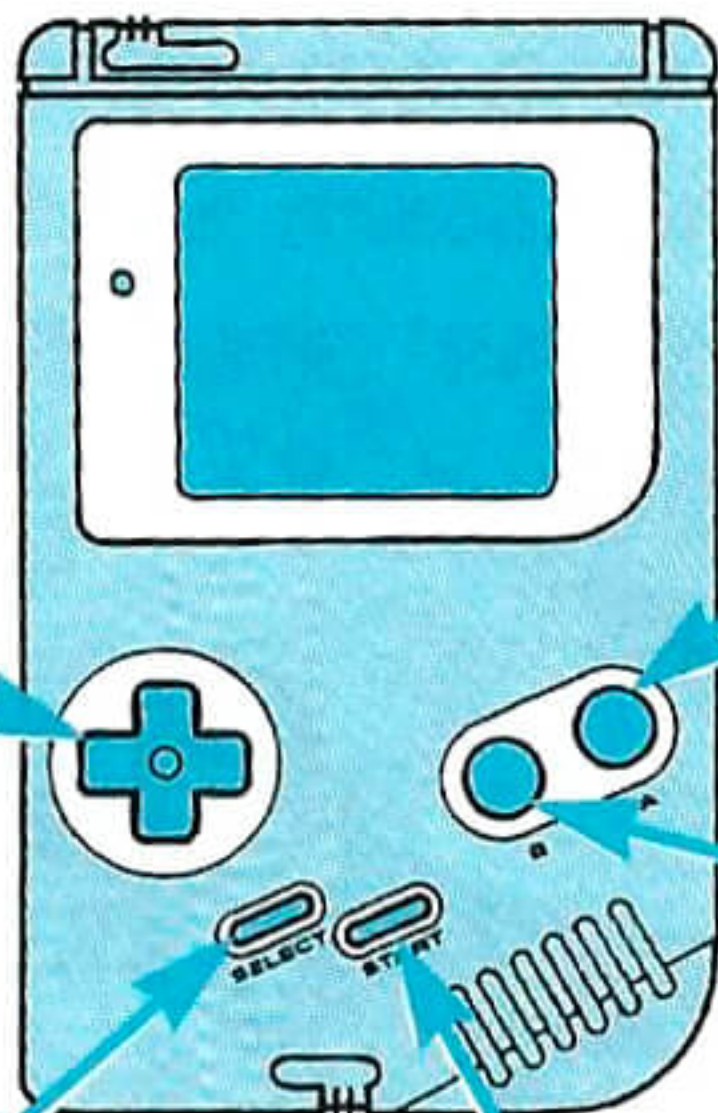


TINTIN AU TIBET

LES COMMANDES

FLÈCHE MULTIDIRECTIONNELLE

- Déplacement du curseur dans les menus.
- Déplacement du personnage.
- Permet de s'accroupir et de ramasser un objet.
- Parler à un personnage.



BOUTON A

- Sauter.
- Valider les options.

BOUTON B

- Courir.
- Poser un objet.

BOUTON SELECT

Déplacement du curseur dans le menu.

BOUTON START

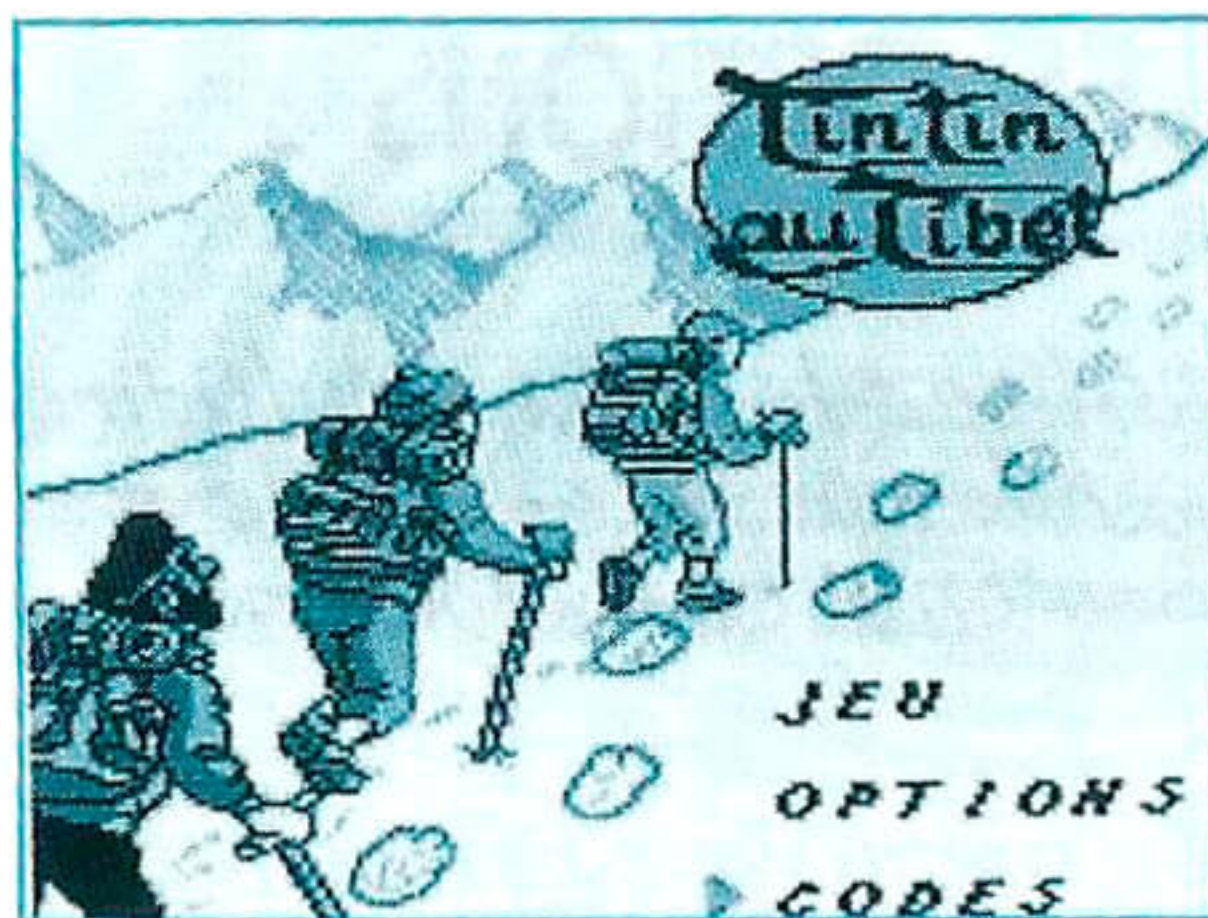
- Commencer le jeu.
- Valider les options.
- Faire une pause pendant le jeu.
- Accéder directement au niveau suivant sans visionner les scènes cinématiques.

TINTIN AU TIBET

COMMENCER LE JEU :

Pour partir à la recherche de Tchang en compagnie de Tintin, il faut tout d'abord insérer la cartouche de jeu TINTIN AU TIBET dans la Game Boy et mettre l'appareil sous tension.

Apparaîtront successivement les écrans de copyrights, du choix de la langue et du menu principal. Pour passer de l'un à l'autre de ces écrans, il faut appuyer sur le Bouton START.



FONCTION PAUSE :

Si vous souhaitez interrompre momentanément une partie, appuyez sur le Bouton Start. Appuyez à nouveau sur ce Bouton pour reprendre la partie.

TINTIN AU TIBET

LES OPTIONS :

Utilisez la Flèche Multidirectionnelle ou le Bouton Select pour déplacer le curseur dans le menu. Pour valider vos choix, appuyez sur le Bouton A ou le Bouton B.

Ce menu vous permet de modifier les paramètres suivants :



MUSIQUE ON/OFF :

Vous pouvez jouer avec ou sans la musique.

BRUITAGES ON/OFF :

Vous pouvez jouer avec ou sans les bruitages.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ :

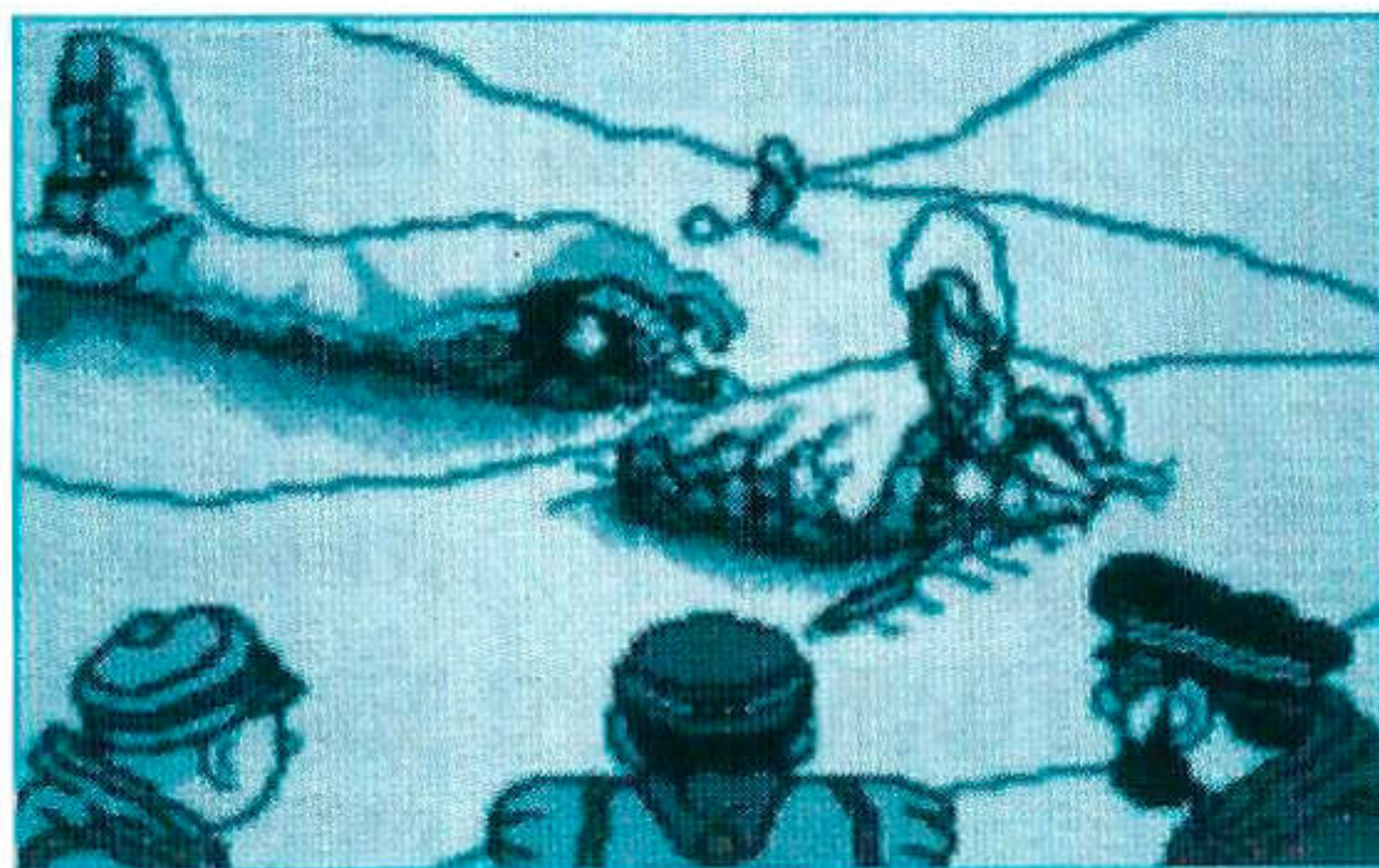
Facile - moyen - dur. Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté.

TINTIN AU TIBET

CODES (MOT DE PASSE) :

MOT DE PASSE : *Si vous avez déjà joué et qu'un mot de passe représenté par cinq visages 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.*

POUR ENTRER CE MOT DE PASSE : *Sélectionnez l'endroit désiré avec les directions droite ou gauche de la Flèche Multidirectionnelle. Choisissez le visage que vous désirez voir figurer avec les directions haut ou bas de la Flèche Multidirectionnelle. Pour valider le mot de passe, appuyez sur le Bouton START.*



TINTIN AU TIBET

LA BARRE DES SCORES :

La barre des scores se situe en bas de l'écran de jeu. Elle vous donne les informations suivantes :



LA TÊTE DE TINTIN

La tête de Tintin est située en bas à gauche de l'écran de jeu. Le chiffre à droite de la tête de Tintin vous indique le nombre de vies qu'il vous reste.

LA BARRE D'ÉNERGIE

La barre d'énergie est située au milieu de l'écran de jeu et se compose de 4 unités. En fonction des obstacles rencontrés, Tintin perd 1 ou 2 points de vie (1 ou 2 unités). Dès que Tintin a été touché cinq fois, vous perdez une vie.

LE TEMPS

Vous devrez effectuer certains tableaux en temps limité. Le temps dont vous disposez pour terminer un tableau s'affiche en bas à droite de l'écran de jeu.

TINTIN AU TIBET

ACTIONS POSSIBLES :

MARCHER :

Utilisez la gauche ou la droite de la Flèche Multidirectionnelle.



COURIR :

Utilisez la Flèche Multidirectionnelle et appuyez simultanément sur le Bouton B.



SAUTER :

Appuyez sur le Bouton A.

PRENDRE OU POSER UN OBJET :

Utilisez le bas de la Flèche Multidirectionnelle.



SE BAISSER :

Utilisez le bas de la Flèche Multidirectionnelle.

SE BAISSER POUR REGARDER LA PARTIE BASSE D'UN NIVEAU DE JEU :

Baissez-vous et appuyez ensuite sur le Bouton B.

TINTIN AU TIBET

NAGER LATÉRALEMENT :

Utilisez le bas ou le haut de la Flèche Multidirectionnelle.

ACCELERER LA NAGE :

Utilisez la gauche de la Flèche Multidirectionnelle.



PARLER A UN PERSONNAGE :

Mettez vous près d'un personnage et pour déclencher le dialogue, utilisez le haut de la Flèche Multidirectionnelle.

Pour faire ensuite défiler le texte, appuyez sur le Bouton A ou sur le Bouton B.

MONTER UN ESCALIER / PRENDRE L'ASCENSEUR:

Utilisez le haut de la Flèche Multidirectionnelle.

DESCENDRE UN ESCALIER :

Utilisez le bas de la Flèche Multidirectionnelle.

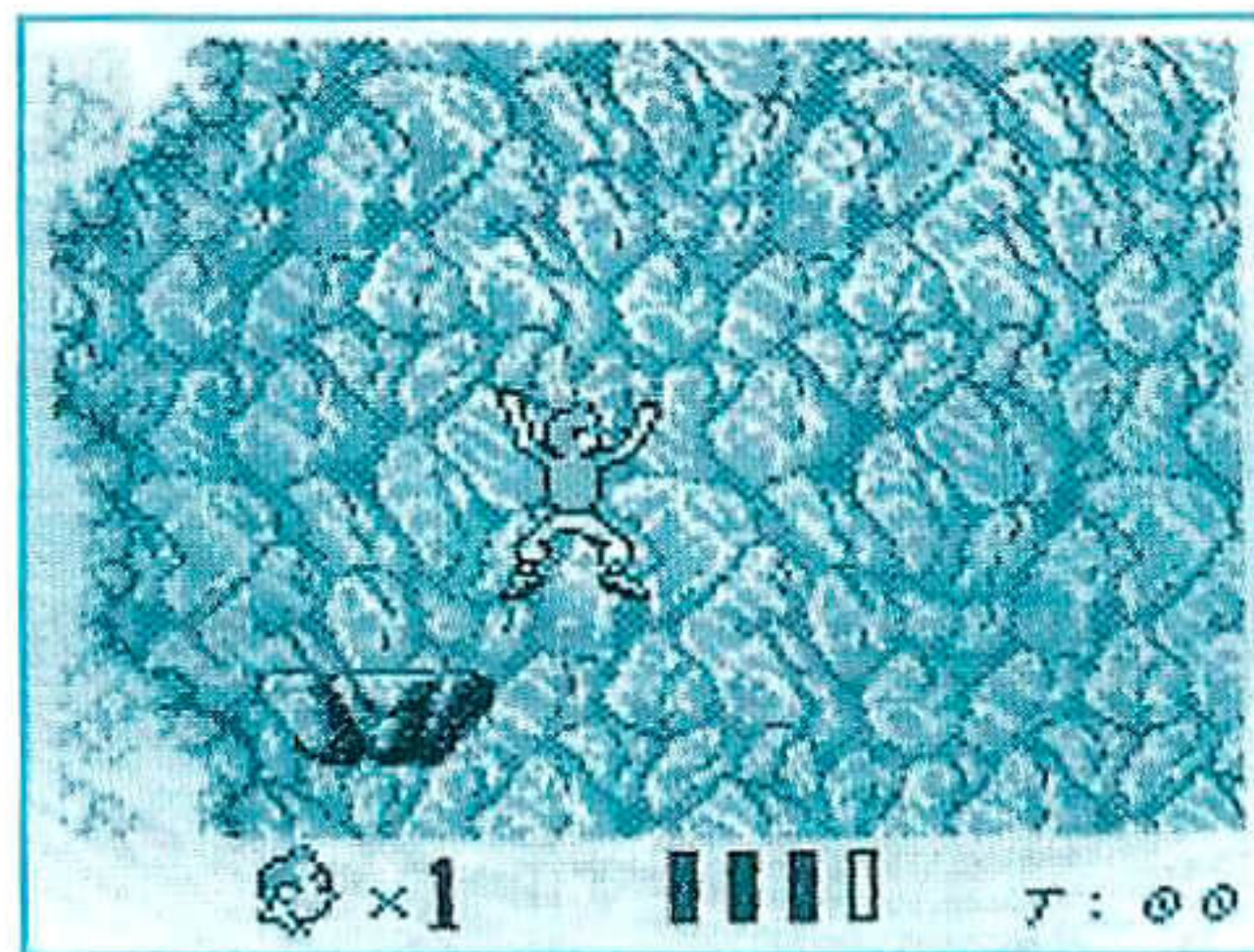
SORTIR DE L'ASCENSEUR :

Appuyez sur le Bouton A ou sur le Bouton B.

TINTIN AU TIBET

ESCALADER :

Utilisez les directions de la Flèche Multidirectionnelle.



LES BONUS :

- *LA POMME : Si vous collectez ce bonus, vous obtiendrez un point de vie supplémentaire.*
- *ONE UP : Ce bonus vous permet de gagner une vie supplémentaire.*

TINTIN AU TIBET

LES SEQUENCES SPECIALES

LA LAMASSERIE

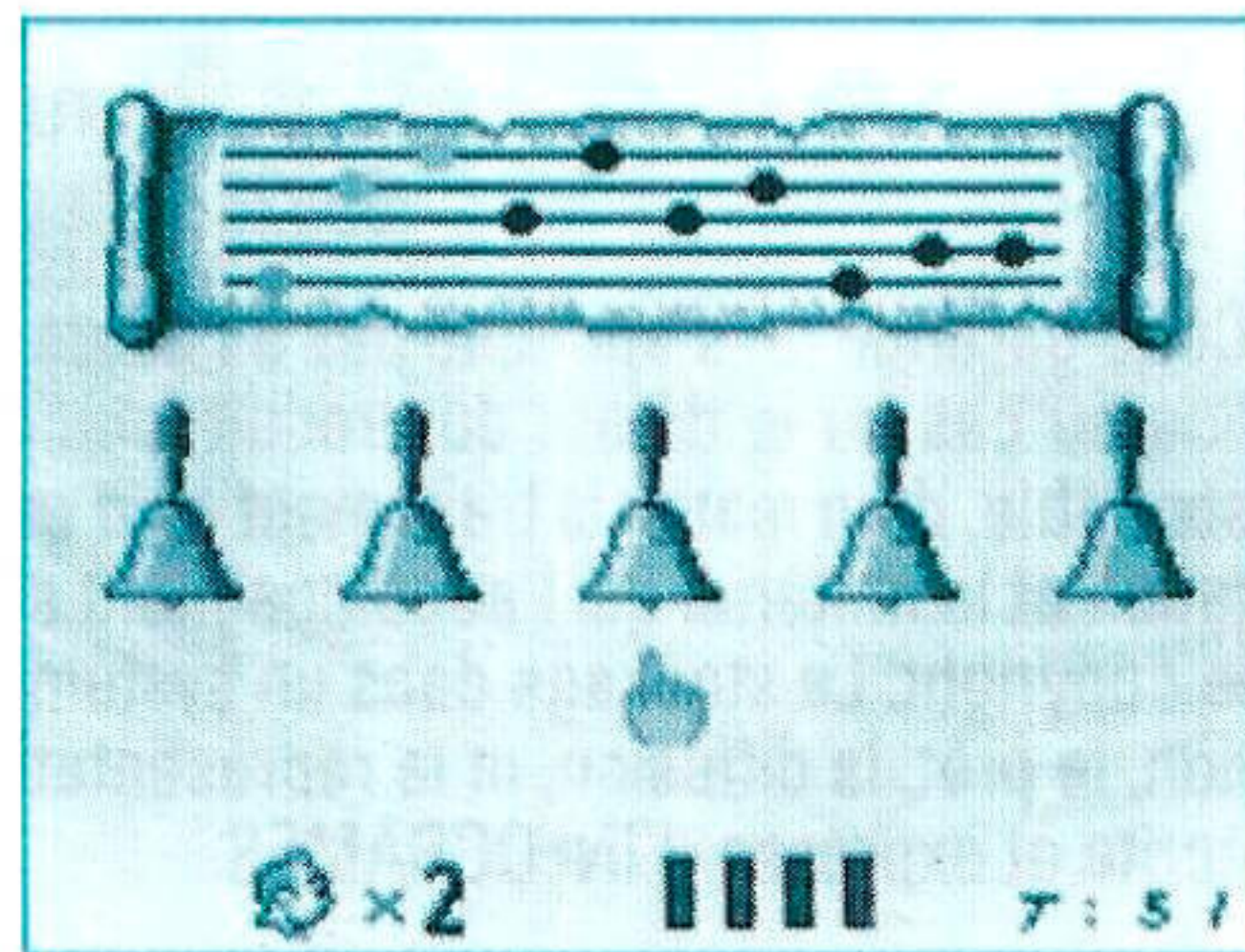


Après avoir affronté une terrible tempête et avoir marché trois jours durant, vous arriverez dans une lamasserie.

Dans ce tableau, vous accepterez l'invitation des moines qui vous convieront à reproduire des rythmes sur des gongs. Vous les aiderez à ranger leur vaste bibliothèque, riche de nombreux ouvrages. Vous disposerez des signes dans un ordre précis, pour cela observez bien l'ordre de départ qui vous est proposé. Vous aurez finalement à reproduire un morceau de musique qui sera joué préalablement ...

TINTIN AU TIBET

- **SELECTIONNER LE GONG** *Utilisez la gauche ou la droite de la Flèche Multidirectionnelle.*
- **JOUER DU GONG** *Pour reproduire le rythme, utilisez le Bouton A ou le Bouton B.*
- **MELANGER LES SIGNES** *Appuyez sur le Bouton Start ou sur le Bouton A.*
- **DEPLACER UN SIGNE/UN LIVRE** *Utilisez la gauche ou la droite de la Flèche Multidirectionnelle.*
- **SELECTIONNER UN SIGNE/UN LIVRE**
Utilisez le Bouton A ou le Bouton B
- **FAIRE RESONNER UNE CLOCHE**
Choisissez une cloche en utilisant la droite ou la gauche de la Flèche Multidirectionnelle et utilisez le Bouton A ou le Bouton B pour la faire résonner.



TINTIN AU TIBET

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.

Veillez-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.

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.

TINTIN AU TIBET



OVER KUIFJE IN TIBET CASSETTE ZORGVULDIG BEHANDELEN

- Na het spelen met KUIFJE, de cassette weer in de houder plaatsen.
- De cassette niet aan water, vuil, overmatige hitte of intense koude blootstellen. Een eventueel nat geworden cassette eerst goed laten drogen alvorens deze weer te gebruiken.
- Nooit proberen de cassette uit elkaar te halen.
- De cassette niet buigen en van heftige schokken vrijwaren.
- De cassette door middel van een doek met water en zeep reinigen. Nooit paraffine, oplos- en verdunningsmiddelen of alcohol gebruiken.

INHOUD

<i>Het Verhaal</i>	20
<i>De Opdrachten</i>	22
<i>Het Spel Starten</i>	23
<i>Pause-Functie</i>	23
<i>De Opties</i>	24
<i>Paswoord</i>	25
<i>Het Scorebord</i>	26
<i>Mogelijke Acties</i>	27
<i>De Bonus</i>	29
<i>De Speciale Reeksen</i> ...	30

KUIFJE IN TIBET

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 massief van Gosainthan. Wat later ontvangt hij een brief van Tchang, een vriend die hij ontmoet heeft tijdens een reis door China, en die hij zelfs van de verdrinkingsdood heeft gered. Tchang laat hem weten dat hij op weg is naar Europa, na een korte halte in Katmandoe. Tot zijn ontsteltenis realiseert Kuifje zich dat Tchang één van de passagiers is van het neergestorte vliegtuig. Er is weinig of geen hoop om overlevenden terug te vinden. Toch kan Kuifje zich niet neerleggen bij het feit dat zijn vriend omgekomen is bij deze ramp. Hij besluit dan ook om onmiddellijk naar Tibet te vertrekken om Tchang te redden...

KUIFJE IN TIBET

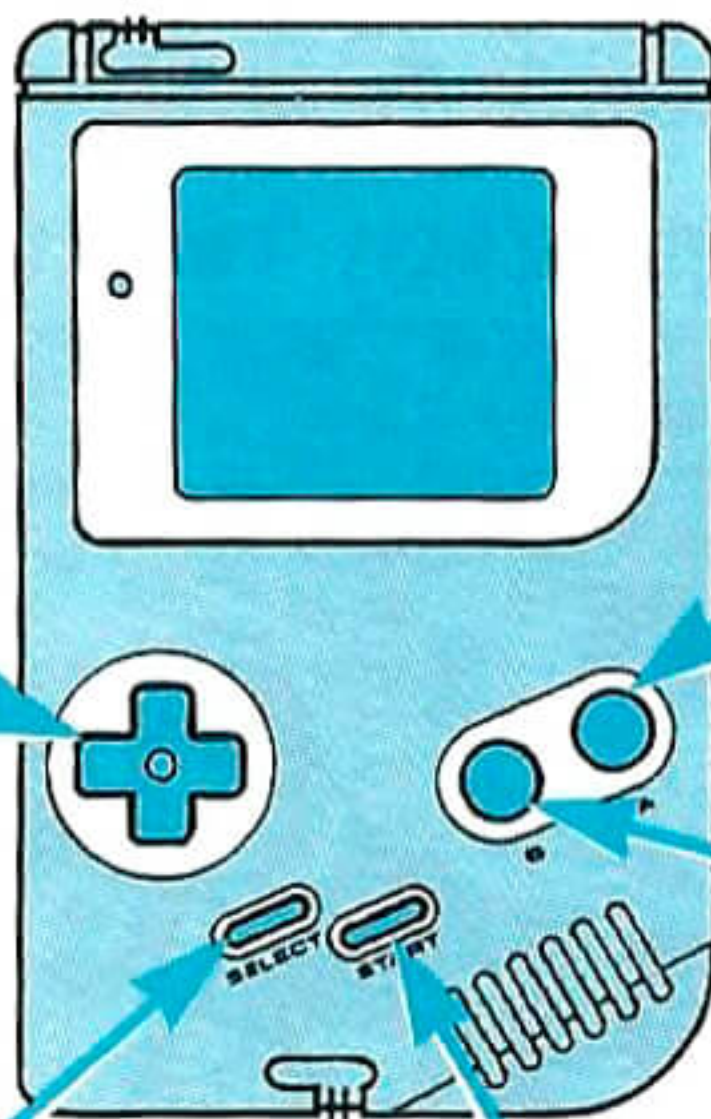


KUIFJE IN TIBET

DE OPDRACHTEN

DE VIERPUNTSDRUKTOETS

- De cursor in de menu's verplaatsen
- Kuifje verplaatsen
- Een voorwerp ophalen
- Praten met een personage



A KNOP

- Springen
- De opties bevestigen

B KNOP

- Lopen
- Een teken plaatsen

SELECTKNOP

- De cursor verplaatsen in het menu

STARTKNOP

- Het spel starten
- De opties bevestigen
- Een pauze inlassen tijdens het spel
- Onmiddellijk naar het volgende niveau overgaan zonder de filmscenes te bekijken

KUIFJE IN TIBET

HET SPEL STARTEN

Om samen met Kuifje naar Tchang op zoek te gaan, moet je de cassette 'Kuifje in Tibet' in de Game Boy inbrengen, en de stroom aanschakelen.

Je ziet dan achtereenvolgens het copyrightschermb, het menu met de taalkeuze en het hoofdmenu. Om van het ene naar het andere scherm te gaan, gebruik je de Startknop tot je het selectiemenu bereikt.



PAUZE-FUNCTIE

Indien je tijdelijk een spel wilt onderbreken, druk dan op de Startknop. Je drukt opnieuw op de Startknop om het spel te hervatten.

KUIFJE IN TIBET

DE OPTIES

Gebruik de Vierpuntsdruktoets of de Selectknop om de cursor te verplaatsen in het menu. Om je keuze te bevestigen, druk je op de A-knop of de B-knop

Met dit menu kun je volgende functies wijzigen:



MUZIEK AAN / UIT (MUSIC ON/OFF):

Je kan spelen met of zonder muziek

GELUID AAN / UIT (SFX ON/OFF):

Je kan spelen met of zonder geluid

NIVEAU (LEVEL):

*Makkelijk - gemiddeld - moeilijk.
Je kan kiezen tussen drie niveaus.*

PASWOORD (PASSWORD)

PASWOORD: *indien je reeds gespeeld hebt en je reeds een paswoord gekregen hebt in de vorm van vijf gezichtjes, dan kies je deze optie. Dankzij het paswoord kan je een spel hernemen op de plaats waar je het paswoord gekregen hebt.*

OM HET PASWOORD AAN TE DUIDEN : *kies de gewenste plaats door links of rechts op de Vierpuntsdruktoets te drukken. Kies het gezichtje dat je gevormd wilt zien door boven of beneden op de Vierpuntsdruktoets te drukken. Om het paswoord te bevestigen, druk je op de B-knop of op de Startknop.*



KUIFJE IN TIBET

HET SCOREBORD

Het scorebord bevindt zich onderaan het scherm en geeft volgende informatie weer :



HET GEZICHT VAN KUIFJE

Het gezicht van Kuifje bevindt zich onderaan links van het scherm. Het cijfer naast het gezicht van Kuifje geeft het aantal levens weer die je nog hebt.

DE ENERGIESTAAF

De energiestAAF bevindt zich in het midden van het speelscherm en bestaat uit vier eenheden. Wanneer Kuifje hindernissen of vijanden ontmoet, dan verliest hij één of twee levenspunten (een of twee eenheden). Van zodra Kuifje vijf maal geraakt is, verlies je een leven.

DE TIJD

Bepaalde spelfasen moet je uitvoeren binnen een beperkte tijd. De tijd waarover je beschikt om een spelfase te beëindigen, wordt onderaan rechts van het scherm weergegeven.

MOGELIJKE ACTIES

GAAN

Druk links of rechts op de Vierpuntsdruktoets

LOPEN

Gebruik de Vierpuntsdruktoets en druk tegelijkertijd op de B-knop.

SPRINGEN

Druk op de A-knop

EEN VOORWERP NEMEN OF NEERLEGGEN

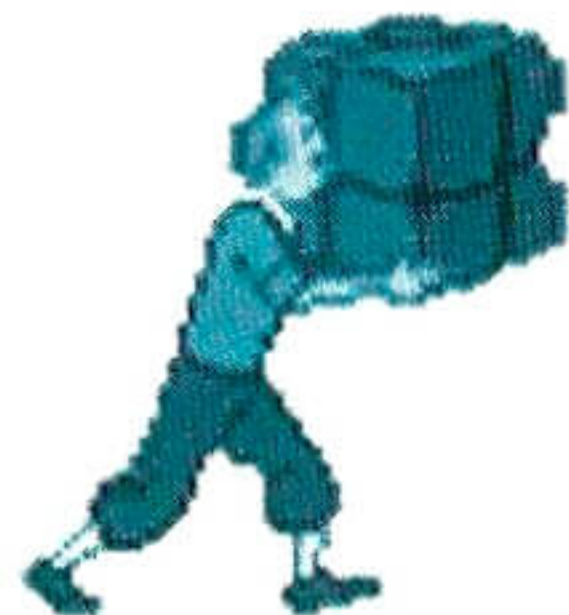
Druk beneden op de Vierpuntsdruktoets

ZICH BUKKEN

Druk beneden op de Vierpuntsdruktoets

ZICH BUKKEN OM DE ONDERKANT VAN HET SCHERM TE BEKIJKEN:

Buk je en druk vervolgens op de B-knop



KUIFJE IN TIBET

AL ZWEMMEND DE BOMEN ONTWIJKEN

Druk boven of beneden op de Vierpuntsdruktoets.



VLUGGER ZWEMMEN

Gebruik de linkerkant van de Vierpuntsdruktoets.

MET EEN PERSONAGE PRATEN

Ga bij het personage staan met wie je wil praten, en druk boven op de Vierpuntsdruktoets om het gesprek te beginnen. Om het hele gesprek te overlopen, druk je op de A-knop of op de B-knop.

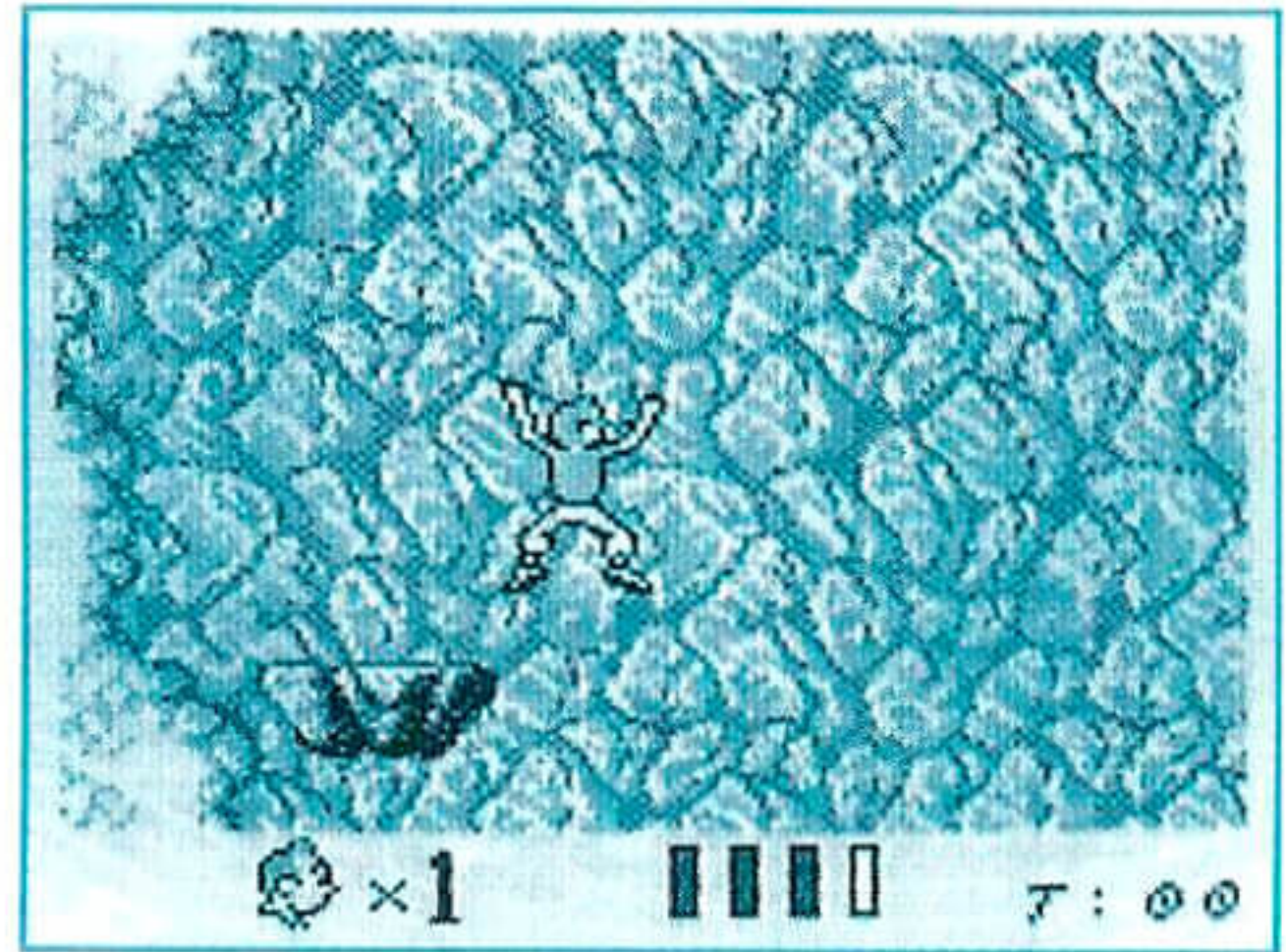
NAAR BOVEN GAAN

Druk boven op de Vierpuntsdruktoets.

KUIFJE IN TIBET

NAAR BENEDEN GAAN

Druk beneden op de Vierpuntsdruktoets.



DE BONUS

- *DE APPEL: indien je deze bonus verzamelt, dan krijg je een extra levenspunt*
- *ONE UP: met deze bonus kunt u een extra leven winnen.*

KUIFJE IN TIBET

DE SPECIALE REEKSEN

HET LAMAKLOOSTER



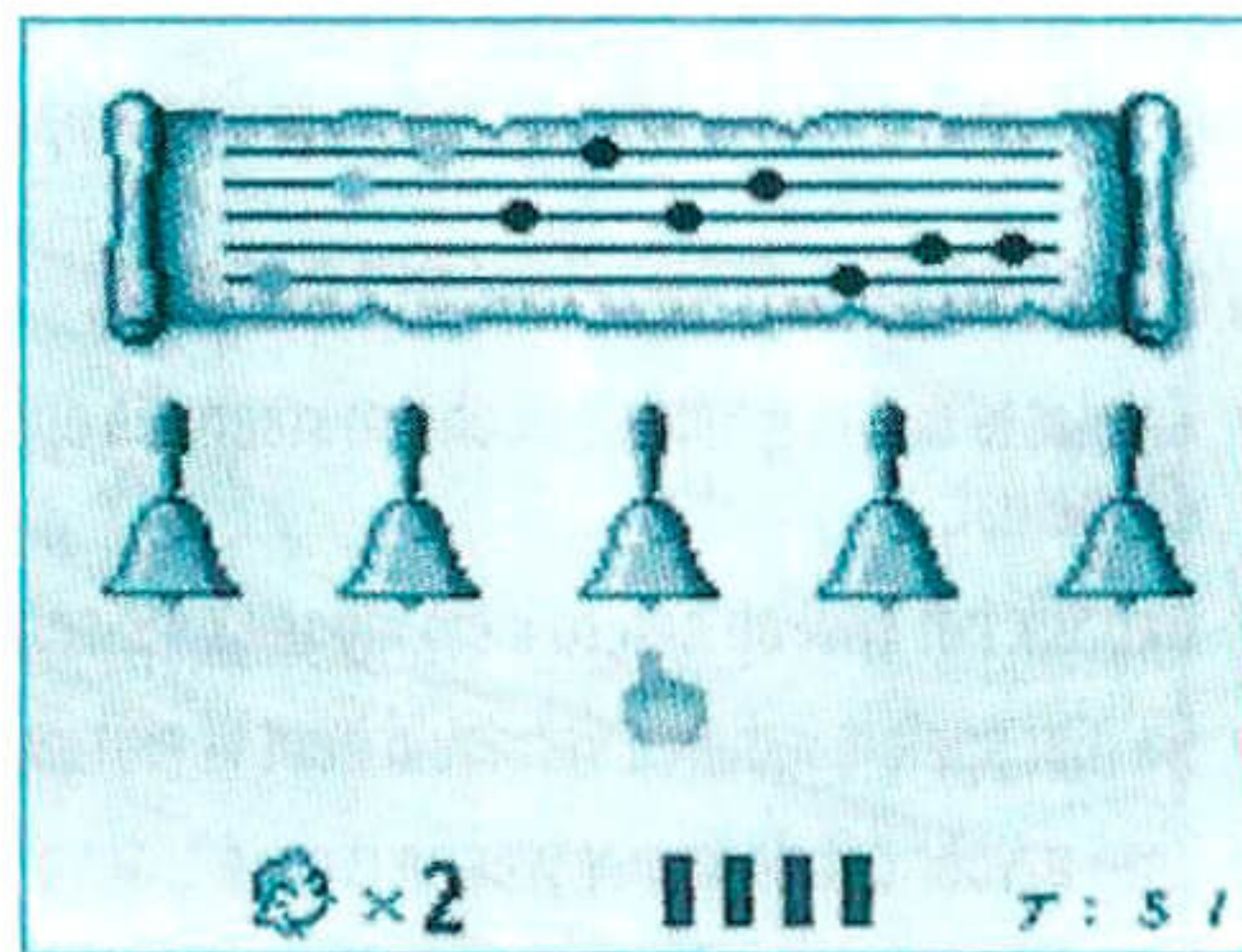
Na een vreselijke storm en na een driedaagse trektocht, kom je aan bij een lamaklooster. Hier moet je op vriendelijk verzoek van de monniken een ritme nadoen op de gong. Je helpt hen ook hun uitgebreide bibliotheek, die veel boeken bevat, te organiseren. Je moet tekens in een bepaalde volgorde plaatsen. Daarom moet je goed de oorspronkelijke volgorde, die je voorgesteld werd, in de gaten houden.



Tenslotte moet je ook nog een muziekstuk reproduceren.

KUIFJE IN TIBET

- **DE TROMMEL SELECTEREN** *Druk links of rechts op de Vierpuntsdruktoets.*
- **OP DE TROMMEL SPELEN** *Om het ritme te reproduceren, gebruik je de A- of de B-knop.*
- **DE TEKENS VERWISSELEN** *Druk op de Startknop of op de A-knop.*
- **EEN TEKEN / EEN BOEK VERPLAATSEN** *Druk links of rechts op de Vierpuntsdruktoets.*
- **EEN TEKEN / EEN BOEK SELECTEREN** *Gebruik de A- of de B-knop.*
- **EEN KLOK DOEN WEERKLINKEN** *Kies een klok en druk rechts of links op de Vierpuntsdruktoets, en gebruik de A-knop of de B-knop om ze te doen weerklinken.*



KUIFJE IN TIBET

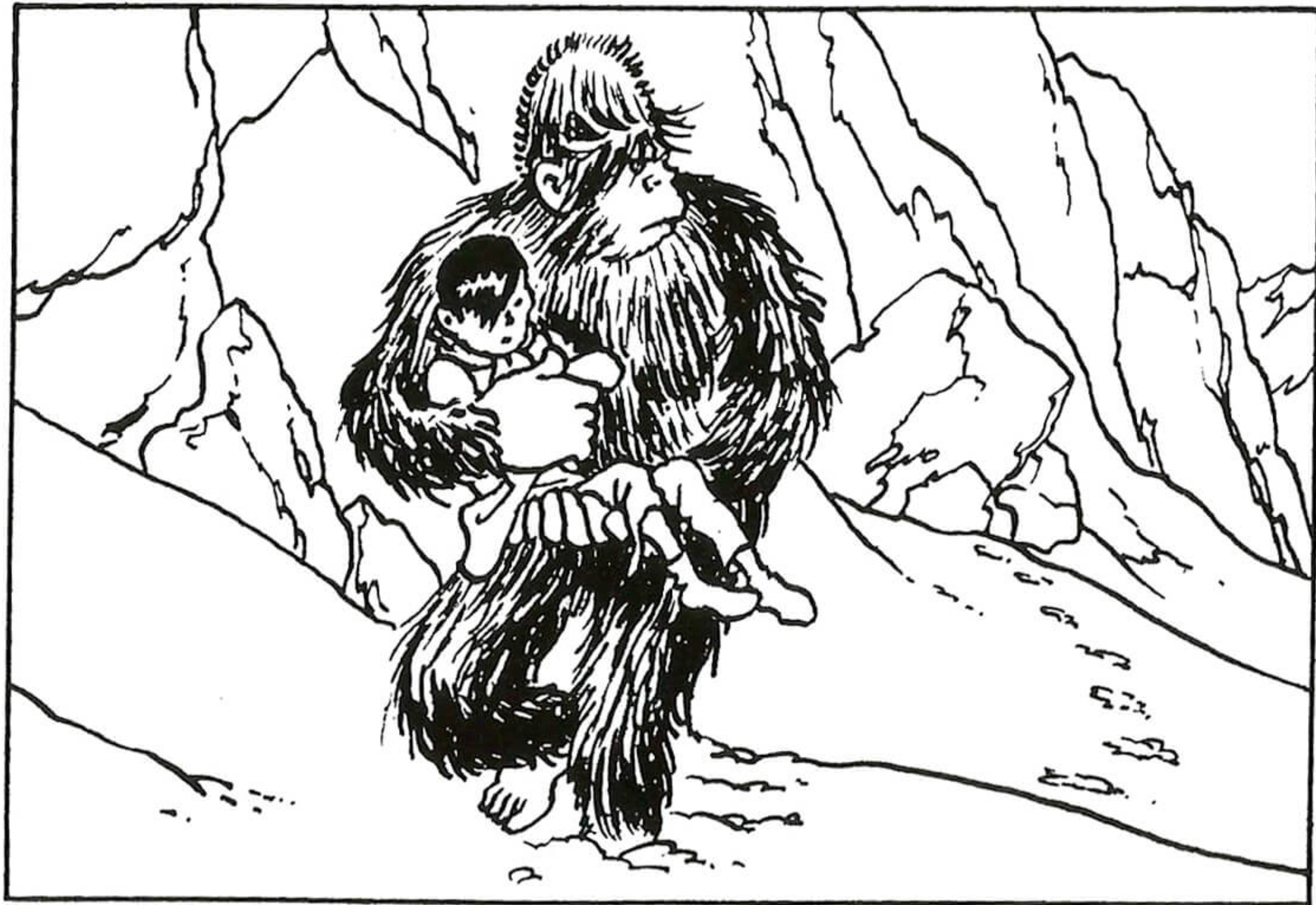
WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische voorgeschiedenis van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling van knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik **ONMIDDELIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, troebel zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

KUIFJE IN TIBET



KUIFJE IN TIBET

CREDITS

Produced by

Bruno BONNELL

Developped by

BIT MANAGERS

Design

Xavier SCHON

Executive Producer

Edith PROTIERE

Production Assistant

Nadège de BERGEVIN

Production Unit

Xavier CUCUEL



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

© 1996 - INFOGRAMES MULTIMEDIA



© HERGÉ[®]
MOULINSART 1995

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON