SNSP-A2VP-FAH

# TINTIN
# LE TEMPLE DU SOLEIL

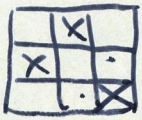
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

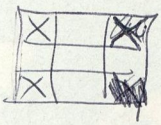
INFOGRAMES

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.

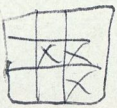
WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



LA VOITURE



Le Wagon



le Condom

La Chenille

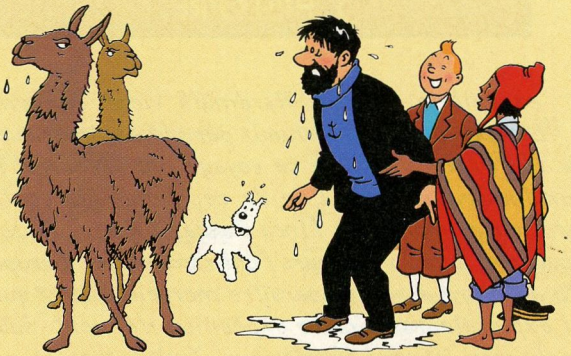

Original Nintendo Seal of Quality™

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.

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 ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY Nintendo®

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



# SOMMAIRE


L'HISTOIRE ..... 4

LES COMMANDES ..... 5

COMMENCER LE JEU ..... 6

LA BARRE DES SCORES ..... 8

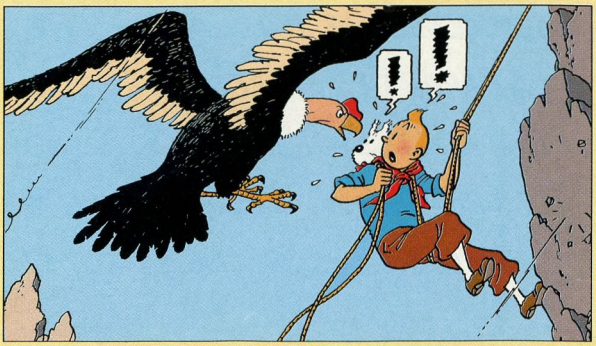
LES ACTIONS POSSIBLES ..... 9

LES BONUS ..... 11

LES SEQUENCES SPECIALES ... 12

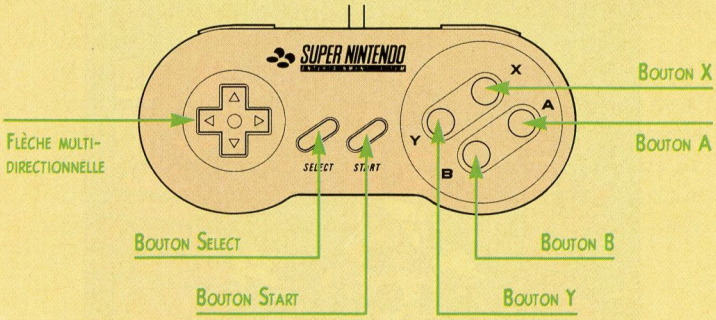
# L'HISTOIRE

*L'expédition Sanders-Hardmuth vient de rentrer en Europe après un fructueux périple en Amérique du Sud. Les explorateurs de ce voyage ont découvert de nombreux tombeaux incas. L'un de ces tombeaux contenait la mystérieuse momie de l'Inca Rascar Capac... Suite à cette découverte, les explorateurs l'ont ramenée en Europe ! Toute cette aventure aurait pu paraître merveilleuse si quatre des sept explorateurs de cette expédition n'étaient subitement frappés par un mal mystérieux. Tintin, troublé par cette "malédiction", tente de rencontrer les trois derniers explorateurs, épargnés jusque-là par le mal. L'un deux, le Professeur Bergamotte lui explique que la momie ramenée pourrait être la cause de cette malédiction soudaine. Tintin est bien décidé à élucider tous ces mystères, d'autant plus qu'un incident supplémentaire survient : Le Professeur Tournesol se fait kidnapper...*



# LES COMMANDES

- **Manette Multidirectionnelle**
  - Déplacer le curseur dans les différents menus.
  - Déplacer Tintin
  - Passer d'un plan à un autre
  - Ramasser et poser des objets
  - Grimper aux arbres ou sur des plates-formes.
  - Se baisser
- **Bouton A**
  - Utiliser un objet
  - Actionner un mécanisme, un interrupteur.
- **Bouton B**
  - Sauter
  - Faire défiler une à une les scènes cinématiques.
- **Bouton X**
  - Pousser (à utiliser avec la Manette Multidirectionnelle).
- **Bouton Y**
  - Courir (à utiliser avec la Manette Multidirectionnelle).
  - Faire un grand saut (à utiliser avec le Bouton B).
  - Lancer un objet (caisse)
- **Bouton START**
  - Commencer le jeu
  - Mettre le jeu en pause
  - Accéder directement au niveau suivant sans passer par les scènes cinématiques.



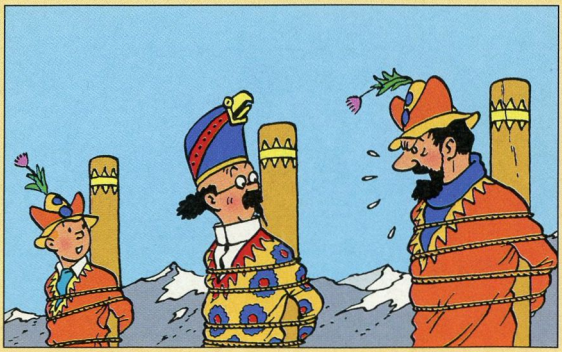
# COMMENCER LE JEU

Pour élucider le mystère de la malédiction de Rascar Capac, introduisez la cartouche Tintin et le Temple du Soleil dans la console de jeu Super Nintendo Entertainment System et mettez l'interrupteur sur ON.
Vous verrez alors successivement apparaître 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 le Bouton START jusqu'à obtention du MENU DE SELECTION qui offre deux possibilités :

- JEU : Si vous validez cette option, une partie commence.

- OPTIONS : Si vous validez options, vous avez la possibilité de modifier les paramètres suivants :

  1- Niveau : Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté (Facile - Moyen - Difficile).



2- SIS : Ce système, s'il est sélectionné par le joueur, répartit sur les hauts-parleurs de votre système hi-fi les sons émis par certains personnages du jeu. Si votre personnage se déplace de gauche à droite ou inversement, le son sera réparti en fonction de ses mouvements.

3- Musique : Mono - Stéréo.

4- Musique : Marche - Arrêt (vous pouvez écouter la musique pendant le jeu ou la supprimer).

5- Test des musiques : Cette option permet d'écouter chacune des musiques du jeu.

6- Mot de passe : Si vous avez déjà joué et qu'un mot de passe représenté par une combinaison de 9 pierres (certaines seront enfoncées, d'autres non) 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 l'une des neuf pierres proposées avec les directions de la Manette Multidirectionnelle. Pour enfoncer une ou plusieurs de ces pierres, appuyez ensuite sur le Bouton A. Lorsque votre mot de passe est correct, appuyez sur START pour le valider.

# LA BARRE DES SCORES

*La barre des scores vous donne les indications 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, le parchemin se replie.*

*Lorsque Tintin a été touché 4 fois, vous perdez une vie.*

• *L'HORLOGE : Une horloge apparaît en haut à droite de l'écran lorsque vous commencez un tableau. Cela signifie que vous devez terminer ce tableau dans le temps imparti.*

*Lorsque l'aiguille 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.*

• *LES OBJETS : Lors de votre progression dans le jeu, vous pourrez collecter des objets qui vous seront très utiles et qui figureront en haut à gauche de l'écran de jeu : un bâton, un outil, une corde...*

# LES ACTIONS POSSIBLES

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

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

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

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

• POUSSER UN OBJET :
Utilisez la gauche ou la droite de la Manette Multidirectionnelle et appuyez sur le Bouton X.

• SE BAISSER :
Utilisez le bas de la Manette Multidirectionnelle.

• SAUTER : Utilisez le Bouton B.

• LANCER UN OBJET :
Utilisez le Bouton Y.

• FAIRE UN GRAND SAUT :
Courez et appuyez sur le Bouton B dès que vous souhaitez sauter.

• UTILISER UN OBJET :
Appuyez sur le Bouton A.

# LES ACTIONS POSSIBLES

- *ALLUMER UNE LUMIERE, ACTIONNER UN INTERRUPTEUR : Appuyez sur le Bouton A.*

- *PASSER DU PLAN DE FOND AU PLAN PRINCIPAL ou PASSER DU PLAN PRINCIPAL AU PLAN DE DEVANT : Utilisez le bas de la Manette Directionnelle.*

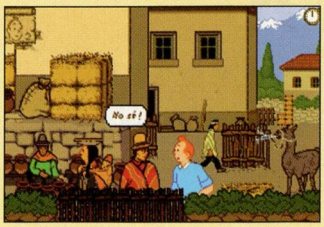
- *PASSER DU PLAN DE DEVANT AU PLAN PRINCIPAL ou PASSER DU PLAN PRINCIPAL AU PLAN DE FOND : Utilisez le haut de la Manette Multidirectionnelle.*

- *GRIMPER AUX ARBRES ou SUR DES PLATES-FORMES : Utilisez le haut de la Manette Multidirectionnelle.*

- *NAGER : Utilisez la droite ou la gauche de la Manette Multidirectionnelle.*

- *NAGER PLUS RAPIDEMENT : Appuyez sur le Bouton Y tout en dirigeant la nage avec la droite ou la gauche de la Manette Multidirectionnelle.*

- *PLONGER : Utilisez le bas de la Manette Multidirectionnelle.*



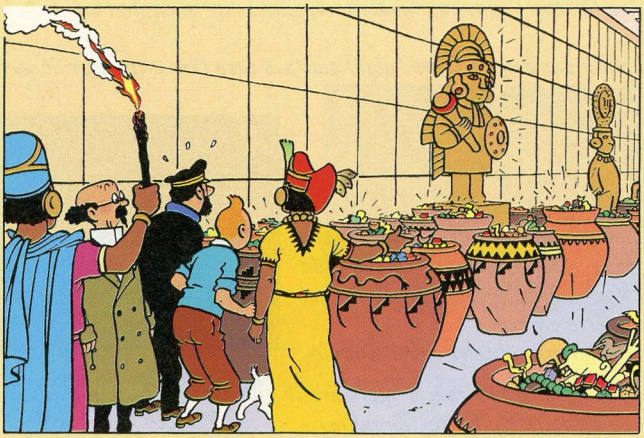

- *PARLER A UN PERSONNAGE : Mettez-vous à proximité du personnage auquel vous voulez vous adresser, le dialogue s'engagera alors. Pour voir apparaître la totalité du discours tenu par le personnage rencontré, appuyez sur le Bouton B.*

# LES BONUS

- *LA STATUETTE EN OR : Ce bonus vous permet de gagner un point de vie.*

- *L'HORLOGE : Ce bonus vous permet d'obtenir du temps supplémentaire pour terminer un tableau.*

- *1UP : Ce bonus vous permet de gagner une vie.*



# LES SÉQUENCES SPÉCIALES

## • LE JARDIN DU PROFESSEUR BERGAMOTTE

*Arrivés dans le jardin du Professeur Bergamotte, Tintin et le Capitaine Haddock vont devoir désarmer un tireur embusqué. Pour cela le Capitaine Haddock dispose d'un pistolet qui contient un nombre de balles limité. N' utilisez ces balles qu'à bon escient !*

*Voici les différentes actions que vous pouvez accomplir avec Tintin et le Capitaine Haddock (personnages que vous contrôlez l'un après l'autre) :*

- *Passer de Tintin au Capitaine Haddock et vice-versa : Appuyez sur le Bouton x.*
- *Faire tirer le Capitaine Haddock : Appuyez sur le Bouton B.*

*N'oubliez-pas de ramasser l'objet qui vous sera très utile pour désarmer le malfaiteur embusqué !*

## • LA VOITURE

*Puis vous partez ensuite en voiture vers la Rochelle pour essayer de retrouver le Professeur Tournesol qui vient d'être enlevé.*
*Voici comment conduire votre véhicule :*

- *Se déporter sur la gauche ou la droite : Utilisez la gauche ou la droite de la Manette Multidirectionnelle.*
- *Accélérer : Utilisez le Bouton B.*
- *Décélérer : Relâchez le Bouton B.*

## • LE WAGON

*Le wagon dans lequel vous vous trouvez a été saboté. Pour vous déplacer dans le wagon, procédez comme suit :*

*- Se déplacer vers la droite ou la gauche : Pressez plusieurs fois sur la droite ou la gauche de la Manette Multidirectionnelle.*

## • JAUGA

*Tintin est attaqué par une brute dans la ville de Jauga. N'aimant pas la violence notre héros esquive les coups de la brute :*

*- Esquiver debout : Appuyez sur le Bouton X.*
*- Esquiver baissé : Appuyez sur le Bouton A.*

## • LE CONDOR

*Alors que Tintin a sauvé Milou, retenu "prisonnier" par un condor terrifiant, l'animal réapparaît et s'attaque à notre héros qui n'a qu'une alternative pour ne pas percuter la roche d'une falaise :*

*- Contrecarrer le mouvement du condor : Pressez plusieurs fois la droite ou la gauche de la Manette Multidirectionnelle selon que vous souhaitez vous diriger dans l'une ou l'autre direction.*
*- Lâcher les pattes du condor : Appuyez sur le Bouton B.*

# LES SÉQUENCES SPÉCIALES

## • L'AVALANCHE

*Dans cette séquence riche en émotions fortes, Tintin doit échapper à une avalanche. Voici les diverses actions que Tintin peut accomplir pour éviter d'être rattrapé :*

- *Se déplacer latéralement : Utilisez les directions droite ou gauche de la Manette Multidirectionnelle.*
- *Sauter : Utilisez le Bouton B.*

## • LA JUNGLE

*Dans ce tableau, vous avez pour mission d'aider votre ami Zorrino à traverser une jungle pleine de dangers. Voici ce que vous pouvez faire :*

- *Casser un morceau de branche de bois : Mettez-vous sur la branche que vous souhaitez casser puis sautez.*
- *Attirer le tapir vers les fourmis : Pour cela, mettez-vous derrière lui puis avancez.*

*Ensuite, vous devez affronter un redoutable serpent :*

- *Jeter des pierres : Utilisez le Bouton A.*
- *Donner des coups de bâton : Utilisez le Bouton A.*

## • LE FLEUVE

*Sur une pirogue, en compagnie du Capitaine Haddock et de Zorrino, vous affrontez les éléments naturels et de redoutables crocodiles qui vous empêchent de faire une traversée paisible. Pour vous protéger :*

- *Donner des coups de rame devant la barque : Utilisez le Bouton A*
- *Donner des coups de rame latéraux : Utilisez le Bouton B.*
- *Accélérer le déplacement de votre barque : Utilisez la droite de la Manette Multidirectionnelle.*
- *Ralentir le déplacement de votre barque : Utilisez la gauche de la Manette Multidirectionnelle.*
- *Déplacer latéralement votre barque: Utilisez le haut ou le bas de la Manette Multidirectionnelle.*

## • LE JOURNAL

*Vous devez, dans ce tableau, reconstituer une page de journal en assemblant judicieusement chacun des morceaux que vous avez à votre disposition :*

- *Choisir ou Poser un morceau de journal : Utilisez la Manette Multidirectionnelle et appuyez ensuite sur le Bouton B.*

## 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.

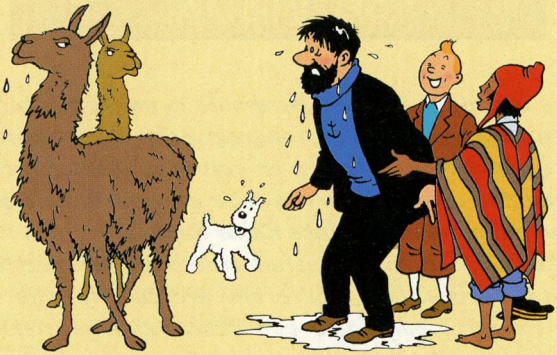
## PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- 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


HET VERHAAL ..... 18

HET BEDIENING ..... 19

HET SPEL BEGINNEN ..... 20

HET SCOREBALK ..... 22

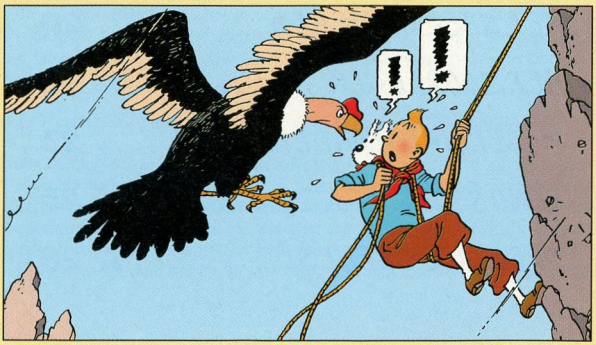
MOGELIJKE HANDELINGEN ..... 23

BONUSSEN ..... 25

SPECIALE SCENES ..... 26

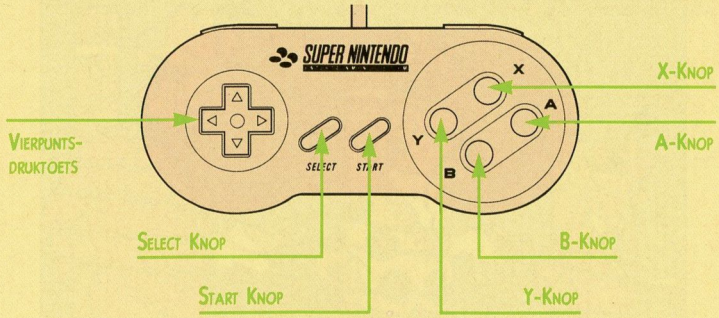
# HET VERHAAL

*De expeditie Sanders-Hardmuth is net terug in Europa, na een succesvolle rondreis door Zuid-Amerika. De expeditieleden hebben er een groot aantal Inca-grafmonumenten ontdekt. Een van deze graven bevat de geheimzinnige mummie van de Inca Rakar Kapak.*
*De ontdekkingsreizigers besluiten de mummie mee te brengen naar Europa. Een schitterend avontuur tot vier van de zeven expeditieleden door een geheimzinnige ziekte worden getroffen. Kuifje maakt zich zorgen en probeert de drie overige leden, die tot nu toe gespaard bleven, te waarschuwen. Professor Bergamot, een van hen, verklaart hem dat de mummie wel eens de oorzaak zou kunnen zijn van deze plotse "vloek". Kuifje besluit om al deze raadsels op te lossen; zeker nadat zich nog een incident voordoet: professor Zonnebloem wordt ontvoerd...*



# DE BEDIENING

- *Vierpuntsdruktoets*
  - *De cursor in de verschillende menu's verplaatsen*
  - *Kuifje verplaatsen*
  - *Van de achtergrond naar de voorgrond van het spel komen*
  - *Voorwerpen nemen en neerleggen*
  - *In bomen klimmen - platformen beklimmen*
  - *Bukken*
- *A-Knop*
  - *Een voorwerp gebruiken*
  - *Een mechanisme of schakelaar activeren*
- *B-Knop*
  - *Springen*
  - *De filmscènes doorlopen*
- *X-Knop*
  - *Duwen ( samen met de vierpuntsdruktoets gebruiken)*
- *Y-Knop*
  - *Lopen ( samen met de vierpuntsdruktoets gebruiken)*
  - *Een grote sprong maken ( gebruik ook de B-knop)*
  - *Een voorwerp gooien (bvb. kist)*
- *START Knop*
  - *het spel starten*
  - *een pauze inlassen*
  - *onmiddellijk naar het volgende niveau gaan zonder de filmscènes te bekijken.*



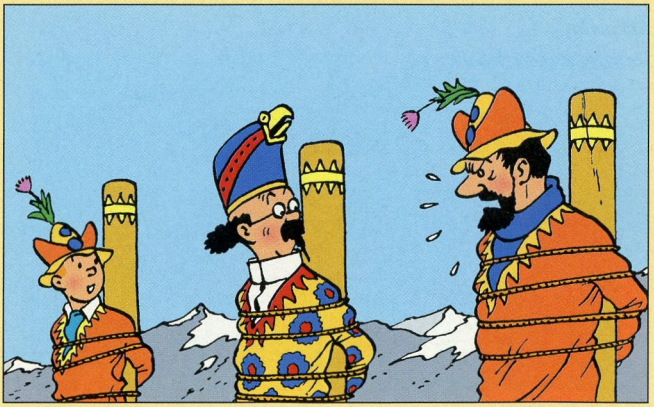
# HET SPEL BEGINNEN

*Om het mysterie van de vloek van Raskar Kapak op te lossen, stop je de cassette "Kuifje en de Zonnetempel" in je Super Nintendo Entertainment System. Zet de schakelaar op "ON". Je ziet dan achtereenvolgens de schermen in verband met copyright, keuze van de taal, het Infogrames - logo en de voorstelling van het spel. Om naar een volgend scherm te gaan, druk je op START tot je in het SELECTIEMENU komt, waar twee mogelijkheden aangeboden worden:*

- *SPEL: kies je deze optie, dan begint er een nieuw spel.*

- *OPTIES: kies je deze optie, dan kan je de volgende parameters wijzigen:*

1- *Moeilijkheidsniveau: gemakkelijk - gemiddeld - moeilijk*



2- *SIS:* als je hiervoor kiest, worden de geluiden van bepaalde personages in het spel via de luidsprekers van je hi-fi installatie weergegeven. Telkens je personage van links naar rechts of omgekeerd beweegt, volgt het geluid zijn bewegingen.

3- *Muziek:* Mono - Stereo

4- *Muziek:* AAN - UIT ( je kan tijdens het spel naar de muziek luisteren of deze uitschakelen)

5- *Muziektest:* je kan de beschikbare muziek beluisteren

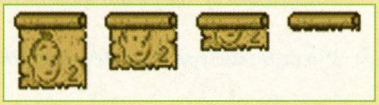
6- *Wachtwoord:* Indien je reeds gespeeld hebt en je kreeg een wachtwoord in de vorm van 9 stenen - waarvan er sommige verzonken, andere niet - , kies dan deze optie. Dankzij het wachtwoord kan je een spel hernemen op deze plaats, zonder helemaal opnieuw te moeten beginnen.

Om het wachtwoord aan te duiden: Kies een van de negen mogelijke stenen door naar links of rechts op de vierpuntsdruktoets te drukken. Om één of meer van deze stenen te doen verzinken, druk je vervolgens op de A-knop. Om het wachtwoord te bevestigen, druk je op de START knop.

# DE SCOREBALK

De scorebalk bevat de volgende informatie:

- HET GEZICHT VAN KUIFJE: links bovenaan het scherm op een perkamentrol. Het cijfer naast het gezicht van Kuifje geeft het aantal levens aan.



- HET PERKAMENT: telkens Kuifje geraakt wordt, rolt het perkament een beetje op. Wanneer Kuifje viermaal geraakt is, verlies je één leven.

- DE KLOK: een klok bovenaan rechts van het scherm geeft de tijd aan die je nog over hebt om een opdracht uit te voeren. Wanneer de wijzer helemaal rond is gegaan, draait de klok enkele malen rond. Indien je je parcours niet hebt kunnen afmaken, verlies je een leven.

- DE VOORWERPEN: Naarmate je vordert in het spel, kan je voorwerpen verzamelen die heel nuttig zullen zijn. Je ziet ze linksonder je scherm: een stok, een stuk gereedschap, een touw enz...

# MOGELIJKE HANDELINGEN

• GAAN:
Druk naar Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets

• KRUIPEN:
Bukken en naar Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets drukken

• RENNEN:
Druk op de Y-knop en naar Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets.

• EEN VOORWERP NEMEN OF NEERLEGGEN:
Druk naar Beneden op de vierpuntsdruktoets

• BUKKEN:
Druk naar Beneden op de vierpuntsdruktoets

• TEGEN EEN VOORWERP DUWEN:
Druk naar Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets en druk op de X - knop

• SPRINGEN:
Druk op de B-knop

• EEN VOORWERP GOOIEN:
Druk op de Y-knop

• EEN GROTE SPRONG MAKEN:
Loop en druk op de B-knop

• EEN VOORWERP GEBRUIKEN:
Druk op de A-knop

# MOGELIJKE HANDELINGEN

- *EEN LAMP DOEN BRANDEN - OP EEN SCHAKELAAR DUWEN: druk op de A-knop*

- *VAN DE ACHTERGROND NAAR DE VOORGROND KOMEN: druk naar Beneden op de vierpuntsdruktoets.*

- *VAN DE VOORGROND NAAR DE ACHTERGROND GAAN: druk naar Boven op de vierpuntsdruktoets.*

- *IN EEN BOOM KLIMMEN - PLATFORMEN BEKLIMMEN: druk naar Boven op de vierpuntsdruktoets.*

- *ZWEMMEN: gebruik de vierpuntsdruktoets*

- *SNELLER ZWEMMEN: druk op Y-knop terwijl je de zwemmer stuurt door naar links of rechts op de vierpuntsdruktoets te drukken.*

- *DUIKEN: druk Beneden op de vierpuntsdruktoets*

- *MET EEN PERSONAGE PRATEN: ga bij het personage staan met wie je wil praten, dan ontstaat automatisch een dialoog. Om de volledige dialoog op het scherm te zien verschijnen, druk op de B-knop.*

# DE BONUSSEN

• *HET GOUDEN STANDBEELDJE: deze bonus levert je een extra leven op*

• *DE KLOK: deze bonus levert je extra tijd op om een opdracht af te werken.*

• *1UP: deze bonus levert je een extra leven op*

# SPECIALE SCENES

## • DE TUIN VAN PROFESSOR BERGAMOT

In de tuin van professor Bergamot aangekomen, moeten Kuifje en Kapitein Haddock een schutter in hinderlaag ontwapenen. Hiervoor heeft Kapitein Haddock een pistool met een beperkt aantal kogels. Wees er dus zuinig mee! Handelingen die je Kuifje en Kapitein Haddock kunt laten uitvoeren:

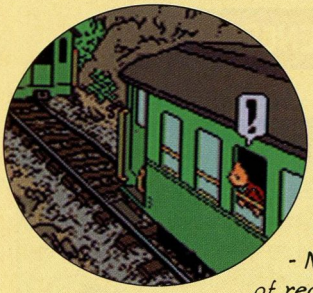
(je kan beurtelings met Kuifje of met Kapitein Haddock spelen)
- Van Kuifje naar Kapitein Haddock overschakelen (en vice versa): druk op de X-knop.
- Kapitein Haddock laten schieten: druk op de B-knop.

Vergeet niet het voorwerp te nemen dat je zal nodig hebben om de verdekte schutter onschadelijk te maken.

## • DE AUTO

Hierna vertrek je naar La Rochelle om te proberen de ontvoerde professor Zonnebloem te bevrijden. Zo bestuur je de auto:

- Naar links/rechts sturen: druk naar links of rechts op de vierpuntsdruktoets.
- Gas geven: druk op de B-knop.
- Afremmen: laat de B-knop los.



## • DE WAGON

*De wagon waarin je je bevindt werd gesaboteerd.*
*Om in de wagon van plaats te veranderen, ga je als volgt te werk:*

*- Naar links/rechts gaan: druk naar links of rechts op de vierpuntsdruktoets.*

## • JAUGA

*In de stad Jauga wordt Kuifje aangevallen door een bruut. Kuifje haat geweld en probeert dan ook de slagen te ontwijken.*

*- Rechtop ontwijken: druk op de X-knop.*
*- Gebukt ontwijken: druk op de A-knop.*

## • DE CONDOR

*Kuifje redt Bobby uit de klauwen van een angstaanjagende condor. Wanneer de vogel opnieuw opduikt en Kuifje aanvalt, ziet onze held maar één uitweg om niet in de afgrond te storten.*

*- De beweging van de condor tegenwerken: druk Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets, naargelang de gewenste richting.*
*- De poten van de condor loslaten: druk op de B-knop.*

# SPECIALE SCENES

## • DE LAWINE

*Tijdens deze spannende scène moet Kuifje aan een lawine ontsnappen. Kuifje kan de volgende handelingen verrichten om niet onder de lawine te worden bedolven:*

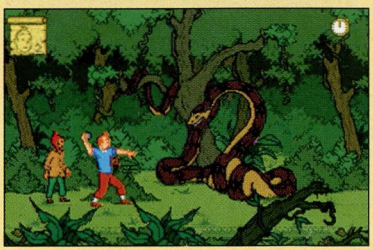
*- Zijwaarts bewegen: druk Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets.*
*- Springen: druk op de A-knop.*

## • DE JUNGLE

*In deze scène krijg je de opdracht je vriendje Zorrino te helpen bij het doorkruisen van de jungle. Hier liggen talloze gevaren op de loer. Dit kun je doen:*

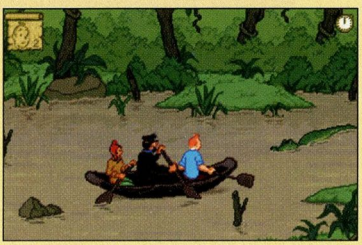
*- Een stuk van een tak afbreken: ga op de tak staan waarvan je een stuk wilt afbreken en spring omhoog.*
*- De miereneter naar de mieren lokken: ga achter de miereneter staan en loop naar voren.*

*Vervolgens moet je het opnemen tegen een vervaarlijke slang, die alleen kan worden uitgeschakeld als je de volgende handelingen na elkaar verricht:*



*- Stenen gooien: druk op de A-knop.*
*- Met een stok slaan: druk op A-knop.*

## • DE RIVIER



*In een prauw trotseer je samen met kapitein Haddock en Zorrino de natuurelementen. Je moet het hoofd bieden aan een stel vervaarlijke kaaimannen die een rustige overtocht onmogelijk maken. Om je te verdedigen, kun je het volgende doen:*

- *Met de peddel vóór de prauw slaan: druk op de A-knop.*
- *Met de peddel naast de prauw slaan: druk op de B-knop.*
- *De prauw sneller laten varen: druk rechts op de vierpuntsdruktoets.*
- *De prauw langzamer laten varen: druk links op de vierpuntsdruktoets.*
- *De prauw zijwaarts verplaatsen: druk onder of boven op de vierpuntsdruktoets.*

## • DE KRANT

*In deze scène moet je een krantepagina reconstrueren door zorgvuldig alle beschikbare stukjes papier samen te voegen:*

- *Een stukje krant uitkiezen - neerleggen: gebruik de vierpuntsdruktoets en druk vervolgens op de B-knop.*

# CREDITS

PROGRAMMED BY
Emmanuel Régis,
Alexandre Bacquart,
Bertrand Félicité

TOOL PROGRAMMERS
Yannick Turbé, Vincent Pourieux

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

DESIGN
Vannara Ty

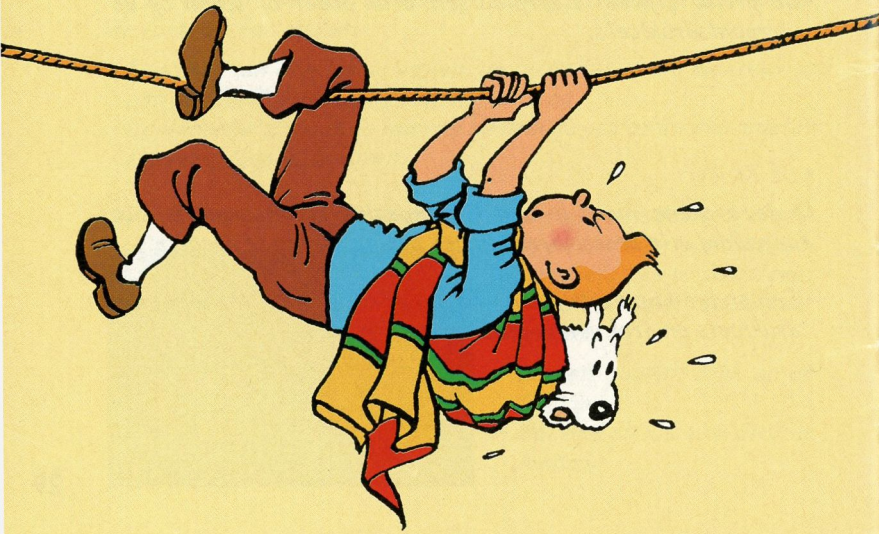
MUSIC & SOUND
L'Eoscène

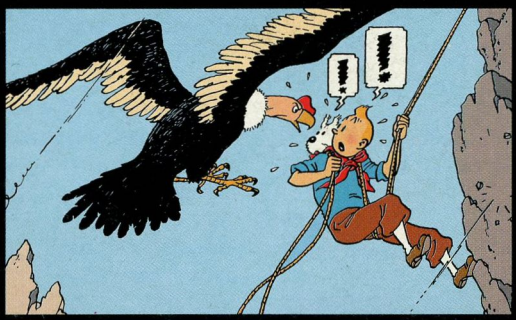
PRODUCTION ASSISTANT
Nadège de Bergevin

EXECUTIVE PRODUCER
Edith Protière

PRODUCED BY
Bruno Bonnell

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





INFOGRAMES

©1996 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

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

© HERGÉ / MOULINSART 1996

PRINTED IN JAPAN - IMPRIME AU JAPON