

INSTRUCTION MANUAL



TINTIN AU TIBET
TINTIN IN TIBET
TIM IN TIBET
TINTIN NEL TIBET
TINTIN EN EL TIBET
KUIFJE IN TIBET
TINTIN I TIBET

MEGA DRIVE

SEGA

This game is licensed by
Sega Enterprises Ltd.
for play on the
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM

TINTIN AU TIBET

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System. Pour une utilisation appropriée

- *Ne pas mouiller.*
- *Ne pas plier.*
- *Ne pas soumettre à des chocs violents.*
- *Ne pas exposer au soleil.*
- *Ne pas abîmer.*
- *Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.*
- *Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.*
- *Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.*
- *Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.*
- *Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.*
- *N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.*

AVERTISSEMENT: *Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.*

MISE EN ROUTE

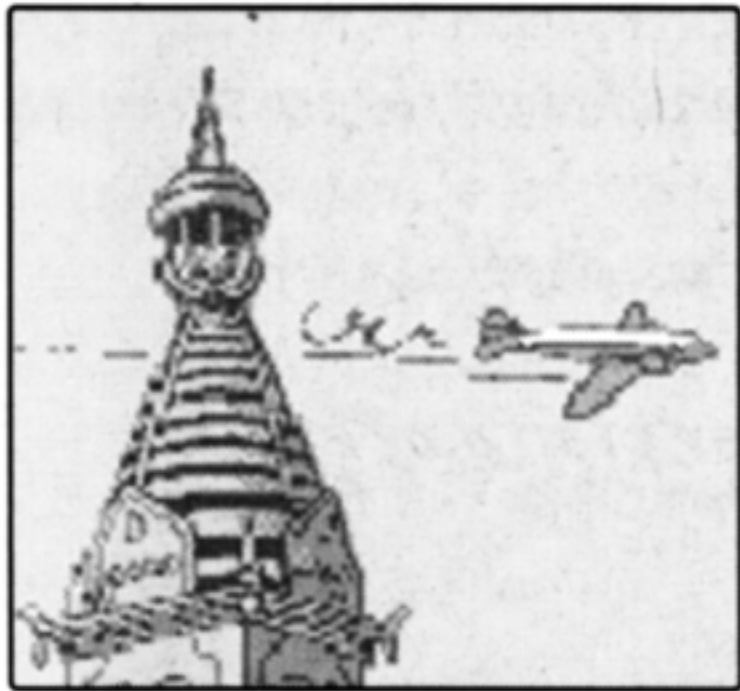
- *Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.*
- *Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.*
- *Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.*
- *Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.*

IMPORTANT : *Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.*

REMARQUE : *Ce jeu est pour un joueur.*

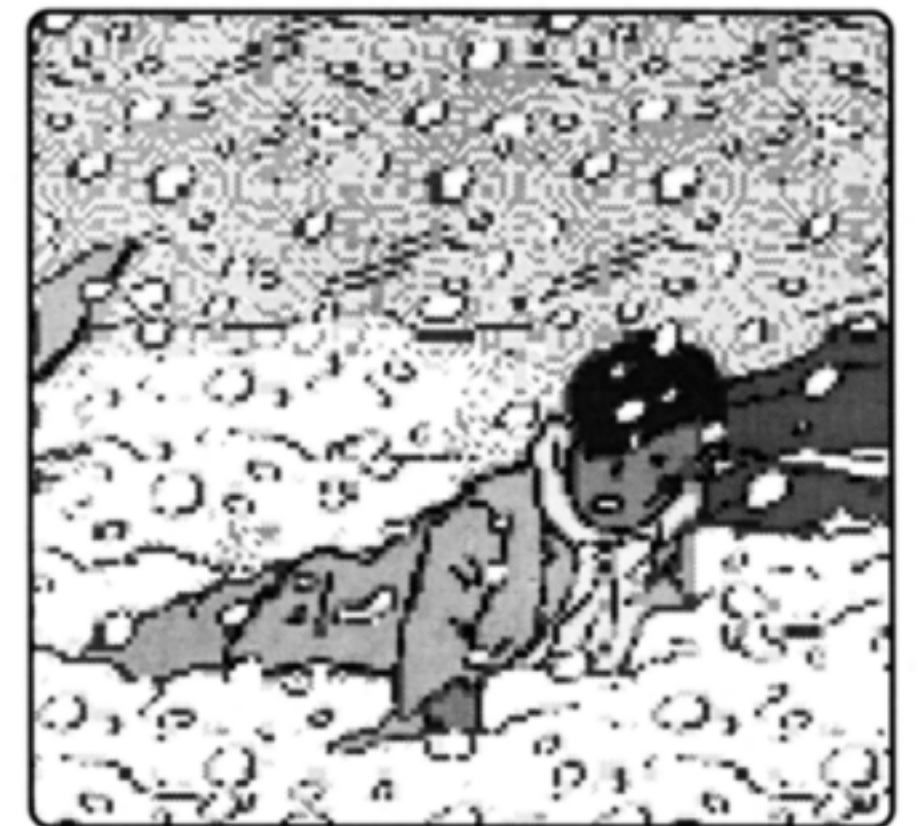
TINTIN AU TIBET

L'HISTOIRE



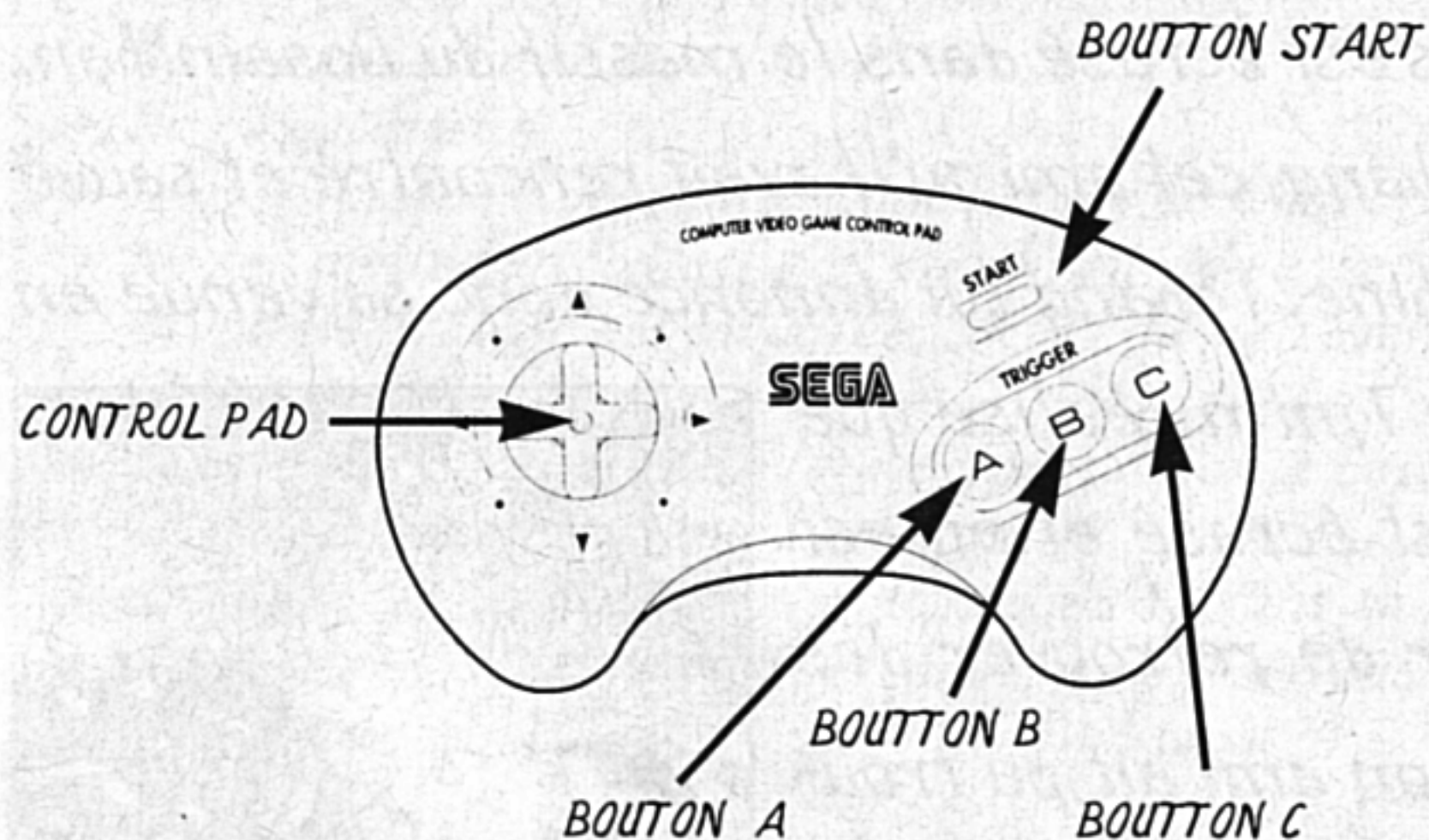
Tintin est en vacances en Suisse en compagnie du Capitaine Haddock. Ils sont à l'hôtel quand Tintin apprend qu'un DC3 de la ligne Patna-Katmandou a été pris dans une violente tempête et s'est écrasé dans le massif du Gosainthan. Plus tard, il reçoit une lettre de Tchang, cet ami qu'il avait rencontré 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...



TINTIN AU TIBET

FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE DE JEU



CONTROL PAD :

- ☆ Déplacer le curseur dans les différents menus
- ★ Déplacer Tintin
- ★ Ramasser et poser des objets
- ☆ Se baisser
- ★ Venir au tout premier plan de l'écran

BOUTON START :

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

BOUTON A :

- ☆ Lancer un objet

BOUTON B :

- ★ Courir
- ★ Dialoguer avec les différents personnages.

BOUTON C :

- ☆ Sauter
- ★ Faire défiler plus rapidement la page de présentation

TINTIN AU TIBET

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 MEGADRIVE et mettez l'interrupteur sur POWER. Vous verrez alors apparaître successivement les écrans de COPYRIGHT, de choix de la langue et le menu de sélection.

Le menu de sélection offre deux possibilités :

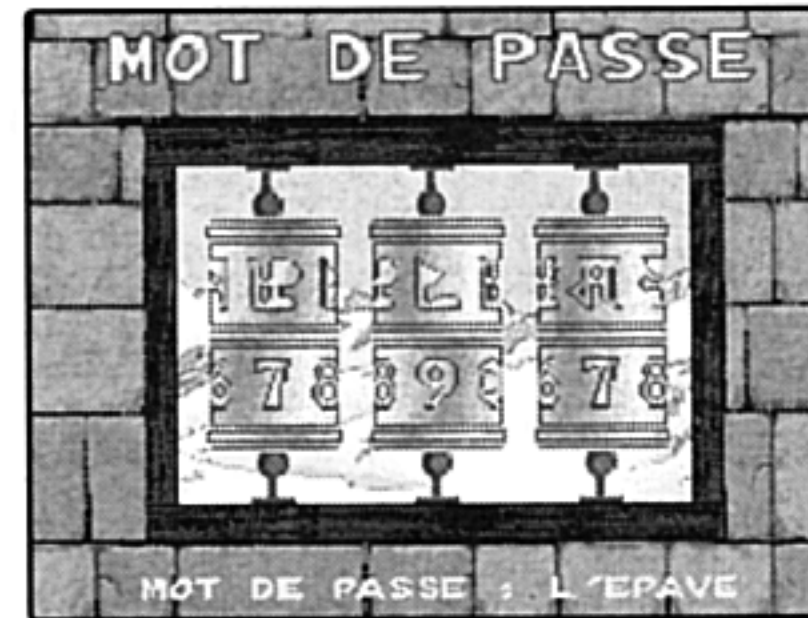
- **JEU** : Si vous validez cette option avec les Boutons A, B, C ou START, une partie commence.
- **OPTIONS** : Déplacez-vous dans ce menu avec le Control Pad et appuyez sur les Boutons A, B, C ou START pour valider votre choix.

Ce menu vous permet de modifier les paramètres suivants :

- **LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ** : Facile-Moyen-Difficile
- **MUSIQUE** : Marche-Arrêt (vous pouvez l'écouter ou la supprimer).

- **TEST DES MUSIQUES** : Cela permet d'écouter chacune des musiques du jeu.
- **MOT DE PASSE** : Voir paragraphe ci-dessous.
- **RETOUR** : Pour retourner au MENU DE SELECTION

PASSWORD (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 du jeu.



POUR ENTRER CE MOT DE PASSE : Sélectionnez chaque moulin à prière avec les directions droite ou gauche du Control Pad. Choisissez un signe (sous lequel figure un chiffre) avec le haut ou le bas du Control Pad. Une fois la combinaison désirée affichée, validez votre mot de passe en appuyant sur le Bouton A, B, C ou START.



TINTIN AU TIBET

LE TABLEAU DES SCORES

Ce tableau des scores et bonus 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 droite du visage de Tintin vous indique le nombre de vies 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 de jeu 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 de jeu.



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 de jeu.



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.



TINTIN AU TIBET

LES ACTIONS POSSIBLES



MARCHER : Utilisez les directions droite ou gauche du Control Pad.

COURIR : Appuyez sur le Bouton B et les directions droite ou gauche du Control Pad.



SE BAISSER : Utilisez le bas du Control Pad.

SAUTER : Appuyez sur le Bouton C.

FAIRE UN GRAND SAUT : Courez puis appuyez sur le Bouton C.



LANCER UN OBJET : Appuyez sur le Bouton A.



RAMPER : Baissez-vous et appuyez sur la droite ou la gauche du Control Pad.

NAGER : Utilisez le Control Pad.



RAMASSER OU POSER UN OBJET : Appuyez sur le bas du Control Pad.



PASSER DU SECOND AU PREMIER PLAN DE L'ECRAN DE JEU : Utilisez le bas du Control Pad.

PARLER A UN PERSONNAGE :

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



UTILISEZ LE PIOLET : Mettez-vous devant une pente, le piolet se plantera alors automatiquement. Puis pour gravir cette dernière, appuyez sur le Bouton A et utilisez simultanément le haut du control Pad.

TINTIN AU TIBET

LES BONUS

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



POMME EN OR :

Ce bonus vous permet de gagner un point de vie.



SABLIER EN OR :

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



1 UP :

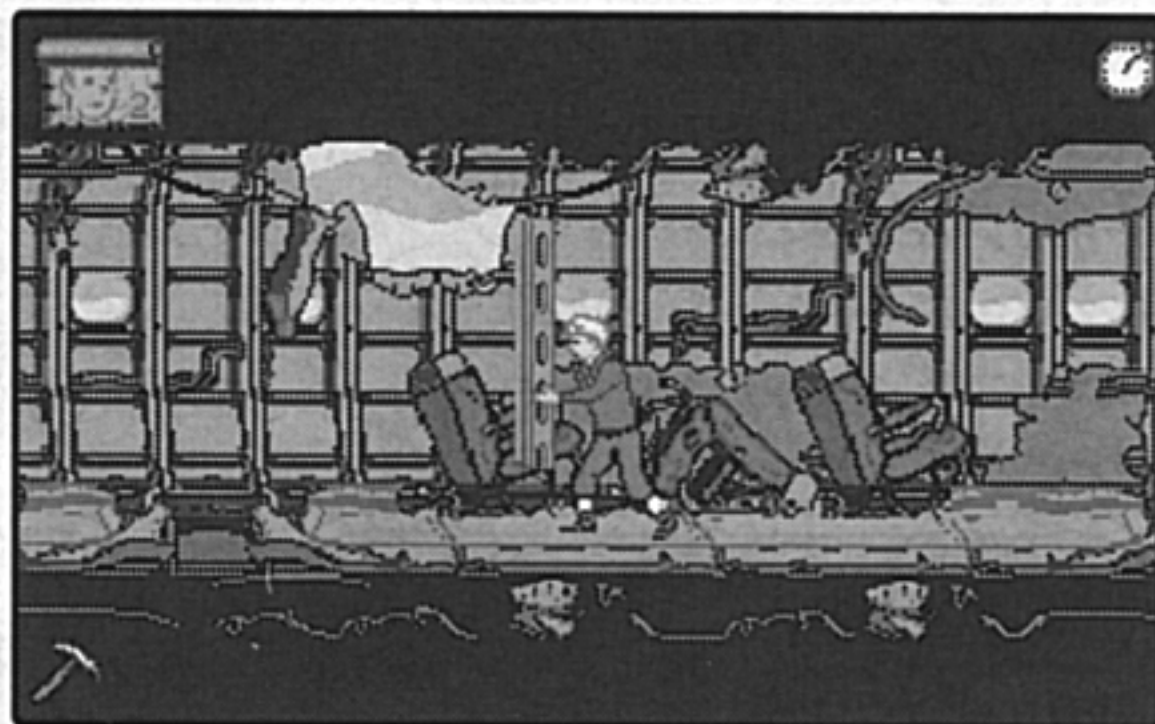
Ce bonus vous permet de gagner une vie supplémentaire.



TINTIN AU TIBET

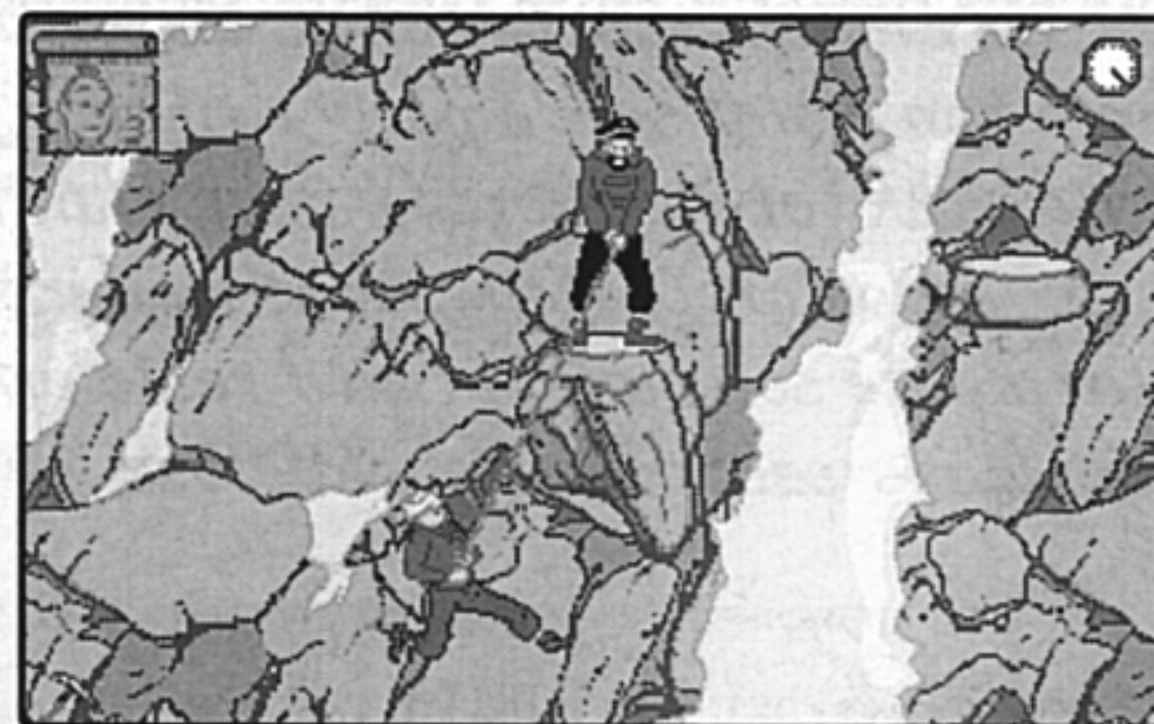
QUELQUES CONSEILS

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. L'un de ces personnages pourrait vous donner un objet bien utile.....

LA FALAISE



Le but de ce tableau 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.....

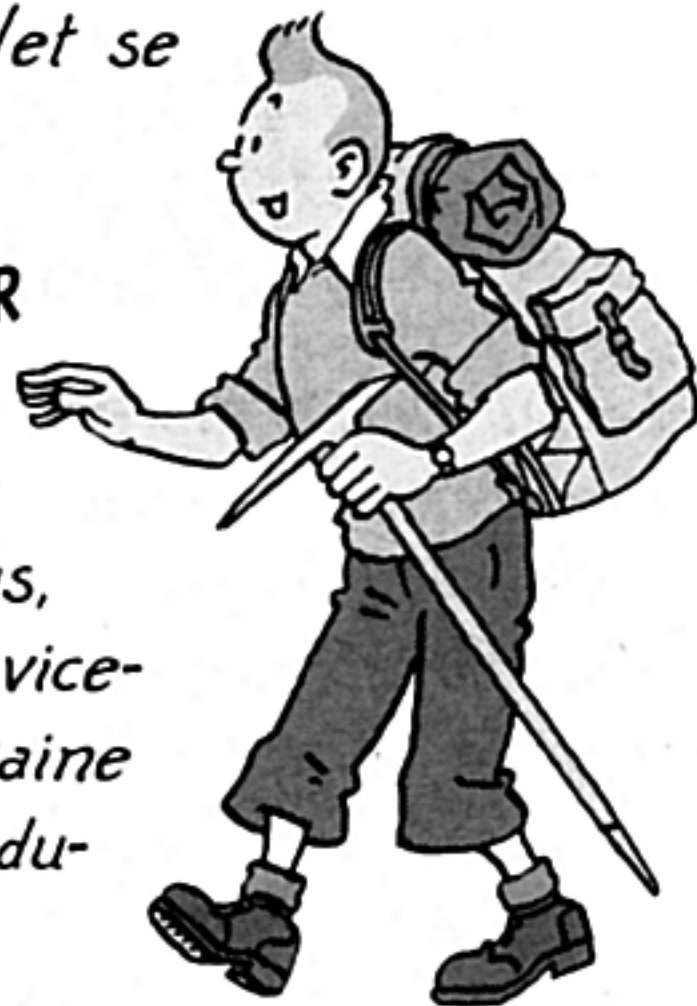
TINTIN AU TIBET

PASSER DE TINTIN AU CAPITAINE HADDOCK (ET VICE-VERSA): Pour changer le personnage avec lequel vous gravissez la paroi rocheuse, appuyez sur le Bouton B.

SE DEPLACER SUR LA PAROI : Utilisez le Control Pad.

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 C. Mais soyez vigilant et prudent, car si Tintin plante son piolet et qu'il reste ensuite inactif pendant quelques secondes, le piolet se dé plante.

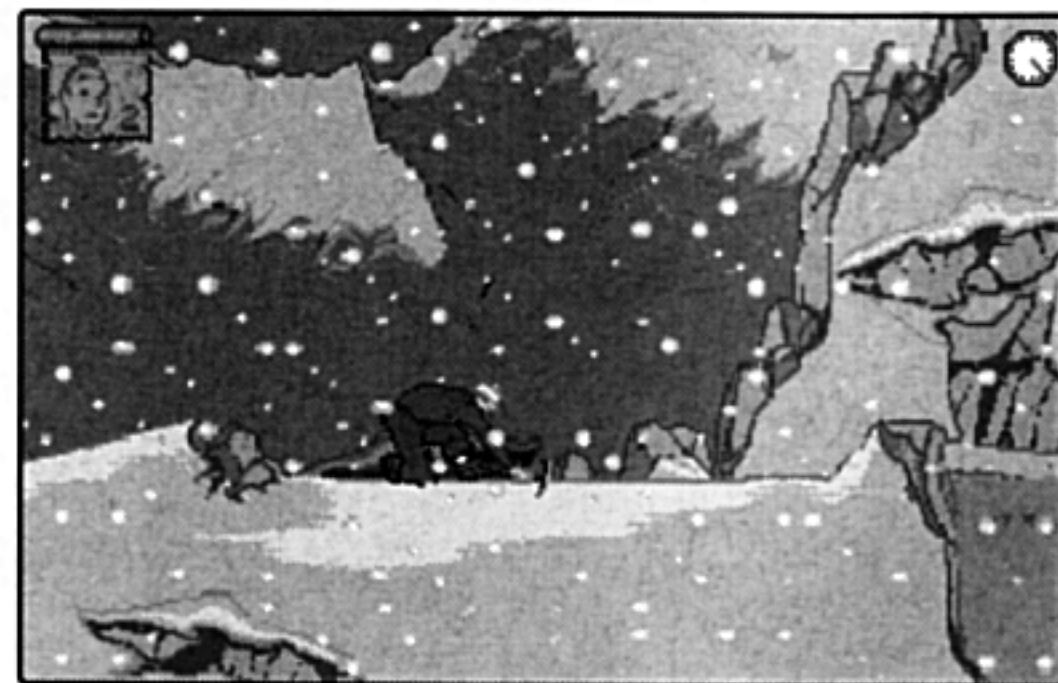
ASSURER UN PERSONNAGE EN MONTANT SUR UNE PLATE-FORME ROCHEUSE : Dès que Tintin monte sur une plate-forme rocheuse et qu'il se trouve face à vous, il assure le Capitaine Haddock (et vice-versa). Si Tintin assure le Capitaine Haddock, ce dernier peut faire le pendulaire (et vice-versa).



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 la droite ou la gauche du Control Pad. A ce moment là, Tintin se balancera automatiquement. Pour le faire ensuite se raccrocher à l'endroit désiré, appuyez sur le Bouton C. Prenez garde à l'étirement de la corde entre le Capitaine Haddock et Tintin, sinon la chute serait inévitable.....

LA TEMPETE

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.....



TINTIN AU TIBET

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 du Control Pad.

JOUER DU GONG : Utilisez le Bouton B.

PRENDRE ET POSER DES LIVRES : Utilisez le bas du Control Pad.

PRENDRE ET POSER LES INSIGNES : Utilisez le bas du Control Pad.

PRENDRE LA CLOCHE : Utilisez le bas du Control Pad.

FAIRE RESONNER LA CLOCHE : Appuyez sur le Bouton B.



CREDITS

PROGRAMMED BY :

*Eric Angelier, Lionel Laissus,
Alexandre Bacquart, Frédéric Bibet.*

TOOL PROGRAMMERS :

Vincent Pourieux, Yannick Turbé.

GRAPHICS :

*Delphine Personnaz, Nathalie Jean-Bart,
Barry Hutchinson, Jean-Marc Toroella.*

SOUND AND MUSIC :

Fabrice Bouillon, Emmanuel Régis.

DESIGN : *Xavier Shon.*

PRODUCTION ASSISTANT: *Nadège de Bergevin.*

EXECUTIVE PRODUCER : *Edith Protière*

PRODUCTION UNIT : *Xavier Cucuel*

PRODUCTION : *Bruno Bonnell*

THANKS TO : *François Bourgaux and Moulinsart S.A.,
Frédéric Jay, Anne Léna, Stéphane Pradier
and all the testing department.*





ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGADRIE™ SYSTEMS

672-2666-50

© 1996 INFOGRAMES INFOGRAMES - 84, rue du 1er mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex - France

INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396.

SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

