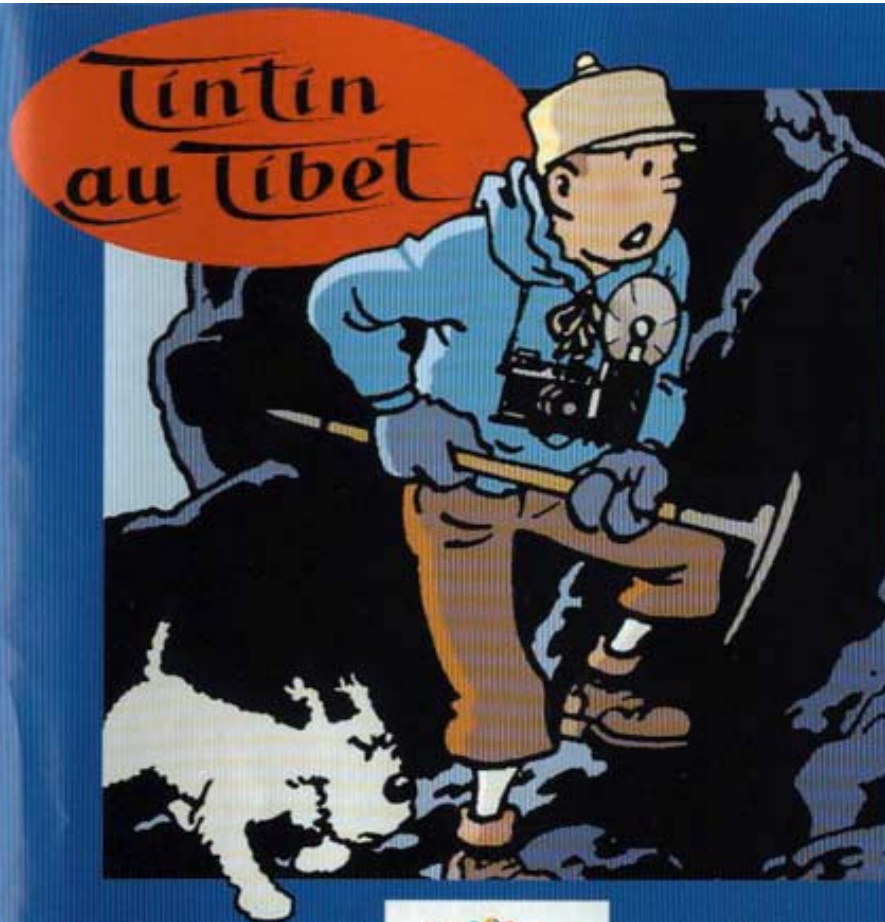




© HERGÉ / MOULINSART 1996-1999 - © 1996-1999 INFOGRAMES

Made in E.U.



HFTINPC52F/B



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A 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.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO :

- 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.
- Evitez 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 (une touche "Pause" est prévue à cet effet dans nos jeux).

SOMMAIRE



<i>L'HISTOIRE</i>	<i>P. 4</i>
<i>CONFIGURATION NÉCESSAIRE</i>	<i>P. 5</i>
<i>INSTALLATION DU JEU</i>	<i>P. 6</i>
<i>RECOMMANDATIONS</i>	<i>P. 8</i>
<i>LES OPTIONS</i>	<i>P. 9</i>
<i>LA BARRE DES SCORES</i>	<i>P. 11</i>
<i>LES ACTIONS POSSIBLES</i>	<i>P. 12</i>
<i>LES SÉQUENCES SPÉCIALES</i>	<i>P. 13</i>
<i>LE GUIDE DES ERREURS</i>	<i>P. 16</i>
<i>HOTLINE</i>	<i>P. 17</i>
<i>CRÉDITS</i>	<i>P. 18</i>

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...



4

CONFIGURATION NECESSAIRE

Vous venez d'acquérir le jeu Tintin au Tibet. Pour disposer d'un confort de jeu optimal vous devez être équipé de la configuration minimale listée ci-dessous. Si votre configuration ne répond pas à ces critères de base ou en cas de doute prenez contact avec votre revendeur .

- Ordinateur IBM PC ou 100% compatible Pentium 75 minimum
- Disque dur (6 Mo d'espace libre minimum)
- 8 Mo de RAM minimum, 16 Mo recommandé
- Lecteur CD-Rom 2x
- Carte video compatible DirectX
- Carte sonore compatible DirectX
- Système d'exploitation Microsoft Windows® 95 ou supérieur
- Souris
- Manette de jeu compatible DirectX (optionnel)

5

INSTALLATION DU JEU

Après avoir inséré le CD-ROM Tintin au Tibet dans le lecteur, la fenêtre "Tintin au Tibet" apparaît. Si la fenêtre de dialogue "Tintin au Tibet" n'apparaît pas (la fonction "Autorun" est désactivée ou le CD-ROM Tintin au Tibet était déjà dans le lecteur), depuis le bureau double-cliquez sur le poste de travail, puis sur l'icône Tintin au Tibet correspondant à votre CD-ROM.

- Cliquez sur "Site Internet" pour accéder au site Internet relatif au jeu.
- Cliquez sur "Retour sous Windows" pour revenir sous Windows*.
- Cliquez sur "Lisez-moi" pour voir la notice et les conseils de dernière minute.
- Cliquez sur "Installation du jeu" pour installer le jeu sur votre disque dur. La fenêtre de dialogue "Installation de Tintin au Tibet" apparaît.
- Cliquez sur "Suite" puis suivez les instructions en répondant aux questions qui vous sont posées. Cette opération installe un dossier Tintin au Tibet sur votre disque dur.

6

LANCEMENT DU JEU

Insérer le CD dans le lecteur, la fenêtre "Tintin au Tibet" apparaît.

Cliquez sur "Lancement du jeu" pour jouer.

Ou bien, cliquez sur le menu "Démarrer", "Programmes", "Infogrames" puis "Tintin au Tibet - Le jeu" dans le menu Démarrer.

Ou alors, ouvrez la fenêtre "Infogrames" sur votre bureau et double-cliquez sur "Tintin au Tibet - Le Jeu".

MOT DE PASSE

Si vous avez déjà joué et qu'un mot de passe vous a été donné, choisissez cette option. Ce mot de passe vous permettra de recommencer la partie où il vous aura été indiqué, et non au tout début de la partie. Pour valider pressez ENTREE.



DESINSTALLATION

Cliquez sur le menu "Démarrer" de la barre des tâches, puis "Infogrames" et dans Tintin au Tibet, choisissez "Pour désinstaller le jeu - Tintin au Tibet".

7

RECOMMANDATIONS

SAUVEGARDES :

Le jeu est sauvegardé automatiquement au fur et à mesure que vous progressez. Aussi, si vous êtes la seule personne à jouer avec Tintin au Tibet, il n'est pas nécessaire de passer par le menu "Choix du joueur".

ACCÉDER AUX MENUS ET OPTIONS :

A partir de l'écran d'entrée, en choisissant "Options" ou, pendant le jeu, en appuyant à tout moment sur la touche Echap, vous pouvez accéder aux menus d'options qui vous permettent de choisir le niveau de difficultés ou le moyen de contrôle, de régler le volume sonore, d'accéder aux niveaux sauvegardés, de commencer une nouvelle partie et de quitter le jeu. (voir "options").

La touche Echap permet également de mettre le jeu en pause et de reprendre ensuite à l'endroit exact où vous l'avez quitté.

CONFIGURATION DE LA MANETTE DE JEU :

Connectez la manette de jeu sur le port de jeu placé sur le panneau arrière de l'ordinateur. Dans le Poste de Travail, cliquez sur Contrôleurs de jeu dans le menu Panneau de Configuration. Pour sélectionner un contrôleur, cliquez sur Ajouter, puis utilisez le bouton Propriétés afin de procéder aux tests de configuration de votre manette de jeu.

8

LES OPTIONS

Ces options vous permettent d'améliorer votre confort de jeu et d'en régler les principaux paramètres :

Au bas de la fenêtre de jeu des icônes représentent les différentes options proposées. Il suffit de cliquer sur l'icône désiré pour voir apparaître la boîte de dialogue correspondante. Les icônes se présentent de la façon suivante :

- **CONFIGURATION DU SYSTÈME**

Sélectionnez la taille de la fenêtre désirée. Vous pouvez à tout moment pendant le jeu agrandir ou réduire la fenêtre de jeu en déplaçant le coin inférieur droit de la fenêtre avec votre souris. Pour des performances optimales il est toutefois recommandé de ne pas jouer en plein écran sur des machines peu puissantes.

- **CONFIGURATION DU SON**

Choisissez d'activer ou de désactiver la musique et/ou les bruitages.

- **RÉGLAGE DES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ**

Choisissez le niveau de difficulté : Facile - Moyen - Difficile.

9

LES OPTIONS

• CONFIGURATION DU JOYSTICK

Sélectionnez les actions avec la souris et appuyez sur les boutons du joystick avec lequel vous voulez commander ces actions.

Il est recommandé de s'assurer que le joystick fonctionne correctement en le calibrant grâce à l'onglet propriétés du joystick dans le panneau de configuration de Windows®.

• CONFIGURATION DU CLAVIER

Sélectionnez la touche du clavier avec laquelle vous voulez commander l'action sélectionnée.

Une fois la boîte de dialogue des propriétés affichée, pour changer de page il suffit de cliquer sur l'onglet désiré. Pour retourner au jeu cliquez sur OK ou pressez la touche ENTRÉE.

10

LA BARRE DES SCORES

- *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 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 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.

11

LES ACTIONS POSSIBLES

Vous pouvez utiliser indifféremment le clavier ou la manette de jeu.

MARCHER : Utilisez les flèches droite ou gauche.

COURIR : Maintenez la touche C enfoncée en même temps que vous dirigez votre personnage.

SE BAISSER : Utilisez la flèche du bas.

SAUTER : Utilisez la touche V.

FAIRE UN GRAND SAUT : Courez et appuyez sur la touche V.

RAMPER : Baissez-vous et utilisez les flèches droite ou gauche.

RAMASSER OU POSER UN OBJET : Utilisez la flèche du bas.

PASSER DU SECOND AU PREMIER PLAN DE L'ÉCRAN DE JEU : Maintenez la flèche du bas enfoncée.

NAGER : Utilisez les flèches de direction.

PARLER À UN PERSONNAGE : Placez-vous à sa hauteur et appuyez sur ENTRÉE pour faire défiler le dialogue.

UTILISER LE PIOLET : Référez-vous au paragraphe **SÉQUENCES SPÉCIALES**.

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.

12

LES SEQUENCES SPECIALES

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 GROTTÉ : 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 au clavier nécessaires afin de l'utiliser :

- **PLANTER LE PIOLET SUR UNE PAROI ROCHEUSE** : Utilisez les flèches gauche ou droite, ou dirigez-vous avec la manette de jeu.

- **ESCALADER LA PAROI ROCHEUSE** : Lorsque vous êtes proche de la paroi, utilisez la flèche du haut et la touche C.

- **PLANTER LE PIOLET AU SOL** : Baissez-vous et utilisez la touche C.

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 la touche V.

- **SE DEPLACER SUR LA PAROI** : Utilisez les flèches de direction.

13

LES SEQUENCES SPECIALES

- **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 la touche C. Mais soyez prudents, 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 la flèche du bas 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 la touche C. Prenez garde à l'étirement de la corde entre le Capitaine Haddock et Tintin, sinon la chute sera 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...

LA LAMASSERIE : Après avoir affronté une terrible tempête et 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

14

LES SEQUENCES SPECIALES

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 les flèches de gauche et droite.
- **JOUER DU GONG** : Utilisez la touche C.
- **PRENDRE ET POSER DES LIVRES** : Utilisez la flèche du bas.
- **PRENDRE ET POSER LES INSIGNES** : Utilisez la flèche du bas.
- **PRENDRE LA CLOCHE** : Utilisez la flèche du bas.
- **FAIRE RESONNER LA CLOCHE** : Appuyez sur la touche C.



15

GUIDE DES ERREURS

Des messages d'erreur peuvent apparaître lors de l'installation du jeu ou de son déroulement. Ces erreurs peuvent être dues au fait que la configuration matérielle ou logicielle de votre ordinateur ne correspond pas à la configuration requise. (Veuillez vous référer au manuel d'utilisation de votre ordinateur pour plus de détails).

Si la fenêtre TINTIN AU TIBET ne s'affiche pas après l'insertion du CD-Rom vérifiez que celui-ci est propre et correctement placé dans le lecteur. Durant l'installation du CD-Rom des messages d'erreur vous avertiront et vous conseilleront sur la marche à suivre.

Si vous ne pouvez toujours pas résoudre votre problème, gardez le moral et contactez notre SERVICE CONSOMMATEURS, en ayant pris soin de répondre aux questions ci-dessous :

- Type de machine (Microprocesseur 486, pentium...)
- Type de carte sonore
- Marque et type de lecteur CD-Rom
- Marque de la carte graphique (nombre de couleurs et résolution)

HOTLINE

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Par téléphone : 08-36-68-30-20 (2,23F1mn)

Par fax : 04-72-53-32-50

Par courrier : INFOGRAMES FRANCE
Service Hotline
4 rue des Draperies
Les Coteaux de Saône
69532 St Cyr au Mont D'Or Cedex
FRANCE

Par email : support@fr.infogrames.com

Sur internet : http://www.infogrames.com

Sur Minitel : 3615 Infogrames (2,23F1mn)

HOT LINE INFOGRAMES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 36 68 30 20
MiniTel 3615 infogrames

CREDITS

BRUNO BONNELL PRESENTS

An INFOGRAMES MULTIMEDIA production

PRODUCTION

Emmanuelle PERIGAULT-VIGIER
Stéphane BONAZZA - Carl CAVERS

PROGRAMMING

East Point Software - Matt DONKIN

THANKS TO

Olivier ROBIN, Sylvain BRANCHU, Beate REITER, Béatrice RODRIGUEZ,
Emmanuelle TAHMAZIAN, Patrick CHOUZENOUX, Olivier LACHARD, Sylvie COMBET

PRODUCTION AND DEVELOPMENT TEAM FOR THE ORIGINAL VERSION

Alexandre BACQUART, Bary HUTCHINSON, Céline BILLON, Edith PROTIERE,
Emmanuel RÉGIS, Fabrice BOUILLON, Frédéric JAY, Hung HUYNH,
Jean-Marc TOROELLA, Nadège de BERGEVIN, Nathalie JEAN-BART, Nicolas POTHIER,
Pierre-Marie DORMÉNIL, Vincent PELISSON, Vincent POURJEUX, Xavier SCHON, Yannick TURBÉ

SPECIAL THANKS TO

François BOURGAUX and MOULINSART S.A.

©1996-1999 INFOGRAMES - ALL RIGHTS RESERVED

© HERGÉ / MOULINSART 1996-1999

Microsoft, Windows, and the Windows logo
are registered trademarks of Microsoft Corporation.

18



19