

www.oldsrising.com

Nintendo

GAMEBOY™



~~~~~

TINTIN

# LE TEMPLE DU SOLEIL

~~~~~



INFOGRAMES

**MODE D'EMPLOI  
HANDLEDING**

BMC ATSP FALL

www.infogrames.com

47757



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 System waarborgt.

LICENSED BY



Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

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 - LE TEMPLE DU SOLEIL

Quand vous avez terminé de jouer avec le jeu TINTIN - Le Temple du Soleil 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> .....	5
<i>Les options</i> .....	6
<i>Les mots de passe</i> .....	7
<i>La barre des scores</i> .....	8
<i>Les bonus</i> .....	10
<i>Les actions possibles</i> .....	11
<i>Les séquences spéciales</i> .....	14
<i>Trucs et Astuces</i> .....	19



## L'HISTOIRE



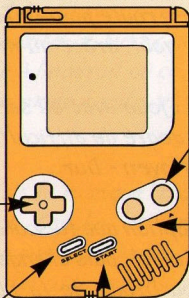
*Après de longs mois de recherche au coeur du Pérou, l'expédition Sanders-Hardmuth rentre en Europe avec l'une de ses plus précieuses découvertes : la momie de L'Inca Rascar Capac. Dès leur retour sur le Vieux Continent, plusieurs explorateurs sont brusquement frappés d'un mal mystérieux et sombrent dans un sommeil léthargique. Intrigué par cette malédiction,*

*Tintin décide de mener l'enquête et découvre que l'inquiétante momie pourrait être à l'origine de cette étrange épidémie... Alors que le mystère semble peu à peu s'éclaircir, le professeur Tournesol disparaît subitement ! Tintin n'a désormais qu'un seul objectif : élucider tous ces mystères et retrouver son ami...*





# LES COMMANDES



FLÈCHE MULTIDIRECTIONNELLE

- déplacer le personnage à l'écran.
- déplacer le curseur dans un menu.
- modifier une option.

BOUTON A

- sauter.

BOUTON B

- courir.
- poser un objet.

BOUTON SELECT

- déplacer le curseur dans un menu.

BOUTON START

- valider un choix dans un menu.
- activer - désactiver la pause.



## LES OPTIONS

*Avant de te mettre en route pour le Temple du Soleil, tu pourras adapter l'aventure à ton goût, grâce au menu des options :*

- *MUSIQUE ON - OFF : joue avec ou sans les musiques.*
- *NIVEAU : choisis le degré de difficulté parmi 3 possibilités : Facile - Moyen - Dur.*

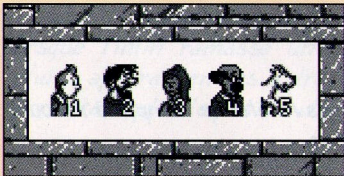
*Pour sélectionner l'option que tu souhaites modifier, déplace le curseur à l'aide du Bouton Select, puis change les paramètres en utilisant les directions Gauche ou Droite de la Flèche Multidirectionnelle. Valide ton choix en positionnant le curseur sur "Exit" et en appuyant sur le Bouton Start.*



## LES MOTS DE PASSE

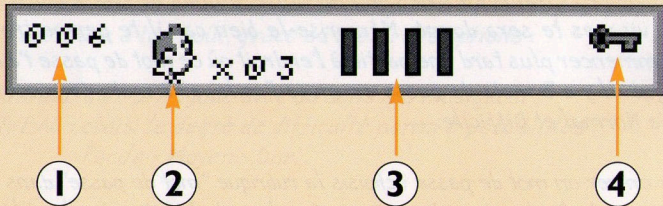
*A l'issue de certains épisodes de l'aventure, un mot de passe constitué de 5 visages te sera donné. Mémorise-le bien car il te permettra de recommencer plus tard une partie à l'endroit où ce mot de passe l'a été indiqué. Il y a 3 mots de passe en mode Facile, et 2 mots de passe en mode Normal et Difficile.*

*Pour entrer un mot de passe : choisis la rubrique "mot de passe" dans les options. A l'aide des directions Gauche et Droite de la Flèche Multidirectionnelle, choisis le visage que tu souhaites modifier. Sélectionne ensuite le personnage que tu veux voir apparaître avec les directions Haut et Bas de la Flèche Multidirectionnelle. Valide le mot de passe en appuyant sur le Bouton Start.*





## LA BARRE DES SCORES



*Garde un oeil sur la barre des scores si tu ne veux pas subir un triste sort. Elle te fournit en effet les informations suivantes :*

### 1- LE TEMPS

*Certains tableaux se déroulent en temps limité. Le compte à rebours apparaît alors en bas à gauche de l'écran.*





## 2 - LA TETE DE TINTIN

*Le chiffre situé à sa droite indique le nombre de vie qu'il te reste.*

## 3- LA BARRE D'ENERGIE

*Elle se compose de 3 ou 4 unités. En fonction des obstacles rencontrés, Tintin perdra 1 ou 2 points d'énergie. Lorsque Tintin n'a plus de point d'énergie et qu'il se fait toucher, il perd une vie.*

## 4- L'OBJET TRANSPORTE

*Lorsque Tintin ramasse un objet, celui-ci apparaît en bas à droite de l'écran tant qu'il n'a pas été utilisé.*





## LES BONUS

*Le périple de Tintin est semé d'embûches... A toi de trouver les bonus qui faciliteront sa progression, sur le chemin qui mène au Temple du Soleil :*



*LES STATUETTES : chaque fois que Tintin collecte une statuette, il gagne un point d'énergie (sauf si la barre d'énergie est au maximum).*



*LES "ONE-UP" : ce bonus permet à Tintin de gagner une vie.*



*LES BONUS-TEMPS : ce bonus permet d'obtenir du temps supplémentaire pour terminer les tableaux où le temps est limité.*



## LES ACTIONS POSSIBLES

- **MARCHER**

*Utilise les directions Gauche ou Droite de la Flèche Multidirectionnelle.*



- **COURIR**

*Appuie simultanément sur le Bouton B et les directions Gauche ou Droite de la Flèche Multidirectionnelle.*

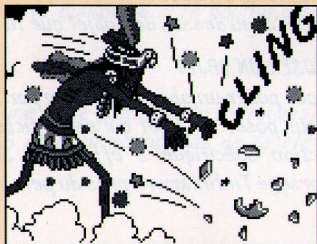
- **SAUTER**

- Pour effectuer un saut normal, appuie sur le Bouton A.

- Pour effectuer un grand saut, appuie en même temps sur le Bouton A et le Bouton B.

- **SE BAISSER**

*Utilise la direction Bas de la Flèche Multidirectionnelle.*







## LES ACTIONS POSSIBLES



- GRIMPER

*Tintin peut grimper sur des plates-formes ou des branches d'arbre qui se trouvent en arrière-plan. Pour cela, place-toi face à la plate-forme ou à la branche sur laquelle tu veux grimper et appuie sur la direction Haut de la Flèche Multidirectionnelle. Pour descendre d'une plate-forme où tu as grimpé, utilise la direction Bas de la Flèche Multidirectionnelle.*

- PRENDRE UN OBJET

*Place-toi au dessus de l'objet que tu souhaites prendre, et baisse-toi.*

- POSER UN OBJET

- *Pour poser un objet que Tintin porte à bout de bras, utilise le Bouton B.*
- *Pour poser un objet qui est affiché dans la barre des scores, tu n'a aucune action spécifique à effectuer. Son utilisation se fait automatiquement lorsque Tintin arrive près du personnage à qui il doit le donner.*





- **POUSSER**

*Place-toi près de l'objet que tu souhaites pousser et utilise les directions Droite ou Gauche de la Flèche Multidirectionnelle.*



- **ABAISSER UN INTERRUPTEUR**

*Place toi face à l'interrupteur que tu souhaites actionner et utilise la direction Haut de la Flèche Multidirectionnelle.*

- **PARLER AVEC UN PERSONNAGE**

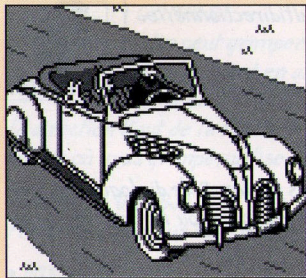
*Approche-toi du personnage avec qui tu souhaites parler. Si le dialogue est possible, il débutera automatiquement. Utilise le Bouton A ou le Bouton B pour passer à la bulle de texte suivante.*

- **FAIRE SCROLLER L'ÉCRAN VERS LE BAS**

*Tu peux voir ce qui se trouve en dessous d'une plate-forme où tu te trouves, en appuyant simultanément sur le Bouton B et la direction Bas de la Flèche Multidirectionnelle.*



## LES SEQUENCES SPECIALES



### • LA ROUTE

*A la poursuite des ravisseurs de Tournesol, Tintin va se retrouver au volant d'une voiture. Voici les commandes qui te permettront de la conduire :*

- Accélérer : appuie sur le Bouton B.
- Freiner : appuie sur le Bouton A.
- Se déporter à droite ou à gauche : utilise la Flèche Multidirectionnelle.

*Dans ce tableau, la barre des scores sera complétée par 3 indicateurs :*

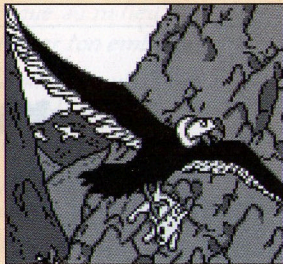
- Le temps : le premier chiffre qui est situé en bas à gauche de l'écran, indique le temps qu'il reste pour terminer le tableau.
- La distance : le chiffre situé en dessous du compteur-temps, donne la distance restant à parcourir pour arriver à destination.



- *La vitesse : le chiffre situé en bas à droite de l'écran indique la vitesse de la voiture.*

### • LE CONDOR

*Alors qu'il vient de secourir Milou au sommet d'une falaise, Tintin se fait attaquer par un condor. Accroché aux pattes de ce rapace, à toi de le diriger pour retrouver la terre ferme :*



- *Se déporter à droite ou à gauche : utilise les directions Droite ou Gauche de Flèche Multidirectionnelle.*
- *Ralentir la descente : utilise la direction Haut de la Flèche Multidirectionnelle.*
- *Accélérer la descente : utilise la direction Bas de la Flèche Multidirectionnelle.*





## LES SEQUENCES SPECIALES



### • L'AVALANCHE

*Au milieu de la haute montagne, Tintin est menacé par une avalanche qui dévale la pente à une vitesse vertigineuse. Courir ne suffit pas, il faut aussi :*

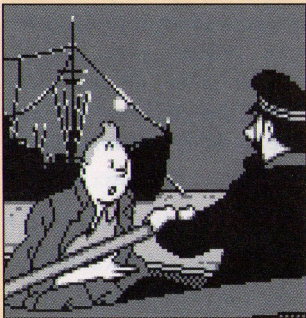
- *Se déplacer à droite ou à gauche : utilise les directions Droite ou Gauche de la Flèche Multidirectionnelle.*
- *Sauter : appuie sur le Bouton A.*





## • LE FLEUVE

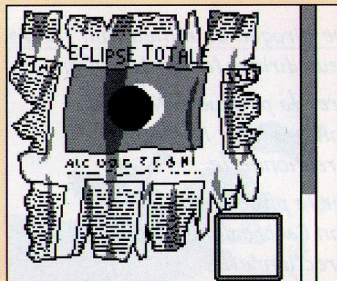
*Tintin va se retrouver embarqué sur une pirogue au milieu d'un fleuve infesté d'alligators. Voici comment tu peux diriger ton embarcation :*



- *Accélérer la pirogue : utilise la direction Droite de la Flèche Multidirectionnelle.*
- *Ralentir la pirogue : utilise la direction Gauche de la Flèche Multidirectionnelle.*
- *Eviter les obstacles : utilise les directions Haut et Bas de la Flèche Multidirectionnelle.*
- *Frapper avec la pagaie : appuie sur le Bouton A ou le Bouton B.*



## LES SEQUENCES SPECIALES



### • LE JOURNAL

*Dans cette séquence, il va falloir reconstituer une page de journal en faisant judicieusement glisser les différentes pièces d'un puzzle. Attention, une pièce ne peut être déplacée que si une case vide se trouve à proximité. Voici les commandes à utiliser :*

- Déplacer le curseur : utilise les directions de la Flèche Multidirectionnelle.
- Faire glisser une pièce : positionne le curseur sur la pièce que tu désires faire glisser et appuie sur le Bouton A ou le Bouton B.



## TRUCS ET ASTUCES

*Il va falloir faire preuve de beaucoup d'agilité et de ruse pour percer les secrets du Temple du Soleil. Voici quelques indications qui peuvent t'aider :*

- *MUSEE : lorsque tu auras trouvé les caisses, la clé ne sera pas loin...*
- *CHEZ BERGAMOTTE : rien ne sert de courir, il faut se baisser à temps...*
- *JARDIN : n'hésite pas à grimper sur les branches pour franchir les obstacles.*
- *ROUTE : n'oublie pas que tu peux freiner !*
- *PORT : la solution de l'énigme se trouve en hauteur...*
- *PACHACAMAC : abaisse les manettes et observe bien le décor.*
- *JAUGA : n'aie pas peur des lamas et utilise les caisses pour franchir les obstacles.*

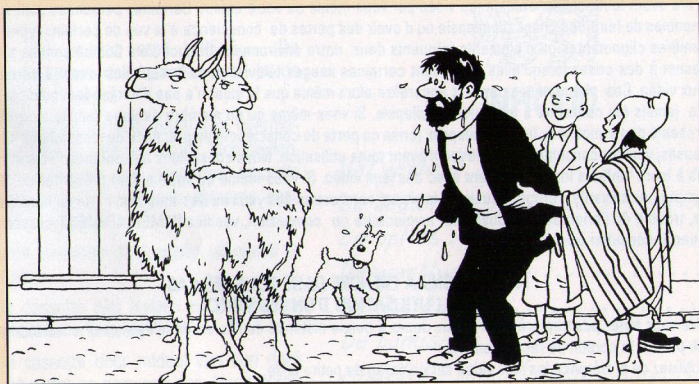




## TRUCS ET ASTUCES

- *ZORRINO* : trouve les objets qui te permettront d'immobiliser les indiens.
- *CONDOR* : rappelle-toi que le temps est limité...
- *AVALANCHE* : garde un oeil sur l'avalanche pour anticiper le danger...
- *FLEUVE* : utilise la pagaie pour éloigner les alligators.
- *CHUTE D'EAU* : parle à Zorrino et fouille le tableau dans tous ses recoins.
- *GROTTE* : prend des repères pour ne pas tourner en rond et regarde vers le bas...
- *JOURNAL* : mémorise bien la page présentée au début puis commence par reconstituer la ligne du haut.
- *ECLIPSE* : ralentis et accélère au bon moment.





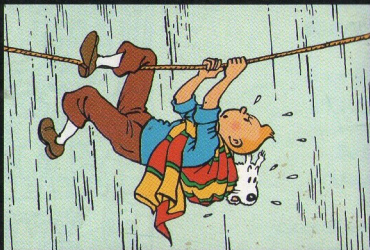


## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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.



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

  
INFOGRAMES

© HERGÉ / MOULINSART 1996  
© INFOGRAMES MULTIMEDIA 1996

PRINTED IN JAPAN - IMPRIME AU JAPON