

TINTIN SUR LA LUNE

AMSTRAD CPC - IBM PC & COMPATIBLES



Du Centre de Recherches Atomiques de Sbrodj, en Syldavie, va partir la première fusée lunaire qui emporte Tintin, le Capitaine Haddock, et le Professeur Tournesol... La fusée est prête à partir. Les techniciens agglutinés à ses pieds s'activent aux dernières mises au point. Sirènes et haut-parleurs hurlent pour faire évacuer le terrain de décollage. Les deux rampes de lancement s'écartent doucement. Il est 1h29 du matin, le compte à rebours a commencé.

5-4-3-2-1- Feu! Dans une explosion de flammes, la fusée s'élève lentement du sol pour gagner l'orbite terrestre.

N.B : à tout moment, vous pouvez interrompre le jeu en appuyant sur la touche P (Pause). Pour reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche.

1 - DEBUT DU JEU

Pour commencer à jouer, appuyez sur la barre d'espacement.

2 - LE VOYAGE DANS L'ESPACE

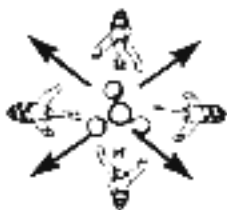
Vous allez maintenant pouvoir prendre les commandes de la fusée et diriger nos amis vers la Lune.

Il va falloir éviter les météorites, et attrapper les sphères jaunes et les rouges qui se trouvent sur votre route.

- Les sphères jaunes apportent de l'énergie.

- Il faut attrapper 8 sphères rouges pour passer à l'étape suivante.

Commandes pour diriger la fusée :



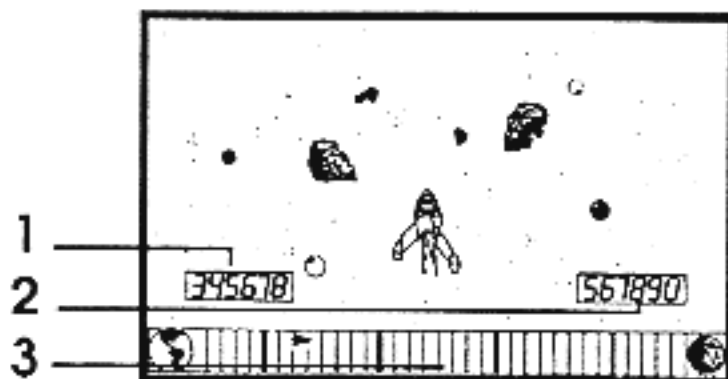
Avec une manette de jeu, il suffit d'incliner le manche dans la direction voulue. Au clavier, appuyez sur la touche fléchée correspondant à la direction voulue. Appuyez sur deux touches en même temps pour obtenir une direction en diagonale. Avec une souris, déplacez la dans la direction voulue.

Indicateurs :

1 - votre niveau d'énergie.

2 - votre score.

3 - la distance de la fusée par rapport à la Lune.

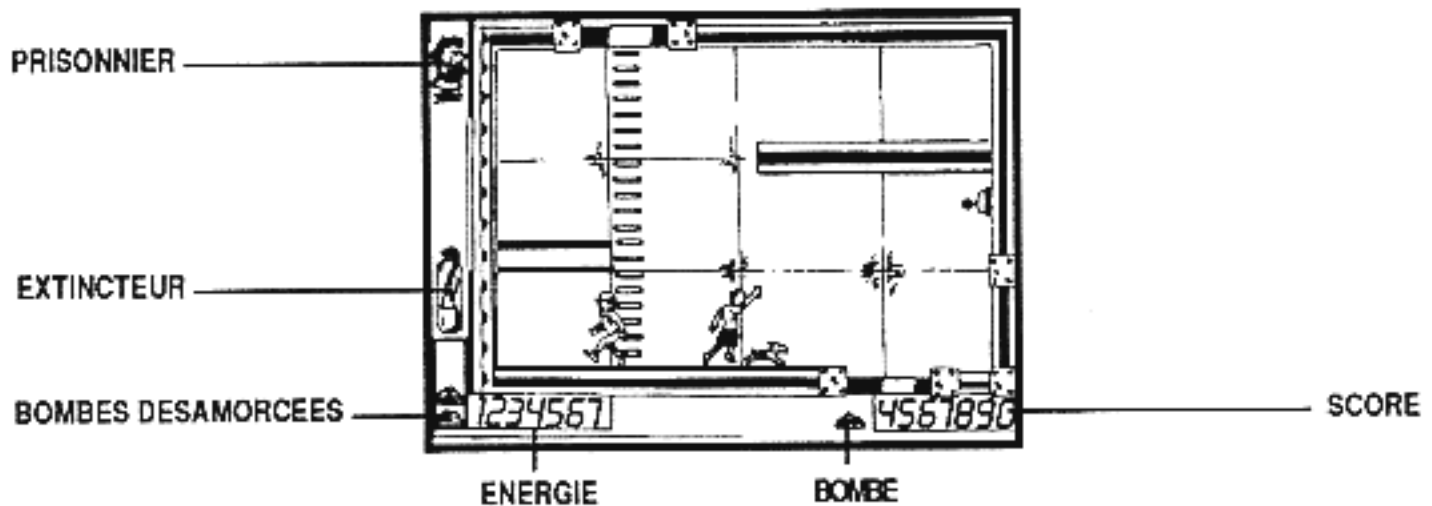


3 - DANS LA FUSEE

A vous de guider Tintin dans les pièces de la fusée.

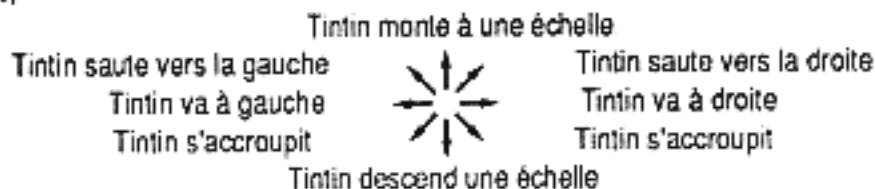
A vous aussi de l'aider à désamorcer les bombes, à éteindre les incendies, délivrer ses compagnons, et faire prisonnier le colonel Jorgen... Ces quatre conditions doivent être remplies pour passer à l'étape suivante.

N.B : il faut commencer par prendre l'extincteur. Lorsqu'il est vide (il clignote dans la marge à gauche de l'écran), il faut le remplacer par un autre. Pour prendre un extincteur il suffit que Tintin le touche (il apparaît alors dans la marge gauche de l'écran).



Commandes de déplacement pour Tintin :

- en pesanteur normale,



- en apesanteur:

Tintin "flotte" dans les pièces de la fusée.

Pour changer la trajectoire qu'il prend, donnez-lui une nouvelle orientation avec la manette ou le clavier, au moment où il va rebondir. Donnez la direction juste avant qu'il rebondisse et maintenez la direction pendant le rebond, puis relâchez.

Pour passer de pesanteur normale en apesanteur et vice versa, appuyez sur la touche F1 (sur 464, appuyez sur la touche 1 du pavé numérique).

Commandes pour actionner l'extincteur :

Pour prendre un extincteur, il suffit que Tintin le touche. Pour vous en servir, donnez une direction (clavier ou manette de jeu) et appuyez sur la barre d'espacement ou le bouton action de la manette simultanément.

Les bombes :

Les bombes déposées par Jorgen s'affichent en bas, au milieu de l'écran. Elles disparaissent de cet endroit à chaque fois que Tintin en désamorce une.

N.B : une sonnerie d'alarme se déclenche à chaque fois qu'une bombe va exploser.

Pour désamorcer une bombe, il suffit que Tintin la touche.

Autres actions possibles :

- pour délivrer quelqu'un, il suffit que Tintin le touche (les prisonniers sont indiqués dans le bord gauche de l'écran).
- pour faire prisonnier le colonel Jorgen, Tintin doit arriver par derrière et lui sauter dessus pour l'immobiliser. Il peut aussi l'asperger de neige carbonique avec son extincteur.

4 - L'ALUNISSAGE

Pour atterrir il faut freiner la descente en réglant les gaz du moteur auxiliaire. Cette dernière épreuve vous permet de convertir l'énergie qui vous reste en score...

Pour augmenter la puissance des gaz :

Avec une manette de jeu appuyez sur le bouton ACTION.

Au clavier, appuyez sur la barre d'espacement.

5 - GAME OVER

Si vous avez perdu, vous voyez le message "GAME OVER".

Pour rejouer, appuyez sur n'importe quelle touche.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD disquette

- mettez l'unité centrale sous tension, insérez la disquette dans le lecteur,
- tapez JCPM (pour obtenir J), appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùCPM.

AMSTRAD CPC cassette

- mettez l'unité centrale sous tension, insérez la cassette dans le lecteur,
- pour 664,612B et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez TAPE (pour obtenir J), appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùTAPE,
- puis CTRL et ENTER (petite touche du pavé numérique).

IBM PC et COMPATIBLES

- Mettez l'unité centrale sous tension, chargez le D.O.S, installez le driver de la souris (si vous en avez une),
- insérez la disquette TINTIN dans le lecteur A, tapez TATOU et appuyez sur la touche RETURN,
- au menu choisissez le mode d'affichage de votre appareil.

SELECTION DE LA LANGUE

A l'aide des touches de déplacement du curseur, déplacez la flèche sur le drapeau français et appuyez sur la barre d'espace pour valider



CREDITS

TINTIN SUR LA LUNE est une réalisation INFOGRAMES production

Graphisme Didier CHANFRAY

Progarmation Daniel CHARPY , Philippe MOTTOU

Musique Charles CALLET

Marketing Véronique GENOT