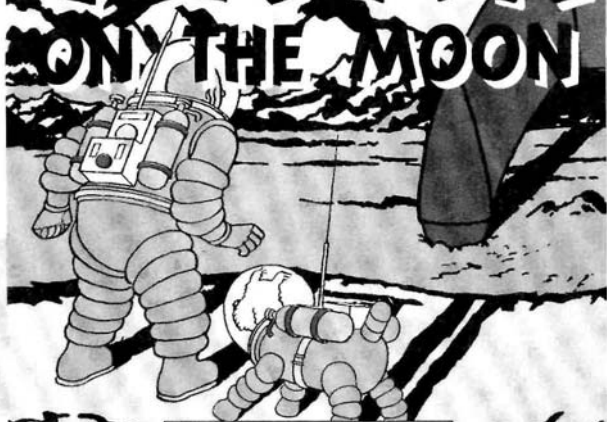


TINTIN ON THE MOON



© Hergé

TINTIN SUR LA LUNE

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 1 h29 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.

LE VOYAGE DANS L'ESPACE

Pour commencer à jouer, appuyez sur le bouton A de la manette.

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

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

Les sphères jaunes apportent de l'énergie.

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

Commandes pour diriger la fusée :

1



Indicateurs :

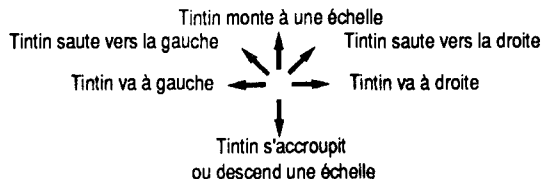
- Votre niveau d'énergie.
- Votre score.
- La distance de la fusée par rapport à la Lune.

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 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, 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 le bouton B de la manette.

Commandes pour actionner l'extincteur :

Pour prendre un extincteur, il suffit que Tintin le touche.

Pour vous en servir, donnez une direction et appuyez sur le bouton A 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.

US.: 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.

L'ALUNISSAGE

Pour alunir 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 : appuyez sur le bouton A.

GAME OVER

Si vous avez perdu, vous voyez le message "GAME OVER". Pour rejouer, appuyez sur le bouton A.

CREDITS

TINTIN ON THE MOON is an INFOGRAMES production.

© HERGE/EXCLUSIVE RIGHTS BARAN INTERNATIONAL UCENSING/CASTERMAN1988

An INFOGRAMES licence.

