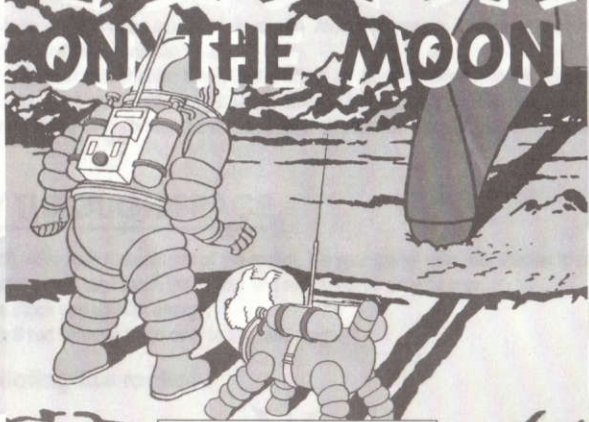


TINTIN ON THE MOON



INFOGRAMES



© HERPÉ

TINTIN ON THE MOON

ENGLISH INSTRUCTIONS

The first rocket to the Moon is about to be launched from the Atomic Research Centre at Sprodj in Syldavia. On board are Tintin, Captain Haddock and Professor Calculus....

The army of technicians make their final checks. The rocket is all set for take-off. Sirens and loudspeakers blare out the signal to evacuate the launch area. The gantry ramps fall slowly aside. Time: 1:29 a.m. The countdown is under way. 5-4-3-2-1. Ignition! In an explosion of flame and smoke, the mighty space ship lifts off the pad, heading for Earth orbit.

THE JOURNEY THROUGH SPACE

To start, press A. Now you take over the controls of the rocket. It's your job to take our friends to the moon. You'll have to avoid the meteorites and catch the yellow and red spheres on your way.

- The yellow spheres stock you up with energy.
- You'll have to catch 8 red spheres to go over to the next stage.

Commands for piloting the rocket :



Indicators:

- 1 - your energy level
- 2 - your score
- 3 - your distance from the Moon.

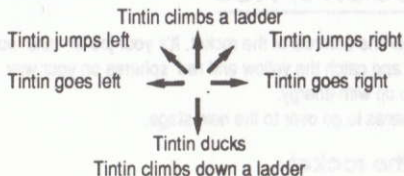
IN THE ROCKET

Your job is to guide Tintin through the various rooms in the rocket. You'll have to disarm the bombs, put out fires, free his companions and catch that dastardly Colonel Boris! That are the four conditions which have to be fulfilled to go over to the next stage.

Note: You'll first have to get the extinguisher. When it is empty (it will flash on the left-hand side of the screen), fetch another one. To take an extinguisher, TINTIN must simply touch it (it will appear on the left-hand side of the screen).

Commands for moving Tintin:

- In normal gravity:



- In Zero gravity:

Tintin floats through the rocket's various compartments. You can change his trajectory by giving a direction using the joystick when he is going to bounce off something. Give the direction just before he bounces off, keep the direction during the bounce, then release. To switch from normal to zero gravity (and vice versa), press B.

TINTIN ON THE MOON

Commands to activate the extinguisher:

To take an extinguisher, TINTIN must simply touch it.

You make use of it by giving a direction (joystick) and pressing A simultaneously.

The bombs:

The bombs set by Colonel Boris are indicated in the middle of the screen. They disappear one by one from this frame as TINTIN defuses them.

Note: An alarm signal will announce when a bomb is about to explode.

To disarm a bomb, Tintin must simply touch it.

Other action possibilities:

To free someone, Tintin only has to touch him (prisoners are indicated in the left border of the screen).

To capture the hateful Colonel Boris, Tintin must sneak up from behind and jump on him! But he can also use the foam extinguisher.

MOON LANDING

To land, you'll have to brake the speed by regulating the auxiliary engine. This last test will allow you to convert the energy remaining into score...

To increase auxiliary engine power: press A.

GAME OVER

If you have lost, you'll see the message "GAME OVER".

To play once more, press A.

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 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.

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 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 :



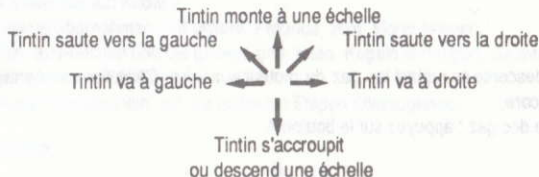
Indicateurs :

- 1 - Votre niveau d'énergie.
- 2 - Votre score.
- 3 - 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.

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.

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.

TIM UND STRUPPI AUF DEM MOND

Amtorforschungszentrum von Sbrodj, Syldavien. In Kürze wird die erste Mondrakete abheben mit Tim, Kapitän Haddock und Professor Bienlein an Bord....

Die Rakete ist startbereit. Die emsigen Techniker verrichten die letzten Überprüfungen. Sirenen heulen, Lautsprecher ertönen, um den Platz zu räumen. Die Startrampen gleiten sich langsam auseinander. Es ist 1 Uhr 29 morgens, der Countdown hat begonnen. 5-4-3-2-1 Feuer!

Flammensprühend erhebt die Rakete vom Erdboden, um die Erdumlaufbahn zu erreichen.

DIE REISE DURCH DAS ALL

Um das Spiel zu starten, drücken Sie auf Knopf A.

Sie können jetzt die Steuerung übernehmen und unsere Freunde zum Mond bringen.

Sie müssen den Meteoriten ausweichen und die gelben und roten Kugeln einfangen, die Ihren Weg säumen:

- Mit den gelben Kugeln gewinnen Sie Energie.
- Sie müssen 8 rote Kugeln einsammeln, um zur nächsten Etappe überzugehen.

Steuerung der Rakete:



Anzeigen:

- 1 - Energiepegel
- 2 - Score
- 3 - Distanz zum Mond

IN DER RAKETE

Ihre Aufgabe ist es nun, Tim durch die Räume der Raketen zu führen, ihm zu helfen, die Bomben zu entschärfen, Brände zu löschen, seine Gefährten zu befreien und Colonel Boris zu fangen. Diese Bedingungen müssen erfüllt werden, um zur nächsten Etappe überzugehen.

Hinweis: Sie müssen zuerst einen Feuerlöscher nehmen. Wenn er leer ist (er blinkt am linken Bildschirmrand), ersetzen Sie ihn durch einen anderen. Um den Feuerlöscher zu nehmen, braucht TIM ihn nur zu berühren (er erscheint am linken Bildschirmrand).

Steuerung der Bewegungen:**- bei normaler Schwerkraft:****- in Schwerelosigkeit:**

Tim schwebt durch die Räume der Rakete. Um seine "Flugbahn" zu ändern, geben Sie eine Richtung über den Joystick, wenn er abprallt, genauer gesagt: Sie geben die Richtung unmittelbar vor dem Abprall, behalten sie während des Abpralls bei und lassen dann los. Um von normaler Schwerkraft auf Schwerelosigkeit umzuwechseln und umgekehrt, drücken Sie Knopf B.

Verwendung des Feuerlöschers:

Um einen Feuerlöscher zu nehmen, braucht TIM ihn nur zu berühren.

Zum Löschen geben Sie eine Richtung an und drücken gleichzeitig Knopf A.

Die Bomben:

Die von Colonel Boris gelegten Bomben werden in der Mitte, unten am Bildschirm angezeigt. Sie verschwinden einzeln aus dem Rahmen, wenn TIM sie entschärft.

Hinweis: Ein Alarmsignal wird ausgelöst, kurz bevor eine Bombe explodiert.

Um eine Bombe zu entschärfen, braucht Tim sie nur zu berühren.

Andere Handlungsmöglichkeiten:

Um jemanden zu befreien, muß Tim ihn berühren (am linken Bildschirmrand werden die Gefangenen angezeigt).

Um Colonel Boris gefangen zu nehmen, muß sich Tim von hinten anschleichen und auf ihn springen, um ihn außer Gefecht zu setzen. Er kann aber auch von seinem Feuerlöscher Gebrauch machen.

MONDLANDUNG

Zum Landen muß man den Fall bremsen, indem man das Treibgas des Hilfsmotors reguliert. Diese letzte Prüfung ermöglicht Ihnen, die verbleibende Energie in Scorepunkte umzuwandeln.

Um den Schub zu erhöhen: drücken Sie Knopf A.

GAME OVER

Wenn Sie verloren haben, erscheint GAME OVER am Bildschirm. Wenn Sie noch einmal spielen möchten, drücken Sie Knopf A.

TINTIN SULLA LUNA

Dal centro di Ricerche Atomiche di Sbrodj, in Sildavia, sta per partire il primo razzo lunare con a bordo Tintin, il Capitano Haddock e il Professore Girasole...

Il razzo è pronto per il lancio. Ai suoi piedi i tecnici si danno da fare per le ultime messe a punto. Le sirene e gli altoparlanti emettono messaggi che invitano a sgombrare la zona di decollo. Ora le due rampe di lancio si aprono lentamente. E' l'1.29 del mattino: il conto alla rovescia è cominciato. 5-4-3-2-1- VIA!

In un'esplosione di fiamme, il razzo si stacca lentamente dal suolo alla volta dell'orbita terrestre.

IL VIAGGIO NELLO SPAZIO

Per cominciare a giocare, premete il pulsante A del joystick.

Potrete così prendere i comandi del razzo e dirigere i vostri amici verso la Luna.

Bisognerà evitare le meteoriti e catturare le sfere gialle e quelle rosse che verranno a trovarsi sulla vostra rotta.

- Le sfere gialle forniscono energia.
- La cattura di 8 sfere rosse permette di passare alla tappa successiva.

Comandi per dirigere il razzo :



Indicatori :

- 1 - La quantità di energia di cui disponete
- 2 - Il punteggio da voi raggiunto
- 3 - La distanza del razzo rispetto alla Luna.

ALL'INTERNO DEL RAZZO

Sta a voi guidare Tintin nelle stanze del razzo.

Sta sempre a voi aiutarlo nel disinnescare le bombe, spegnere gli incendi, liberare i suoi compagni e fare prigioniero il Colonnello Jorgen... Queste quattro condizioni devono essere soddisfatte per poter passare alla tappa successiva.

N.B. : bisogna cominciare col prendere l'estintore. Quando è vuoto (e allora lampeggerà nel margine a sinistra dello schermo), si dovrà sostituirlo con un altro. Per prendere un estintore, basterà che Tintin lo tocchi (e apparirà quindi nel margine a destra dello schermo).

Comandi per spostare Tintin :

- con forza di gravità,



- in assenza di gravità,

Tintin "galleggia" nelle stanze del razzo. Per modificare la sua traiettoria e dargli un'altra direzione, agite sul joystick nel momento in cui Tintin rimbalza. Impartite la direzione voluta qualche istante prima che rimbalzi e mantenetela durante il rimbalzo, poi rilasciate. Per passare dallo stato di gravità normale all'assenza di gravità e viceversa, premete il pulsante B del joystick.

Comandi per azionare l'estintore :

Per prendere un estintore, basta che Tintin lo tocchi.

Per usarlo, impartite una direzione e premete contemporaneamente il pulsante A.

Le bombe :

Le bombe posizionate da Jorgen sono visualizzate nel centro dello schermo in basso. Scompaiono da questa zona ogni volta che Tintin ne disinnescava una.

N.B. : l'esplosione di una bomba è preceduta da un segnale d'allarme.

Per disinnescare una bomba, basta che Tintin la tocchi.

Altre azioni possibili :

Per liberare qualcuno, basta che Tintin lo tocchi (i prigionieri compaiono nel bordo sinistro dello schermo).

Per fare prigioniero il colonnello Jorgen, Tintin deve prenderlo alle spalle e saltargli addosso per immobilizzarlo. Può anche spruzzarlo con la neve carbonica dell'estintore.

L'ALLUNAGGIO

Per allunare, bisogna frenare la discesa controllando il gas del motore ausiliario. Quest'ultima prova vi permette di convertire l'energia rimasta in punteggio...

Per aumentare la potenza dei gas : premere il pulsante A.

GAME OVER

Se perdete, vedrete apparire il messaggio "GAME OVER".

Per giocare di nuovo, premete il pulsante A.

TINTIN EN LA LUNA

El primer cohete a la Luna va a ser lanzado desde el Centro de Investigaciones Atómicas en Sprodj, Syldavia. A bordo están Tintín, Milú, el capitán Haddock, el profesor Calculus y el ingeniero Wolf. Los técnicos hacen sus últimas comprobaciones. El cohete está listo para despegar. Las sirenas y altavoces piden al personal que despeje la zona de despegue. Las rampas de la torre de lanzamiento bajan lentamente. La hora : 1.29 a.m. Empieza la cuenta atrás : 5-4-3-2-1 ¡Ignición! En una explosión de llamas y humo, la gigantesca nave espacial se eleva desde la plataforma de lanzamiento en marcha hacia su órbita alrededor de la Tierra.

UN VIAJE A TRAVÉS DEL ESPACIO

Para comenzar el juego, pulsa el botón B.

Ahora toma los controles de la nave. Tu misión consiste en llevar a nuestros amigos a la Luna. Tendrás que esquivar los meteoros y recoger las esferas amarillas y rojas que encuentras en tu camino.

- La esferas amarillas te darán energía.
- Tienes que coger 8 esferas rojas para pasar al nivel siguiente.

Mandatos para pilotar el cohete :



Indicadores :

- 1 - Tu nivel de energía
- 2 - Tu puntuación
- 3 - Distancia a la Luna

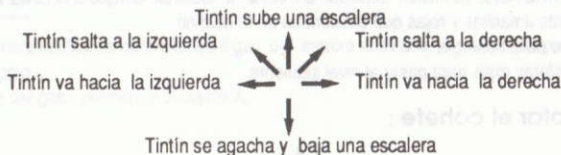
DENTRO DEL COHETE

Tu misión consiste en guiar a Tintín por las diferentes habitaciones de la nave espacial. Tendrás que desarmar bombas, apagar fuegos, liberar a tus compañeros y detener al malvado Coronel Boris. Estas son las cuatro condiciones para pasar al nivel siguiente.

Nota : Primero tendrás que recoger el extintor. Cuando está vacío (es decir, cuando parpades en la zona izquierda de la pantalla), coge otro. Para coger un extintor, Tintín sólo tiene que tocarlo y éste aparecerá en la parte izquierda de la pantalla.

Mandatos para mover a Tintín

- Gravedad normal :



- Gravedad cero :

Tintín flota por los diversos compartimentos de la nave. Para cambiar su trayectoria utiliza el joystick justo antes de que choque contra algo. Mantén la dirección mientras rebota y después suéltala. Pulsa B para pasar de gravedad normal a gravedad cero (y viceversa).

Mandatos para activar el extintor :

Para coger un extintor, Tintín sólo tiene que tocarlo. Para utilizarlo mueve una de las teclas de dirección y pulsa simultáneamente el botón A.

Las bombas :

Las bombas colocadas por el Coronel Boris aparecen en la parte inferior de la pantalla. A medida que Tintín las desactiva, éstas van pasando de una en una al tablero amarillo (situado en la parte inferior izquierda de la pantalla).

Nota : Sonará una señal de alarma cuando la bomba esté a punto de estallar.

Para desactivar una bomba, Tintín sólo tiene que tocarla.

Otras posibilidades de acción :

Para liberar a alguien, Tintín sólo tiene que tocarlo (los prisioneros aparecen en la esquina izquierda de la pantalla). Para capturar al odiado Coronel Boris, Tintín tiene que acercarse por detrás y saltar por encima de él sin ser visto. Pero también puede utilizar el extintor de espuma.

ATERRIZAJE EN LA LUNA

Cuando estés lo suficientemente cerca de la superficie lunar, se activará el procedimiento de despegue y perderás momentáneamente el control de la nave. Goza de un merecido descanso mientras ves cómo el suelo lunar se acerca más y más. Después la nave dará vuelta y éste será el momento de volver a coger los controles. Para aterrizar tendrás que reducir velocidad y frenar regulando el motor auxiliar. Esta última prueba te permitirá convertir la energía restante en puntuación. Para aumentar la potencia del motor auxiliar : con el joystick utiliza el botón A

FINAL DE LA PARTIDA

Si has perdido, volverás al mensaje "GAME OVER". Para volver a jugar pulsa el botón A.

CREDITS

TINTIN ON THE MOON is an INFOGRAMES production.

© HERGE/EXCLUSIVE RIGHTS BARAN INTERNATIONAL LICENSING/CASTERMAN 1988

An INFOGRAMES licence.

