

TINTIN EN LA LUNA

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

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.

1. INSTRUCCIONES DE CARGA

Asegúrate que tu ordenador está bien conectado.

Spectrum +3

Inserta el disco y presiona ENTER. Si tienes un 128K, tecllea LOAD "DISK". El programa cargará automáticamente.

Spectrum cassette

Tecllea LOAD "" y presiona ENTER. Después pulsa PLAY.

Spectrum 128K y Plus 2

Rebobina la cassette. Selecciona TAPE LOADER en el menú de pantalla y presiona ENTER. Pulsa PLAY.

Amstrad CPC cassette

Inserta la cassette. Tecllea | TAPE (para obtener la | presiona @ y SHIFT simultáneamente) presiona ENTER. Después presiona CTRL y ENTER.

Amstrad CPC disco

Tecllea | CMP (para obtener | presiona @ y SHIFT simultáneamente) después presiona ENTER.

Commodore 64 cassette

Si tienes un C128, tecllea G064 y confírmalo presionando Y, después presiona RETURN. Inserta la cassette y presiona SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

2. SELECCION DE IDIOMA

Utiliza los cursores para poner la flecha sobre la bandera y presiona la barra espaciadora para confirmar. Para comenzar pulsa la barra espaciadora.

3. UN VIAJE A TRAVES DEL ESPACIO

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 encuentres en tu camino.

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

Mandatos para pilotar el cohete:



- Joystick: Mueve el joystick en la dirección en la que quieras ir.
- Teclado: Utiliza las teclas cursor-flecha para llevar el cohete en cualquier dirección. Pulsa dos teclas al mismo tiempo para volar diagonalmente.
- En Commodore 64 utiliza: I, O, E, D.

Indicadores:



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

4. DENTRO DEL COHETE

Tu misión consiste en guiar a Tintín por las diferentes

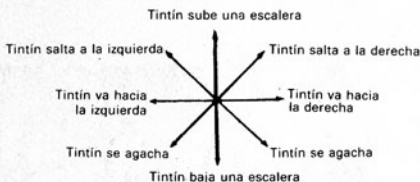
habitaciones de la nave espacial. Tendrás que desarmar bombas, apagar fuegos, liberar a tus compañeros y detener al malvado Coronel Boris. Estas son las cuatro condiciones para pasar al nivel siguiente.

Nota: Primero tendrás que recoger el extintor. Cuando está vacío (es decir, cuando parpadee 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.

Precaución: En esta parte del juego no se puede utilizar ratón.

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 o las teclas cursor-flecha justo antes de que choque contra algo. Mantén la dirección mientras rebota y después suéltala.

Pulsa F1 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 (joystick o teclado) y pulsa simultáneamente el botón DISPARO o SPACE BAR.

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.

5. 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 disparo.
- Con el teclado: Pulsa la barra espaciadora.

6. FINAL DE LA PARTIDA

Si has perdido, volverás al mensaje "GAME OVER". Para volver a jugar pulsa cualquier tecla.

Tintín en la Luna es una producción de Infogrames.

© Herge/Exclusive Baran International.

Licensing/Casterman 1989.

An Infogrames Licence.