Configuration requise

- Pentium 233 MHZ MMX
- 32Mo RAM
- Windows 95b/98/98se/Millenium
- Lecteur de CD-roms 8x
- Carte graphique accélératrice 3D requise (avec 8 Mo VRam)
- Souris ou clavier compatible avec DirectX
- DirectX 8.0a
- Cartes vidéo non supportées:
  - PERMEDIA 3
  - MATROX PRODUCTIVA G100
  - SIS 6326 DVD
  - RIVA 128ZX
  - 3D BLASTER BANSHEE

Commencer à jouer

- **Ferme toutes les applications ouvertes.**
- **Insère le CD-rom** dans le lecteur de CD-rom et attend que l'ordinateur le détecte. S'il ne se passe rien, double-clique sur le fichier setup.exe qui se trouve dans le répertoire du CD-rom.
- **Sélectionne la langue désirée.**

10 ICONES DIFFÉRENTS SONT AFFICHÉS :

1- Lancer le jeu : commencer à jouer !

2- Installer DirectX 8 : Si tu ne l'as pas encore, clique sur cet icone et suis les instructions.

3- Configuration Audio / Vidéo : tu peux configurer l'affichage et le son. Tu peux aussi choisir le mode des commandes de jeu.

4- Configuration des commandes : tu peux configurer les commandes (clavier ou manette de jeu)

5- LisezMoi (Readme) : clique ici pour afficher le fichier LisezMoi, qui contient les informations les plus récentes.

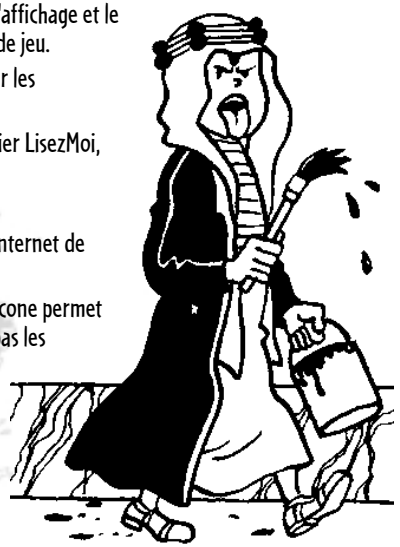
6- Lire le manuel : tu peux lire le manuel en ligne.

7- Consulter le site internet : jette un oeil sur le site internet de Tintin !

8- Effacer les sauvegardes et la configuration : cet icone permet d'effacer les anciennes sauvegardes. Si tu ne veux pas les conserver, clique sur le bouton "Oui".

9- Changer la langue :clique ici pour changer la langue du jeu.

10 - Quitter : clique ici si tu désires quitter le jeu.



Sommaire

- CONFIGURATION REQUISE — 2
- COMMENCER À JOUER — 2
- "CHERS AMIS, JE VOUS PRÉSENTE MA DERNIÈRE INVENTION !" — 4
- PRINCIPE DE JEU — 5
- LES MONDES À EXPLORER — 6-8
- NIVEAUX BONUS — 8-9
- LES COMMANDES — 9-11
- SAUVEGARDER — 11
- TES OBJETS POUR RÉUSSIR — 11-12
- TRUCS ET ASTUCES — 12
- CRÉDITS — 13-14
- SERVICE CONSOMMATEURS — 15



Chers amis,

CHERS AMIS, JE VOUS PRÉSENTE MA DERNIÈRE INVENTION !

Tu connais certainement le professeur Tryphon Tournesol, cet inventeur de génie qui trouve toujours des idées pour construire d'étranges machines ?
Le professeur est, certes, un peu dur d'oreille, mais cela ne l'a pas empêché de mettre au point une télévision couleur géante : le Supercolor Tryphonar.
Il a rassemblé tous ses amis chez le Capitaine Haddock, au Château de Moulinsart, pour leur faire une démonstration magistrale de sa nouvelle trouvaille.
Tout le monde est là. Tintin, bien sûr, le Capitaine, Bianca Castafiore, la grande diva, Wagner son musicien, Irma sa suivante, Nestor et Milou, fidèle compagnon de notre grand reporter.

Evidemment, comme toutes les machines de Tournesol promises à un bel avenir, celle-ci demande encore quelques menus réglages. Le professeur a beau s'affairer auprès de sa machine, les spectateurs s'impatientent et Milou, lassé d'attendre, sombre dans un profond rêve de chien.
Il se met alors à rêver à toutes les aventures qu'il a vécues avec Tintin et le Capitaine Haddock...



Principe du jeu

Dans son rêve, Milou se souvient de ses aventures et celles de Tintin.
Son rêve l'emmène dans 5 mondes qu'ils ont visités :

- L'Île Noire
- Le Trésor de Rackham le Rouge
- Au Pays de l'Or Noir
- On a marché sur la Lune
- Vol 714 pour Sydney.

Dans chacun de ces mondes, il y aura différents niveaux : un parcours, une course, un face à face avec un ennemi (sauf pour " Le Trésor de Rackham le Rouge ") et un niveau bonus.
Au fil des parcours et des courses, te glissant dans la peau du célèbre reporter, tu devras collecter les pièces COLLECTION.
Quand tu auras trouvé le nombre de pièces requis au début du niveau, tu pourras accéder au niveau bonus du monde.
Alors, en jouant avec Milou, tu pourras déterrer tous les os que tu peux trouver dans ce niveau bonus et ainsi de suite dans tous les mondes.
Tous les os ainsi cumulés te guideront alors vers une bonne surprise !



Milou a décidément des rêves bien embrouillés, il va te mener dans des univers très différents qui retracent les aventures de son maître :

L'ÎLE NOIRE :



Tintin découvre un trafic de faux billets lors de son enquête dans la Propriété du Docteur Müller. Il part alors pour l'Ecosse pour déjouer le complot.

LA PROPRIÉTÉ DE MÜLLER: Glisse-toi dans la peau de Tintin et en route pour l'aventure !
Pas d'inquiétudes, Moussaillon ! Milou sera là pour te guider. Mais prends garde à toi, certaines choses insolites peuvent tomber du ciel !

CAP SUR BEN MORE: Maintenant que tu portes le kilt, fais tes premières armes sur un canot à moteur. Tente d'accoster sur les plages de l'Ile Noire : le port est très encombré, évite les autres bateaux et les bouées qui balisent le chemin.

LES FAUX-MONNAYEURS: Progresse le long de la falaise et dans les souterrains, tente d'accéder jusqu'à la salle où les faux-monnayeurs fabriquent leurs billets, alors tu trouveras la salle de radio pour appeler des renforts, mais le chemin est semé d'embûches : des chèvres, des falaises à escalader, en veux-tu en voilà ! Il te faudra être particulièrement sportif !

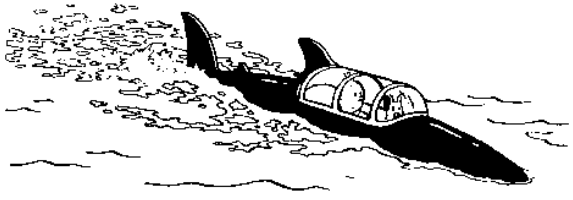
RANKO: Mesure-toi à La Bête qui protégeait les lieux et le trafic des malfaiteurs: Ranko. Trouve le moyen de lui faire peur.

LE TRÉSOR DE RACKHAM LE ROUGE :

Tintin part à la recherche d'un trésor, caché, selon la légende, dans un bateau qui fit naufrage, La Licorne

ATTENTION REQUINS : Contrairement au Capitaine Haddock, cet appareil t'intéresse, alors utilise le superbe sous-marin requin de Tournesol et pars explorer les fonds marins à la recherche de l'épave de la Licorne. Attention de ne pas te prendre l'hélice dans les algues !

LA CROIX DE L'AIGLE: Lance-toi (à l'ouest, toujours à l'ouest !) à la recherche de la Croix de l'Aigle au pied de laquelle est censé être enfoui le Trésor de Rackham le Rouge. Tu verras, la faune est très variée mais parfois hostile.



Les Mondes à explorer

L'OR NOIR :



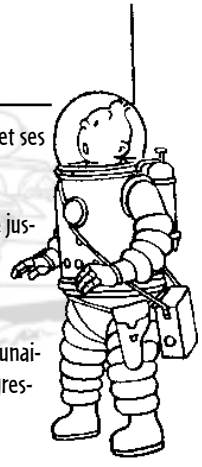
Tintin est en Arabie Saoudite pour délivrer Abdallah, le fils de l'Emir Ben Kalish Ezab que le Docteur Müller, le même qui faisait de la fausse monnaie sur l'Île Noire, a kidnappé.

TRAVERSÉE DU DÉSERT: Aide Dupond et Dupont à retrouver leur chemin dans le désert. Malgré les mirages et les pipe-lines en feu, conduis-les jusqu'à bon port, je dirais même plus, conduis-les jusqu'à bon port !

LE FILS DE L'EMIR: Trouve le chemin qui te mènera jusqu'à Abdallah. Le petit chérubin a laissé pièges et farces derrière lui, depuis les rues de la ville jusque dans les sous-sols du palais, et cela risque fort de te sauter à la figure.

MÜLLER: Elimine le Dr Müller en le prenant à son propre piège, récupère les explosifs qu'il te lance et fais-en bon usage...

ON A MARCHÉ SUR LA LUNE :



Encore Tryphon et ses inventions ! Mais grâce à lui et sa fusée lunaire, Tintin et ses amis ont pu être les premiers à marcher sur la Lune. ..

EXPÉDITION LUNAIRE : Ne fais pas le zouave, et conduis le char lunaire jusqu'à bout du parcours : attention aux plaques de glace qui dévieront ta trajectoire et méfie-toi des météorites...

PERDU SUR LA LUNE : Retrouve Milou qui s'est égaré dans l'immensité lunaire : des stalactites, météorites et plaques de glace vont te gêner dans ta progression.

JÖRGEN: Mesure-toi ensuite à Jörgen qui s'était introduit dans la fusée avant le décollage pour faire échouer la mission. Désactive le système d'apesanteur qui le maintient en l'air (ne t'inquiète pas, le Capitaine a bien rangé ses bouteilles de whisky !) et surtout accroche-toi bien car il peut y avoir des tremblements de lune de temps à autre !

Les Mondes à explorer

VOL 714 POUR SYDNEY :



Tintin part en Australie accompagner Tournesol à une conférence. Malheureusement une fois en vol, les passagers de l'avion sont pris en otage par Rastapopoulos, une vieille connaissance de Tintin.

PIRATES DE L'AIR : Tu es aux commandes du célèbre Carreidas 160, alors mène-le à bon port sur la plage de sable, en évitant les mouettes et les bateaux qui risquent de te faire dévier de ta trajectoire.

AU CŒUR DU VOLCAN : Retrouve ton chemin à travers l'île jusqu'au cœur du volcan en éruption. La faune locale, les acolytes de Rastapopoulos, les rivières de lave en fusion ; tout se mettra en travers de ton chemin ! Tu devras faire preuve de plus d'habilité que jamais.

RASTAPOPOULOS : Bien qu'il croie pouvoir t'écraser comme une misérable araignée, règle son compte à Rastapopoulos. Tu devras éviter les mauvais coups qu'il te réserve, s'il vient vers toi, évite sa cravache, il pourrait arriver à t'assommer.

Niveaux Bonus - Milou

HISTOIRE D'OS, PROBLÈME D'OS, Y'A UN OS !, CHASSE À L'OS, QUE D'OS !



A la fin de chaque monde, tu trouveras un niveau bonus. Pour pouvoir y accéder, il faut que tu aies pris sur ton chemin au moins le nombre de pièces COLLECTION indiqué sur l'écran de choix de niveau. Voyons moussaillon, ce n'est pas difficile : tu sauras combien il t'en faut en regardant le début de chaque niveau, ce sera alors ton objectif. Quand tu les auras toutes, le niveau bonus s'ouvrira à toi.

Niveaux Bonus - Milou

C'est là que Milou entre en scène !
C'est lui que tu vas aider pour déterrer tous les os.
Il te faudra sauter, aboyer, creuser.
Tes os récoltés sur le niveau Bonus seront convertis en fiole de chloroforme qui aideront Tintin dans le niveau suivant.
Ces niveaux Bonus te permettront d'accéder au niveau final.
Quand tu auras beaucoup récolté, que tu auras traversé les mers, les volcans, le désert avec Tintin, tu pourras tenter ta chance au bonus final.

Un Os en Or
C'est le but de tes aventures, une grande surprise t'attend mais sois sur tes gardes. Il serait dommage que tu ne trouves pas ce que tu as si bien mérité.

Les commandes

Au début du jeu, tu pourras choisir ta langue (le Syldave n'a malheureusement pas pu être intégré faute de temps), puis tu accéderas au menu principal :

MENU PRINCIPAL :

Tu peux choisir entre
- **nouvelle partie :** tu te lances dans de nouvelles aventures
- **charger une partie :** tu peux réutiliser tes exploits passés sauvegardés
- **options :** règle les options de ton choix:
  - Commandes de pilotage de véhicules
  - Son : - Musique et sons d'ambiance : baisse ou augmente le volume
    - Volume des effets sonores : tu peux le baisser ou l'augmenter
  - Difficulté : choisis le mode facile ou le mode normal
- **Crédits :** pour voir la liste des crédits.
- **Quitter :** pour revenir sous Windows

Pour modifier ces options, utilise les touches directionnelles droite et gauche. Quand le réglage te va, valide avec la touche Entrée.

MENU PAUSE :

Si tu veux souffler un peu, tu peux te mettre en Mode Pause, appuie alors sur la touche Echap (Echappement).
Tu peux alors:
- reprendre le jeu
- recommencer le niveau
- modifier les options ci-dessus (sauf l'option " Difficulté ")
- quitter le niveau



COMMANDES DES MENUS:

Déplacement : Touches directionnelles
Valider : Touche entrée
Retour au menu/choix précédent: Touche Echap

COMMANDES DU JEU :

Touche	TINTIN	MILOU
A	Coup de poing Agir contre un ennemi	Creuser un trou
W	Lancer une bouteille	Aboyer
D	Utiliser le Flash	
X	Sauter Accélérer	Sauter Accélérer
Echap	Menu Pause	-
Haut	Descendre dans un passage Monter	-
Bas	S'accroupir	-
Gauche	Courir / tourner à gauche Pousser un objet	Courir / tourner à gauche
Droite	Courir / tourner à droite Pousser un objet	Courir / tourner à droite
Entrée	Valider	-
Echap.	Quitter	-

Les commandes

TINTIN : Déplacements particuliers :

Ramper à droite : Touche directionnelle Droite + Touche directionnelle Bas
Ramper à gauche : Touche directionnelle Gauche + Touche directionnelle Bas
Marcher à droite : Touche directionnelle Droite + Z
Marcher à gauche : Touche directionnelle Gauche + Z

TINTIN : Face à tes ennemis :

Quelle que soit l'action que tu veux faire pour battre Ranko, Jorgen, Müller ou Rastapopoulos, appuie sur **la touche A.**

MILOU : Déplacements particuliers :

Niveau Bonus : pour creuser des trous, appuie sur la **toucheA.**

SAUVEGARDE :

Lorsque tu termines un niveau ou que tu décides de quitter le jeu, un écran de sauvegarde apparaît.
Tu peux sauvegarder jusqu'à 15 parties.
En cliquant sur un icone de partie sauvegardée, tu peux en visualiser les détails.
Tu peux effacer tes parties sauvegardées quand tu le désires.

Tes objets pour réussir...

En vrai reporter, tu es sans cesse en mouvement, alors voici quelques attributs qui te seront utiles pour mener tes enquêtes jusqu'au bout.



BOULE D'ÉNERGIE : à prendre
Elles te fournissent l'énergie nécessaire pour récupérer de la vie ou faire fonctionner tes véhicules jusqu'au bout.



PIÈCES COLLECTION : à prendre
Elles sont à prendre pour accéder au niveau bonus (orange=1point, jaune=10 points)



VALISES : à prendre
Ce sont les checkpoints, ils te permettent de ne pas redémarrer le niveau du début mais de là où tu as trouvé la valise.

Tes objets pour réussir...

Pour te défendre :

FLASH: Comme un bon reporter de Paris-Flash, tu as toujours ton appareil photo sur toi, tu pourras l'utiliser à tous moments pour éblouir tes opposants.

COUP DE POING : Lorsque tes ennemis t'empêchent de passer, n'hésite pas à les assommer.

FIOLES DE CHLOROFORME : à prendre
Elles te seront utiles pour endormir tous tes ennemis (hommes et animaux)

VOILÀ CE QUE TU VERRAS APPARAÎTRE SUR TON ÉCRAN :

DANS LES PARCOURS :

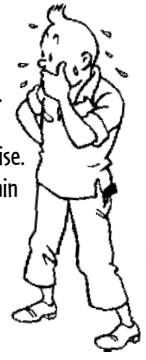


Aide : tu peux faire apparaître en cours de jeu, le nombre de pièces et de fioles récoltées en appuyant sur la touche Tabulation.

DANS LES FACE À FACE :



TRUCS ET ASTUCES :



- Si tu vois une pièce au-dessus d'un trou, saute.. cela en vaudra la chandelle !
- Quand le chemin semble se séparer, n'hésite pas à aller voir, tu pourrais avoir une surprise.
- Essaie parfois de bouger les éléments, tu verras, cela pourra t'aider à continuer ton chemin
- Pour effrayer les marchands ambulants qui sont sur ton passage, klaxonne avec la touche Z
- Si tu te fais accrocher par des chauves-souris, secoue-toi de gauche à droite pour t'en débarrasser.

Crédits:

Ce jeu n'aurait pu exister sans le talent du créateur des aventures de Tintin. Considéré comme le phare de la bande dessinée européenne, Hergé a élaboré un univers d'une richesse narrative hors du commun. Né en 1929, Tintin est le héros d'une vingtaine d'aventures dont la plus célèbre, On a marché sur la Lune, s'est vendue en albums à plus de cinq millions d'exemplaires. Et pourtant, jusqu'à la fin de sa vie (1983), le " père " de Tintin demeura un homme discret et modeste, dont le grand public ne savait presque rien. Georges Remi se cachait derrière Hergé, qui se cachait derrière Tintin.

Vous en saurez plus en consultant le site www.tintin.com

MOULINSART

Nick Rodwell
Michel Bareau
Anne Eyberg

INFOGRAMES PARIS HOUSE

Studio Manager
Vincent BAILLET

Producer
Anne DÉVOUASSOUX
Carole FAURE

Lead Designer
Antoine RODELET

Lead Programmer
Christophe POUDRAS

Lead Artist
Alexandre SO

Programmers
Fabien FESSARD
Arnaud CARRE
Florent FRADET
Guillaume WERLÉ
Victor CEITELIS
Jean-Charles MEYRIGNAC
David INGELS

Graphic Artists
Philippe TESSON
Gilles ROISIN
Cédric POLIGNÉ
Pierre CHANUT
Fabrice HOULNÉ
Jean-Christophe DROUIN
Stéphane ARSON
Lionel CAILLAUD
Aymeric Mugnier

Designers
David JUHENS
Bart ZAMOJSKI

Story Line
Nicolas MEYLAENDER

PC Adaptation by RUNECRAFT LTD
Keith Jackson
Dave Lee
Scott Walsh
Karen Pinchin
Derek Ham
Kevin Saville

INFOGRAMES HEROES

VP I-Heroes
Kerri ORDERS

Production
Andy Evans
Risa Cohen
Brandon Smith
Olivier J.Robin

Lead Designer
Eric BAPTIZAT

Art Director
Nicolas POTHIER

Technical Director
Pierre CROOKS

Brand Manager
Eve Wasserman

Product Manager
Béryl Gonnard
Marion Gallavardin

Crédits:

Edition
Patrick CHOUZENOUX
Béatrice VRDOLJAK

Administrative Support
Bénédicte ALLEAUME
Fabienne FOURNET
Noële Rigot

Insurance Agent
Séraphin LAMPION

Quality Assurance Manager
Olivier Robin

Qualitative supervisor
Dominique Morel

Qualitative co-ordination
Ivan Marguin
Jean-Yves Lapasset

Debugging supervisor
Vincent Laloy
Philippe Louvet

Debugging co-ordination
Carine Mawart
Marlous Van Vliet
Emeric Dude Polin
Guillaume Gigix Lestrat

Pre-mastering
Stéphane Enteric

Testers
David Magnin
Philippe Duhem
Régis Philibert
Sabrina Brahimi
Nicolas Danière
Sandrine Bidaud
Mathias Krumins
David Erchoff-Costet
Pascal Guillen
Julie Giacobetti
Julien Guinand
Stéphane Diremszian
Eric Panda Meignier
Steve Carasco
Andrea Brasil De Castro
William Dowe
Katrin Gerling
Fred Le Dû
Margarita Sawa Lagos
Eva Sussena
Ina Wierstra

Private Jet
Laszlo Carreidas

Localisation Coordinators
Sarah BENNETT
Chrystèle DOZOUL
Maud FAVIER
Sylviane PIVOT-CHOSSAT
Nicolaï PORSCHE
Heather RIDDOCH

Project Coordination
Rebecka PERNERED
Sophie WIBAUX
Caroline FAUCHILLE
Jérôme DI TULLIO

Special effects
Abdullah

Musics and Sounds FX by
SHOOTING STAR

Cinématics by
EX MACHINA

Special Thanks to
Catherine Simon
Vincent NOIRET
Franky LAPIERRE

"A coproduction Infogrames - Moulinsart "

© HERGÉ/MOULINSART - INFOGRAMES 2001



Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	0900 370 037 (ATS 14,85/Min) Montag bis Freitag. 14.00 bis 18.00 Uhr (Nur technischer Support)	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	+32 (0)2 72 18 633 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (2,21 F/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (2,21 F/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,98 F/mn) (Du lundi au samedi de 10h-12h, 14h-20h)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (DM 2,42 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogrames.com
• Italia	-	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.it.infogrames.com
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Norge	0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2ª a 6ª, entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday		infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9,00 -14,00 / 15,30-18,30 h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag	-	support@segaklubben.pp.se
• Schweiz/Suisse	Technische: 0900-105 172 (2,50 CHF/Min) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0900-105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* *24 hours a day / 75p/min	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com