

- HERGÉ -



LES AVENTURES DE

TINTIN

SUR

PSX



TINTIN

EN

3D



INFOGRAMMES
MULTIMEDIA

Les aventures de Tintin Sur PSX

Le 1^{er} Jeu en 3D

Pregame Design

Version 3 : 07/07/1999

Pour INFOGRAMES

© Dominique SCIAMMA
52 avenue Jean Bart
95000 Cergy
Tel : 01 34 43 77 16
Email : domisciam@aol.com

Sommaire

1	LE CONCEPT	1
1.1	Enfin un jeu pour les enfants de 7 a 77 ans !.....	1
1.2	La Story Line.....	1
1.3	Le Type de jeu	1
1.4	Les Point Forts du Jeu	2
1.4.1	<i>Deux types de Game play différents !</i>	<i>2</i>
1.4.2	<i>Un Jeu « qui bouge » !</i>	<i>2</i>
1.4.3	<i>Un univers riche !</i>	<i>2</i>
1.4.4	<i>D'autres personnages jouables.....</i>	<i>2</i>
2	JOUER AVEC TINTIN	3
2.1	Gestion des Vies / Energie / Echecs.....	3
2.2	Contrôle du personnage	3
2.3	Ride.....	4
2.4	Aventure : Action de combats	4
2.5	Des animations contextuelles	4
2.6	Interaction avec l'environnement (AVENTURE)	4
2.7	Gestion des objets	5
2.8	Les Codes BD soulignent certaines situations.....	6
2.9	Commentaires « solitaires »	6
2.10	Interactions avec les autres personnages	7
2.10.1	<i>Ride.....</i>	<i>7</i>
2.10.2	<i>Explorations/Aventures</i>	<i>7</i>
2.11	Les Obstacles	8
2.12	Système de sauvegarde	9
3	LA STRUCTURE DU JEU	10
3.1	Principe de départ:.....	10
3.2	La structure du jeu :	10
3.3	Types de Missions	11
3.4	Accès aux niveaux :	12
3.5	La progression du joueur dans le jeu :	12
3.6	Schéma de l'arborescence	14

4	LE DEROULEMENT DU JEU	15
4.1	Scène d'Intro	15
4.2	Arrivée dans Moulinsart	15
4.3	Zone 1 : La salle Marine (Objet : LE FETICHE ARRUMBAYA)	16
4.4	Zone 2 : Les Chambres (Objet : LE SCEPTRE D'OTTOKAR)	19
4.5	Zone 3 : les caves (Objet : LA LICORNE)	21
4.6	Zone 4 : le Laboratoire de Tournesol (Objet : LA FUSEE)	23
4.7	Zone 5 : le Grenier (Objet : LES BIJOUX DE LA CASTAFIORE)	25
4.8	Fin du Jeu	27
4.9	Scène d'Extro	27
5	2 EXEMPLES DE NIVEAUX DEVELOPPES	28
5.1	RIDE : L'étoile mystérieuse	28
5.2	AVENTURE : L'Ile Noire	31
6	D'UN FIL ROUGE L'AUTRE	37
6.1	L'enfant et les sortilèges - 1	37
6.1.1	Scène d'intro	37
6.1.2	Scène d'extro	37
6.1.3	Intérêt	38
6.2	L'enfant et les sortilèges - 2	39
6.2.1	Scène d'intro	39
6.2.2	Intérêt	40
6.3	Exposition en l'honneur de Tintin	41
6.3.1	Intérêt	42

1 Le concept

1.1 Enfin un jeu pour les enfants de 7 à 77 ans !

Ce jeu s'adresse au public le plus large (aux enfants de 7 à 77 ans):

- 9-13 ans : (cœur de cible)
- 25 ans et + : joueurs occasionnels et Tintinophiles.

1.2 La Story Line

Compilation des meilleurs moments des aventures de Tintin (sorte de « best-of »), relié par un « fil rouge » narratif très simple.

Fil Rouge :

« Un jeune garçon joue avec son chien dans le bureau de son père. Par mégarde, il renverse une vitrine de la bibliothèque, brisant les 5 objets Tintin de la précieuse collection de son père !

L'enfant est effrayé : il ne sait comment réparer cette bêtise avant que son père ne s'en aperçoive.

Catastrophé, il voit jaillir une lumière des bandes dessinées éparpillées au sol : une voix l'invite à la rejoindre.

L'enfant n'a pas d'autres choix que de plonger dans l'univers de Tintin pour retrouver les objets et statuettes de personnages perdus. »

1.3 Le Type de jeu

Le jeu est un cocktail (60% - 40%) des composants suivants :

1. EXPLORATION/AVENTURE : recueil d'objets, résolutions de puzzle, rencontres de personnages.

- basée sur des phases « exploration de plates-formes » (aucune adresse excessive n'est requise : le joueur doit surtout faire appel à son raisonnement).
- *Le joueur manipule le « Tintin » habitué aux enquêtes et doué de perspicacité.* Devant une situation il recherche la cause des faits. Ceci est un trait de caractère qui le mène constamment à aller plus loin.

2. ACTION (DE TYPE ARCADE) :

- basée sur des phases de chemin contraint où seule l'adresse et la rapidité sont requises (Pilotage d'avions, de moto, etc.).
- *Le joueur manipule le « Tintin » vif et agile*
Tintin retrouve ici toute sa vitalité. Il reprend ses allures de cascadeur des années folles. L'action de ses débuts doit énormément au cinéma burlesque. Que ce soit quand Tintin se prend un râteau en poursuivant ses ennemis ou quand les Dupondt font de spectaculaires cabrioles en avion dignes des plus beaux jours d'Harold Lloyd à Hollywood.

L'idée est donc de créer un jeu « frais et pétillant » qui fasse découvrir aux plus jeunes le monde riche et varié, drôle et dynamique, de Tintin ; et aux plus anciens, un Tintin très actuel qui resurgit de nos mémoires, avec superbe, totalement dépoussiéré.

1.4 Les Point Forts du Jeu

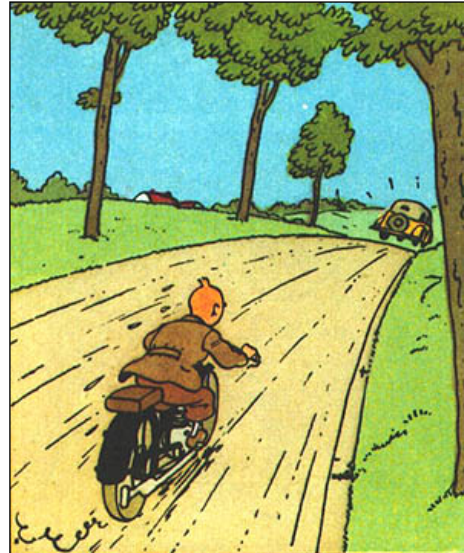
1.4.1 DEUX TYPES DE GAME PLAY DIFFERENTS !

Le joueur peut zapper entre deux types de game play différent :

EXPLORATION/AVENTURES



RIDE



1.4.2 UN JEU « QUI BOUGE » !

Le cocktail de game play proposé induit un jeu extrêmement dynamique, ou la nécessité de bouger, d'agir, de réfléchir rapidement s'impose. Le jeu n'a pas de temps mort.

Le joueur est en effet :

- soit pressé par le temps (course),
- soit soumis à la pression de ses adversaires. Il n'a pas d'autre alternative que de bouger et d'agir.

1.4.3 UN UNIVERS RICHE !

Chaque niveau nous plonge dans l'univers précis et coloré d'un album.

Entre l'Amérique des gangsters, l'Inde des maharadjahs, l'Indonésie mystérieuse, ou l'Europe des espions, et jusqu'à la lune (!), tous les décors, tous les genres d'aventures sont proposés au joueur, au travers d'un Tintin différent à chaque fois (Tintin cowboy, Tintin explorateur, Tintin Chinois, Tintin astronaute, etc...)

1.4.4 D'AUTRES PERSONNAGES JOUABLES

Dans certains niveaux, le joueur contrôle d'autre personnage de la famille de papier :

- Milou
- Le capitaine Haddock.

2 Jouer avec Tintin

2.1 Gestion des Vies / Energie / Echechs

Pour chaque niveau le joueur bénéficie de **3 vies**.

De plus, Chaque niveau est commencé avec une « jauge » d'énergie à 100%. Celle-ci est symbolisée de manière permanente à l'écran.

Chaque niveau est doté de 2 à 3 **check points**.

Suivant la nature des obstacles/adversaires et de leur « collisions » avec le joueur, un certain pourcentage d'énergie est consommé.

Si le niveau tombe à 0 :

- Si le joueur dispose encore de vies, il recommence le niveau au dernier check point atteint. Une vie lui est décomptée, et sa jauge est remise à 100%.
- Si le joueur ne dispose plus de vie, il se retrouve éjecté du niveau, qu'il peut donc recommencer, avec à nouveau un capital de 3 vies.

La réussite de certains niveaux donne droit à une vie supplémentaire utilisables dans les niveaux ultérieurs (bonus).

2.2 Contrôle du personnage

CONTROLES	<i>dans les niveaux « Exploration/aventure »</i>	<i>dans les niveaux « Ride »</i>
<i>Par défaut (joueur inactif)</i>	Animation d'attente	Tintin court, ou l'engin que pilote Tintin avance
←	Tourner à gauche	Tourner à gauche
→	Tourner à droite	Tourner à droite
↑	Avancer (marche)	(selon engin : monter)
↓	Reculer (Esquive)	(selon engin : descendre)
X	Action (voir § action)	Action (voir § action)
Δ	Utilisation objet	
O	Sauter	(avec Tintin : sauter)
□	Se baisser	

2.3 Ride

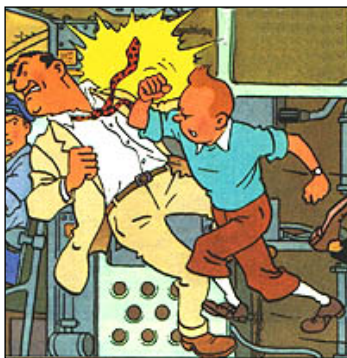
L'utilisation de la touche « action » dans les Ride a comme effet :

1. De faire pousser un « cri de guerre » à Tintin, Milou ou le Capitaine Haddock (suivant le personnage joué),
2. Ce qui a comme effet de faire s'écarter les obstacles (humains ou animaux) se trouvant sur la route).

2.4 Aventure : Action de combats

Les seules armes dont dispose Tintin sont ses poings et des bâtons.

COUP DE POING



ESQUIVE



UTILISATION D'UN BATON



Cas particulier du Bâton : Tintin peut utiliser son bâton, lorsque ce dernier a été collecté dans le niveau (icône bâton disponible à l'écran)..L'ustensile utilisé varie d'un niveau à l'autre (bâton, fusil déchargé, rouleau encreur, etc...)

2.5 Des animations contextuelles

Elles sont déclenchées automatiquement pour certaines actions spécifiques :

1. OUVRIR une porte,
2. MONTER/DESCENDRE une échelle, grimper à une corde (il suffit de se diriger vers celle-ci pour déclencher l'animation)
3. PRENDRE UN OBJET,
4. UTILISER UN OBJET,
5. DECLENCHER UN MECANISME,
6. ETC...

2.6 Interaction avec l'environnement (AVENTURE)

Les interactions possibles de base de Tintin sont :

1. PRENDRE UN OBJET :
 - il suffit à Tintin de passer sur/à proximité de l'objet pour qu'une animation contextuelle soit déclenchées.
 - L'objet s'icônifie sur l'écran : Un INVENTAIRE simple avec collecte de **4** objets maximum est donc offert, par niveau (un objet n'existe et ne sert que dans un niveau). Les touches « utiliser un objet » et d'orientations servent à choisir l'objet de son choix dans l'inventaire.
2. POUSSER UN GROS OBJET (caisse, futs, etc.).

3. DECLENCHER UN MECANISME (manette ;leviers, etc.).

- Ce dernier type d'interactions peut être conditionné à la possession d'un objet.

Suivant les situations du jeu (en RIDE comme en AVENTURE) – et en totale continuité de gameplay, c'est à dire sans que le joueur perde la main sur Tintin – celui-ci adopte des attitudes qui aide à sa caractérisation.

2.7 Gestion des objets

Les objets trouvés et présents dans l'inventaire du niveau peuvent être utilisés pour :

1. Déclencher une ouverture de porte, un mécanisme,
2. Etre donné à un personnage et déclencher une action de celui-ci,
3. Comme élément de puzzle.

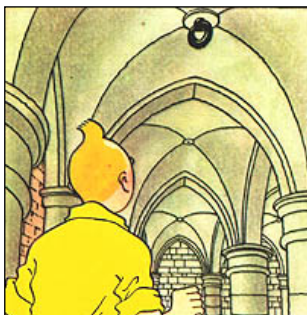
Dans ce dernier cas, les objets doivent être utilisé dans un ordre précis.

Le simple fait de les sélectionner dans le bon ordre et de les « utiliser » déclenche une animations (telle que le montage de deux objets par exemple) :

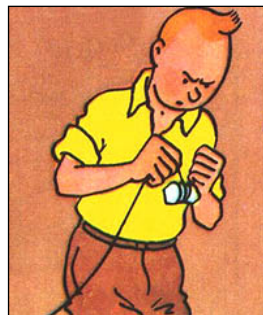
EXEMPLE : Le montage du bélier dans les caves de Moulinsart.

Lors de l'exploration de la cave, Tintin a trouvé un caillou, puis une ficelle. On suppose que le Drap est déjà sous l'anneau qu'il découvre, ainsi que la poutre.

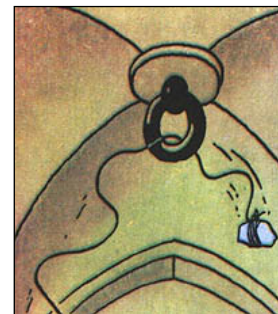
**Découverte
de l'anneau**



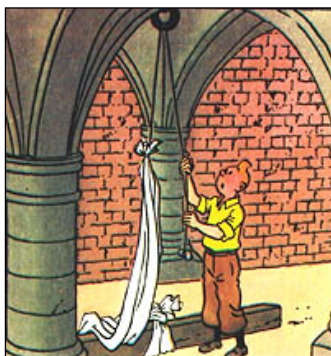
Utilisation de :
1. La pierre
2. La ficelle



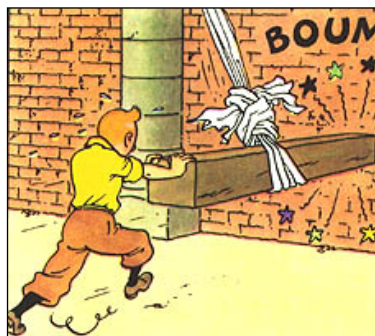
**Animation
contextuelle**



**Animation
contextuelle**



**Action
Tintin pousse l'objet**



**Animation
contextuelle**



2.8 Les Codes BD soulignent certaines situations

En réaction à certaines situations de jeu (en RIDE comme en EXPLORATION/AVENTURE), Tintin adopte des attitudes caractéristiques (sans que le joueur ne perde la main). Ces caractérisations sont issues des codes de la BD y compris les effets graphiques du type GOUTTELETTES, POINT D'INTERROGATIONS, 36 CHANDELLES, etc...).

SAUT DE JOIE



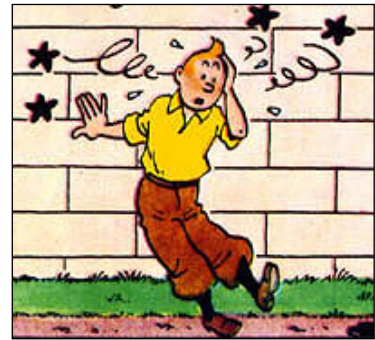
Réussite, découverte d'un objet recherché, etc

SURSAUT DE FRAYEUR



Surprise, chute d'un objet, entrée d'un « méchant »

CHOC



Coup, donné ou non par un adversaire, ou une chute

SURPRISE



Découverte, entrée dans un lieu inattendu

36 CHANDELLES



Après une chute

PETITES ETOILES



Chute d'objets, choc, ...

2.9 Commentaires « solitaires »

Afin de caractériser encore plus, Tintin peut commenter la situation/action en cours.

- Face à un problème,
- Quand il découvre un objet ou indice,
- En cas d'attente.

il ne s'agit pas de monologues, mais de lui faire dire quelques mots qui vont permettre d'illustrer la situation. Une gestion « intelligente » des dialogues permet de ne pas générer de répétitions fastidieuses.

2.10 Interactions avec les autres personnages

2.10.1 RIDE

Dans les rides, les personnages sont traités comme des obstacles.

2.10.2 EXPLORATIONS/AVENTURES

1. LES INDICATEURS :

- Nature : Ce sont des donneurs d'indices (objets ou informations)
- Comportements : Associés à une zone donnée. Ils peuvent être abordés par Tintin.
- Interaction : Dialogues et animations contextuelles sont déclenchées en se rapprochant du personnage.



2. LES PERSONNAGES QUI FONT OBSTRUCTIONS :

- Nature : Ils bloquent un passage de manière passives. (directement => ils bloquent une porte, ou indirectement => ils sont les seuls à pouvoir manœuvrer un levier)
- Comportements : ils restent dans une zone donnée dans laquelle ils déambulent.. Ils ne se lancent jamais à la poursuite du joueur.
- Interaction : Il faut détourner leur attention du lieu dont ils ont la garde, ou motiver leur action (don d'objets) .



3. LES ENNEMIS « SIMPLES » (ANIMAUX OU HUMAINS):

- Nature : Ils gênent le joueur dans sa progression.
- Comportements : Fixes dans le décor (parfois même non visibles), Ils jettent sur Tintin des projectiles (Pierres, Noix de coco).
- Neutralisation : Il faut éviter les projectiles



4. LES GRANDS MECHANTS :

- Nature : Ce sont les Boss de certains niveaux. Ils correspondent aux grands méchants de la SERIES (DR MULLER, LE FAKIR, MAXIME LOISEAUX, ...). Ce sont des attaquants, toujours destinés à combattre le joueur.
- Comportements : Ils cherchent systématiquement le contact dans une zone donnée. Ils se battent avec leur poings, ou bâtons.
- Neutralisation : Il faut combattre, se cacher, ou fuir

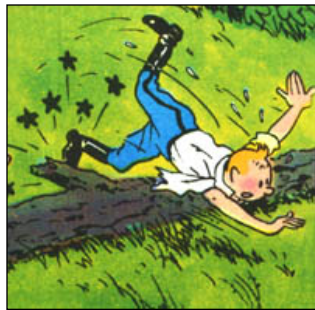


2.11 Les Obstacles

1. TROUS (On tombe dans le vide) :



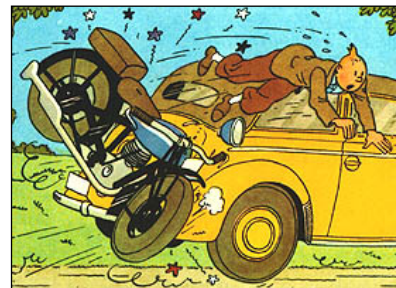
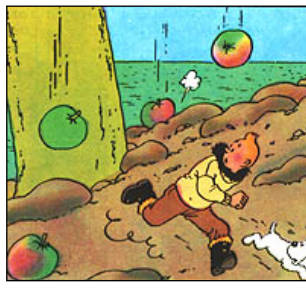
2. ESPACES DANGEREUX A FRANCHIR (on s'y brûle, s'y mouille, on y trébuche),



3. OBJETS FIXES (murets, étagères, caisses,) :



4. OBJETS MOBILES/CHANGEANT (voitures, animaux, objets) :



2.12 Système de sauvegarde

Le mécanisme de sauvegarde ne peut être déclenché que dans Moulinsart, i.e. hors des niveaux.

Les informations sauvegardées sont schématiquement :

- Le nombre et l'identité des niveaux effectués
- Le nombre de vies disponibles

3 La structure du jeu

3.1 Principe de départ:

Le Château de Moulinsart est l'interface centrale du jeu, **une exposition de tableaux y a lieu** métaphore du carrefour de toutes les aventures.

Le Château est désert : seul Nestor est présent, pour donner éventuellement au joueur les indices nécessaires pour accéder aux premiers niveaux de jeu ?.

De plus Moulinsart, et son parc servent de « Training Room » au joueur, qui pourra prendre en main son personnage sans stress.

Ce lieu est neutre : pas de situation dramatique forte ; seuls y apparaissent les personnages familiers de Tintin, tel Haddock, Tournesol, la Castafiore et les Dupondt...

A la fois aide ponctuelle du joueur et médiateur d'un des monde du jeu, ces personnages familiers donneront à Moulinsart son atmosphère : si l'ambiance est étrange (apparitions fugitives de Haddock ou Tournesol, colérique pour l'un, ou perdu dans ses pensées pour l'autre, entrant par une porte pour disparaître par une autre, avec des propos inquiétants ou saugrenus...), le joueur se sentira poussé de l'avant, obligé d'en savoir plus...

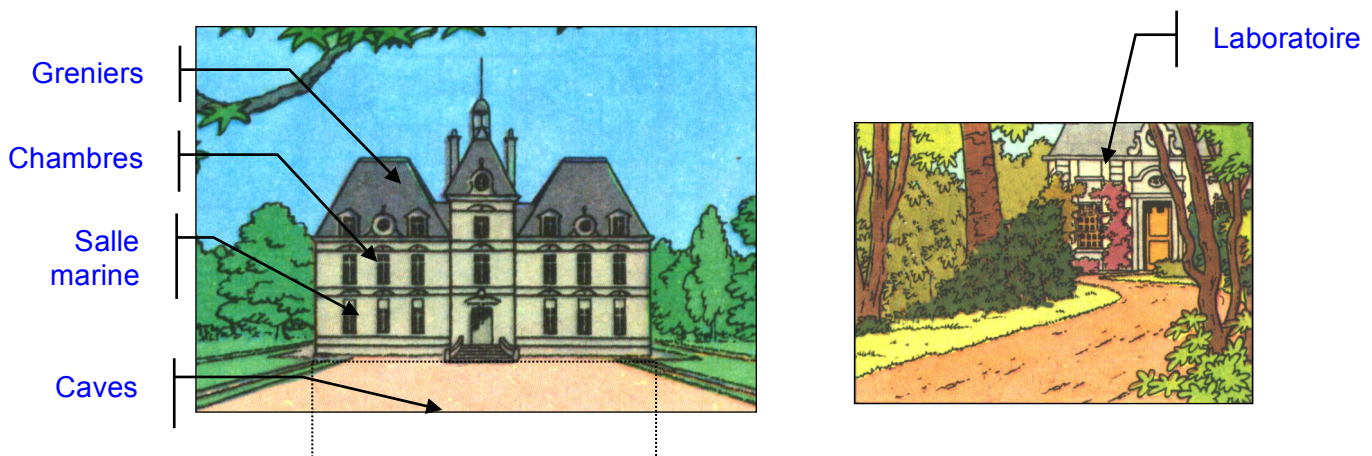
3.2 La structure du jeu :

Dans un premier temps, toutes les pièces ou recoins du Château ne sont pas accessibles.

Le Château se décompose en gros en 5 zones distinctes :

1. les salons du rez-de-chaussée (Salle marine)
2. les chambres (ou pièces), à l'étage
3. le grenier
4. les caves
5. les dépendances dans le parc (atelier-laboratoire de Tournesol)

Ces zones correspondent aux grands corps du château et sont réparties de la manière suivante :



Au départ, la seule zone librement accessible par le joueur est « la salle marine ».

Dans chacune de ces zones sont disséminés 5 Tableaux représentant chacun un niveau du jeu.

Le jeu comporte donc 25 niveaux, issus de presque tous les albums de la série (« Tintin au pays des Soviets » compris).

De plus, l'ordre des niveaux dans le jeu respecte en gros la chronologie des albums.

3.3 Types de Missions

Dans le jeu, il existe 4 types de missions, correspondant à 4 types de tableaux :

N°	Type de de MISSION	TYPE DE JEU	TABLEAU qui représente
1	ARRIVER A BON PORT : Tintin est poussé de l'avant (aux commandes d'un véhicule) et doit éviter les obstacles.	RIDE	UNE COURSE
2	ATTEINDRE UN ENDROIT SPECIFIQUE, précisé dans le tableau associé au niveau. • La fusée Lunaire (« On a marché sur la Lune ») • La Licorne engloutie (« le Trésor de Rackham le rouge ») • Etc.	RIDE, AVENTURE	UN LIEU
3	LIBERER UN PERSONNAGE (niveau de type « Exploration/aventure ») avec l'aide éventuelle d'autres personnages (indices). • Abdallah (« l'Or Noir ») • Tournesol (« L'affaire Tournesol », « Vol 714 pour Sydney ») • Le capitaine Haddock (« le Crabe aux Pincés d'Or ») • Etc...	AVENTURE	UN PERSONNAGE
4	RETROUVER L'OBJET figurant sur le tableau (niveau ride ou aventure dans tableau de fin de monde) : Un boîte de « Crabe aux pincés d'or » Des « cigares du Pharaon » Le « Sceptre d'Ottokar », Etc...	RIDE, AVENTURE	UN OBJET

L'entrée du joueur dans le niveau, déclenche l'apparition d'un écran de *loading*, qui rappelle explicitement l'identité du personnage, la nature du lieu ou de l'objet à libérer/rechercher.

3.4 Accès aux niveaux :

Les « Tableaux » exposés dans le Château sont autant de « Portes » donnant accès aux niveaux du jeu.

Ces « Portes » sont toutes sur le même modèle, facilement identifiable : Il s'agit de très grand tableaux encadrés et accrochés aux murs. Il sont construits autour d'une vignette, issue des albums, et représentatives à la fois du contenu du niveau et de son type (Ride ou exploration)

En s'approchant d'un objet, le joueur déclenche l'ouverture d'un niveau. Lorsque Tintin s'approche de l'un d'eux, un effet visuel déforme l'image sur tout l'écran et Tintin se retrouve projeté dans l'une de ses aventures !

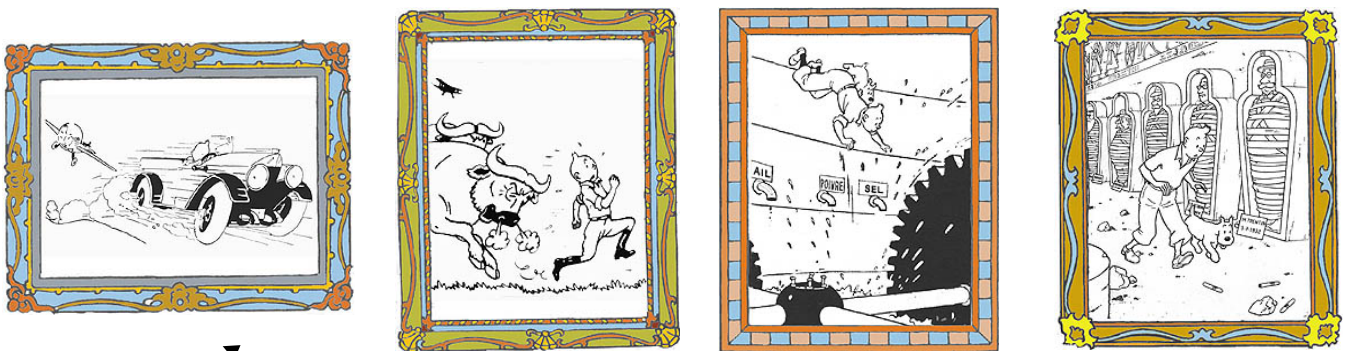
Une fois qu'il a « sauté » dans le niveau, le joueur passe de Moulinsart à l'univers de ce niveau. Il est immédiatement mis en situation. Il ne sait pas, avant d'entrer dans le niveau, s'il s'agit d'un ride, ou d'une phase exploratoire. Cet élément de surprise fait partie des petits plaisirs du game play. Même si la nature de l'illustration peut lui indiquer s'il s'agit d'un ride ou d'une phase d'aventure.

3.5 La progression du joueur dans le jeu :

Chaque zone comprend 5 tableaux (en fait 4 + 1), à la manière des 2^{ème} et 3^{ème} de couverture des albums :

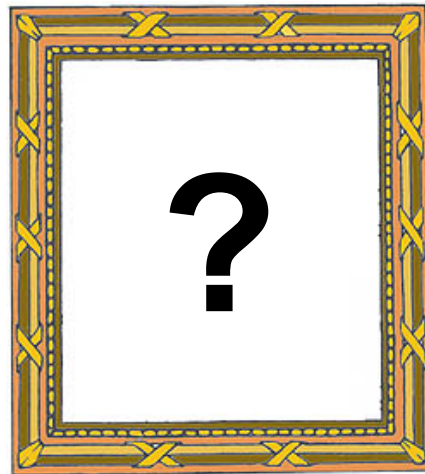
- Quatre tableaux « standards »
- Un Grand tableau

1. **Les tableaux « standards »** représentent des scènes en noir et blanc (dessin au trait, sans mise en couleur). Ce code (absence de couleur) indique au joueur que le niveau reste à faire. Les niveaux standard d'une zone peuvent être parcours dans n'importe quel ordre



Niveaux
« standards »

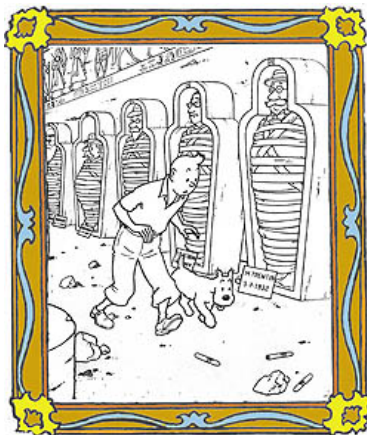
2. Le cinquième tableau est **un grand tableau** : il ne contient quant à lui aucun dessin. Il est immaculé. Le niveau bonus doit être parcouru en dernier. Ce tableau correspond au niveau Bonus – niveau de fin de monde (ou zone)– qui n'est accessible que si les 4 autres niveaux ont été parcourus avec succès. C'est dans ce niveau que le joueur devra récupérer un des objets de sa quête.



Niveau Bonus
« Mystère »

3. L'atteinte de l'objectif du niveau, fait automatiquement revenir le joueur dans la zone auquel il appartient dans Moulinsart (ellipse de fin de niveau).
4. Lorsque le niveau a été parcouru avec succès, le tableau correspondant est alors en couleurs :

Avant le parcours

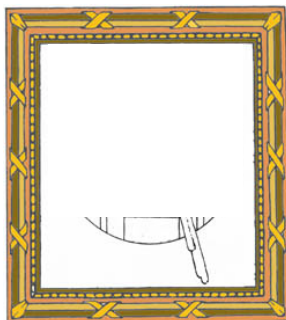


Après le parcours

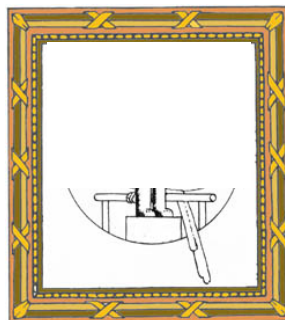


5. L'autre effet de la réussite d'un niveau standard est de rendre visible $\frac{1}{4}$ du tableau Bonus (le tableau mystère). Ce n'est que quand l'ensemble des niveaux « standards » d'un monde auront été parcourus que le tableau bonus sera entièrement dessiné, lui aussi en noir et blanc, et qu'il pourra donc être parcouru.

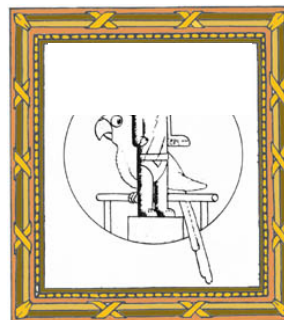
Après Niveau 1



Après Niveau 2



Après Niveau 3



Après Niveau 4



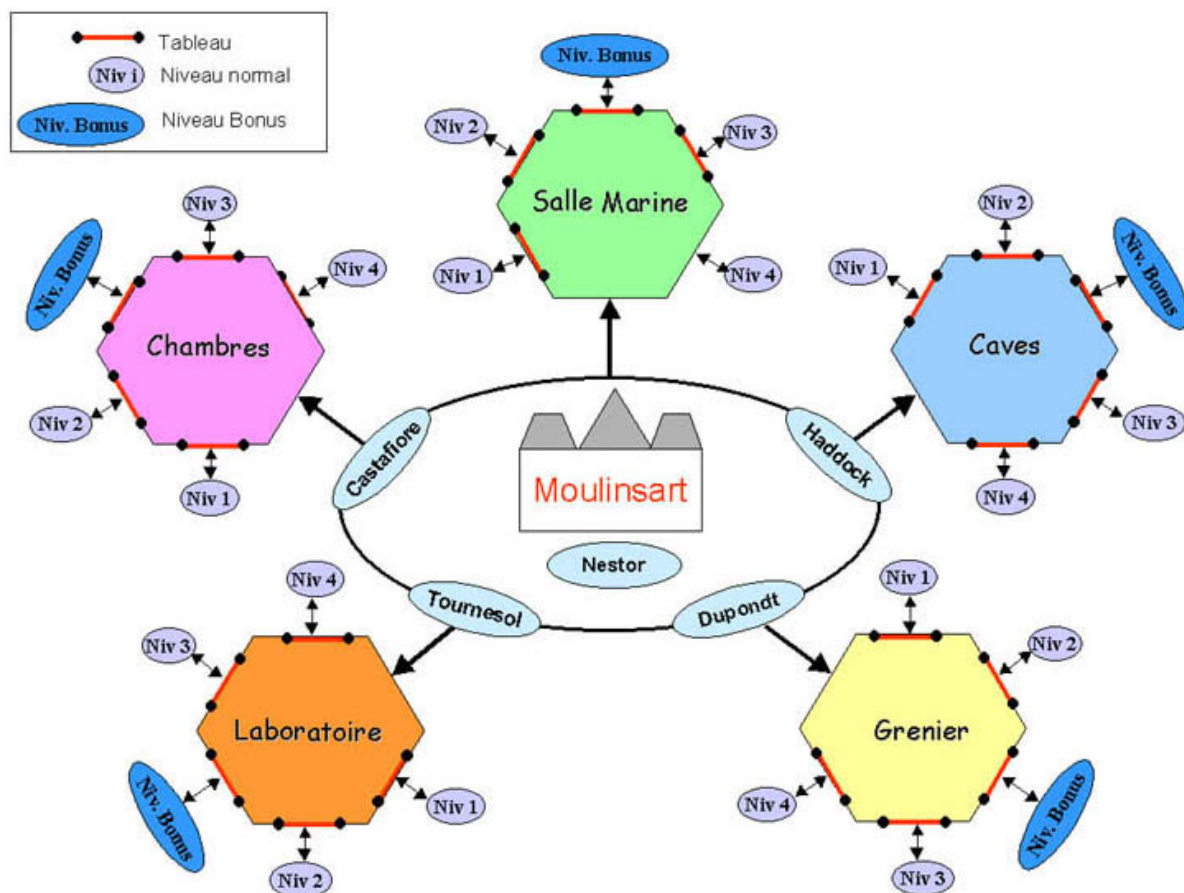
6. Une fois entièrement dessiné, le niveau bonus peut donc être lui aussi parcouru. En fin de parcours, il se retrouve lui aussi en couleurs :



7. Dès qu'une zone est terminée (niveau bonus « exécuté »), un personnage familier fait irruption dans la pièce et conduit Tintin dans la zone suivante.

LE JEU EST DONC CONSTITUE DE 5 ETAPES SUCCESSIVES, ELLES MEME DIVISEE EN 5 NIVEAUX, DONT LES 4 PREMIERS PEUVENT ETRE FAIT N'IMPORTE QUEL ORDRE.

3.6 Schéma de l'arborescence



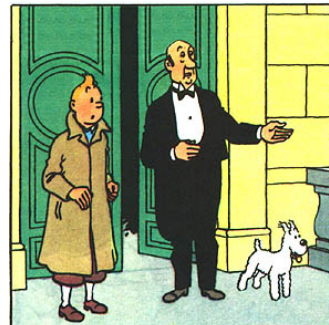
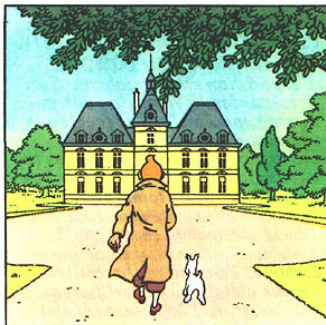
4 Le Déroulement du Jeu

4.1 Scène d'Intro

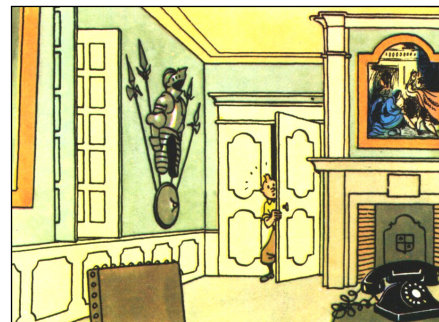
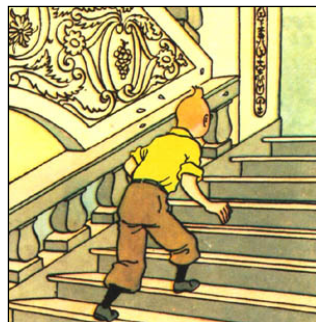
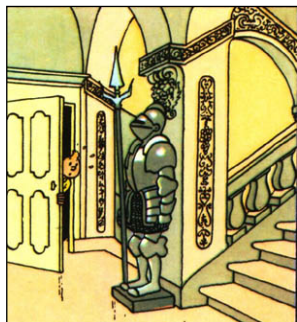
« Dans une grande maison, un jeune garçon joue avec son chien.
Au cours de cette partie de cache-cache, le chien pénètre dans une pièce pour s'y cacher. Sur la point des pieds, le jeune garçon y pénètre à son tour.
Cette pièce est une bibliothèque remplie d'objets à la gloire de Tintin : statuettes, figurines, et autres objets tous en relation avec telle ou telle aventure de Tintin. C'est l'ancre de Papa qui a une légère tendance à se prendre pour notre reporter !
En débusquant son chien, le petit garçon - et son compagnon - provoquent une catastrophe : les étagères s'écroulent, les objets sont brisés !
Effondré, l'enfant ne sait que faire. Comment remplacer ces objets ? Et où les trouver ?
Des albums de Tintin, éparpillés et ouverts sur le sol, semblent alors animés d'une vie propre : les pages tournent seules comme si elles étaient poussées par un souffle venu de nulle part, et une étrange lumière en sort. Une voix lointaine (celle du Capitaine Haddock) l'invite à le rejoindre.
Incrédule et émerveillé à la fois, l'enfant saute à pieds joints dans la BD – suivi par son chien ...
.... Et se retrouve en Tintin dans un Moulinsart désert, son fidèle Milou à ses côtés ! »

4.2 Arrivée dans Moulinsart

1. Le joueur arrive dans un MOULINSART désert, ou seul NESTOR est présent. Celui-ci sert de guide au premier pas du joueur. Il explique à Tintin la logique du parcours (5 zones pour 5 objets, 5 tableaux par zones).



2. Le joueur peut explorer librement le château et ses dépendances,



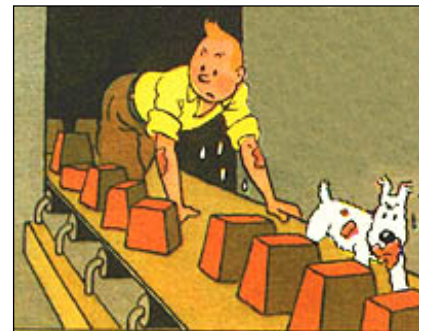
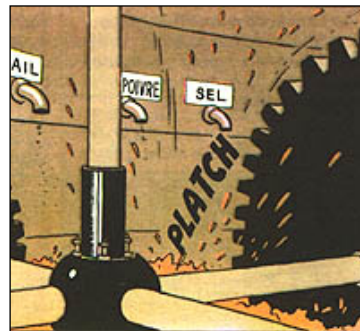
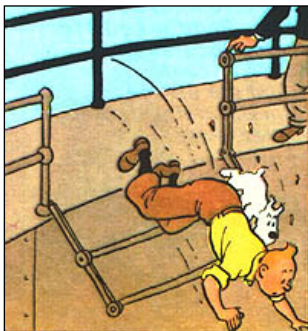
4.3 Zone 1 : La salle Marine (Objet : LE FETICHE ARRUMBAYA)



1. SORTIR INDEMNÉ DE L'USINE DE CORNED BEEF (Ride)

(cf. « TINTIN EN AMERIQUE » pages 53 et 54) :

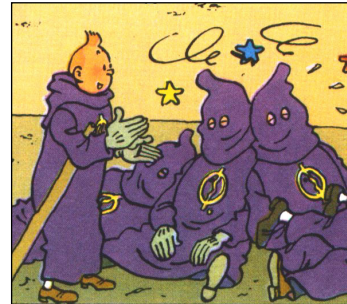
Tintin a été poussé dans la cuve à fabriquer du Corned Beef. Il va devoir trouver la sortie tout en évitant les mécanismes divers destinés à transformer les vaches en pâté (Hachoir, roue dentée, pistons, mixeur, attendrisseur). Il est gêné par les vaches.



2. ANEANTIR LA BANDE DE CAGOULES COMPLÈTES (EXPLORATION)

(CF. « LES CIGARES DU PHARAON » pages 53 à 56) :

Dans, autour et sous le palais du maharajah de Rawajpoutalah, Tintin, doit découvrir le lieu de réunion de la bande de cagoulés Passages secrets, labyrinthe, constituent l'univers d'un niveau peuplé d'animaux dangereux (chauves-souris et serpents), d'ennemis cagoulés, et d'un boss (le Fakir).



3. SORTIR DE L'ASILE DE FOUS DE RAWAJPOUTALAH (RIDE) :

(CF. « LES CIGARES DU PHARAON » PAGE 45 A 46) :

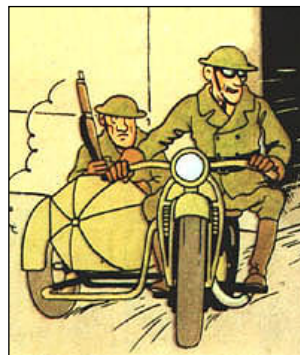
Emprisonné dans une cellule de l'asile de fous, Tintin doit d'abord s'échapper de la cellule puis s'évader de l'asile. Poursuivi par les gardiens, il est gêné dans sa course par les fous qui sont autant d'obstacles fantaisistes.



4. REJOINDRE LA ZONE INTERNATIONALE DE SHANGAÏ EN VELO (RIDE)

(CF. « LE LOTUS BLEU » PAGES 31 A 32) :

Tintin doit absolument pénétrer dans la partie internationale de SHANGAÏ. Des soldats lui en interdisent l'accès. Juché sur son vélo, poursuivi par des soldats en side-car, Tintin doit éviter les pièges de la route tout en cherchant la faille de la frontière entre la partie chinoise et internationale de la ville.



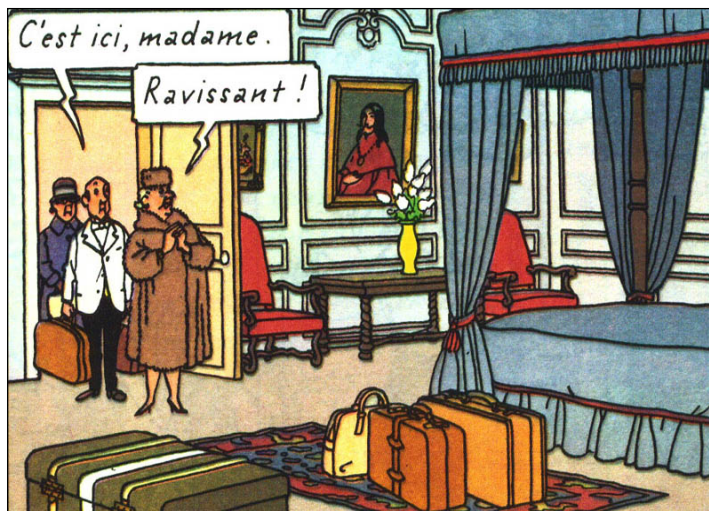
5. RETROUVER LE FETICHE ARRUMBAYA

(cf. « L'OREILLE CASSEE » page)

**PERSONNAGE DE FIN :
LE CAPITAINE HADDOCK**



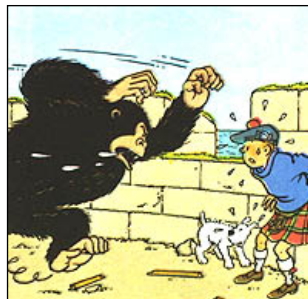
4.4 Zone 2 : Les Chambres (Objet : LE SCEPTRE D'OTTOKAR)



1. TROUVER LE REPERE DES FAUX-MONNAYEURS (EXPLORATION) :

(cf. « L'ILE NOIRE » pages 43 à 57) :

Sur l'île Noire, Tintin doit découvrir le lieu de fabrication des faux billets, caché au sein du château. Il doit pénétrer dans le château, ne pas s'y perdre, ouvrir les bonnes portes, découvrir les passages secrets, tout en affrontant le gang des faux-monnayeurs et le gorille RANKO (boss).



2. RAMENER LE SCEPTRE D'OTTOKAR (EXPLORATION) :

(cf. « LE SCEPTRE D'OTTOKAR » pages 46 à 48 et 50 à 52) :

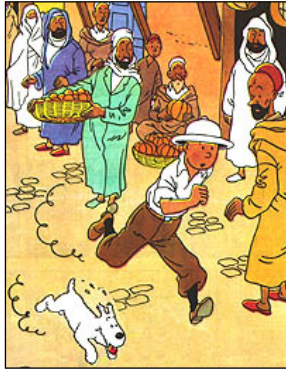
Tintin doit rattraper les comploteurs Bordure qui ont pris possession du sceptre d'Ottokar. Dans la forêt Syldave, puis dans les chemins escarpés de Montagne, Tintin doit affronter obstacles naturels et ennemi réels et déterminés.



3. RAMENER UNE BOITE DE CRABE (EXPLORATION) :

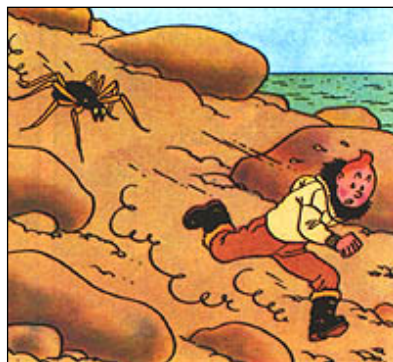
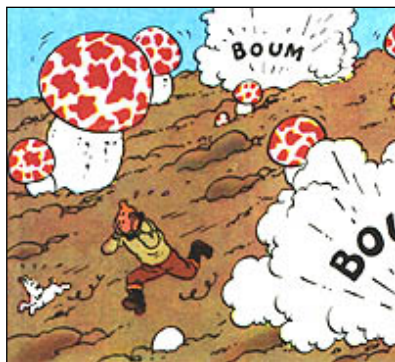
« CF. LE CRABE AUX PINCES D'OR » :

Dans le dédale des ruelles de BAGGHAR (sud-Maroc), Tintin doit trouver le repaire des trafiquants, avec l'aide des DUPONTD. Il libère au passage le CAPITAINE HADDOCK, prisonnier de la bande.

**4. PLANTER UN DRAPEAU AU SOMMET DE L'AEROLITHE (RIDE)**

(CF. « L'ETOILE MYSTERIEUSE » pages 50 à 59) :

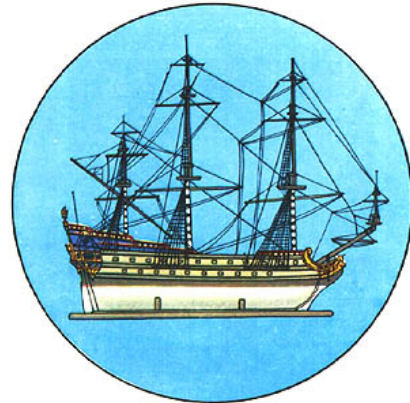
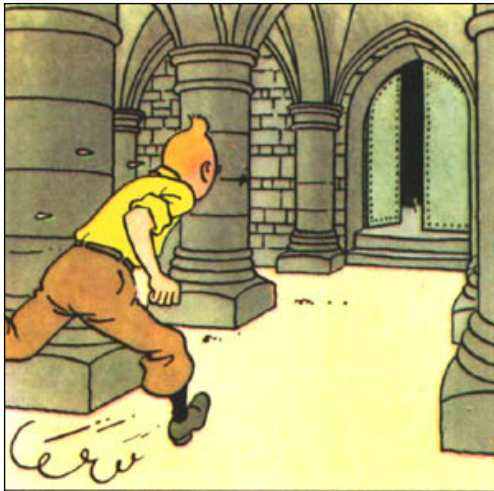
Tintin doit aller planter un drapeau au sommet de l'aérolithe. Il doit à la fois lutter contre les insectes et les végétaux monstrueux engendrés par l'aérolithe, tout en en subissant tremblement de terre (crevasses) et montée des eaux.



5.

**PERSONNAGE DE FIN :
LES DUPONTD**

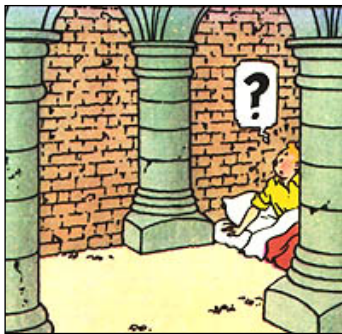
4.5 Zone 3 : les caves (Objet : LA LICORNE)



1. S'EVADER DES SOUTERRAINS DE MOULINSART (**EXPLORATION**) :

cf. « Le Secret de la Licorne » pages 36 à 44) :

Enfermé dans les caves de Moulinsart, Tintin doit trouver le moyen de s'en échapper. Après avoir construit un bélier (puzzle) et défoncé un mur, il est poursuivi par les FRERES LOISEAUX et leurs sbires, ainsi que de leur molosse dans les galeries de la cave encombrées du bric-à-brac des antiquaires.



2. RETROUVER LA LICORNE EN SOUS-MARIN – (**RIDE**)

(cf. « LE TRESOR DE RACKHAM LE ROUGE » pages 33 à 37) :

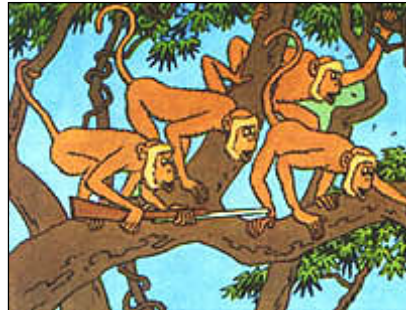
A bord du sous-marin requin du professeur Tournesol, Tintin doit retrouver l'épave de la Licorne. Il doit se méfier des bancs de poissons, des algues, des méduses et autres poulpe, et surtout des requins.



3. RAMENER LA STATUE-FETICHE DU CHEVALIER DE HADOQUE (EXPLORATION)

(cf. « LE TRESOR DE RACKHAM LE ROUGE » pages 26 à 31) :

Avec l'aide du Capitaine Haddock, Tintin doit affronter les dangers naturels de la jungle (tronc d'arbres, lianes, rivières) et autres grands et petits obstacles, ainsi que des animaux facétieux (singes, perroquets) pour retrouver la statue en bois du chevalier.



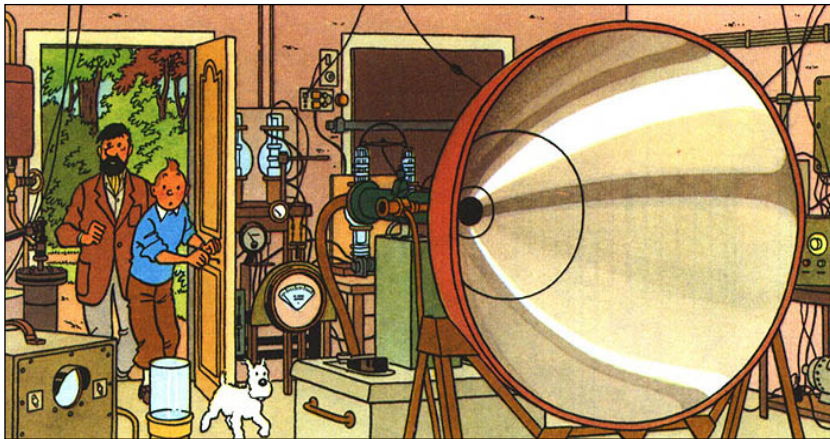
4.

5.

**PERSONNAGE DE FIN :
TOURNESOL**



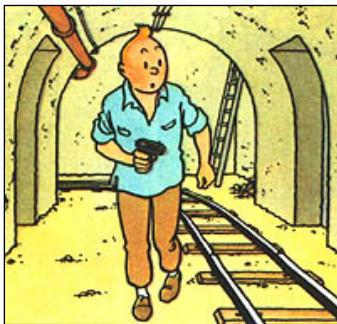
4.6 Zone 4 : le Laboratoire de Tournesol (Objet : LA FUSEE)



1. LIBERATION D'ABDALLAH (EXPLORATION) :

(cf. « L'OR NOIR » pages 46 à 54) :

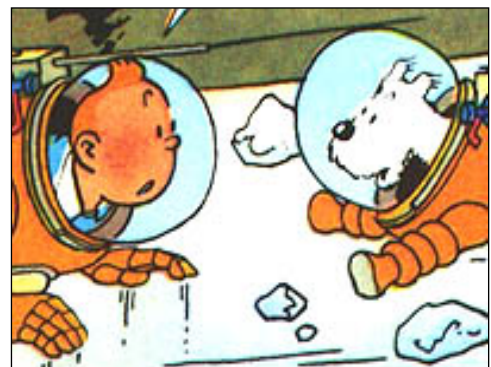
ABDALLAH est prisonnier du DR MULLER, dans un Bunker. Tintin doit le libérer tout en se déjouant des gardes et en mettant hors d'état de nuire le DR MULLER (Boss).



2. RETROUVER MILOU SUR LA LUNE (EXPLORATION)

(cf. « ON A MARCHÉ SUR LA LUNE » page 35 à 38) :

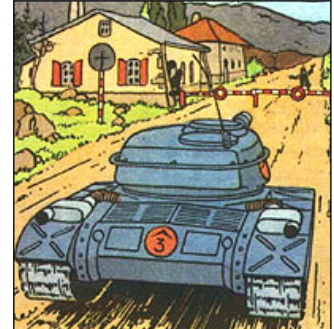
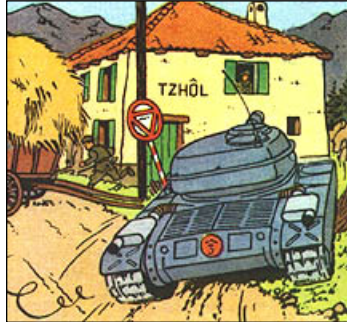
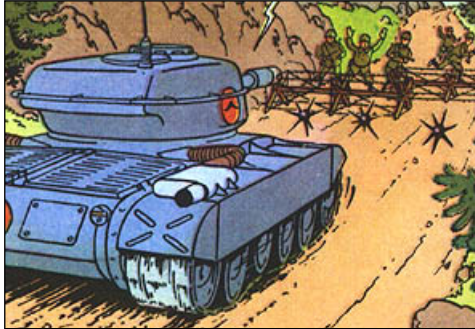
Milou est tombé dans un gouffre lunaire. Tintin doit partir à sa recherche, le trouver et revenir à la surface. Surface glacée, stalactites et stalagmites, crevasses et gouffres, sans parler de l'apesanteur sont les obstacles principaux .



3. REJOINDRE LA SYLDAVIE EN CHAR D'ASSAUT (RIDE) :

(cf. « L'AFFAIRE TOURNESOL » page 35 à 38) :

Aux commandes d'un char d'assaut, Tintin doit atteindre la frontière de la Syldavie. Il rencontre une forte résistance : barrages de barbelés, canons, mines, camions en travers de la route, botte de foin, qu'il doit éviter.



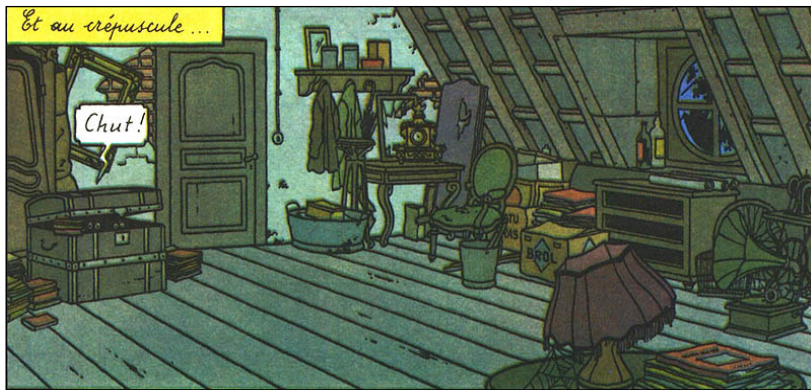
4.

5.

**PERSONNAGE DE FIN :
LA CASTAFIORE**



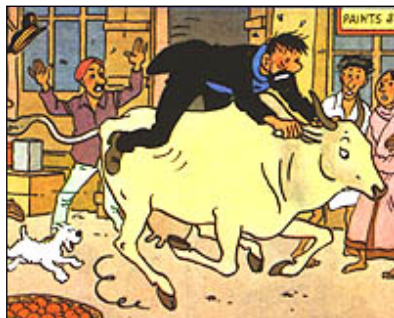
4.7 Zone 5 : le Grenier (Objet : LES BIJOUX DE LA CASTAFIORE)



1. RIDE DU CAPITAINE HADDOCK JUCHE SUR LA VACHE SACREE (RIDE AVEC CAPITAINE HADDOCK JOUABLE)

(cf. « TINTIN AU TIBET » PAGE 7 ET 8) :

Dans les rues de New-Dehli, le capitaine Haddock doit arrivé indemne à bon port (un taxi) juché sur une vache sacrée. Il doit éviter les obstacles (vaches, étals de fruits, agents de la circulation).



2. RETROUVER LE PROFESSEUR TOURNESOL DANS LES SOUTERRAINS DU TEMPLE EXTRATERRESTRE (EXPLORATION) :

(cf. « VOL 714 POUR SYDNEY » pages 55 et 56) :

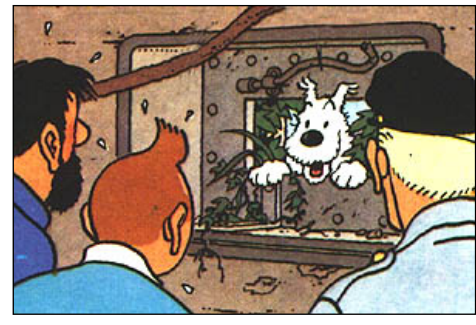
Tintin part à la recherche du Professeur Tournesol qui s'est égaré dans les souterrains. Il doit y affronter de grands dangers : lave en fusion, chutes de roc, stalactites qui tombe du plafond, stalagmites qui s'écroulent. De la fumée, même a envahi un passage incontournable ; Tintin sera aidé par Mik EZDANITTOF qui l'aidera à s'orienter par « télépathie » (rien de compliqué vous verrez !).



3. **LIBERER TINTIN (MISSION EXPLORATION POUR MILOU) (EXPLORATION)**

(cf. « VOL 714 POUR SYDNEY » pages 25 et 26)

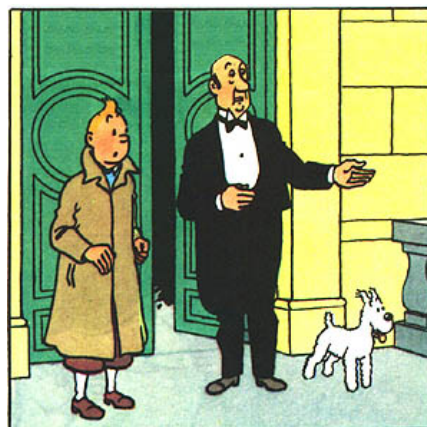
Milou doit chercher, dans la jungle le Bunker dans lequel Tintin est prisonnier, et doit y pénétrer en malgré la présence de garde. Outre les gardes, il doit aussi se protéger d'animaux dangereux.



4.

5.

**PERSONNAGE DE FIN :
NESTOR**



4.8 Fin du Jeu

Le jeu est terminé une fois que :

- tous les niveaux ont été joués,
- i.e. tous les tableaux sont en couleur,
- i.e. tous les objets ont donc été retrouvés.

L'atteinte de tous les objectifs va donner lieu à deux « movies » :

1. Une scène en « real time movie » : qui réunira l'ensemble des personnages clés présents à Moulinsart pendant le jeu. Tous ensemble, autour de Tintin, ils fêteront la réussite de ce dernier, et donc du joueur lui-même.
2. Une scène d'extro : Véritable scène cinématique (rendering), cette scène d'extro, va évidemment répondre à la scène d'intro, et donc revenir à l'univers du petit garçon du départ. Il a réussi sa mission.

4.9 Scène d'Extro

Retour de l'enfant dans la bibliothèque. Ce retour est exactement l'inverse de son plongeon du début dans l'univers de Tintin. Les mêmes effets sont utilisés mais à l'envers. Il a les bras chargés des 5 objets de sa quête.

Dès son arrivée, les bibliothèques et vitrines qui étaient tombées se relèvent, et reprennent leur place – comme dans un film à l'envers. Le chien aboient à ces phénomènes.

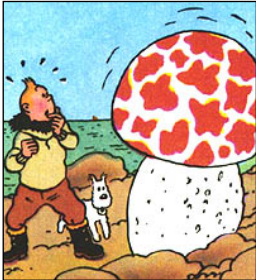
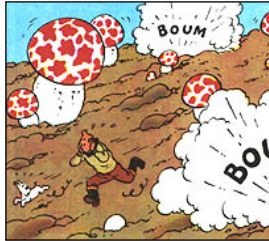
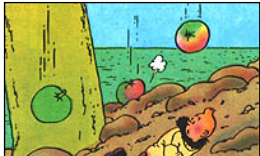
Les objets quittent les bras du garçon, et vont se positionner tout seuls, en flottant dans les airs, à leur place d'origine.

A cet instant précis, rentre le père du garçon, dont on ne verra cependant pas la tête.

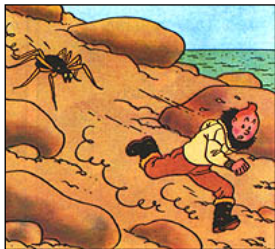
- « Tiens, mon chéri, qu'est-ce que tu fais ici ?
- Euh ... Rien, je venais chercher Totor qui s'y était caché ... Hé hé ...
- Tout va bien ? Tu as l'air un peu ... bizarre ?....
- Non , non... Tout va bien ..., » *Dit l'enfant en tentant de remettre discrètement en place une houppette rebelle (que l'enfant n'avait pas au départ), qui le reste définitivement (rebelle).*

5 2 Exemples de Niveaux développés

5.1 RIDE : L'étoile mystérieuse

N°	Obstacles	images	Effet	Action
1	CREVASSES		Chute rédhibitoires (mise de la jauge d'énergie à 0)	Sauter au dessus
2	CHAMPIGNONS QUI GROSSISSENT		Les cham	- Eviter, - sauter dessus, peuvent servir de tremplins pour aller plus vite, plus loin
3	CHAMPIGNONS QUI EXPLOSENT		- Si L'explosion a lieu tout près de Tintin, celui-ci est soufflé - Perte d'énergie	- Eviter - Sauter dessus avant explosion
4	POMMES QUI TOMBENT		Les pommes tombent du ciel	Eviter

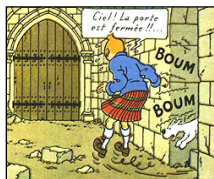
N°	Obstacles	images	Effet	Action
5	ARBRES QUI POUSSENT		• Poussent rapidement en travers du chemin de Tintin, • Si choc, perte d'énergie (dépend du degrés de pousse ?)	• Evitement
6	PIERRE QUI ROULENT		• Roulent (en provenance de la pente , droite ou gauche) en travers du chemin de Tintin	• évitement
6	TRONC D'ARBRES RENVERSE		• Fait trébucher • Perte d'énergie	• Sauter au dessus
7	GROS PAPILLONS JAUNES		• Volent vers Tintin • Si touché, <u>petite</u> perte d'énergie	• Evitement • Coup avec drapeau • Cri de guerre (papillons s'écartent)

N°	Obstacles	images	Effet	Action
8	GROS PAPILLONS BLEU		• Volent vers Tintin • Si touché, <u>grosse</u> perte d'énergie	• Coup avec drapeau • Cri de guerre inopérant
9	TRONCS D'ARBRES QUI TOMBENT		• Les troncs tombent en travers du chemin • Grosse perte d'énergie si ils tombent sur la tête de Tintin • Petite perte d'énergie si Tintin y trébuche	• Eviter • Voire sauter au dessus
10	PETITE ARAIGNEE		• Elles apparaissent sur le chemin, plus ou moins nombreuses à la fois • Elles piquent et font perdre de l'énergie.	• Eviter • Sauter dessus
11	TRES GROSSE ARAIGNEE		• Elle te poursuit • Elle t'attrape, t'es mort !!!	• La fuite !!! (ride de face)

5.2 AVENTURE : L'Ile Noire

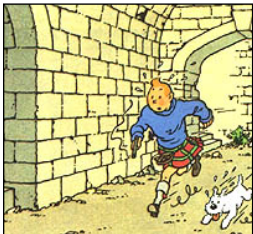
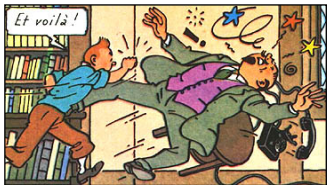
SUR L'ILE, AUX ALENTOURS DU CHATEAU				
N°	Objectif	images	Obstacles	Action
1	DECOUVRIR L'ENTREE DU CHATEAU	  	- Rochers - Fossés - Canaux	- Tintin doit trouver un chemin jusqu'à la porte : - Grimper sur les rochers - Sauter de rochers en rochers - Sauter au dessus des canaux - TROUVER LE BATON

EXPLORER LE CHATEAU				
N°	Objectif	images	Obstacles	Action
2	EXPLORER LE CHATEAU,	  	• Portes fermées • Chemin de rondes apparemment inaccessibles	• Trouver les clés des portes • Grimper et sauter pour accéder aux chemins de rondes

EXPLORER LE CHATEAU (SUITE)				
N°	Objectif	images	Obstacles	Action
3	ECHAPPER A RANKO	    	- Le châteua est habité par le gorille RANKO - Celui-ci jette tout ce qui lui tombe sous la main à la tête de Tintin. - Tintin ne peut plus sortir du château, car la porte en est maintenant fermée. - Tintin s'aperçoit que RANKO lui jette des pierres de plus en plus lourdes. - Tintin se place devant la porte, qui est fracassée par une de ces pierres ce qui lui permet de fuir à l'extérieur du château	Fuir et éviter

EXPLORER LE CHATEAU (SUITE)				
N°	Objectif	images	Obstacles	Action
4	PENETRER DANS LE CHATEAU PAR UNE AUTRE ENTREE	   	• Tintin découvre l'entrée d'une galerie, dans une petite crique. • Une fois qu'il y est entré, Il n'y a pas plus moyen d'en sortir, car RANKO s'est placé l'entrée de la galerie, qui est trop petite pour elle, mais dans laquelle il peut passer son bras. • Il ne peut que suivre la galerie • Ce qui l'amène à l'entrée secrète des caves du château.	• Grimper sur les rochers • Sauter de rochers en rochers

				
DANS LES CAVES DU CHATEAU				
N°	Objectif	images	Obstacles	Action

5	METTRE HORS D'ETAT DE NUIRE LA BANDE MALFAITEUR (ET EN PARTICULIER LE BOSS)	   	• La bande faux-monnayeurs	• Actions de combats • Corps à corps avec le DR MULLER (BOSS)
---	---	---	--	---

6 D'un Fil Rouge l'Autre

Pour notre jeu Tintin en 3D, tel que décrit dans ce document, plusieurs fils rouges sont possibles sans remettre en cause ni sa structure, ni son déroulement.

Le présent chapitre en propose 3, dont celui intégré au précédent chapitre, en essayant de plus d'en expliquer les avantages respectifs.

6.1 L'enfant et les sortilèges - 1

6.1.1 SCENE D'INTRO

Dans une grande maison, un jeune garçon joue avec son chien.

Au cours de cette partie de cache-cache, le chien pénètre dans une pièce pour s'y cacher. Sur la point des pieds, le jeune garçon y pénètre à son tour.

Cette pièce est une bibliothèque remplie d'objets à la gloire de Tintin : statuettes, figurines, et autres objets tous en relation avec telle ou telle aventure de Tintin. C'est l'ancre de Papa qui a une légère tendance à se prendre pour notre reporter !

En débusquant son chien, le petit garçon - et son compagnon - provoquent une catastrophe : les étagères s'écroulent, les objets sont brisés !

Effondré, l'enfant ne sait que faire. Comment remplacer ces objets ? Et où les trouver ?

Des albums de Tintin, éparpillés et ouverts sur le sol, semblent alors animés d'une vie propre : les pages tournent seules comme si elles étaient poussées par un souffle venu de nulle part, et une étrange lumière en sort. Une voix lointaine (celle du Capitaine Haddock) l'invite à le rejoindre.

Incrédule et émerveillé à la fois, l'enfant saute à pieds joints dans la BD – suivi par son chien ...

.... Et se retrouve en Tintin dans un Moulinsart désert, son fidèle Milou à ses côtés !

6.1.2 SCENE D'EXTRO

Retour de l'enfant dans la bibliothèque. Ce retour est exactement l'inverse de son plongeon du début dans l'univers de Tintin. Les mêmes effets sont utilisés mais à l'envers. Il a les bras chargés des 5 objets de sa quête.

Dès son arrivée, les bibliothèques et vitrines qui étaient tombées se relèvent, et reprennent leur place – comme dans un film à l'envers. Le chien aboie à ces phénomènes.

Les objets quittent les bras du garçon, et vont se positionner tout seuls, en flottant dans les airs, à leur place d'origine.

A cet instant précis, rentre le père du garçon, dont on ne verra cependant pas la tête.

- « *Tiens, mon chéri, qu'est-ce que tu fais ici ?*
- *Euh ... Rien, je venais chercher Totor qui s'y était caché ... Hé hé ...*
- *Tout va bien ? Tu as l'air un peu ... bizarre ?*
- *Non , non... Tout va bien ..., » Dit l'enfant en tentant de remettre discrètement en place une houpette rebelle (que l'enfant n'avait pas au départ), qui le reste définitivement (rebelle).*

6.1.3 INTERET

Dans ce fil rouge, on décrit la réalité :

1. une génération qui a grandi avec Tintin symbolisé par le père,
2. et une génération dont ce n'est pas une référence.

Ce sont nos deux cibles.

La deuxième, en particulier, va découvrir l'univers de Tintin dans ce jeu. Et devrait ainsi se l'approprier.

On colle ainsi à la démarche générale (et en particulier à celle de Moulinsart) qui cherche à relancer la dynamique autour de notre héros.

On met aussi en scène dans ce fil rouge une ambiance familiale, et une transmission de valeurs (caractère initiatique).

6.2 L'enfant et les sortilèges - 2

6.2.1 SCENE D'INTRO

Un petit garçon, casque virtuel sur les yeux, sorte de data gloves sur les mains, le tout branché sur une console, il joue au dernier jeu de baston virtuel à la mode.

Dans un salon très "sage", il a des comportements et des expressions de baroudeurs (contraste amusant). Gros coup de poing dans le vide, coup de pieds, etc.

Ambiance sonore assez "Dolby Surround". On ne voit pas ce qui voit.

- Prends ça dans les dents, Altor ! " Voilà pour toi Sirena !

Entre le grand père, qui dit bonjour à son petit-fils qui ne l'entend même pas, immergé qu'il est dans son jeu.

Tout de suite on fait sentir que ce grand-père là est un peu magicien :

Profitant du fait que le petit garçon ne le voit pas, il pointe le doigt vers la bibliothèque, un livre en sort et flotte dans les airs jusqu'à lui.

Apelant encore son petit-fils, il finit par débrancher le casque du garçon :

- Oh Non ! ... Oh c'est toi Papy ?....

- Toujours dans tes jeux ? Il serait peut-être temps que tu lises ça...

Il tend au jeune garçon le livre: un album de Tintin".

- Tintin ?? Oh je connais....

- Tout le monde connaît bien sûr..

- Ouais ... Mais il ne s'y passe rien là-dedans !

Le grand-père est estomaqué.

- Rien !? Rien dans Tintin !? Mais au contraire, c'est un monde d'aventures !

- D'aventures faciles oui !

- Faciles ? ...

Le grand-père - moitié colère, moitié malicieux :

- Faciles ! Tu crois que toi tu saurais t'en sortir si tu étais à sa place ?

- Pfff! Les doigts dans le nez

- ... Mon garçon, tu vas être surpris

Le grand-père ouvre le livre, puis prononce la phrase :

- Mille sabord et mille tonnerres,

Bachi-Bouzouk et bayadère,

Mille tonnerre et Mille sabord,

Oryctérope et Pyrophore,

De Tintin tu te moques ?

Que le Grand Cric te croque !

Le petit garçon - un peu effrayé est alors entouré d'étoiles et autres "symboles" caractéristiques de BD.

Ambiance magique. Son costume change - Polo bleu, pantalon de golf, etc.

Le petit garçon est alors aspiré dans la bande dessinée.

On le voit de "l'autre côté" des cases". Il voit so grand père :

- *Papy, Papy ! Qu'est-ce qui se passe papy ?*

- *Tu vas faire un beau voyage mon chéri. Je suis sûr que tu t'en sortiras... "*

lui répond son grand père dont la voix semble lointaine."

- *A bientôt ... et bonne chance !*

Le grand père ferme le livre d'un seul coup (**clap**), puis le renvoie dans la bibliothèque où il vient se coincer entre les autres albums.

Le jeu peut commencer.....

6.2.2 INTERET

On joue ici du second degrés.

Notre jeu s'adresse bien à une génération qui ignore Tintin, préférant (à tort ! ? !) les jeux vidéo classique sans « esprit » véritable.

Notre grand-père, là-aussi, symbolise une génération qui a grandi avec Tintin, et qui a su en faire un tuteur, un compagnon, un exemple.

6.3 Exposition en l'honneur de Tintin

Gare de Bruxelles : Un jeune homme – dont on ne voit pas la tête – s'arrête à un kiosque à journaux, demande « LE SOIR » au marchand, qui semble reconnaître ce personnage :

- *Mais, vous êtes ... vous êtes .. ? ! ? !*

Le jeune homme est déjà parti, presque en courant. Il fend la foule d'un pas dynamique ; son imperméable beige flotte au vent, et révèle un pantalon de golf sur des petits mollets musclés.

- *Ce n'est pas le moment de rater le train ! Le capitaine me maudirait ! !*

Le jeune homme est maintenant sur le quai à la recherche de sa voiture. On le voit de dos. Une tête ronde, aux cheveux blond vénitien, coupés courts. Il commence à monter dans la voiture, se penche vers l'extérieur en s'accrochant à la barre :

- *Mais où est passé Milou ? ... Milou !?!? Milou !?!?!?*

Des aboiements répondent à son appel. Un petit chien blanc se fraie son chemin dans les pattes des voyageurs. D'un bond il saute à côté de son maître, qui pénètre définitivement dans le wagon.

Arrivé dans son compartiment, le jeune homme retire son imperméable, qu'il accroche à un portemanteau. Il porte un pull bleu à manches longues et à col ras, sur un polo blanc. Il s'assied enfin son journal à la main. On le voit de face : une tête sympathique, un regard vif, une petite houppe au sommet du front : c'est Tintin (révélation !). Il regarde la Une du Journal.

- *Ca alors ! Milou, regarde ! On en parle sur la première page !*

Gros plan sur la Une du « Soir » : Sous le titre :

D'Aventure en Aventures !

*Une exposition sur les tribulations du reporter Tintin
ouvre ses portes demain au château de Moulinsart.*

Une interview du Capitaine Haddock

Suivi d'une photo en noir et blanc du capitaine, avec le château de Moulinsart en arrière plan.

La photo se colorise et s'anime : on est maintenant au château de Moulinsart, pendant cette même interview.

Le capitaine est interrogé par les journalistes de PARIS-FLASH, JEAN-LOUP DE LA BATELLERIE et son inséparable photographe WALTER RIZOTTO (cf. « les Bijoux... » – page 22).

- *En quoi consiste cette exposition capitaine ?*

- *J'ai eu l'idée de rassembler dans la salle Marine du Château de Moulinsart, tous les objets que Tintin, ce sacré moussaillon, a ramené de ses extraordinaires aventures de part le monde. L'histoire, la géographie, la culture ! Tout cela se retrouve dans ses merveilleux souvenirs.*

- *Certains de ces objets vous ont été prêtés, je crois ?*
- *En effet, les amis de Tintin - qui sont nombreux – ont bien voulu me confier des pièces de grande valeur...*
- *Comme l'émeraude de Gopal, confiée par la célèbre Bianca Castafiore ?*
- *Oui, en effet, vous êtes bien renseigné jeune homme ! C'était pourtant un secret ...* dit le capitaine en fronçant les sourcils.
- *Dites moi, ça doit représenter une sacré somme, tous ces objets ! Avez-vous pris toutes les précautions ?*

Alors que le Capitaine s'apprête à répondre, un grand fracas se fait entendre, des projecteurs tombent et se brisent, le capitaine et ses interviewers sursautent.

- *Mille Milliard de Tonnerre de Brest ! ! !* hurle le capitaine

Ce sont les deux DUPONTD qui ont fait leur entrée : le capitaine éructe :

- *Avec ses zouaves d'Ostrogoth des Carpates censés nous protéger, que voulez-vous qu'il nous arrive. Rien ne peut être pire !*

Les DUPONTD se relèvent toujours emberlificotés dans les câbles :

- *Efficacité, discrétion : telle est notre devise ..*
- *Je dirais même plus : effication, discrédité, telle est votre devise ...*

Retour sur L'interviewer :

- *Et Tintin, a-t-il participé à la préparation de cette exposition ?*
- *Non ! Il en est l'invité d'honneur, et doit nous rejoindre bientôt.*

Deux petits garçons, l'un habillé à l'oriental, djellaba et chéchia sur la tête (c'est Abdallah, cf. « l'or noir » page 49) et l'autre habillé à la péruvienne (c'est Zorrino, cf. « le temple du soleil » page 21), apparaissent dans le champ, à côté du capitaine. Celui ci a passé le bras sur l'épaule de Zorrino, calme et souriant, tandis que Abdallah refuse le bras protecteur du capitaine, et se tortillant, et en tirant la langue à la caméra.

- *Et il aura le plus beau des comités d'accueil....*

Retour dans le train. Tintin, repose son journal, regardant par la fenêtre, il a un air nostalgique :

- *Ah Milou, il me tarde d'y être déjà...*

6.3.1 INTERET

De l'émotion, et pas d'artifice de fantaisie.

On joue tout de suite l'immersion dans le monde de Tintin.