Super Nino Jump — Notice du jeu

Nov 4, 2026 · @RaHoW

Une nuit d'orage, le sorcier Corbak et son dragon Drakor enlèvent la princesse Lina de Claireval. Aide Nino, le jeune aviateur, à traverser le royaume pour la délivrer !

Lancer le jeu

Le jeu tourne sur un Amstrad CPC 6128 Plus.

Support	Comment le lancer	Mémoire nécessaire
Cartouche (nino.cpr)	Insérer la cartouche et allumer : le jeu démarre tout seul	6128 Plus de série (128 Ko)
Disquette (nino.dsk)	Taper RUN"NINO puis ENTRÉE (chargement d'environ 70 secondes)	Extension mémoire de 512 Ko (576 Ko au total)

Sur émulateur, régler la mémoire sur 576 Ko pour la disquette. Sans extension, la disquette affiche « IL FAUT 512 KO D'EXTENSION MEMOIRE ».

Les commandes

Action	Clavier	Joystick
Aller à gauche / à droite	Flèches	Gauche / droite
Sauter (maintenir pour sauter plus haut)	ESPACE ou flèche haut	Haut ou FEU 1
Courir et tirer (dès que Nino a évolué)	SHIFT, COPY ou X	FEU 2
Entrer dans un tuyau secret	Flèche bas	Bas
Pause	P	—
Retour au titre	ESC	—

Dans les options, les flèches peuvent être remplacées par Q A O P. Le joystick marche toujours.

Commencer une partie

1. Sur l'écran titre, appuyer sur ESPACE pour ouvrir le menu.

2. Choisir NOUVELLE PARTIE avec haut / bas, puis ESPACE.
3. Choisir la difficulté :
    - FACILE : 5 vies et 100 secondes de plus par niveau ;
    - NORMAL : 3 vies ;
    - DIFFICILE : 2 vies et 50 secondes de moins.
4. Regarder la cinématique (ESPACE pour la passer), puis la carte s'affiche : ESPACE pour jouer.

L'écran de jeu affiche en haut le score, les pièces, les vies, le niveau et le temps restant.

- 100 pièces donnent une vie en plus.
- Chaque monde a deux zones : au bout de la zone 1, Nino entre dans la porte du petit château. La zone 2 se termine au drapeau.
- Plus Nino attrape le drapeau haut, plus il gagne de points. Le temps restant est converti en points.
- Quand le temps est écoulé ou que Nino tombe dans un trou, il perd une vie.
- Après PARTIE TERMINÉE, on peut continuer 3 fois depuis le monde atteint (le score repart à zéro).

La carte du royaume et les mondes

Après chaque monde, la carte de Claireval s'affiche et Nino avance d'une étape. Les étoiles du chemin sont des stages bonus.

- Sur la carte, gauche / droite déplace Nino sur les mondes déjà franchis : ESPACE rejoue ce monde (pour les pièces ou l'étoile cachée).
- Le code secret du monde et le compteur d'étoiles cachées s'affichent en bas de la carte.

Les 15 mondes : prairie ensoleillée, collines venteuses, grotte souterraine, royaume des nuages, forêt de la nuit, forteresse de lave, désert du couchant, mines de cristal, sommets enneigés, palais de glace, forêt d'automne, gouffre de magma, citadelle d'orage, marais maudit, puis le château final de Corbak.

Après la fin : la carte s'agrandit vers 5 îles lointaines, plus difficiles. Ce sont l'île des volcans, l'île de cristal, l'île fantôme, l'île des tempêtes et la citadelle du chaos.

Les pouvoirs de Nino

Un coup de tête dans un bloc « ? » donne une pièce ou l'évolution suivante.

État	Ce que Nino sait faire
Petit Nino	Sauter, courir ; pas de tir
Pomme rouge	Nino grandit, casse les briques et lance des pépins
Piment	Tenue de feu : boules de feu qui rebondissent
Cristal	Tenue de cristal : éclairs rapides qui traversent les ennemis
Étoile d'invincibilité	Nino devient arc-en-ciel et renverse tout ce qu'il touche, pendant quelques secondes

Touché par un ennemi, Nino perd un niveau d'évolution. Petit, il perd une vie.

Les ennemis et les boss

Ennemi	Comment s'en débarrasser
Blob, abeille, crapaud, chauve-souris, scarabée, pingouin	Sauter dessus ou tirer
Oiseau en piqué	Sauter dessus ou tirer
Hérisson rouge	Seulement avec les tirs
Fantôme	Seulement avec les tirs ; il avance quand Nino lui tourne le dos
Poisson sauteur	À éviter : il bondit hors des trous
Bulle de lave, stalactite	À éviter
Bloc écraseur	Invincible : il tombe quand Nino passe dessous, passer vite

Les mini-boss attendent à la fin de la zone 2 de certains mondes : le golem de lave (mondes 6 et 20), le yéti des neiges (monde 9) et le crapaud géant (monde 14). Il faut 6 coups, en sautant dessus ou en tirant ; leur barre de vie est en haut de l'écran.

Le boss final : dans le château de Corbak, Nino affronte le sorcier, puis Drakor, le dragon de l'orage.

Les secrets

- **Étoiles cachées** : chaque monde cache un bloc invisible. Un coup de tête au bon endroit le fait apparaître et libère une étoile (+5000 points).
- **L'île aux étoiles** : avec les 15 étoiles, l'île secrète en haut à gauche de la carte s'ouvre. Aller au bout du chemin, puis DROITE.
- **Tuyaux secrets** : dans 18 mondes, un tuyau surmonté de deux pièces cache une salle au trésor. Debout dessus, appuyer sur BAS. Au drapeau de la salle, Nino ressort sur le tuyau. Une seule visite par monde.
- **Drapeaux de passage** : au milieu de chaque zone. Une fois touché, si Nino perd une vie, il repart de ce drapeau.
- **Codes secrets** : chaque monde a un code de 4 lettres, affiché en bas de la carte. Dans le menu, CODE SECRET permet de reprendre directement à ce monde.

Les stages bonus et les mini-jeux

Les 7 premiers se jouent sur la carte du royaume ; les 9 se rejouent dans EXTRAS › MINI-JEUX.

Mini-jeu	Comment jouer	Récompense
Le trésor	Choisir un bloc magique	Une vie, 30 pièces ou une super pomme
La pluie de pièces	25 s pour attraper les pièces qui tombent	Les pièces ; le cœur qui tombe = une vie
La pluie d'étoiles	Attraper les étoiles, éviter les boules noires	2 pièces par étoile ; le cœur = une vie
Le bonneteau	Suivre le bloc qui cache le cœur	Une vie et 5000 points
La machine à sous	Arrêter les 3 rouleaux avec ESPACE	Selon les symboles (pièces, vies, super pomme)
Le jeu de mémoire	Retrouver les 4 paires en 12 essais	5 pièces par paire ; tout trouvé = une vie et 5000 points
Le wagonnet	30 s pour sauter les rochers et prendre les gemmes	1 pièce par gemme ; 12 gemmes = une vie
Le tir aux chauves-souris	Flèches pour viser, ESPACE pour tirer, 30 s	1 pièce par point ; 20 points = une vie

Mini-jeu	Comment jouer	Récompense
Le tape-taupe	Gauche / droite pour choisir le tuyau, ESPACE pour sauter sur le blob, 30 s	1 pièce par blob ; 25 blobs = une vie

Dans le tir aux chauves-souris, l'abeille dorée vaut 3 points. Dans le tape-taupe, sauter sur un hérisson fait perdre 3 secondes.

Extras et options

Menu EXTRAS :

- **Contre-la-montre** : finir un monde au choix le plus vite possible, avec 9 vies. Le record est gardé au centième de seconde.
- **Tous les boss** : les gros combats à la suite. Le record est le temps total.
- **Mini-jeux** : les 9 mini-jeux, avec un record par jeu.
- **Galerie** : 21 pages pour découvrir les héros, les objets, les ennemis et les boss. Gauche / droite pour tourner les pages, ESC pour sortir.

Menu OPTIONS :

- Difficulté : facile, normal ou difficile.
- Son : musique et bruitages, bruitages seuls ou musique seule.
- Touches : flèches ou Q A O P (avec ESPACE pour sauter).
- Juke-box : gauche / droite choisit l'une des 36 musiques, ESPACE la joue.

Meilleurs scores : les 5 meilleurs scores. Un nouveau record demande 3 lettres (haut / bas pour la lettre, gauche / droite pour la place, ESPACE pour valider). Les records sont gardés tant que le CPC reste allumé.

Démo : si personne ne touche au clavier sur l'écran titre, Nino joue tout seul. Une touche ramène au titre.