

LOGICIEL : JEU VIDÉO LES PASSAGERS DU VENT -2 POUR IBM-PC ET SON EMBALLAGE

FICHE N° 9365

PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

Période de fabrication : 1975-1999
Fabricant : fabricant non renseigné
Domaines : Informatique et Communication
Sous-domaines : Ordinateurs
Organisme : ACONIT
Ville : Grenoble (Isère)
Modèle :
Matériaux : Carton, Papier, Plastique

Description

Les passagers du vent 2 : l'heure du serpent est un jeu-vidéo co-édité en 1987 par la société Infogrammes et l'éditeur grenoblois Glénat à partir de la bande dessinée éponyme de François Bourgeon.

Le jeu a été conçu par Daniel Charpy, Richard Bottet, Gérard Courouble et Tuan Do Cao. Le support du logiciel est une disquette de 5,25 pouces et est utilisable sur IBM PC et compatible. Le jeu est livré dans un coffret dans lequel se trouvait également la BD « Les passagers du vent ». L'aventure se déroule sur 8 épisodes à la fin du XVIIIe siècle et nous entraînent en plein commerce triangulaire entre les côtes bretonnes, africaines et américaines. Le jeu nous propose d'incarner, l'héroïne ISA, une comtesse dont le titre a été usurpé, HOEL, un marin breton ainsi qu'une douzaine d'autres personnages.

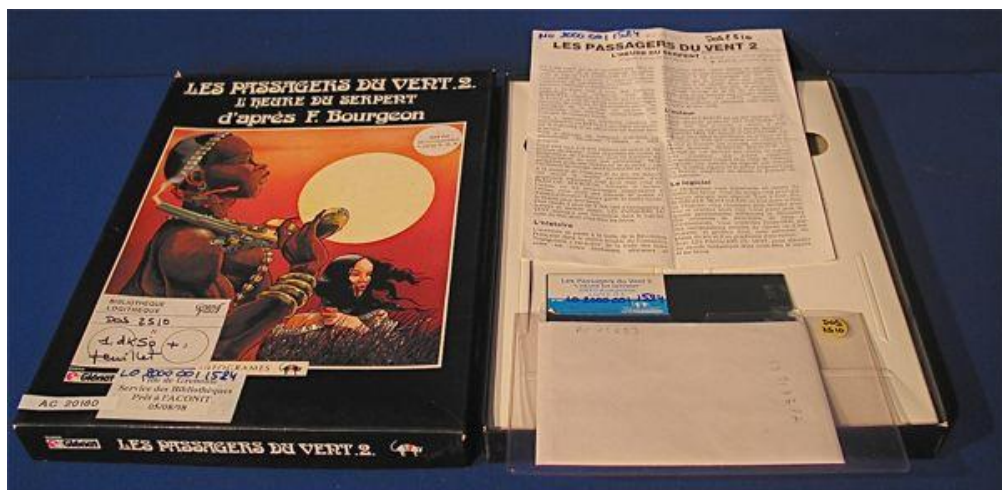
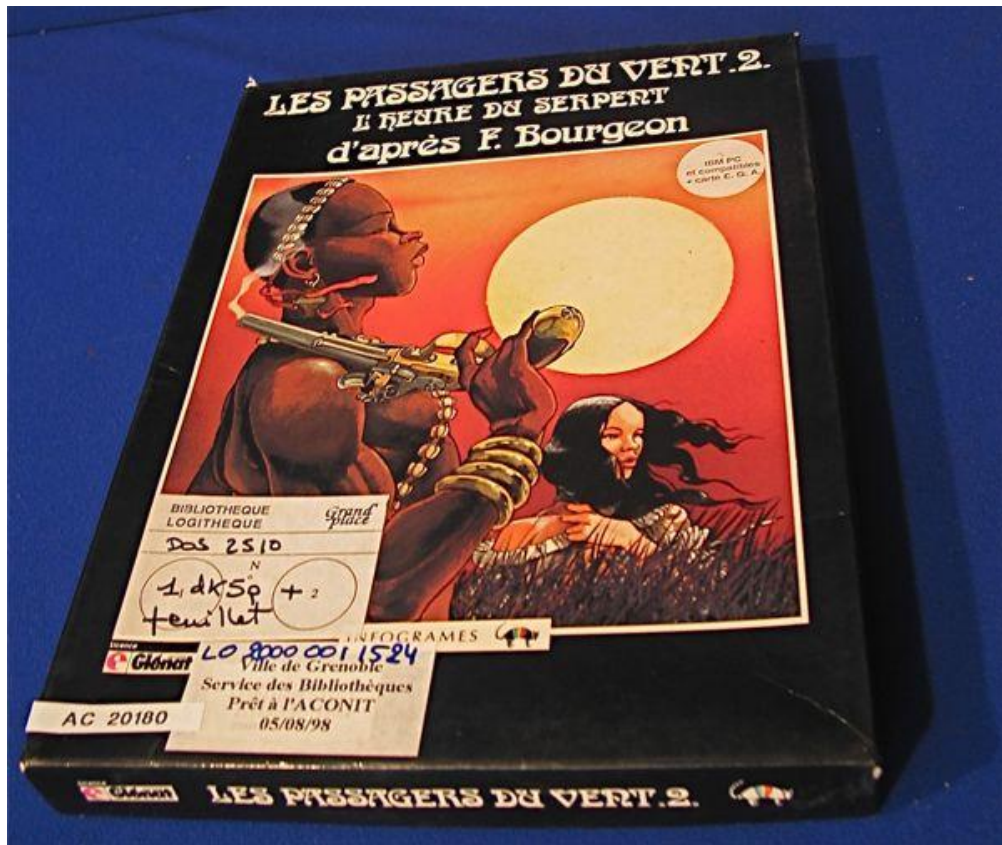
Utilisation

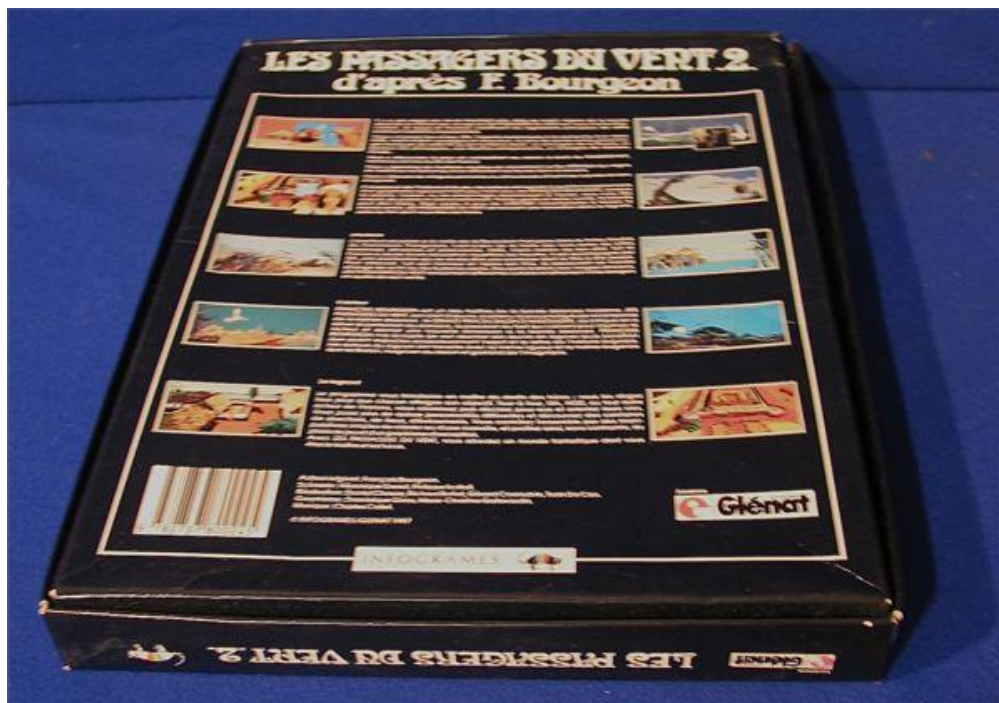
Pour jouer aux passagers du vent, il faut utiliser une manette, une souris ou un trackball, selon les versions, ou un clavier. Les manipulations sont très simples : il suffit de déplacer le curseur avec la souris ou en dirigeant le manche de la manette ou avec les touches fléchées du clavier. La validation se fait en cliquant sur la souris, en appuyant sur le bouton ACTION de la manette ou en appuyant sur la barre d'espacement au clavier.

À chaque épisode, l'écran de jeu se compose :

- d'une première zone occupant la majorité de l'écran et servant de toile de fond ; dans le déroulement du jeu, des images plus petites peuvent venir s'incruster sur cette toile de fond ;
- d'une seconde zone où les dialogues entre les personnages défilent
- d'une troisième zone où apparaît l'avatar du personnage en train de parler.

Entre les deux dernières zones, des petits rectangles de couleurs permettent de faire défiler les personnages et les dialogues. Lorsque la scène principale s'affiche, il faut sélectionner le personnage que nous voulons incarner. Un texte s'affiche alors dans la zone de texte ; il évoque les paroles ou les pensées du personnage. À force de défilement de dialogue, de pensées et de changements de personnages, le joueur aboutit à une prise de décisions. Plusieurs options s'affichent alors en couleur dans la zone du texte. Pour sélectionner les décisions, il faut positionner le curseur sur la zone de texte et les faire défiler en validant. Puis, déplacer le curseur dans la fenêtre texte et valider la décision. Ces décisions font avancer l'histoire. Une nouveauté apparaît avec ce volume, il est désormais possible d'intervenir de temps en temps sur la partie graphique et de permettre ainsi l'utilisation de certains objets.





Pour nous citer :

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Logiciel : Jeu vidéo Les passagers du vent -2 pour IBM-PC et son emballage (fabricant non renseigné),
<https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=27400>, consulté le 2026-07-26