

LOGICIEL : JEU LES PASSAGERS DU VENT POUR MO6 POUR MO6

FICHE N° 15890

PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

Période de fabrication : 1975-1999
Fabricant : fabricant non renseigné
Domaines : Informatique et Communication
Sous-domaines : Logiciel
Organisme : ACONIT
Ville : à préciser
Modèle :
Matériaux : Carton, Papier, Plastique

Description

Titre traduit : video game : Passengers on the wind

Le jeu vidéo « Les passagers du vent volume, La fille sous la dunette » est contenu dans une boîte d'emballage en carton. Il s'inspire de la bande dessinée du même nom réalisée par François Bourgeon, né en 1945 à Paris. Il est co-édité en 1986 par Infogrammes et l'éditeur grenoblois Glénat, détenteur des droits sur la BD. Ce 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 MO6.

Le jeu est livré dans un coffret dans lequel se trouve également la BD « Les passagers du vent, La fille sous la dunette ». L'aventure se déroule sur 10 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.

L'emballage du logiciel "Les passagers du vent" est une boîte en carton parallélépipédique rectangulaire. Elle se compose d'un couvercle et d'un fond à l'intérieur duquel un carton souple plié marque deux emplacements pour disquettes et deux pour cassettes, mais un seul emplacement est garni avec une cassette à bande magnétique. Sur le couvercle sont inscrits le titre "Les passagers du vent" d'après F. Bourgeon, la marque Infogrammes, avec son logo en forme de tapir, et éditions Glénat. Au dos de la boîte, il y a une description de la saga, de l'histoire, de l'auteur, et du logiciel.

Utilisation

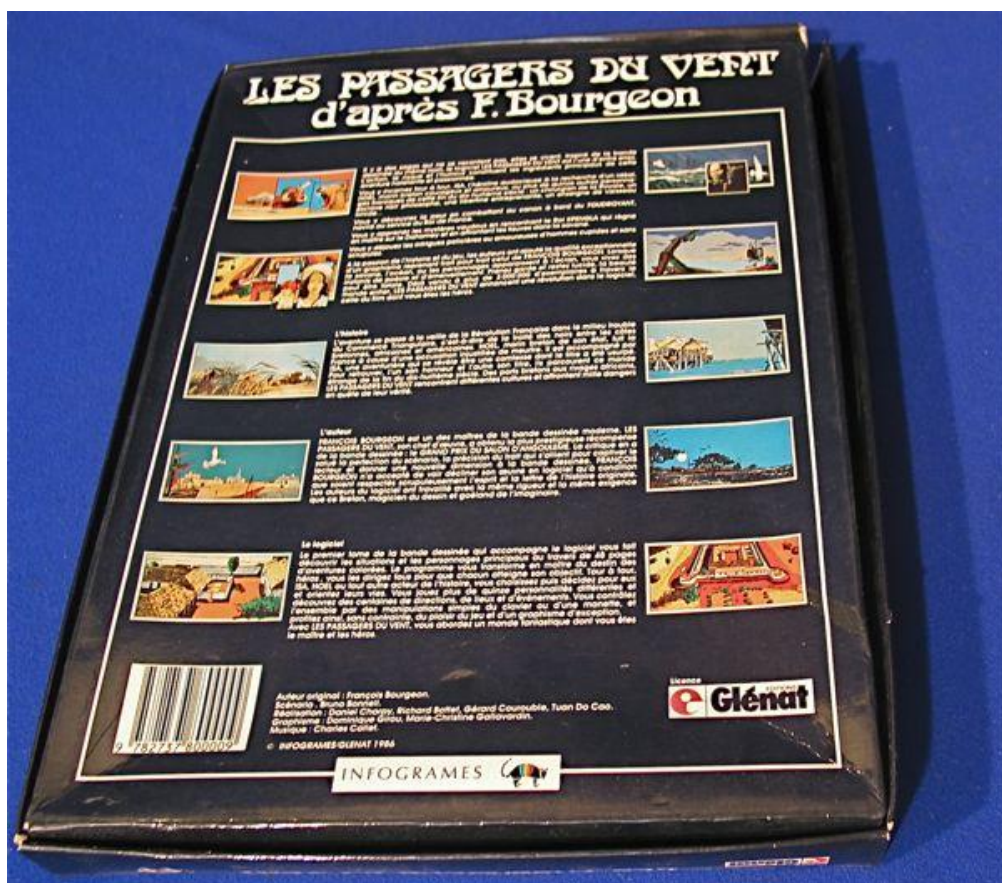
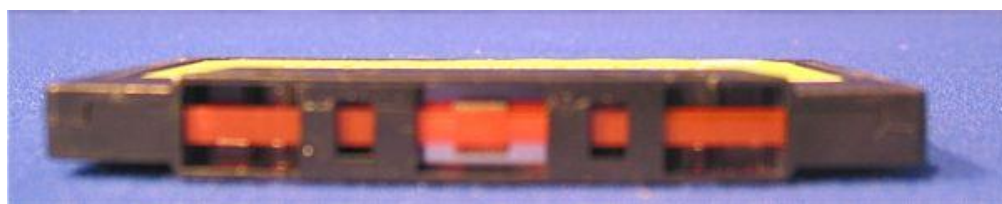
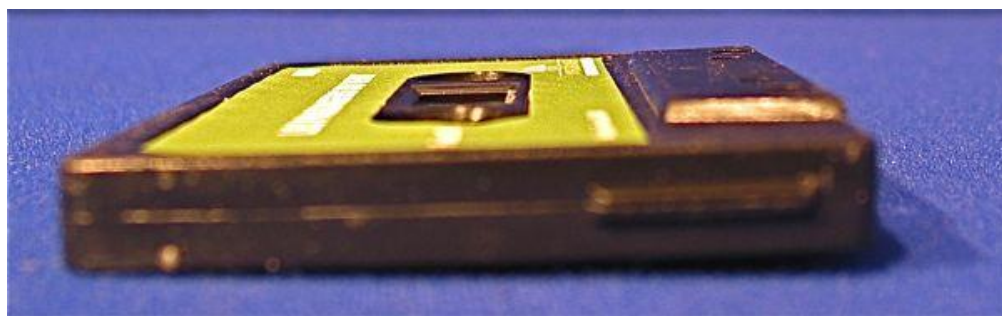
Pour jouer aux Passagers du vent, il faut utiliser une manette, une souris ou un trackball, selon les versions, ou un clavier. Les manipulations sont très simples : il suffit de déplacer le curseur avec la souris ou en dirigeant le manche de la manette ou avec les touches fléchées du clavier. La validation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

À chaque nouvel 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.







Pour nous citer :

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Logiciel : Jeu Les passagers du vent pour MO6 pour Mo6 (fabricant non renseigné), <https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=27823>, consulté le 2026-07-26