

LA MARQUE JAUNE

D'après Edgar F. Jacobs

Le but du jeu n'est pas de découvrir le coupable mais de mettre un terme à ses méfaits au cours de 6 jeux indépendants:

1. CENTAUR CLUB

Il s'agit d'une reconstitution de dialogues "au coin du feu" qui sert d'aiguillage pour accéder aux 5 autres épisodes. Lorsque la pointe du phylactère clignote, vous pouvez faire défiler les phrases possibles à l'aide des flèches de directions ou la manette de jeu. Validez votre choix en appuyant sur la touche RETURN ou sur la barre d'espacement.

Les phrases peuvent être prononcées par Blake ou par Hortimer. En cas d'erreur, si vous ne souhaitez pas revivre l'épisode sélectionné, une phrase de sélection vous permet de "revenir" au Club.

2. TRAQUENARD DANS LES DOCKS

Dans cet épisode, il s'agit de cerner la Marque Jaune dans les docks. Pour cela, il faut lui couper toutes les issues. C'est une course contre la montre. En effet, régulièrement, la Marque Jaune tente une "sortie" ...

Pour modifier l'environnement vous disposez d'un viseur que l'on peut déplacer sur l'écran (manette de jeu). Le bouton de tir de la manette permet de tirer des coups de feu. L'appui sur la barre d'espacement permet d'effectuer une action à l'endroit où est positionné le viseur.

Par exemple, pour éviter que la Marque Jaune ne disparaisse dans l'obscurité, il faut très vite actionner le boîtier électrique dessiné à droite de l'écran puis enclencher le bon interrupteur pour allumer les projecteurs. Gare au court-circuit...

Vous retrouverez ainsi plusieurs panneaux de contrôle permettant d'animer tous les engins quand la Marque Jaune vous échappe, vous pouvez effectuer un REPLAY : tous vos déplacements sont alors reproduits. Le bouton de tir permet d'interrompre le REPLAY et de reprendre le contrôle. La barre d'espacement provoque le ralenti.

Fin de l'épisode: message radio de l'inspecteur Kendall.

Dans les quatre épisodes suivants, vous vous déplacez dans des labyrinthes plus ou moins compliqués composés de corridors concentriques. Le jeu fonctionne selon un principe identique même si le but de chaque épisode est différent. Pour ces quatre jeux, vous vous apercevrez rapidement qu'en plus de l'agilité manuelle vous aurez à faire preuve de stratégie pour tenir compte des déplacements de Septimus ou de la Marque Jaune. Il est indispensable que vous traciez un plan commenté du labyrinthe...

Pour agir, vous disposez d'un certain nombre de gestes que vous pouvez faire défiler dans une case. Les gestes dépendent des objets possédés. Exemple: si vous êtes dans le noir, pour allumer il faut valider l'action "torche", mais vous ne disposez de celle-ci que si vous avez ramassé la lampe précédemment...

COMMANDES DE JEU

Pour:

Courir vers la droite: diriger le manche de la manette vers la droite

Courir vers la gauche: diriger le manche de la manette vers la gauche

Passer une porte: diriger le manche de la manette vers le haut

Sauter:..... appuyer sur le bouton ACTION

Choix d'une action: .. diriger le manche de la manette vers le bas, puis vers la gauche ou la droite, puis valider en appuyant sur le bouton ACTION.

3. CHASSE À L'HOMME DANS GREEN PARK

La Marque Jaune a été repérée dans Green Park! Dans cette chasse à l'homme prenez garde à ne pas devenir le gibier... Sans vous perdre dans ce labyrinthe végétal dont les jardiniers anglais ont le secret, pensez à ramasser un certain nombre d'objets qui vous seront indispensables dans les épisodes suivants. Attention à ne pas glisser sur un skate-board... et garé aux branches! Quand vous avez trouvé la trappe par laquelle a fui La Marque Jaune, n'hésitez pas à descendre...

Fin de l'épisode: vous pénétrez dans la case de droite (trappe)

4. À LA POURSUITE DE LA MARQUE JAUNE

Vous voilà dans les égouts. Il fait vraiment noir! Attention à ne pas glisser... Méfiez-vous des fonds vaseux... Quand vous serez au bout de vos peines, espérons qu'il restera quelques balles dans votre revolver car les égouts sont peuplés d'étranges créatures!

Fin de l'épisode: vous pénétrez dans la case de droite (ascenseur).

5. LE LABORATOIRE DIABOLIQUE

Dans cet épisode, vous devez récupérer le Trésor de la Couronne qui a été volé par la Marque Jaune. Mais il est bien protégé! Gaz lénifiants, murs magnétiques, portes blindées ou électrifiées entraveront votre progression dans le repaire de Septimus. Pour ouvrir la porte blindée, il faut valider l'action "clavier" et entrer immédiatement après la bonne combinaison chiffrée (c'est facile, il n'y en a que 999 possibles...)

Fin de l'épisode: vous réussissez à ouvrir le coffre qui contient le trésor royal.

6. LA DÉFAITE DE SEPTIMUS

Dans l'épisode précédent vous avez pris le contrôle de La Marque Jaune qui seule pouvait franchir sans dommage le barrage radioactif... Maintenant faites-lui délivrer les prisonniers de Septimus en ouvrant leurs cellules puis nettoyez l'infâme docteur hors d'état de nuire en utilisant son terrible générateur d'électrons (si tant est que vous lui ayez échappé!).

Quand vous serez arrivé là, alors seulement, entamez le "god save the queen" final!

REALISATION D'UN SCORE

Pour s'entraîner on peut revivre tous les épisodes dans le désordre. Cependant pour "faire un score" réel, il faut enchaîner toutes ces aventures en sélectionnant dans la conversation du Centaur Club cette phrase de Mortimer: "Maintenant, cher ami, je vais vous raconter toute l'aventure!". Pour réussir ces parties enchaînées, vous ne disposez que de trois vies... et même d'une seule pour le premier épisode (Docks).

LA MARQUE JAUNE EST UN LOGICIEL COBRA SOFT.