



# LES BANDES DESSINEES

Disquettes THOMSON 5.25

A. 1

INFOGRAM

## SOMMAIRE

PRELIMINAIRES.....	3
CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR DISQUETTE .....	3
I- LES PASSAGERS DU VENT 1 ET 2.....	3
1. L'HISTOIRE .....	4
2. L'AUTEUR .....	4
3. PRINCIPE DU JEU .....	4
4. SAUVEGARDE D'UNE SITUATION .....	6
5. CHARGEMENT D'UNE SITUATION.....	6
6. COMMANDES .....	6
7. COMMANDES SPECIALES POUR LES PASSAGERS DU VENT 2 .....	7
II- LA MARQUE JAUNE .....	7
1. CENTAUR CLUB .....	7
2. TRAQUENARD DANS LES DOCKS.....	7
3. CHASSE A L'HOMME DANS GREEN PARK .....	8
4. A LA POURSUITE DE LA MARQUE JAUNE .....	8
5. LE LABORATOIRE DIABOLIQUE .....	8
6. LA DEFAITE DE SEPTIMUS .....	9
III- IZNOGOUD .....	9
1. INTRODUCTION .....	9
2. COMMANDES DE DEPLACEMENT .....	9
3. COMMANDES D'ACTION .....	10
4. MES ACTIVITES ET MES CONSEILS PAR IZNOGOUD .....	10

## PRELIMINAIRES

«LES BANDES DESSINEES» existe uniquement en version disquette pour les micro-ordinateurs Thomson TO8.

Dans chaque boîte «LES BANDES DESSINEES» vous trouverez 4 jeux répartis sur deux disquettes de la façon suivante :

### **DISQUETTE 1 :**

LES PASSAGERS DU VENT 1  
LES PASSAGERS DU VENT 2

### **DISQUETTE 2 :**

LA MARQUE JAUNE  
IZNOGOU

### **CHARGEMENT DES PROGRAMMES**

On accède aux différents jeux par un menu de sélection.

Assurez-vous que tous les éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

- Insérez la disquette «LES BANDES DESSINEES» dans le lecteur,
- page en-tête de votre appareil sélectionnez le chargement automatique du Basic 512,
- le menu de sélection apparaît,
- il suffit de choisir le jeu désiré en appuyant sur la touche numérotée correspondante.

### **I - LES PASSAGERS DU VENT 1 & 2**

*D'après François BOURGEON*

Il y a des sagas qui ne se racontent pas, elles se vivent.

Inspiré de la bande dessinée du même nom, le logiciel LES PASSAGERS DU VENT est l'une d'entre elles. L'action, le risque et l'humour constituent les ingrédients principaux de cette aventure haletante et passionnée.

Vous y incarnez tour à tour, ISA, l'héroïne audacieuse à la recherche d'un idéal, HOEL, marin breton courageux et amoureux, ou plus de quinze autres personnages baroques de cette fin du dix-huitième siècle : un chirurgien de la Royale, un esclave noir philosophe, une libertine entreprenante, un enseigne de vaisseau timide...

Vous y apprenez les mystères vaudous en rencontrant le roi KPENGLA qui règne en maître sur le Dahomey et en affrontant les fauves dans la savane.

Vous y déjouez les intrigues policières ou amoureuses d'hommes cupides et sans scrupules.

## LES BANDES DESSINEES

Vous êtes tout à la fois le metteur en scène et les acteurs du Destin : vous organisez en maître la progression de l'aventure, puis en subissez les conséquences en tant que personnage. Mille péripéties pour une recherche de la vérité, c'est l'invitation au voyage des PASSAGERS DU VENT.

A la passion de l'histoire et du jeu, les auteurs ont ajouté la qualité exceptionnelle d'un graphisme reprenant trait pour trait celui de FRANCOIS BOURGEON. Lorsque la savane, l'océan, ou les personnages apparaissent à l'écran, vous vivez des instants de poésie et d'émerveillement.

*Prenez garde et restez lucide, la beauté peut être fatale.*

Déjà vendu à plus de 3 000 000 d'exemplaires à travers le monde entier, LES PASSAGERS DU VENT annoncent une révolution dans le logiciel, celle du film dont vous êtes les héros

### 1. L'HISTOIRE

L'aventure se passe à la veille de la Révolution Française dans le milieu trouble du Commerce Triangulaire c'est-à-dire, de la traite des noirs entre les côtes bretonnes, africaines et américaines. HOEL, marin breton de son état, fuit la France à cause d'une accusation injustifiée de meurtre. Il est accompagné par ISA, une aventurière qui se révèle être une comtesse dont le titre a été usurpé. Pour retrouver, l'un son honneur et l'autre son titre, ils parcourent ce monde étrange de la fin du dix-huitième siècle. Des ports bretons aux rivages africains, LES PASSAGERS DU VENT rencontrent différentes cultures et affrontent mille dangers en quête de leur vérité.

### 2. L'AUTEUR

FRANCOIS BOURGEON est un des maîtres de la bande dessinée moderne. LES PASSAGERS DU VENT, son chef d'oeuvre, a obtenu la plus prestigieuse récompense de la bande dessinée : le GRAND PRIX DU SALON D'ANGOULEME. La critique en a salué la perfection du scénario et la précision du trait qui s'allient pour captiver le lecteur et donnent une nouvelle dimension à la bande dessinée.

FRANCOIS BOURGEON n'a accepté de voir décliner son oeuvre en logiciel qu'à condition que soient respectés scrupuleusement l'esprit et la lettre de l'histoire originale. Les auteurs du logiciel ont travaillé avec la même rigueur et la même exigence que ce Breton, magicien du dessin et goéland de l'imaginaire.

### 3. PRINCIPE DU JEU

Vous êtes à la fois le metteur en scène et les héros du jeu.

***L'écran se présente en trois parties principales :***

- Une partie graphique où vous voyez l'action. (vous êtes le metteur en scène).
- Des icônes de personnages où vous voyez quel personnage vous interprétez.
- Des textes où vous décidez l'action.

1  
2  
3  
4  
5

1

1  
2  
3  
4  
5

1  
2  
3  
4  
5

1  
2  
3  
4  
5

1  
2  
3  
4  
5

Le texte apparaît dans une autre couleur.

Une fois que la phrase est complétée par le texte qui sont proposées. Pour lire  
entièrement, cliquez sur le bouton. Lorsque vous êtes sûr de votre choix cliquez dans  
l'étape, vous validez la décision qui se trouve affichée.

Les décisions font évoluer la partie graphique de l'écran.

Dans LES PASCAGERS DU VENT 2 il est possible d'agir sur cette partie. En cliquant sur  
certaines icônes, vous constaterez qu'il y a parfois une réaction...

## LES BANDES DESSINEES

Ne croyez pas que vous pouvez changer de personnage à chaque instant. Cependant, il est parfois nécessaire de faire passer le même personnage à plusieurs fois de suite. Il se peut qu'il progresse dans son raisonnement et dans ses paroles.

vous contrôlez l'action en décidant pour les personnages (vous êtes meilleur en scène), et vous êtes spectateur en regardant son évolution, qui doit vous faire réfléchir. Aucune image n'est gratuite.

A la fin des cinq premiers épisodes des «PASSAGERS DU VENT 2», le sage vous pose une question sous forme d'énigme. Ces énigmes sont destinées à vous mettre sur la bonne voie pour arriver à la fin de l'histoire.

Pour résoudre l'énigme, cliquez sur l'image du personnage qui est si susceptible de connaître la bonne réponse.

### 4. SAUVEGARDE D'UNE SITUATION

Il n'est pas recommandé de jouer au vent 2 chaque jour. Il est possible de sauvegarder une situation en cours. Pour cela, sur l'écran d'une des 16 images formatées qui forment une situation, cliquez sur la touche «situation».

#### **Marche à suivre :**

- à n'importe quel moment au jeu
- appuyez sur la touche S,
- insérez la disquette «situation» dans le lecteur,
- donnez un code compris entre 0 et 9.

Lorsque la sauvegarde est terminée, insérez la disquette «situation» par la disquette jeu.

### 5. CHARGEMENT D'UNE SITUATION

Au début du jeu, au milieu ou même à la fin, vous pouvez bénéficier de votre expérience précédente en chargeant une situation.

#### **Marche à suivre :**

- appuyez sur la touche C,
- insérez la disquette situation,
- donnez votre code.

Après le chargement, insérez la disquette jeu à la place de la disquette situation.

### 6. COMMANDES

Le jeu se joue entièrement avec une manette, ou au clavier.

Les manipulations sont très simples : il suffit de déplacer le curseur en dirigeant le manche de la manette ou avec les touches fléchées du clavier.

La validation se fait en appuyant sur le bouton ACTION de la manette ou en appuyant sur la barre d'espace au clavier.

## 7. COMMANDES SPECIALES POUR LES PASSAGERS DU VENT 2

Lorsque vous jouez, vous pouvez revenir au début de l'épisode en appuyant sur la touche « (arrêter) »

Si vous appuyez sur la touche R (revoir), vous aurez un « flash back » de toutes les actions réalisées dans cet épisode. La vitesse de défilement de cette séquence peut être accélérée en appuyant sur la touche « » ou diminuée en appuyant sur la touche «-»

## II - LA MARQUE JAUNE

*D'après Edgar P. Jacobs*

Le but du jeu est simple : le capitaine de la Marque Jaune doit faire le tour de la planète en 50 jours, mais le monde est divisé en 5 cours de 6 jeux indépendants.

### 1. CENTAUR CLUB

Il s'agit d'une reconnaissance de l'océan du pôle Nord effectuée par le capitaine de la Marque Jaune et 5 autres épaves flottant sur le pont de la Marque Jaune. Vous pouvez saisir les phrases possibles en utilisant des flèches de direction et la manette de jeu. Vous pouvez sélectionner une phrase en appuyant sur la touche RETOUR ou sur la barre d'espacement. Les phrases peuvent être déclenchées par Drake ou par Mortimer. En cas d'erreur, ne souhaitez pas revenir, le son « sélectionner », une phrase de sélection vous permet « revenir » au Club.

### 2. TRAQUENARD DANS LES DOCKS

Dans cet épisode, il s'agit de fermer la Marque Jaune dans les docks. Pour cela, vous devez 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. Appuyer 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 éléments. 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.*

17

18

19

20

17 18 19 20

18 19 20 21

19 20 21 22

## LE LABONNAISE DÉCALCIQUE

Le spi (vous devez vous en souvenir) est un jeu de cartes à thème Mèque laine. Mais il est bien plus que ça : c'est le jeu d'accompagnement de ce thème et les délices sont, vers deux, progressivement de plus en plus nombreux. Pour ne pas se perdre, il faut valider l'actions-claviers et valider un véritable après. Le jeu d'accompagnement chitrée (c'est la "e" n'y en a que 999 possible) :

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



## 6. LA DEFAITE DE SEPTIMUS

Dans l'épisode précédent vous avez pris le contrôle de la Marque Jaune qui seule pouvait trancher sans dommage le barrage radioactif... Maintenant faites-lui délivrer les prisonniers de Septimus en ouvrant leurs cellules puis mettez 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 3 vies... et même d'une seule pour le premier épisode (Docks).

## **LA MARQUE JAUNE EST UN LOGICIEL COBRA SOFT**

## **III - IZNOGOU**

### **1. INTRODUCTION**

*«Il y avait à Bagdad la magnifique, un Grand Vizir (1,50m en babouches) qui s'appelait Iznogoud. Il était très méchant et ne poursuivait qu'un but... Etre Calife à la place du Calife... Cet ignoble Grand Vizir borné avait un fidèle homme de main qui s'appelait Dilat Larath. Celui-ci, malgré son nom ne rigolait pas souvent.*

*Tandis que le Calife de Bagdad, le bon Haroun El Poussah, qui avait une confiance absolue dans son Grand Vizir, coulait des jours heureux et somnolents dans la douce quiétude de sa souveraineté.»*

Le jeu se joue entièrement à la manette. Si vous ne possédez pas de manette, vous pouvez jouer au clavier aussi.

### **2. COMMANDES DE DEPLACEMENT**

Vous dirigez Iznogoud.

#### ***Avec la manette de jeu :***

Inclinez le manche de la manette dans la direction où vous souhaitez déplacer Iznogoud.

#### ***Au clavier :***

Utilisez les touches fléchées du clavier.

### 3. COMMANDES D'ACTIONS

Si vous jouez avec la manette, appuyez sur le bouton action tout en dirigeant le manche :

- vers le haut pour DONNER
- vers le bas pour AMADOUER
- vers la gauche pour MENACER
- vers la droite pour la COLERE

Si vous jouez au clavier, utilisez les touches du pavé numérique, et appuyez sur :

- 8 pour DONNER
- 4 pour MENACER
- 6 pour LA COLERE
- 2 pour AMADOUER

Pour recommencer le jeu si vous êtes coincé, appuyez sur la touche : STOP

### 4. MES ASTUCES ET MES CONSEILS PAR IZNOGOURD

*Chers amis,*

*pour mieux m'aider à devenir Calife à la place de qui vous savez, apprenez à vous repérer dans vos déplacements dans le palais. Pour cela, regardez le dessin du palais qui se trouve en arrière-plan sur votre écran. A l'endroit où je me situe, une petite lumière s'allume. Pour voir également ce que contiennent mes poches, regardez dans le coin inférieur droit de l'écran. Vous trouverez un symbole de l'objet que je porte. Attention, je ne peux en porter qu'un à la fois.*

*En ce qui concerne mes déplacements, visez bien les portes et les sorties sinon je me cogne aux murs ! Visez juste ! Et à propos de portes, si vous êtes sûr d'être en face de la sortie et de ne pouvoir sortir de la salle, c'est peut-être qu'un autre personnage me bouche le passage de l'autre côté. Soyez patient, attendez.*

*Maintenant, l'élément le plus important consiste à vous comporter comme moi. Soyez méchant, hypocrite et traître ! Ne faites pas de bonnes actions !*

*Si vous vous égarez dans votre comportement, la folie va vous guetter ! N'hésitez pas à embaucher DILAT LARATH, il prendra les mauvais coups à votre place.*

*Et pour terminer, attention aux objets magiques, qu'ils soient des poufs ou des tapis, vous devez apprendre à les maîtriser... Je compte sur vous !*

Et maintenant, saurez-vous être plus ignoble qu'Iznogoud pour devenir Calife à la place du Calife ?