

C A P T A I N  
B L O O D

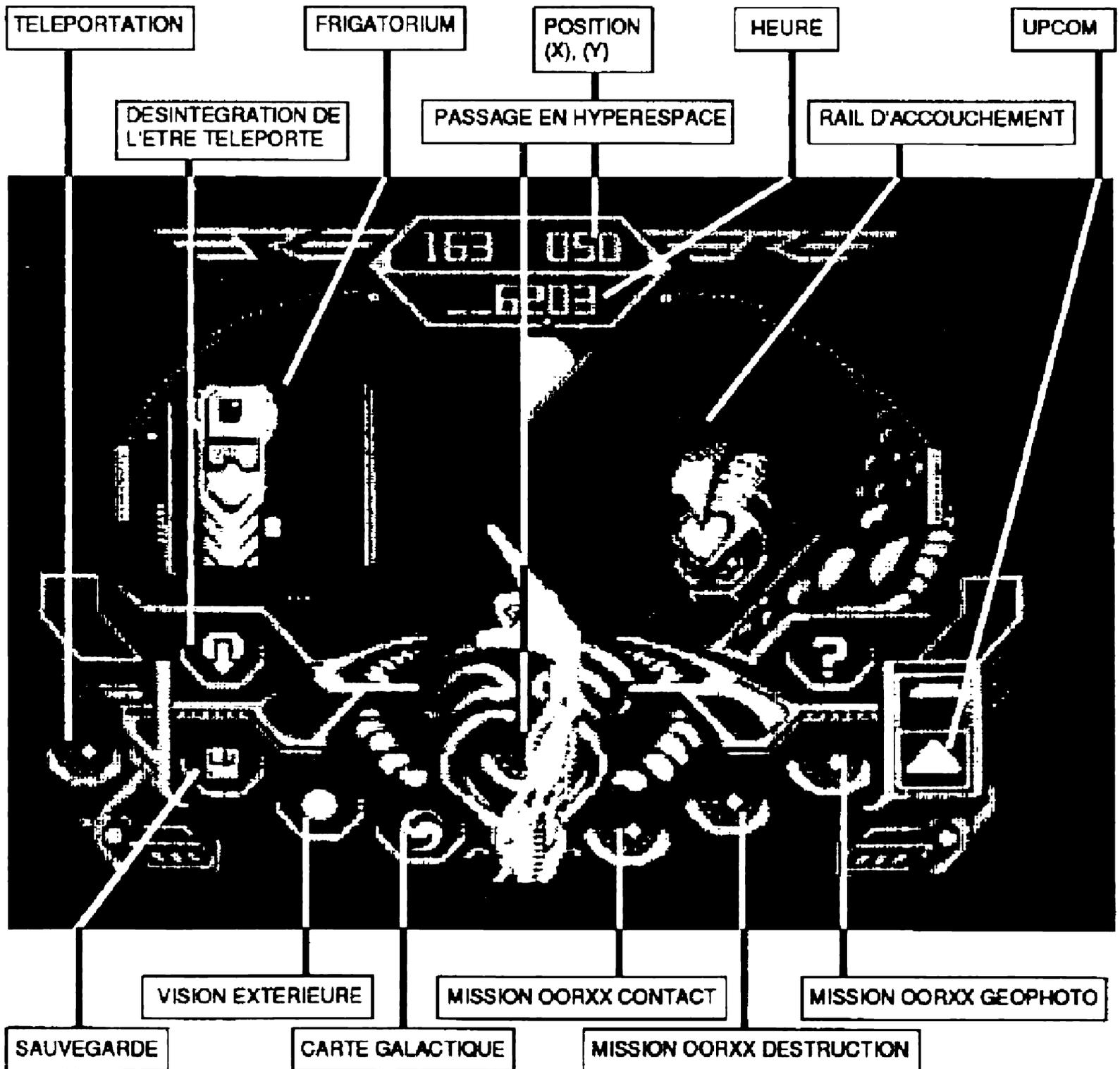
**PHILIPPE ULRICH  
DIDIER BOUCHON**



© ERE INFORMATIQUE

Page blanche

# CAPTAIN BLOOD



## CHARGEMENT

### ATARI ST

Allumez l'unité centrale, insérez la disquette dans le lecteur. Cliquez deux fois sur l'icône ERE.PRГ (ou AUTO puis ERE.PRГ). Durant le chargement, ne touchez ni au clavier, ni à la souris.

### AMSTRAD CPC cassette et disquette

Allumez l'ordinateur, insérez la cassette ou la disquette dans le lecteur, puis tapez RUN"ERE" et appuyez sur RETURN. Au début du jeu, quand le programme le demande, appuyez sur la touche numérotée correspondant à votre langue.

### IBM PC ET COMPATIBLES

Allumez l'ordinateur, chargez le D.O.S. Si vous désirez jouer avec la souris, installez le driver (voir manuel de votre matériel) Au message A> insérez la disquette du jeu dans le lecteur A, tapez ERE, puis appuyez sur la touche RETURN. Au début du jeu, en pressant les touches F1 à F3, vous pouvez sélectionner votre langue, le mode d'affichage de votre appareil et si vous jouez à la souris ou au clavier. Appuyez sur RETURN pour accéder au jeu.

### AMIGA

Allumez l'ordinateur, insérez la disquette de jeu (sur Amiga 1000, chargez d'abord le KICKSTART). Cliquez deux fois sur l'icône ERE.

### COMMODORE 64 cassette

Allumez l'ordinateur, insérez la cassette dans le lecteur et tapez LOAD". Puis appuyez sur RETURN. Au début du jeu, quand le programme le demande, appuyez sur la touche numérotée correspondant à votre langue.

### SPECTRUM cassette

Insérez la cassette dans le lecteur, tapez LOAD"BLOOD", appuyez sur la touche ENTER. Mettez votre magnétophone en lecture.

## THOMSON TO8 disquette

Mettez l'unité centrale sous tension; page en-tête du TO8, sélectionnez le chargement automatique du Basic 128 ou 512 (carré à droite).

## SPECTRUM 128K et PLUS 2 cassette

Insérez la cassette dans le lecteur, puis sélectionnez «Tape loader» au menu. Appuyez sur ENTER. Mettez votre magnétophone en lecture.

## BUT DU JEU

A bord de l'Arche du Capitaine BLOOD, vous devez retrouver les cinq numéros (des doubles de Blood), qui se trouvent dispersés dans l'immensité de cette galaxie.

### Quelques conseils :

L'Arche du capitaine Blood s'immobilise au début du jeu à proximité d'une planète habitée. Il est important de savoir que la galaxie de l'HYDRA est composée de 32768 planètes habitables répertoriées sur la carte. Toutes ne sont pas habitées et il est très facile de se perdre. Le joueur devra connaître des coordonnées précises de planètes habitées avant de s'aventurer au hasard. Chacun sait que le hasard, dans l'espace, est une entité classée non fiable.

Petit détail : le logiciel construit la galaxie à chaque début de partie. Les coordonnées précises des planètes habitées ou non changeront à chaque initialisation.

Le capitaine Blood dégénère avec le temps : ne soyez pas surpris si sa main tremble un peu parfois (c'est un signe de vieillesse). Il DOIT IMPERATIVEMENT RECUPERER SON FLUIDE VITAL qui le régènera. Pour cela il doit retrouver les numéros et les désintégrer dans le FRIGATORIUM de l'Arche.

D'autre part, ce logiciel développe un concept nouveau : le BIOGAME. Les personnages peuvent évoluer, naître, mourir, échanger entre eux des informations de manière imprévisible : ils sont autonomes. Des événements peuvent se produire : disparitions ou apparitions de planètes dues à des affaissements ou des émergences de matière. Vous pouvez transporter des êtres d'une planète à l'autre. Mais attention, il faut gagner leur confiance, les étudier comme le ferait un ethnologue, car, s'ils peuvent vous aider, ils peuvent aussi vous perdre...

## INSTRUCTIONS GENERALES

**Attention :** ces instructions sont spécifiques aux versions ATARI et AMIGA en ce qui concerne les manipulations à la souris. Si vous utilisez un autre matériel, consultez aussi les commandes correspondant à ce matériel (COMMANDES SPECIFIQUES A CHAQUE MACHINE).

### SAUVEGARDE D'UNE PARTIE EN COURS

Utilisez une disquette vierge formatée ou une cassette vierge.

En mode TABLEAU DE BORD, introduisez la disquette formatée non protégée dans votre lecteur, et activez l'icône DISK lorsque l'horloge de bord a dépassé 5 minutes. Il n'est pas possible de sauvegarder une partie en cours avant les cinq premières minutes de jeu. L'icône clignote quelques instants si la sauvegarde a avorté. Vérifiez votre disquette et recommencez l'opération. Le fichier de sauvegarde de la partie en cours s'appelle «BLOOD.CPT».

### CHARGEMENT D'UNE PARTIE EN COURS

En mode TABLEAU DE BORD, introduisez votre disquette contenant le fichier de sauvegarde «BLOOD.CPT», et activez l'icône DISK avant que l'horloge de bord n'ait atteint les 5 premières minutes de jeu. Il n'est pas possible de charger une partie en cours après les cinq premières minutes de jeu. Si l'icône DISK clignote quelques instants pendant le chargement, celui-ci a avorté. Vérifiez votre disquette et recommencez l'opération. Dans le cas où vous voudriez charger une partie en cours au-delà des 5 premières minutes de l'horloge de bord, il faut réinitialiser l'ordinateur et recharger le programme. La sauvegarde systématique à chaque action de jeu n'est pas considérée comme une manière noble de gagner...

### VISION EXTERIEURE

Il suffit de cliquer sur cette icône pour passer du mode TABLEAU DE BORD au mode VISION EXTERIEURE. Pour passer du mode VISION EXTERIEURE au mode TABLEAU DE BORD, il suffit de cliquer sur un bouton (oeil) non activé.

## CAPTAIN BLOOD

### CARTE GALACTIQUE (SELECTION D'UNE DESTINATION)

En mode TABLEAU DE BORD, cliquez sur l'icône CARTE GALACTIQUE pour qu'apparaisse la galaxie de l'Hydra.

### COORDONNEE DE DESTINATION X

Cliquez sur la barre de sélection verticale rouge et amenez-la sur la position de la coordonnée (x) désirée. Dans la fenêtre gauche s'inscrivent les coordonnées du doigt de Blood. Dans la fenêtre droite s'inscrivent les coordonnées sélectionnées situées à l'intersection des barres de sélection.

### COORDONNEE DE DESTINATION Y

Cliquez sur la barre de sélection horizontale rouge et amenez-la sur la position de la coordonnée (y) désirée. Dans la fenêtre de gauche s'inscrivent les coordonnées du doigt de Blood. Dans la fenêtre de droite s'inscrivent les coordonnées sélectionnées situées à l'intersection des barres de sélection. Après avoir déterminé votre destination, accrochez-vous à votre fauteuil et cliquez sur l'icône PASSAGE EN HYPERESPACE. Pour raccourcir la séquence de passage en hyperspace, cliquez sur le bouton droit de la souris au début ou pendant la séquence d'hyperspace.

### MISSION OORXX CONTACT (ATTERRISSAGE ET VOL A VUE)

En mode VISION EXTERIEURE, cliquez sur l'icône MISSION OORXX CONTACT. L'OORXX est téléporté et son atterrissage est immédiat. Vous avez le contrôle absolu de l'OORXX avec la souris : montées, descentes, virages. Pour accélérer appuyez sur le bouton droit de la souris, pour décélérer sur le bouton gauche.

Il est fortement déconseillé de percuter les cimes des montagnes. Par contre, si la planète est protégée par des systèmes de défense, il faut voler le plus bas possible. Lorsque l'OORXX est détecté par un ennemi, deux flèches rouges s'animent l'une vers l'autre au centre de l'écran. Lorsqu'elles se touchent, l'OORXX est détruit. Pour éviter la destruction de l'OORXX, il faut descendre le plus bas possible jusqu'à ce que les flèches disparaissent. La vie sur les planètes de la galaxie de l'Hydra a la particularité de se terrer au fin fond de canyons vertigineux. Il faut donc trouver les canyons. Pour cela l'OORXX dispose d'un détecteur de vie, c'est une mire rouge qui suit sur l'écran les mouvements de la souris. Cette mire, lorsqu'elle clignote, indique que l'OORXX est dans la bonne direction.

## CAPTAIN BLOOD

Si une flèche s'affiche sur un des bords de la mire, cela indique qu'il faut tourner dans le sens indiqué par la flèche pour retrouver le bon cap. Sur l'écran pendant le vol, deux indicateurs : l'indicateur de vitesse en bas de l'écran et l'indicateur d'altitude de chaque côté de l'écran. Lorsqu'un personnage est trouvé au bout d'un canyon, l'OORXX atterrit automatiquement. Si la planète est déserte, l'OORXX se pose, à bout de force. Si vous transportez un être dans le frigatorium de l'arche, l'icône TELEPORTATION s'active de manière à vous permettre de déposer l'être sur cette planète. Pour cela, cliquez sur l'icône TELEPORTATION. A chaque instant du vol, vous pouvez demander une photo du paysage fractal avec les ombres, il suffit pour cela de presser la touche ESPACE de votre clavier. A ce moment là, l'OORXX s'immobilise. Pour redémarrer, il suffit de presser à nouveau la touche ESPACE.

### MISSION OORXX DESTROY (DESTRUCTION DE PLANETE)

En mode VISION EXTERIEURE, il est possible de téléporter un OORXX sur une planète afin qu'il détruise celle-ci. Pour cela, cliquez sur l'icône MISSION OORXX DESTROY. La planète sera irréversiblement détruite...

### MISSION OORXX GEOPHOTO (SCANNING DE SURFACE)

En mode VISION EXTERIEURE, vous pouvez téléporter un OORXX sur une orbite basse et récolter des images aériennes de la planète. Un système de détection d'armes anti-aériennes vous indique si la planète dispose d'une protection. Pour cela, il faut cliquer sur l'icône MISSION OORXX GEOPHOTO une première fois pour une vision en moyenne altitude, une seconde fois pour une vision plus rapprochée. Cliquez sur l'icône VISION EXTERIEURE pour revenir en mode normal.

### MODULE D'UPCOM (UNIVERSAL PROTOCOL OF COMMUNICATION)

Lorsque le contact est établi avec un être vivant dans un canyon, ou téléporté par vos soins sur une planète, l'UPCOM se déclenche automatiquement.

☛ L'UPCOM est un système de conversation par icônes. L'écran de l'UPCOM se décompose en fenêtres:

- La fenêtre dictionnaire située en bas de l'écran.

Le dictionnaire d'icônes dispose de deux scrollings latéraux, l'un rapide, en cliquant sur une barre ascenseur rouge située sous le dictionnaire d'icônes, l'autre lent, en posant un doigt de BLOOD sur deux cases striées d'orange situées de part et d'autre du dictionnaire d'icônes.

## CAPTAIN BLOOD

En promenant le doigt de BLOOD sur le dictionnaire d'icônes, on peut lire au-dessus de l'UPCOM une traduction simultanée des icônes en langage humain.

- **Les fenêtres conversationnelles situées au-dessus du dictionnaire d'icônes et séparées par une bouche centrale.**

a) *La fenêtre de gauche* : elle est réservée à l'être qui vous parle. Pour traduire ses phrases, il suffit de passer le doigt de BLOOD dessus. Tant que la bouche centrale est animée, l'être n'a pas fini de s'exprimer, il suffit de cliquer sur la bouche centrale pour traduire son langage. Lorsque la bouche centrale s'immobilise, vous pouvez vous exprimer à votre tour. Il est néanmoins possible de comprendre les phrases prononcées par votre interlocuteur en apprenant son langage. En effet, chaque icône correspond à un son précis lorsqu'un être parle.

b) *La fenêtre de droite* : elle vous est réservée. Vous pouvez y écrire vos phrases en cliquant sur les icônes du dictionnaire. Un petit curseur sous la fenêtre peut être déplacé pour insérer une icône. Pour cela il suffit de cliquer dessus. Une option DELETE est disponible en cliquant sur la flèche située à droite sous la fenêtre. Pour émettre vos phrases, cliquez sur la bouche centrale.

Il est possible de téléporter un être dans le frigatorium de l'Arche si l'être y consent. L'icône TELEPORTATION s'active alors. Pour effectuer la téléportation de l'être, il suffit de cliquer sur cette icône lorsqu'elle est activée. Votre interlocuteur, pour des raisons qui le concernent, peut mettre fin à la conversation de sa seule volonté. Pour quitter l'UPCOM pendant une conversation, cliquez sur le triangle à droite de l'écran, sous la flèche DELETE.

### ■ TELEPORTATION

Cette icône vous permet de téléporter un être d'une planète vers le frigatorium de l'Arche. Cette icône ne s'active qu'avec l'accord de l'être au cours d'une conversation. Pour téléporter l'être, cliquez sur l'icône TELEPORTATION lorsqu'il est activé. Il est également possible de téléporter un être du FRIGATORIUM de l'Arche vers une planète inhabitée. Pour cela, il suffit de poser un OORXX dans un canyon. L'icône TELEPORTATION s'active alors. Cliquez dessus pour téléporter l'être.

### ■ DESINTEGRATION DE L'ETRE TELEPORTE

Lorsque un être est transporté dans le FRIGATORIUM de l'Arche, il est possible de désintégrer. Cela lui coûtera la vie définitivement. S'il s'agit d'un NUMERO. Blood récupérera un peu de son fluide vital et survivra plus longtemps.

## FRIGATORIUM

C'est un container de cryogénéisation dans lequel sont conservés les êtres téléportés. Ceux-ci doivent être consentants car le système de téléportation utilise l'énergie psychique dégagée par la volonté des êtres téléportés, un peu comme en hypnose. Pour des raisons de sécurité, il est impossible de transporter des êtres vivants dans l'Arche, ceux-ci sont donc cryogénisés dans le FRIGATORIUM. Le frigatorium dispose également d'un crématorium désintégrateur qui récupère le fluide vital, Blood ne pourra utiliser que le fluide vital des NUMEROS, seul compatible avec son organisme.

NOTA : | Les pacemakers sont automatiquement extraits avant crémation,  
| il n'y a donc aucun danger d'explosion pendant l'opération.

## RAIL D'ACCOUCHEMENT D'OORXX

La pondeuse est incorporée à l'Arche dans la zone landeau, la plus stérile de l'Arche. Les bébés OORXX sont propulsés sur le rail d'accouchement dès leur naissance. La pondeuse est capable de produire une infinité de bébés OORXX.

## HEURE

L'heure de bord est exprimée sur l'horloge de bord en minutes et secondes terrestres. L'UPCOM ne considère que les minutes : 60.45 signifie 60 minutes et 45 secondes. Dans l'UPCOM on parlera de l'HEURE 60.

Le jeu est limité à 45 heures temps réel.

## LA COMMANDE ?

Lorsqu'on a déjà posé un OORXX sur une planète, il est possible de le réactiver sans avoir à en poser un autre. Cela évite d'utiliser un nouvel OORXX et de refaire le parcours sur les montagnes. Lorsque l'Arche s'immobilise après un passage en hyperspace à proximité d'une planète déjà visitée, il suffit de passer en mode TABLEAU DE BORD en cliquant sur un bouton fermé. La commande ? est alors accessible. Cliquez dessus pour réactiver l'OORXX.

Il est toutefois inévitable de rechercher le personnage qui a pu se déplacer quelque part dans le canyon.

## COMMANDES SPECIFIQUES A CHAQUE MACHINE

### AMSTRAD CPC cassette et disquette

Vous pouvez jouer avec une manette de jeu ou au clavier.

**Au clavier** :- déplacement avec les touches fléchées.

- validation avec la barre d'espace.

Au début du jeu, déplacez la main de Blood sur le drapeau correspondant à votre langue et validez.

**En survol planète** : - Accélération : ..... ↑ + tir

- Décélération : ..... ↓ + tir

Pour abrégier l'hyperespace et le survol planète, enfoncez la touche ESC.

Sauvegarde : utilisez une cassette vierge.

### IBM PC et COMPATIBLES

Le jeu fonctionne au clavier, avec une souris ou une manette de jeu.

**Au clavier** : - déplacements de la main de Blood : touches fléchées

- validation : touche RETURN ou barre d'espace.

Pour abrégier l'hyperespace, le survol planète, ou détruire une planète, enfoncez la touche ESC.

**En survol planète** : - accélération : ..... CTRL (au clavier), bouton ACTION + ↑ (à la manette de jeu)

- décélération: ..... ALT (au clavier), bouton ACTION + ↓ (à la manette de jeu)

- stopper : ..... touches F1 à F10

### COMMODORE 64

Vous pouvez jouer avec une manette de jeu (dans le PORT 2) ou au clavier.

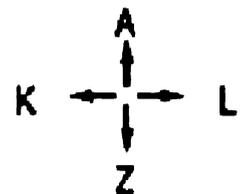
**Au clavier** - déplacements :

HAUT ..... touche A

BAS ..... touche Z

GAUCHE ..... touche K

DROITE ..... touche L



## CAPTAIN BLOOD

- validation avec la barre d'espace.

### En survol planète :

- Accélération : ..... touche A + barre d'espace (ou ↑ + bouton ACTION à la manette de jeu)
- Décélération : ..... touche Z + barre d'espace (ou ↓ + bouton ACTION à la manette de jeu).

Pour abrégier l'hyperespace et le survol planète, enfoncez la touche DEL.

Sauvegarde : utilisez une cassette vierge.



## SPECTRUM

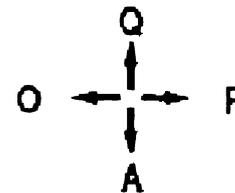
Vous pouvez jouer avec une manette de jeu ou au clavier.

Au début du jeu, faites votre choix parmi les options du menu suivant :

- 1 - JOYSTICK KEMPSTON
- 2 - JOYSTICK SINCLAIR
- 3 - Déplacement touches fléchées

Validation : barre d'espace.

- 4 - Déplacements :
  - HAUT ..... touche Q
  - BAS ..... touche A
  - GAUCHE .... touche O
  - DROITE ..... touche P



Validation avec la barre d'espace.

Pour abrégier l'hyperespace et le survol planète, enfoncez la touche ENTER.

Sauvegarde : utilisez une cassette vierge.



## THOMSON TO8 disquette

Vous pouvez jouer avec une manette de jeu ou au clavier.

Au clavier :- déplacement avec les touches fléchées.

- validation (cliquer) avec la barre d'espace.

- En survol planète :
- Accélération : ..... touche A
  - Décélération : ..... touche D

Pour abrégier l'hyperespace et le survol planète, enfoncez la touche STOP.

## PETIT GLOSSAIRE DE LA FAUNE DE L'HYDRA

**IZWAL** : êtres pacifistes et généreux, ils ont un aspect quasi humain. Ils sont très cultivés et dominent les sciences.

**BUGGOL** : êtres au comportement social très particulier. Ils sont tous éligibles du YATANGA, parti unique et absolu défendant une seule idée : la démocratie poussée au paroxysme. Le mandat du président élu n'est pas défini dans le temps : dès qu'un BUGGOL obtient une majorité, il est élu. Tous les BUGGOL étant éligibles, les mandats sont très courts (parfois quelques minutes). A l'heure où commence cette histoire, les BUGGOLS ont été décimés, et il ne reste plus qu'un seul ELIGIBLE du YATANGA sur ROSKO, malheureusement pas élu faute d'électeurs : il lui faudrait une voix plus la sienne pour qu'il devienne président de la planète ROSKO, d'autant qu'un imposteur (un YUKAS) qui ne vit même pas sur ROSKO s'est fait élire par un vote truqué, d'où une crise politique sans précédent.

**YUKAS** : êtres belliqueux et perfides, sans éducation. On ne sait pas grand chose sur leurs mœurs.

**CROOLIS** : êtres au cerveau particulièrement musclé, ils sont séparés en deux branches d'évolutions distinctes : les Croolis Vareux et les Croolis Ulvés. Une haine héréditaire les divise depuis des millénaires.

**MIGRAX** : comme leur nom l'indique, ce sont de grands voyageurs. Très intelligents, ils colportent les nouvelles dans la galaxie et sont de redoutables négociateurs. Leur perfidie est légendaire.

**ONDOYANIÉS** : originaires de la planète Ondoya, ce sont des créatures de rêve. Elles prennent l'apparence la plus agréable pour les individus qu'elles aiment et la plus désagréable pour ceux qu'elles détestent, ce qui simplifie drôlement leur vie sentimentale et ne laisse aucune équivoque à leurs partenaires à ce sujet.

**TRICEPHALS** : véritables curiosités génétiques, les Tricéphals présentent l'originalité de posséder trois têtes androïdes équipées chacune d'une langue surdimensionnée...

**SINOX** : très travailleurs, très intelligents, les Sinox ont la maîtrise de la technologie la plus avancée de la galaxie.

**ANTENNA** : créatures simplettes, les Antenna sont très amicaux, trop peut-être.

**TUBULARS BRAINERS** : ils représentent la seule race connue à ce jour qui soit dotée d'un remarquable cerveau à tube, ce qui leur donne une intelligence tout à fait particulière et difficile à cerner.

**TROMPS** : êtres inoffensifs, têtus et bornés dont le poil est très prisé (au sens de priser le tabac) par les Sinox.

**ROBHEAD** : en des temps très anciens, l'Hydra était occupée par des armées bioniques de robots androïdes chargés d'occuper la galaxie pendant quelques millénaires. Las, la révolte des indigènes de l'Hydra fut terrible, et ces créatures de mort furent exterminées. Cependant quelques unités décapitées restèrent en vie : les Robheads, ou têtes de robots dans lesquelles subsistent encore quelques zones de mémoire vive. Totalement inoffensifs, les Robheads ont une vie purement végétative et ne peuvent se reproduire, à moins qu'un bon généticien...

**KINGPAK** : créature ridicule qui fume des queues de tromps (légèrement aphrodisiaques), et se nourrit de pilules. Son intelligence est très limitée. On pense que le Kingpak aurait servi de modèle aux célèbres Pac-man.

**NUMEROS** : ce sont les clones de Blood. Ils sont au nombre de cinq : le Numéro un, le Numéro deux, le Numéro trois, le Numéro quatre et ce bâtard de Numéro cinq...