

# Captain Blood

J'ai passé des années pour finir le jeu, aussi je sais que je suis le premier site à proposer la soluce en Français donc inutile de la pomper pour la votre, si vous voulez la proposer, faites un lien vers la page principale de mon site, vos visiteurs iront la lire ici. Merci

- Pour éviter les passages en hyper espace, clic droit.
- Pour éviter les phases de vol en 3D, pressez ESC en arrivant sur une planète jusqu'à ce que l'écran se fige.
- Pour détruire une planète rapidos, clic droit + clic gauche
- Je tiens enfin à préciser que cette soluce concerne le jeu CAPTAIN BLOOD (écran de présentation bleu, choix de la lague, 4 races différentes pour commencer, icones représentant un motif) et non l'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD (écran de présentation orange).

Il y a probablement plusieurs façon de finir le jeu, en voici l'une d'elles. Il faut commencer la partie avec Migrax GRANDE PRIME, si ce n'est pas le cas, relancez le jeu pour démarrer avec ce personnage. Téléportez-le sur une planète inconnue. Il va vite perdre ces repères et vous suppliez de retourner chez lui, c'est le moment idéal pour le cuisiner et avoir les coordonnées du Migrax MISSILE COURAGEUX.

Allez voir ce dernier qui vous promettra des informations si vous ramenez GRANDE PRIME chez lui, ce que vous allez vous empresser de faire avant de retourner voir MISSILE COURAGEUX et de récupérer par la même les coordonnées d'un Sinox ainsi que le mot de passe IMPOSSIBLE PAS SINOX.

Allez le voir, il va vite vous promettre des infos en échange de 4 planètes occupés par des Antenna. Notez bien les coordonnées et allez les voir, pour chaque Antenna, demandez leur les coordonnées d'une planète Robhead. La première Antenna devra être rassurer avant d'être téléporter, emmenez-les sur d'autres planètes mais ne les tuez pas !

Une fois les 4 bestioles déplacées, retournez voir le Sinox qui vous donnera les coordonnées de l'Izwal PETIT YOKO.

Allez maintenant voir chaque Robhead pour demander l'identité de leur planète.

Retournez voir le Migrax MISSILE COURAGEUX et baratinez le pour avoir les coordonnées du Numéro2, vous pouvez aller rendre visite ensuite à votre clone histoire de le téléporter et désintégrer pour vous garantir aucun tremblement involontaire. Attention, il faut le téléporter dès qu'il vous y autorise car après il ne sera plus d'accord, faites de même avec ces "frères".



Présentez-vous à Yoko et demandez lui le code (code ami ami/1010), cuisinez le sur les croolis ulv pour qu'il lache les coordonnées de MORT GENETIQUE qui connais son père Maxon.

Allez voir le croolis et dites lui que vous avez une grande idée, détruire les croolis var, insistez un peu et il vous balancera les coordonnées de ces 4 ennemis.

Allez voir le premier, BEAU BETISE, et dites lui que vous avez une grande idée, détruire les croolis ulv, insistez un peu et il lachera 3 coordonnées (MORT GENETIQUE compris) mais pas le 4<sup>ème</sup> car il lui file des renseignements.



Eradiquez les croolis var puis retournez voir MORT GENETIQUE qui vous donnera les coordonnées d'un second sinox.

Allez voir le croolis ulv BONJOUR PRISON et cuisinez le sur l'espion qui réponds au doux nom de GRAND DETRUIRE. Il lachera les coordonnées.

Allez voir le second Sinox, il veut les coordonnées des Robhead, donnez-lui : PLANETE 1 CODE 145 entrée, PLANETE 2 CODE 267entrée, PLANETE 3 CODE 387 entrée, PLANETE 4 CODE 403 entrée. Taquinez-le maintenant sur les numéros... Il vous lache les coordonnées du numéro 4, inutile d'aller le voir pour le moment, il ne se laissera pas téléporter tant que vous n'aurez pas trouvez le numéro 1.

Allez voir le premier Robhead, il vous donnera les coordonnées pour anéantir MAXON le père de PETIT YOKO. Faites le sale boulot et retournez le voir pour qu'il vous dirige vers Robhead 2. Accomplissez le carnage demandez pas les Robhead sur les 8 croolis, 2 Sinox et 2 Migrax et retournez voir Robhead4 qui vous donnera les coordonnées du numéro 1 & 3.

Occupez-vous de vos clones (n'oubliez pas le 4) et retournez sur la planète du premier pour trouver le numéro 5, il va alors essayer de vous émouvoir et vous donner les coo de Corp pour finir vos jours avec Torka, sniff. Bon, grillez le et allez téléporter la sirène de l'espace.

**FIN.**

Quelques conseils si vous voulez finir le jeu autrement :

- Si vous téléporter Buggol sur une autre planète il vous donnera les coordonnées de King Pak et Yukas
- Si vous allez voir Torka, elle vous donnera les coordonnées d'un Tubular
- Les Tubular sont injoignables avant heure 125
- Le numéro 1 balance les planète d'un Tromp & Trauma
- King Pak connais les coordonnées de Tubular et Numéro 4
- Tubular connais les coordonnées de King Pak, il faut lui donner le CODE AMI AMI
- Trauma connais les coordoonées de Torka
- Migrax GRANDE PRIME connais les coordonnées de Torka (planète esprit, insister sur numéro) & Buggol
- L'espion Croolis Ulv connais les coo d'un autre Izwal, il faut lui donner le nom des planètes de ces frères
- Le second Izwal connais un Tubular, il faut lui demandé les coo de la planète "petite maison"

**Neoblood le 31 Janvier 2003**

[Alone in the Past ?](#) est © Largo et Neoblood depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.