

CAPTAIN BLOOD

Voici enfin la rubrique sur ce jeu qui est pour beaucoup d'entre nous et pour moi particulièrement, LE meilleur jeu d'aventures spatiales de tous les temps.

Je vais tacher à travers ce dossier de faire le tour de cette merveilleuse saga même si l'idée même de tracer les grandes lignes d'un tel jeu est un défi dur à remporter.

INDEX

- 1 - [Qu'est-ce que Captain Blood ?](#)
- 2 - [Y'a t-il une différence entre l'Arche du Captain Blood et Captain Blood ?](#)
- 3 - [Que se passe t-il si je n'arrive pas à trouver les clones rapidement ?](#)
- 4 - [Y a t-il des astuces pour aller plus vite dans le jeu ?](#)
- 5 - [Qu'est-ce qui t'a vraiment accroché dans ce jeu ?](#)
- 6 - [Est-ce que les ondoyantes existent vraiment ?](#)
- 7 - [Existe t-il des suites à Captain Blood ?](#)
- 8 - [Et, sorti de la saga Blood, y a t-il d'autres jeux dans le même genre ?](#)
- 9 - [Sur quels supports est-il sorti et y a t-il des différences entre les différentes versions ?](#)
- 10 - Téléchargements

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

(BOUCHON/ULRICH)

COPYRIGHT 1988 ERE INTERNATIONAL

MUSIQUE: J.M. JARRE

FRANCIS DREYFUS MUSIK

TIRÉE DE L'ALBUM ZOOLOOK (ETHNICOLOR)

GRAPHISMES ET PROGRAMME: DIDIER BOUCHON

SCENARIO ORIGINAL: J.PH.ULRICH

DIRECTION GENERALE: EMMANUEL VIAU

EDITION: METAL HURLANT LOGICIEL

REALISATION PACKAGING: MICHEL RHO

CONTACT PRESSE: CECILE PEYRONNET

PHOTO: PPP NASA/ULRICH

REPERAGE: MICHEL GROS

DIRECTION COMMERCIALE: RICARDO FADANELLI

MASTERING: LIONEL TOURNIER

DUPLICATION: STARTER

FORCE DE VENTE FRANCE: CABLE

PRODUCTEUR DELEGUE: CLONE CONSORTIUM

BIENVENUE A BORD DE L' A.C.B.

CAPTAIN BLOOD

SCENARIO
PHILIPPE ULRICH

SOFTWARE & GRAPHICS
DIDIER BOUCHON

MUSIC
JEAN-MICHEL JARRE

SPECIAL THANKS TO

MICHEL RHO
FOR ADDITIONAL GRAPHICS

ERE INFORMATIQUE 1988



1 - Qu'est-ce que Captain Blood ?



Captain Blood est un jeu sorti en 1988 par la société Exxos, alias Ere Informatique, devenue aujourd'hui Cryo. Il s'agit d'un jeu dans lequel vous êtes concepteur du jeu Blood, quand un jour vous vous retrouvez dans l'univers que vous avez créé. Suite à un passage en hyper-espace, vous vous êtes involontairement cloné. Cela n'aurait pas grande importance dans le fond si cette expérience vous était bénéfique mais là est le problème, passée une certaine période, vos cellules dégénèrent et cela provoque un tremblement de tout votre être y compris vos mains, seul lien pour utiliser l'upcom, programme de traduction de langage pour communiquer avec tous les êtres de la galaxie de l'Hydra. Une seule solution s'impose alors : Retrouver vos clones et les téléporter pour enfin les désintégrer de manière à stopper le vieillissement de vos cellules. Ces derniers n'ont pas seulement récupéré le physique de Blood mais aussi son cerveau, aussi savent-ils très bien ce que vous comptez leur faire donc ils se cachent et il sera parfois assez dur de mettre la main sur l'un d'eux. Mais combien y'a-t-il de clones ? Cinq en réalité, "le numéro un, le deux, le trois, le quatre et ce bâtard de numéro cinq".

2 - Y'a-t-il une différence entre l'Arche du Captain Blood et Captain Blood ?

Oui, sur Atari uniquement, à ma connaissance. L'Arche du Captain Blood est une version bêta, non commerciale, récupérée par les crackeurs de l'époque croyant faire une bonne affaire et distribuée rapidement sur le marché (ce qui explique qu'on trouve bien plus facilement l'Arche que Captain Blood lui-même). On le distingue par un titre orange au démarrage, les icônes ne sont pas toutes représentées par des dessins mais parfois par des mots et on commence toujours l'aventure avec Yoko. Captain Blood quant à lui est la version commerciale. Elle est de bien meilleure qualité car aboutie ; elle propose le multi langage (Français, Anglais, Allemand et même parfois Espagnol et Italien), le titre est de couleur bleu/blanc, quasiment toutes les icônes de dialogues sont représentées par des dessins et l'on peut commencer l'aventure avec au choix : Yoko, un Croolis, un Buggol ou encore, un Migrax.



3 - Que se passe-t-il si je n'arrive pas à trouver les clones rapidement ?

Au bout d'un moment, Blood aura le bras qui tremblera par manque de fluide vital, plus le temps passera plus il vous sera difficile de stabiliser votre bras afin d'établir une discussion...

4 - Y a t-il des astuces pour aller plus vite dans le jeu ?

Oui, par exemple quand vous êtes dans la partie arcade en survol d'une planète, maintenez la touche ESC enfoncé jusqu'à ce que l'Oorxx se pose de lui-même. Pour les passages en hyper espace, la désintégration d'êtres dans le Cryobox et la destruction de planètes, pressez le bouton droit de la souris puis tout de suite après le bouton gauche. De même, quand vous avez déjà visité une planète et que vous y retournez par la suite, inutile d'y retourner directement par la simulation arcade, passez par le tableau de bord et cliquez sur le ? tout à droite de l'écran.

5 - Qu'est-ce qui t'as vraiment accroché dans ce jeu ?

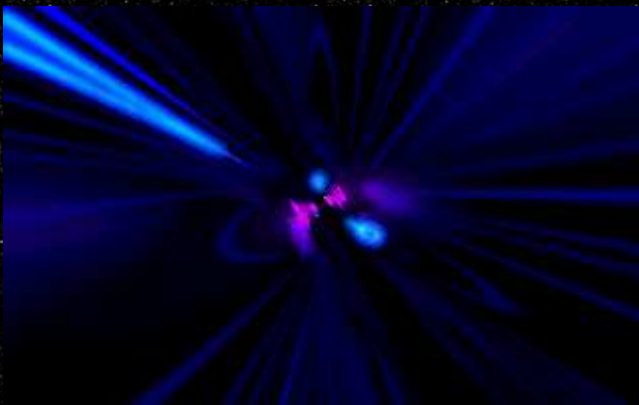


Plusieurs choses, déjà ce fut un de mes premiers jeux d'aventures donc forcément, la nostalgie est là. Mais je dirais que c'est surtout la musique de Jarre (que j'ai découvert grâce à ce jeu) ainsi que l'interface à base d'icônes. Ce concept était et est toujours tellement simple et à la fois innovant qu'il ne m'a pas fallu bien longtemps pour reconnaître chaque icône et dialoguer sans même lire le texte. Le fait de se ballader dans l'espace... Même aujourd'hui, il est rare de trouver de bons jeux d'aventures, sérieux, innovants et sans combats spatiaux façon Wing Commander ou X-Wing, titres auxquels je n'ai jamais accroché. L'intelligence artificielle est elle aussi poussée, dans la mesure où il ne suffit pas de dire "coordonnées planète numéro" pour les obtenir, un peu plus de subtilité.

6 - Est-ce que les ondoyantes existent vraiment?

Ah ah... J'ai déjà eu l'occasion de rencontrer Torka dans une course avec KingPak mais pas Trauma.... Elles sont malheureusement identiques mais rassurez-vous, ces sirènes de l'espace sont réellement très belle ^__^

7 - Existe t-il des suites à Captain Blood ?



Oui. En 1995, deux suites ont vu le jour coup sur coup, ce n'est pas forcément une bonne idée mais j'y reviendrai plus tard. A noter que toutes deux n'ont pas connu le succès, probablement à cause du choix de l'éditeur : Microfolie's... Rappelons quand même que si Captain Blood a rencontré un tel succès partout sur terre, c'est aussi probablement dû à la notoriété de la société Mindscape qui a fait du bon boulot. Donc pour ces deux derniers opus, Cryo ou, plus exactement, Philippe Ulrich a repris les commandes. Tout d'abord au début 95 nous avons eu le droit à Commander Blood. Première incohérence, alors que dans Captain Blood vous



TOI PAS TUE MOI... MOI



AGEU rha... Mmmmm



incarniez le concepteur de jeu Bob Morlock transféré dans son jeu, Blood, ici vous incarnez toujours Blood mais cette fois vous avez qui dans la Cryobox ? Bob Morlock ! Philippe Ulrich lui-même s'est-il perdu dans l'univers qu'il a lui-même créé ou est-ce le syndrome Evil Dead ? (nouveaux opus mais re-construction de l'histoire précédente, vous vous souvenez, dans le premier Ash part avec ses potes dans une bicoque paumée dans les bois et dans le 3ème ils racontent qu'il était parti seul avec sa copine...). Deux autres choses ne me plaisent pas dans cette "suite" : Déjà l'interface dialogues : la série d'icônes made in Blood a maintenant laissé place à une liste de verbes inertes et sans couleurs, du coup les discussions sont très linéaires, vous cliquez sur un thème, on vous répond, vous repartez, misère... La deuxième chose est l'apparition de Honk, intelligence artificielle aidant Blood dans les moments de doute, l'idée aurait été bonne si Honk ne se nourrissait pas de Bionium, Bionium caché dans le cerveau du robot Scrutter Jo. Ce qui donne l'occasion à des phases d'arcade en 3D du plus mauvais effet où vous devez capturer des formes géométriques mal dessinées et qui plus est, l'épreuve peut durer un certain temps parfois... Mais rassurez-vous, Honk ne vous demandera des Bionium que lorsque vous lui demanderez son avis pour progresser dans l'aventure, une sorte de Cheat Code si vous préférez, le reste du temps, il ne se gênera pas pour la ramener tout seul... Venons-en aux points positifs (car il y en a quand même), le jeu est de toute beauté, les aliens ont été conçus de bric et de broc mais l'effet rend très bien, Yoko qui saute partout, les Croolis qui ne quittent pas leur armes... Les musiques sont elles aussi de toute beauté. Sans parler des scènes cinématiques lorsque vous envoyez un Oorxx sur une planète... Un vrai régal. Comme conclusion je dirai que, par rapport à Captain Blood, certains "plus" ont été laissés de côté mais le résultat final est tout de même excellent et de toute beauté, regrettons seulement la simplicité de l'intrigue (une poignée d'heures...).

Parlons maintenant de la deuxième suite, à savoir "Big Bug Bang" ou "Le retour du Commander Blood". Même année, même éditeur, même circuit de distribution donc même succès (à savoir quasi nul sauf aujourd'hui dans les magasins d'occasion où l'on peut trouver facilement Commander Blood version CD pour moins de 50F). Ici on a le sentiment désagréable que le budget alloué à Commander n'a pas été totalement épuisé et qu'ils n'avaient pas brûlé tout le matériel, d'où cet ultime Blood qui semble avoir la prétention d'être une suite commerciale alors que, normalement, on ne sort pas la suite d'un produit qui n'a

pas marché, enfin quand on voit les blockbusters US de qualité proche de 0, bref on n'est là pas là pour parler de l'Arme Fatale 19 ou de Batman 24... Cette fois-ci, plutôt que de nous concevoir un scénario plus ou moins bon, l'équipe n'en a pas fait ! Ou presque pas. L'idée est de reconstruire la vie dans la galaxy tel quelle le fut au début de Commander (car dans Commander, la quête suprême était le Big Bang ou fumer l'univers en langage familier, donc il ne reste plus rien, pas même Bob Morlock...). Plusieurs jeux reposant sur le concept de la création ont été bien accueillis, tels que Sim City ou Civilization pour ne citer qu'eux. Mais là, comment dire, c'est d'une linéarité époustouflante, il faut faire telle chose dans l'ordre, évitez de suivre les conseils de Honk qui mènent souvent à retourner sous DOS (sic !) et donnez les bons objets aux bonnes personnes au bon moment. Sans parler que, Blood oblige, à chaque nouvelle partie, les planètes changent de place donc impossible de vous écrire une soluce digne de ce nom pour ce titre que je qualifierai de blasphème pour les joueurs ayant un minimum de créativité. Je vais sans doute y retourner un jour car mon égo ne supporte pas de ne pas avoir fini une aventure de mon Captain préféré donc j'arrêterai ma critique sur ce point là car, il faut l'avouer, j'y ai peu joué.

8 - Et, sorti de la saga Blood, y a t-il d'autres jeux dans le même genre ?

Pas vraiment, en fait Blood est, vous l'aurez compris, est une saga unique au monde ! Mais en cherchant bien on peut trouver des points communs avec Kult (Exxos 1989), il s'agit cette fois d'affronter Zork et ses sbires au nom de la liberté. Ata Ogo Ulu ^__^ Dans Purple Saturn Day (1989), on a l'occasion de disputer une course contre un Croolis, clin d'oeil de la part de l'équipe d'Exxos. Enfin, on peut comparer la simulation de vol à celle de Mach 3 (Loriciels 1987), les couleurs en plus :o)

9 - Sur quels supports est-il sorti et y a t-il des différences entre les différentes versions ?

Captain est sorti sur tous les standards micro du moment : Atari, Amiga, PC, CPC, C64, Spectrum, Apple 2, Mac et TO7. Bien entendu, comme c'est bien souvent le cas, les ordinateurs étant de capacités différentes (8/16 bits, couleurs, sons...), toutes les versions sont différentes. En fait je n'ai testé que les versions Atari, PC et CPC. Voici mes conclusions :

Version Atari : La meilleure des trois, à la fois belle, la superbe musique de J-M. Jarre, bonne prise en main de la souris et couleurs de toute beauté, rien à redire.



Version PC : La version s'annonce comme une EGA 16 couleurs mais il faut les chercher... Comme beaucoup d'abandonwares, on ne peut y jouer sur un PC récent. Le driver de la souris ne gère plus correctement cette dernière, ce qui rend l'ensemble du jeu assez pénible, particulièrement les scènes d'arcade où il est maintenant assez dur de poser son OORXX. La touche ESC ne fonctionne pas avec cette version donc la dégénérescence de Blood arrive plus rapidement. Finies les trames de toute les couleurs lors des passages en hyper espace et/ou de la destruction de planète. Bref, si vous avez découvert Blood avec cette version et que malgré tout vous avez aimé, je vous conseille de vous jeter sur la version Atari, vous serez agréablement surpris. Dernier point, une petite musique merdique a remplacé le super morceau de Jarre donc forcément, la magie n'opère pas.



Version CPC : Bon, graphiquement évidemment c'est pas ça... Quant à la musique de Jarre, il l'a lui même transformée en tirant parti des capacités de l'Amstrad ce qui donne... Un truc sympa sans plus. Le jeu lui-même est un peu dur à jouer au joystick mais on s'y fait ! En toute honnêteté, il s'agit là d'une conversion correcte compte tenu des capacités du 6128 pour l'époque.



Conclusion : Captain Blood est un grand jeu, à n'en pas douter. Sa richesse à su traverser le temps et aujourd'hui encore on peut prendre plaisir à sillonner l'espace à la recherche de l'inconnu mais je vous conseille cependant de faire l'acquisition d'un vrai ST. Commander Blood quant à lui mérite aussi le détour, le jeu est agréablement fait dans l'ensemble mais surtout graphiquement c'est très beau.

Si par un curieux hasard vous pouvez m'envoyer la rom ST de Captain Blood (et non l'arche) en Français, je vous en serais très reconnaissant.

10 - Téléchargements

[Captain Blood PC](#)

[Captain Blood Atari](#)

[L'arche du Captain Blood Atari](#)

[Test Tilt sur Captain Blood en 1988 à l'occasion de la remise du prix du meilleur jeu d'aventure de l'année](#)

[Solution Captain Blood \(non testé\)](#)



Solution Commander Blood (testé)

Page et scans Captain Blood (c) Blood le 21 Février 2001, toute reproduction même partielle est interdite sans accord avec l'auteur

Dernière modifications le 17 Mars 2001

Total Exxos (c) Blood - 2001