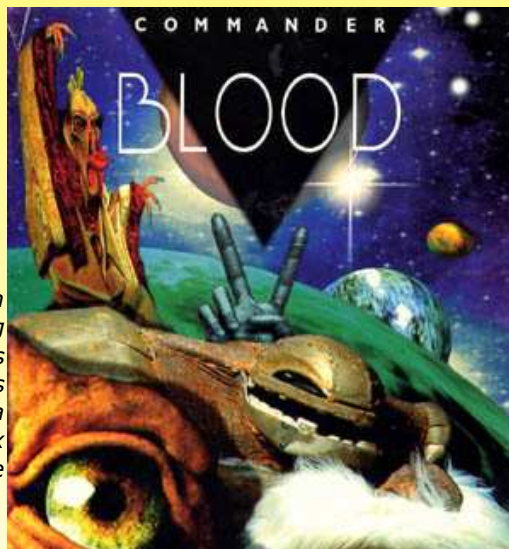


# Commander Blood

## Testé sur PC

*Il est de retour, 6 ans après avoir retrouvé ses clones, le Captain Blood revient avec un nouveau grade et un nouvel objectif : Le big bang ! En chemin il va trouver toute une galerie de bestioles, des plus mignonnes au plus diabolique, des plus bêtes aux plus intelligentes, pour remonter le temps à travers les trous noirs, il va falloir les localiser et ainsi faire cracher les coordonnées à tous ceux qui croiseront votre chemin. Plus beau, plus délirant, plus Blood que jamais...*



## Cryo. 1994. Aventure Graphique.



Bob Morlock est l'être le plus âgé de la galaxie. Patron de la Kanary Corp, une gigantesque entreprise, Il a brûlé la vie par les deux bouts depuis des siècles. Sentant sa fin arriver, les questions existentielles se bousculent dans sa tête, le secret de la vie, la vérité vraie, d'où il vient et où il va... C'est pourquoi il décide de monter une expédition pour remonter le temps vers le Big Bang (la création de l'univers)...



Ah nan, pas de ça dans mon vaisseau !

Bien trop vieux, cryogénisé et décongelé uniquement à ses anniversaires, Bob n'a plus la vitalité nécessaire pour partir à l'aventure, c'est pourquoi, il fait appel à l'un de ses employés, le célèbre Commander Blood et son gigantesque vaisseau, l'arche. Après avoir été escorté par des vaisseaux de la Kanary Corp à travers le trou noir Oddland, Blood se retrouve dans une galaxie inconnue, sa mission, trouver un autre trou noir pour remonter le temps avant que Bob ne souffle sa dernière bougie...

Pour les vieux de la vieille, je confirme, il s'agit bien d'un remake de Captain Blood et non d'une suite puisque le scénario ne démarre pas à la fin du précédent opus où il était question que Bob et Blood soient une seule et même personne

alors que ce n'est plus le cas ici. On retrouve avec plaisir certaines races comme les Izwal, Croolis, Tubular et Ondoyantes mais pour les Migrax, ils ont troqué leur panoplie du parfait chasseur de prime contre celui de musicos raté et alcoolique. Des choix qui ne satisferont pas pleinement les fans mais qui rendront accessible Commander aux profanes puisqu'il n'est pas utile d'avoir joué à la précédente aventure pour bien maîtriser cet épisode.

Toujours réalisé par P. Ulrich et D. Bourdon plus une dizaine d'autres intervenants, Commander est sorti sur le marché Français et US, d'où son titre "Commander Blood" et non "Captain Blood" pour éviter la similitude avec le film de corsaire Américain et ainsi ne pas créer de préjugés. Comme pour Captain, vous allez devoir "zoner" aux quatre coins de la galaxie, rencontrer différentes bestioles, leur rendre des services pour obtenir des renseignements qui vous conduiront tous un peu plus vers la conclusion. Vous êtes tantôt dans l'arche qui recèle des boutons pour regarder la TV, envoyer un orx pour explorer une planète, accéder à la carte de la galaxie pour les déplacements, téléphoner, accéder aux personnes et items du cryobox, parler avec Honk et charger/sauvegarder. Tantôt vous êtes sur une planète où un menu à base de verbes



Yoko vit dans le luxe aujourd'hui...

et sujets apparaît, menu différent selon l'interlocuteur. Un des atouts du jeu est son esthétique et sa bande son, passages en hyper espace, interfaces, animation pendant le lancement d'un orx, exploration des planètes, vue extérieure, c'est tout simplement splendide, on reconnaît là le staff de Dune, y'a pas à dire. Les personnages ont été réalisés à partir de marionnettes, animés à l'écran, globalement la graphisme est efficace bien que parfois un peu trop expérimental, notamment pour les Migrax mais c'est plus une question de point de vue. Chaque personnage est donc animé, en fonction des termes abordés, ils sortiront un mouchoir, une mitraillette, se mettront à danser, tout le délire de l'équipe s'est largement plus exprimé ici, les vannes ont été ouvertes et seul le générique de fin sera à même de les fermer, un jeu aussi drôle est tout simplement rare.



*Où, c'est important de savoir décompresser...*

Captain était fendart, Commander est à se pisser dessus ! C'est l'autre gros point positif du jeu, l'humour, Honk en ligne de mire. La bioconscience de l'arche ne se prive pas de commenter les discussions et autre événements, il se permet même de se taper l'incruste et de diriger à lui seul la conversation par moments, une véritable langue de vipère qui n'hésitera pas à commenter en voix off pendant qu'un izwal mourant de faim s'adressera à vous, "mais il pense qu'à bouffer ?", devant un sage il interviendra pour lui demander d'abrégé son discours "ouais, clique sur la souris, belle empreinte, allez, accouche !" bref, un vrai boute-en-train pour vous accompagner aux quatre coins de l'univers qui n'a pas son pareil pour remballer et vanner. Les différents personnages ont

un parler très cru et même les plus sérieux se laisseront de temps en temps aller à quelques "Otto Otto Agla Ulu" (voir le dossier) très Ulrichiens, cassant complètement leur image de mentor sage et omniscient. Idem pour un empereur qui, après avoir été téléporté sur une planète pour lui éviter la mort vous sortira "oui c'est différent, ça pue le pétrole"... Les croolis sont toujours autant surexcités que dans l'épisode précédent, peut-être même un peu plus puisqu'ici ils passent à l'action : explosions, kidnapping, guerre, rien ne les arrête. L'interface est agréable et conviviale, lorsque vous rencontrez un individu, un menu à base de mots fait donc son apparition au détriment de L'Upcom du précédent épisode. Et c'est là qu'on touche au coeur du problème, Commander c'est très beau et très fun, mais l'innovation est totalement absente, rien que du déjà vu. Son grand frère proposait un système unique et révolutionnaire, l'upcom, une interface de dialogues à base d'icônes personnalisées correspondant à des mots ne demandant qu'une brève période d'adaptation pour apprendre un langage original et s'immerger complètement dans le jeu. Ici l'équipe semble avoir choisi la facilité, l'avant-gardisme de l'interface a laissé place à une autre plus traditionnelle à la Lankhor.

Il arrive malheureusement qu'on soit obligés d'enchaîner 2/3 aller-retour sur une planète pour débloquent une action, sans parler des fois où il faudra poireauter dans l'arche dans l'attente d'un coup de fil avec aucun événement important à réaliser d'ici là, c'est un peu dommage mais globalement, le jeu est facile; d'autant plus que les aides sont multiples, à commencer par un réseau de pirates dont vous intercepterez quelques communications du genre "Je viens de téléporter machin sur la planète X". Scruter Jo et le bionium qu'il renferme est également une aide importante pour le jeu puisqu'il renferme un jeu en 3D où vous devrez capturer des formes géométriques et les poser sur des sortes de carpes volantes, plus vous aurez de bionium, plus Honk pourra vous aider lorsque vous serez bloqué. Ce petit jeu est franchement lassant passé 5mn mais l'idée est bonne, évitant ainsi de tourner en rond pendant des heures. Seulement voilà, à trop nous aider, la durée de vie s'en ressent et une petite poignée d'heures suffira même pour les débutants, Commander n'est pas un gros challenge, tenez-le vous pour dit.



*Un vocabulaire toujours aussi limité*

Concernant la fin, et sans trop en dévoiler, celle du précédent épisode était déjà bâclée, on aurait espéré ne pas retrouver la même erreur six ans après car même si elle est sympathique, elle ne répond pas à nos attentes. Commander semble avoir été sorti dans la précipitation, en témoigne le soin apporté en général au jeu par rapport à la fin mais surtout les dizaines de séquences inédites cachées sur le CD (utilisées sur BBB), avoir attendu aussi longtemps pour une sortie à la va-vite c'est pénalisant pour le soft et d'une manière générale, pour les joueurs. Et ce n'est pas le pseudo 3ème épisode qui me fera changer d'avis.



*Comment y fait ?*

Avec Commander, Philippe Ulrich a voulu réaliser un vieux rêve, continuer sa saga Futuriste et déjantée, rêve que des problèmes financiers ont empêché de concrétiser quelques années plus tôt. Techniquement bluffant, beaucoup de personnes se sont impliquées sur cet épisode pour faire de Commander, une suite digne de ce nom. Certes l'Upcom n'existe plus, la durée de vie n'est pas extraordinaire et la fin ne restera pas dans les annales, un sérieux effort aurait donc pu être fait pour rendre Commander encore meilleur mais c'est déjà exceptionnel d'avoir eu droit à cette suite 6 ans après qui, malgré ces défauts, reste le jeu le plus similaire à Captain Blood grâce à la même ambiance. Cryo a prouvé en cette année 1994 que le succès de Dune ne les avait pas éloignés de leur rêve et qu'ils étaient encore prêts à prendre des risques

pour une poignée de fans, un jeu beau, fun et inattendu à la gloire d'Exxos.

Commander Blood devait sortir sur la 64 bits d'Atari mais le projet n'a pas été mené à terme, on peut cependant trouver quelques images ici et là et même une video.

### Big Bug Bang [1995]

L'année suivante, l'ultime épisode de la saga vut le jour, Big Bug Bang. Distribué uniquement en France dans une semie confidentialité, ce jeu est très contestable. Le Big Bang a eu lieu, vous ne l'avez pas vu mais il a eu lieu. Bob Morlock s'est échappé dans une capsule et a été tué. L'univers n'existe plus et c'est avec une famille de Slimers dans la Cryobox que vous allez devoir recréer la vie dans la galaxie en éduquant les races, en les faisant muter, jusqu'à arriver à la création d'un Bob Morlock. Voici donc le scénario en théorie. Dans la pratique, c'est beaucoup moins fun. En fait tout ce qui n'a pas servi dans Commander Blood a été réutilisé ici, je parle des graphismes et animations comme les Murfallos galopant dans les prés... L'interface est exactement pareille que dans l'épisode précédent et la majorité des graphismes proviennent



de la même source. Même constat pour les musiques. Toutes les blagues vaseuses ont également atterri ici du coup vous avez des discussions longues et insipides où vous ne pouvez intervenir que pour dire comment vous vous sentez ou si vous en avez marre d'entendre Honk parler, ce qui aura pour conséquence de vous faire quitter le jeu, ah ouais c'est marrant je vous ai prévenus... Enfin le concept du jeu est de faire la navette d'une planète à une autre en espérant donner les bons objets pour favoriser l'évolution mais passé le premier quart d'heure, l'ennui nous gagne. BBB ressemble à un délire fait en interne pour distraire le staff mais sûrement pas à un produit commercial, preuve en est s'il reste encore des sceptiques, pas de doc dans le boîte, juste le CD ! Voilà un résumé de Big Bug Bang, pur recyclage de ce qui n'a pas été utilisé dans Commander n'apportant au final pas grand chose si ce n'est un sentiment de frustration, une curiosité à réserver aux gros fans...

### Blood

#### Conseils en cas de problème technique

Sous Win 2000/XP, Installez VDMSound et lancez le fichier Bloodprg.Exe. Sous Win 9x/Me, lancez le jeu sans son avec le même fichier. Pour BBB, vous devrez peut être passer sous vrai DOS si vous n'avez que des caractères bizarres pendant les dialogues.

#### Liens

[Solution de Commander Blood](#)  
[Dossier complet](#)  
[Arganoid's Captain Blood worship page](#)  
[Captain Blood Shrine](#)  
[Hayden's Captain Blood page](#)

#### Voir aussi

[Captain Blood](#), [Kult](#)

---

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

