



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

PHILIPPE ULRICH
DIDIER BOUCHON

ADAPTATIONS

ATARI	Didier BOUCHON
AMSTRAD/SCHNEIDER	Yves LAMOUREUX
C64	François LIONET
SPECTRUM	IMAGITEC



UPCOM

Universal Protokoll der Kommunikation. Ein System erfunden von Honk, aufgrund der Schwierigkeit mit Wesen zu kommunizieren deren Verständigung grundlegend anders erfolgt. Honk's System übersetzt simultan, indem es Icons für signifikante Wörter oder Ideen benutzt. UPCOM ist imstande solche Wörter oder Zeichen zu erkennen die von Lebewesen benutzt werden mit denen Sie kommunizieren. Dies erlaubt eine schnelle Auswertung der Persönlichkeit des Lebewesens. Wenn sein Wortschatz nur Icons enthält die Essen und Trinken symbolisieren, ist es äußerst leicht den intellektuellen Level des Lebewesens herauszufinden.



Kurzübersicht über in der Galaxis HYDRA lebenden Rassen

IZWAL: Friedliebende, großmütige Lebewesen. Humanoides Aussehen. Sehr kultiviert. Wissenschaftler.

BUGGOL: Lebewesen mit ausgeprägten sozialen, demokratischen Verhalten. Sie gehören alle YATANGA an, der einzigen politischen Partei und aller Ziel ist die Demokratie zu verteidigen. Ein Staatsoberhaupt gibt es nicht. Sobald die BUGGOL einen Präsidenten benötigen, wird dieser gewählt. Alle sind für dieses Amt geeignet, Ein gewählter Präsident kann alle 5 Minuten gewechselt werden. Zu der Zeit als diese Begebenheit beginnt befindet sich ein BUGGOL auf ROSKO. Er kann aufgrund der wenigen Wähler nicht gewählt werden. Er würde zwei Stimmen mehr benötigen um Präsident des Planeten ROSKO zu werden. Ein Betrüger (YUKAS), der gerade nicht auf ROSKO lebt hat sich selbst in diese fixe Position gewählt. Auf ROSKO gibt es nun einen politischen Aufruhr.

YUKAS: Streitlustige and hinterhältige Charaktere. Es ist nicht viel bekannt über ihre Sitten.

CROOLIS: Geteilt in zwei getrennten evolutionären Zweigen: Vareux and Ulves, die sich seit ewigen Zeiten hassen.

MIGRAX: Eine reiselustige Rasse. Sehr intelligent, Sie bringen Neuigkeiten in die Galaxy. Excellente Unterhändler. Ihre Schlaueit ist legendär

ONDOYANTES: Ursprünglich vom Planeten Ondoya, sie sind Traum-Kreaturen. Sie erscheinen wunderschön für jene die sie mögen, und gräßlich für jene die sie verabscheuen. Dadurch weiß jeder woran er ist..

TRICEPHALS: Sehr interessante Genetik. Diese Lebewesen besitzen drei androide Köpfe, jeder von ihnen ist mit einer verblüffenden Zunge ausgestattet.

SINOX: Fleißig und intelligent, die Sinox sind die technischen Genies der Galaxy.

ANTENNA: Einfache Lebewesen, die Antenna sind wirklich sehr freundlich. Möglicherweise zu freundlich.

TUBULAR BRAINERS: Die einzige Rasse, soweit bekannt ist, die röhrenförmige Gehirne besitzen. Ihr Verständnis ist völlig ungewöhnlich und schwer zu begreifen.

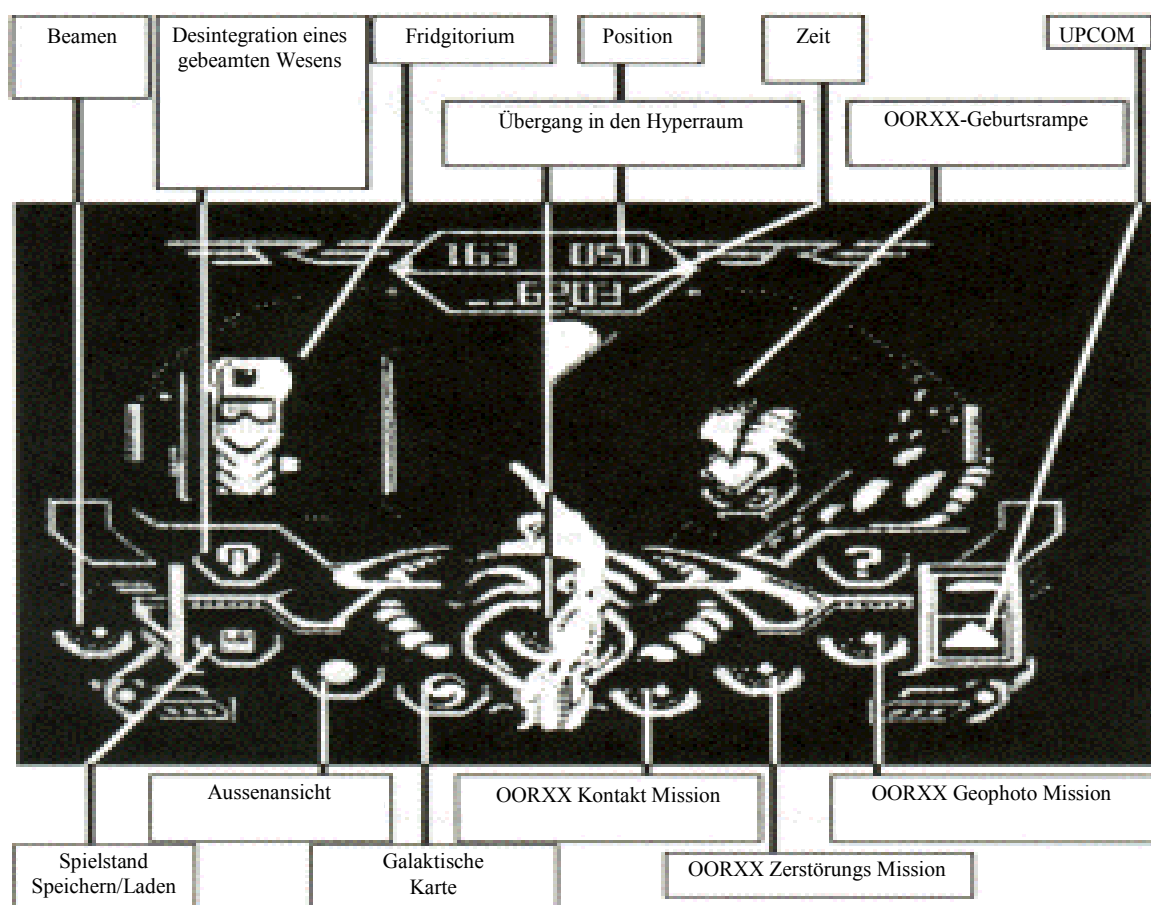
TROMPS: Harmlose Lebewesen, etwas hartnäckig. Ihr Haar wird bei den Sinox als Riechsalz hoch gehandelt

ROBHEADS: Vor sehr langer Zeit, wurde Hydra von Armeen von androiden Kampfroborer die den Befehl hatten die Kontrolle für ein paar tausend Jahre zu übernehmen überfallen. Als die Hydras kurzen Prozess mit ihnen machten, wurde die Lage für die Robots prekär. Einige geköpfte Maschinen waren in der Lage Systeme funktionsfähig zu erhalten Diese sind die Robheads. Sie sind nur Robot-Köpfe mit einigen intakten Speicherzonen Komplett harmlos, sie liegen nur herum. Sie können sich nicht reproduzieren.

KINGPAKS: Lächerliche Kreaturen die Tromp-Tails (angeblich Aphrodisiakum) rauchen, und Pillen essen. Nicht sehr gewitzt. Es gehen Gerüchte um daß diese Rasse die Inspiration zu den ersten Pac-Man Versionen war.

NUMBERS: Blood's Klone. Es gibt 5 von ihnen : Number 1, Number 2, Number 3, Number 4 und dieses Miststück Number 5...

Spieleanleitung



SPIELSTAND AUF DISKETTE SPEICHERN

Im CONTROL PANEL Modus, geben Sie eine nicht schreibgeschützte formatierte Diskette in das Diskettenlaufwerk. Klicken Sie auf das DISK-Icon wenn in der Zeitanzeige (Borduhr) 5 Minuten vergangen sind. Sie können keinen Spielstand während der ersten 5 Minuten eines neuen oder fortgesetzten Spiels speichern. Das Icon wird einige Momente blinken wenn das Speichern abgebrochen wird. In diesem Fall sollten Sie die Diskette überprüfen und es noch einmal versuchen. Das gespeicherte File besitzt den Namen "BLOOD.CPT"

EIN GESPEICHERTES SPIEL VON DISKETTE LADEN

Im CONTROL PANEL Modus, geben Sie die Diskette die das gespeicherte File "BLOOD.CPT" in das Laufwerk. Klicken Sie auf das DISK-Icon BEVOR auf der Zeitanzeige (Borduhr) 5 Minuten vergangen sind. Sie können kein gespeichertes Spiel nach 5 Minuten Spielzeit laden.

Wenn Sie ein gespeichertes Spiel nach dem 5 Minuten Zeitlimit laden möchten, müssen Sie Ihren Computer Reseten und das Programm neu laden.

Nur defekte Klone speichern das Spiel nach jeder Aktion!

AUSSENANSICHT

Klicken Sie einfach auf dieses Icon um vom CONTROL PANEL Modus zur AUSSENANSICHT umzuschalten.. Um von der AUSSENANSICHT zum CONTROL PANEL Modus zurückzukehren, klicken Sie auf einen inaktiven Knopf.



GALAKTISCHE KARTE (einen Zielpunkt wählen)

Im CONTROL PANEL Modus, klicken Sie auf das Icon für GALAKTISCHE KARTE um zur Übersicht der HYDRA Galaxy zu gelangen.

Verwenden der Galaktischen-Karte :

Zuerst wählen Sie Ihre Ziel- X-Koordinate. Sie erreichen dies indem Sie die rote vertikale Auswahllinie anklicken und zur gewünschten X-Koordinate ziehen. Im linken Fenster können Sie die Koordinaten von Blood's Finger sehen. Das rechte Fenster zeigt die gewählten Koordinaten (die Koordinaten für den Punkt an dem sich die Auswahllinien kreuzen).



Danach wählen Sie Ihre Ziel-Y-Koordinate. Sie erreichen dies indem Sie die rote horizontale Auswahllinie anklicken und dann auf die Y-Koordinaten-Position Ihrer Wahl plazieren. Wie zuvor ausgeführt sind die ausgewählten Zielkoordinaten der Punkt wo sich die beiden Auswahllinien treffen.

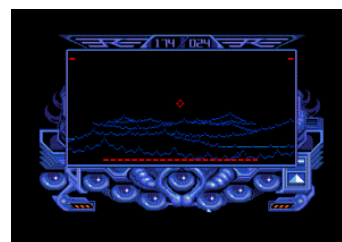
Wenn Sie Ihre Zielkoordinaten ausgewählt haben, gurten Sie sich an und klicken Sie auf das HYPERSPACE-Icon.

Um die HYPERSPACE-Sequence zu beschleunigen, drücken Sie den rechten Maus-Knopf am Beginn oder während der Sequenz.

OORXX KONTAKT MISSION (landen und steuern des OORXX)

Im AUSSENANSICHT Modus, klicken Sie auf das OORXX KONTAKT MISSION Icon. Der OORXX wird teleportiert und befindet sich im im Landeanflug. Sie besitzen nun die Kontrolle über den OORXX mit Ihrem Joystick. Sie können die Flughöhe erhöhen, vermindern und die Richtung ändern.

Um zu Beschleunigen Feuerknopf + Joystick vor
Um zu Bremsen Feuerknopf + Joystick zurück.



Es wird geraten nicht gegen Berge zu fliegen. Wenn der Planet Abwehrsysteme besitzt, sollten Sie so niedrig wie möglich fliegen. Wenn der OORXX vom Feind erkannt wird, beginnen zwei rot Pfeile horizontal zueinander über den Bildschirm zu wandern. Wenn sich diese im Mittelpunkt des Bildschirms treffen, wird der OORXX vernichtet. Um zu verhindern, daß Ihr OORXX auf diese Weise vernichtet wird, fliegen Sie so tief wie möglich, bis die Pfeile verschwinden.

Die Lebensformen in der Hydra-Galaxy haben die seltsame Gewohnheit am Ende eines langen Canyons zu leben. Sie müssen diese Canyons finden. Der OORXX ist mit einem Lebensform-Detector ausgestattet, der als rotes Zielsymbol ausgeführt ist. Dieses folgt der Mausbewegung auf dem Bildschirm. Wenn der Detector blinkt, heißt dies, daß Sie den OORXX in die richtige Richtung fliegen. Sollte ein Pfeil neben den Detector gezeigt werden, heißt dies, daß Sie in die Richtung in die der Pfeil zeigt drehen um in die richtige Richtung zu gelangen.

Es befinden sich zwei Anzeigen während dem Flug auf dem Bildschirm:

- Die GESCHWINDIGKEITS-Anzeige am unteren Rand des Bildschirms.
- The HÖHEN-Anzeige auf jeder Seite des Bildschirms.

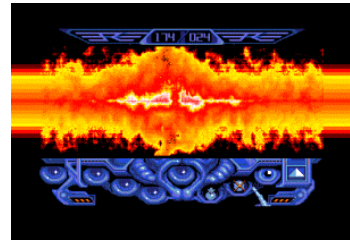
Der OORXX ist darauf programmiert sofort zu landen, wenn eine Lebensform am Ende eines Canyons gefunden wird. Wenn der Planet verlassen ist, wird der OORXX sehr zögerlich landen. Wenn Sie gegenwärtig eine Lebensform im Fridgitorium des Ark (Ihr Raumschiff) transportieren, wird das TELEPORT(BEAMEN)-Icon aktiviert so daß Sie die Lebensform auf den Planet teleportieren können (wenn Sie wollen). Um dies zu erreichen, klicken Sie einfach auf das TELEPORT-Icon.

Zu jeder Zeit während des Fluges, können Sie eine Ansicht der Fractal-Landschaft rund um den OORXX anfordern. Drücken Sie einfach die SPACE-Taste auf Ihrer Tastatur. Der OORXX wird anhalten. Um weiterzufliegen, drücken Sie die SPACE-Taste erneut.

OORXX ZERSTÖRUNGS MISSION (einen Planet zerstören)

Im AUSSENANSICHT Modus, können Sie einen OORXX auf einen Planeten teleportieren, mit dem Auftrag diesen zu zerstören.

Klicken Sie einfach auf das OORXX ZERSTÖRUNGS MISSION Icon. Der Planet wird unwiederbringlich vernichtet.



OORXX GEOPHOTO MISSION (Oberflächen-Scan)

Im AUSSENANSICHT Modus, können Sie einen OORXX in einen niedrigen Orbit teleportieren um Satellitenbilder des Planeten zu sehen. Ein spezieller Detector wird anzeigen ob der Planet mit einem Abwehrsystem ausgestattet ist.

Um diese Mission zu beginnen, klicken Sie auf das OORXX GEOPHOTO MISSION Icon, einmal für Scan aus mittlerer Höhe, und noch einmal für einen Scan aus niedriger Höhe.

Um zum normalen Modus zurückzukehren, klicken Sie auf das AUSSENANSICHT-Icon.



UPCOM MODUL (Universelles Pprotokol der Kommunikation)

Wenn ein Kontakt mit einer Lebensform in einem Canyon zustande gekommen ist oder eine Lebensform in das Frigitorium der Ark teleportiert wurde, wird der UPCOM automatisch aktiviert..

Der UPCOM ist ein System von Icons die zur Kommunikation verwendet werden. Der UPCOM benützt eine Anzahl von Fenster die einzeln beschrieben werden.

Das Wörter-Fenster: am unteren Bildschirmrand. Dieses "Icon-Wörterbuch" benützt zwei verschiedene seitliche Scrollarten, eine schnelle (wird durch Klicken auf bzw. neben den roten Balken unter den Icons aktiviert), eine langsame (wird durch plazieren von Blood's Finger über die zwei rot-gestreiften Boxen die sich auf jeder Seite unter den Icons befinden aktiviert).

Wenn Sie Blood's Finger über die Worter-Icons bewegen, können Sie sie eine simultane Übersetzung der Icons in die menschliche Sprache lesen. Das Übersetzungs-Fenster ist oberhalb des UPCOM.



Die Gesprächs-Fenster: plaziert über dem Wörter-Fenster und durch einen in der Mitte befindlichen Mund getrennt.

a) Das linke Fenster: ist für die Lebensform reserviert mit der Sie kommunizieren. Um seine Mitteilungen zu übersetzen, bewegen Sie Blood's Finger über diese. Solange sich der in Mitte befindliche Mund, ist die Lebensform mit seinen Mitteilungen noch nicht fertig. Klicken Sie auf den zentralen Mund um den nächsten Satz zu lesen. Wenn der Mund aufhört sich zu bewegen, können Sie beginnen Ihre eigene Mitteilung zu senden. Es ist möglich die Sätze zu verstehen die die Lebensform spricht, wenn Sie seine Sprache lernen. Jedes Icon repräsentiert ein spezifisches Sprach-Geräusch.

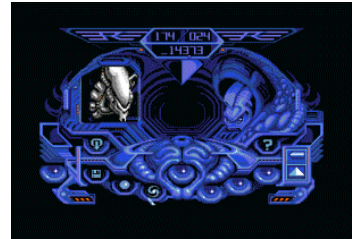
b) Das rechte Fenster ist für Ihre Benützung reserviert. Sie können Ihre Mitteilung durch klicken auf die Icons Ihrer Wahl im Wörter-Fenster zusammenstellen. Unter dem Fenster kann ein schmaler Cursor bewegt werden um ein Icon zwischen bestehende einzufügen. Klicken Sie einfach auf ihn. Eine Löschoption ist ebenfalls vorhanden: Klicken Sie auf den waagrechten Strich rechts unter dem Fenster. Um Ihre Sätze zu übersetzen, klicken Sie auf den zentralen Mund.

Sie können ein Lebensform in das Frigitorium teleportieren, wenn diese zustimmt. Ab diesen Moment ist das TELEPORT-Icon verfügbar. Um die Lebensform zu teleportieren, klicken Sie auf das TELEPORT-Icon.

Ihr Konversations-Partner kann, aus welchen Gründen auch immer, die Diskussion zu jeder Zeit abbrechen. Wenn Sie den UPCOM während einer Konversation verlassen wollen, klicken Sie auf das Dreieck auf der rechten Seite des Bildschirms unter dem LÖSCH-Strich.

TELEPORT

Dieses Icon wird verwendet um eine Lebensform von einem Planeten in das Fridgitorium der Ark zu teleportieren. Diese Icon ist solange nicht verfügbar bis eine Lebensform mit der Sie Konversation betreiben seine Zustimmung zur Teleportation gibt. Wenn das Icon verfügbar ist und Sie die Lebensform teleportieren möchten klicken Sie einfach auf das Icon.



Desintegrieren der teleportierten Lebensform

Wenn eine Lebensform in das Fridgitorium teleportiert wurde, können Sie die Entscheidung fällen diese durch Desintegration zu töten. Wenn diese eine der Numbers (Klone) ist, wird Blood einen Teil seiner Lebensenergie zurückbekommen und länger überleben.

FRIDGITORIUM

Dies ist ein Tiefgefrier-Container in dem teleportierte Lebewesen aufbewahrt werden. Die in Frage kommenden Lebewesen müssen ihre Zustimmung geben da das Teleport-System psychische Energie die aus dem Willen der Lebewesen generiert wird verwendet. Aus Sicherheitsgründen, können lebende Wesen nicht in die Ark teleportiert werden, daher müssen sie cryonisiert (tiefgefroren) und im Fridgitorium aufbewahrt werden. Das Fridgitorium besitzt eine Desintegrations-Einäscherungs-Anlage die Sie nach Belieben benutzen können. Diese Anlage gewinnt die Lebensenergie des desintegrierten Wesens wieder, die Blood von den Numbers (Klones) benötigt. Alle anderen Formen von Lebensenergie sind leider unverträglich mit Blood's Organismus.



ANMERKUNG : Herzschrittmacher werden vor der Einäscherung automatisch entfernt, es besteht kein Risiko einer Explosion während der Desintegrations-Phase.

DIE OORXX GEBURTS RAMPE

Diese Stätte ist mit der Struktur der Ark (in der Gebutszone) verbunden. Dieser Bereich ist mit Sicherheit komplett steril. Der neugeborene OORXX kommt nach der stressfreien Geburt sofort in die Geburts-Rampe. Die Anzahl der Geburten ist nicht begrenzt..

ZEIT

Die Bordzeit wird in Minuten und Sekunden auf der Digitaluhr angezeigt. Der UPCOM zeigt nur die Minuten. 60.45 bedeutet 60 Minuten and 45 Sekunden, das zu 60 Minuten beim UPCOM wird.

Das Spiel ist auf 45 Real-Stunden limitiert.

DAS ? KOMMANDO

Wenn ein OORXX auf einen Planeten gelandet worden ist, kann er reaktiviert werden. Dies bewahrt Sie davor einen anderen durch all diese gefährlichen Berge zu pilotieren.

Wenn sich die Ark nach einem Hyperraumsprung in der Nähe eines Planeten befindet den Sie schon besucht haben, schalten Sie einfach auf den CONTROL PANEL Modus indem Sie auf ein nicht aktives Icon klicken. Das ?-Kommando ist dann vorhanden und eingeschaltet. Klicken Sie auf dieses Icon um den OORXX zu reaktivieren. Sie werden zu dem Lebewesen gelangen mit dem Sie zuletzt kommuniziert haben.

SPIELTIPS

CAPTAIN BLOOD's Ark stops befindet sich beim Start des Spiels in der Nähe eines bewohnten Planeten. Die Galaxie HYDRA ist ziemlich groß, 32,768 bewohnbare Planeten sind auf der Karte notiert. Nicht alle von diesen sind aktuell mit denkenden Lebensformen bewohnt, so kann es leicht passieren, daß man „verloren geht“ und keinen Gesprächspartner mehr findet. Daher ist es äußerst empfehlenswert die präzisen Koordinaten von bewohnten Planeten zu notieren bevor man in die unbekannten Tiefen des Weltraums aufbricht. Auf diesem Weg können Sie jederzeit zu einem bekannten Planeten zurückkehren. Fragen Sie jeden und alles: nur auf Glück zu vertrauen bringt meistens den Tod.

Das Programm erstellt die Galaxies bei jedem Spielbeginn neu. Das heißt, daß die Koordinaten der bewohnten Planeten bei jedem neuen Spiel anders lauten.

Behalten Sie im Gedächtnis, daß Blood degeneriert. Seien Sie nicht überrascht wenn seine Hand von Zeit zu Zeit zu zitter anfangt; das ist normal. Es ist aber auch ein schlechtes Zeichen ! ER MU? SEINE LEBENSENERGIE ZURÜCK BEKOMMEN. Dies ist der einzige Weg auf dem er sich regenerieren kann.

Um die Lebensenergie zu regenerieren, muß Blood die NUMBERS (Klone) finden und diese im Fridgitorium der Ark desintegrieren.

Diese Software beinhaltet ein neues Konzept, das BIOGAME. Die Persönlichkeiten können sich entwickeln, geboren werden, sterben, mit Informationen handeln and generell ihr eigenes Leben leben. Seltsame Dinge können geschehen; Planeten können über Nacht erscheinen und verschwinden, die Gesetzmäßigkeit des Universums scheint außer Kontrolle

Sie können Lebewesen von einem Planeten zu einen anderen tranportieren aber Sie müssen zuerst deren Vertrauen gewinnen. Studieren Sie ihr Verhalten genau, denn es kann über Leben und Tod entscheiden, wenn Sie wissen wie Sie mit ihnen umgehen müssen.

Zu Beginn des Spiels können Sie die Sprache auswählen (Deutsch, Französisch, Englisch).

BEDIENUNG

Das Programm funktioniert mit einem Joystick in Port#2 oder Tastatur.:

Bewegungen des Fingers

- | | | |
|--------------|-----------|-------------------|
| - auf | A | (Joystick vor) |
| - ab | Z | (Joystick zurück) |
| - links | K | (Joystick links) |
| - rechts | L | (Joystick rechts) |
| - Bestätigen | Leertaste | (Fire) |

Flug über den Planeten :

- | | | |
|-------------|---------------|--------------------------|
| - schneller | A + Leertaste | (Joystick vor + Fire) |
| - langsamer | Z + Leertaste | (Joystick zurück + Fire) |
| - auf | A | (Joystick vor) |
| - ab | Z | (Joystick zurück) |
| - links | K | (Joystick links) |
| - rechts | L | (Joystick rechts) |

Um die Flugsequenz oder den Hyperraumsprung abzukürzen drücken Sie die DEL.-Taste.