

# CAPTAIN BLOOD

SCENARIO  
PHILIPPE ULRICH

SOFTWARE & GRAPHICS  
DIDIER BOUCHON

MUSIC  
— JEAN-MICHEL JARRE —

COMMODORE ADAPTATION  
FRANCOIS LIONET  
SPECIAL THANKS TO  
MICHEL RHO  
FOR ADDITIONAL GRAPHICS

© 1988 INFORMATIQUE 1988  
ALL RIGHTS RESERVED

Kapitán Blood se dostal do zajetí vesmíru, který si sám vymyslel. Nachází se v galaxii, kterou tvoří přesně 32 768 planet. Některé z nich jsou obývané různými typy bytostí, z nichž každá má svoje charakteristické vlastnosti. Kdesi v této galaxii jménem Hydra se skrývá i pět genetických klonů kapitána Blooda. A zde začíná náš příběh. Tělo kapitána Blooda začíná z nedostatku vitálního fluida pomalu degenerovat. Zachránit ho může pouze nalezení všech pěti dvojníků a jejich dezintegrace v dezintegrátoru na palubě kosmické lodi. asimilace každého dvojníka uvolní jeho vitální fluidum a prodlouží Bloodovi zdraví. Asimilace všech 5 dvojníků poskytne dostatečné množství fluida, aby se Blood nemusel obávat degenerace. Najít těchto pět dvojníků v nepřehledném množství planet je ale přetěžký úkol. Začneš-li náhodně bloudit po jednotlivých planetách, je jisté, že jsi ztracen. Pomoc při plnění úlohy ti mohou poskytnout pouze obyvatelé jednotlivých planet. Někteří z nich jsou velmi přátelští a upřímní, jiní falešní, někteří mimořádně inteligentní, jiní zase mimořádně hloupí, jsou mírumilovní i bojechtiví, usedlí i zkušení cestovatelé. Tvoji úlohou je při komunikaci s nimi použít vlastní strategii, abys vytěžil co nejvíce užitečných informací. Některým slib pomoc, některým pohroz zničením, jiní by zase

rádi cestovali v tvé raketě, někteří si chtějí jen pohovořit a jiní zase odmítnou komunikovat vůbec. Hru je třeba hrát s tužkou a papírem a zapisovat si důležité informace, které získáš v rozhovorech s obyvateli, hlavně souřadnice obývaných planet. Radíme ti zapsat si tyto informace okamžitě, protože je domorodci nemusí vícekrát opakovat. Létej pouze na obývané planety a udržuj si přehled, protože jakmile jednou zabloudíš, pravděpodobně téměř s jistotou pro tebe hra skončí s neúspěchem.

První planeta, u které hra začíná, je vždy obydlená.

Když hra začne, uvidíš interiér kosmické lodi a pohled na nejbližší planetu. Ruka, kterou uvidíš na obrazovce, je tvoje - můžeš s ní pohybovat pomocí joysticku po obrazovce. Protože ti chybí vitální fluidum, tvé tělo bude postupně degenerovat. Jak tento proces začne, bude se ruka na obrazovce chvět a třást a ovládání bude stále těžší a těžší. Na palubě také vidíš plynout čas v hodinách, minutách a sekundách. Od začátku hry máš přibližně dvě a půl hodiny reálného času k nalezení a dezintegraci prvního dvojníka, pak se pohyby ruky stanou neovladatelnými. Po dezintegraci získáš další dvě hodiny na nalezení druhého

dvojníka, potom třetího atd. První planeta, která se při spuštění hry objeví, je vždy obývaná. Další kroky už závisí na tobě a na tvoji šikovnosti.

Poznámka: Program tvoří celou galaxii náhodně vždy na začátku nové hry, takže souřadnice obývaných planet a druh jejich obyvatelů je v každé hře jiný.

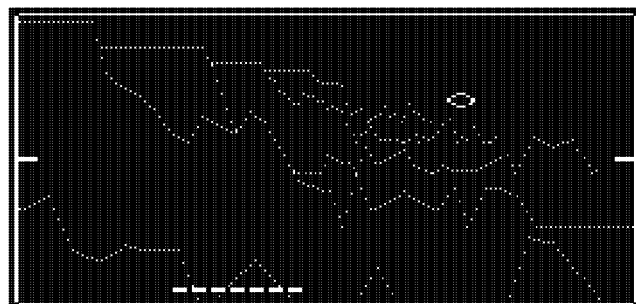
## PLANET VISION SCREEN

### Pohled na planetu

Tato scéna je první scénou, která se objeví po začátku hry. Planeta, kterou vidíš na obrazovce před sebou, je nejbližší planetou k tvé současné poloze. V této scéně máš několik možností: Geo-foto přehled, zničení planety a přistávání pomocí OORXX. Tyto možnosti jsou dále popsány.

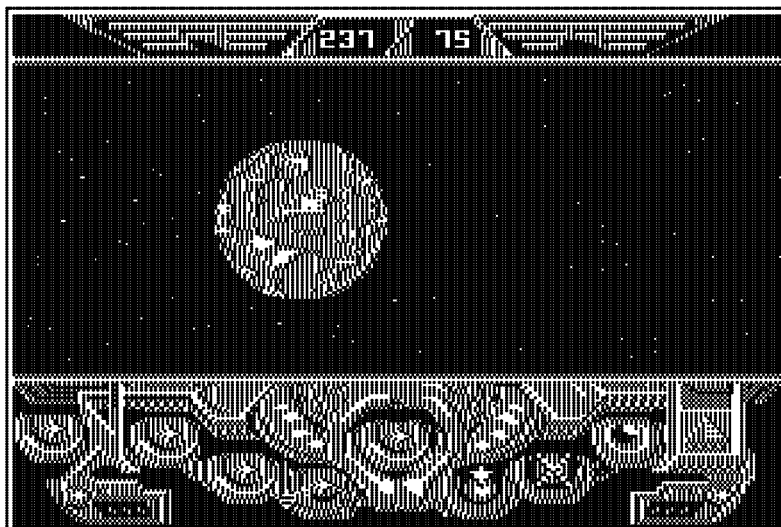
### Hlavní řídicí panel

Tento panel před tebou obsahuje různé tlačítka, ale z nich jsou pokaždé aktivní jen některé. Šest tlačítek je umístěných zleva doprava nejprve šikmo dolů (3 tlačítka) a pak šikmo nahoru (další 3). Uprostřed nad nimi se nachází centrální tlačítko. Výběr jednotlivých možností (pokud nebude uvedeno jinak) se dělá tak, že pomocí joysticku přivedeš ruku ke zvolenému tlačítku a stlačíš tlačítko na joysticku. Pro lepší přehled očíslováme šikmo umístěná tlačítka zleva doprava čísly 1-6 a centrální tlačítko číslem 7.



### Geo-foto pohled (tlačítko 6)

Tato volba umožňuje získat bližší pohled na povrch nejbližší planety. Uvidíš barevné záběry povrchu. Blikající čtverečky označují přítomnost řízených střel. Stisknutím tlačítka ještě jednou získáš detailní pohled na menší



část povrchu. Pro návrat k obrazu Pohled na planetu stiskni tlačítko číslo 2.

### Zničení planety (tlačítko 5)

Obrovské zásoby energie tvé kosmické lodi ti dávají možnost zničení libovolné planety. Můžeš tak učinit z nejrůznějších důvodů, ale pozor, abys nezničil planetu s obyvateli, kteří jediní by ti mohli poskytnout informace, vedoucí k nalezení tvých dvojnů. Po stisknutí tlačítka uvidíš scénu rozpadu a úplného zničení planety.

### Přistávání pomocí OORXX (tlač. 4)

K aktivaci letu a přistání pomocí OORXX stiskni toto tlačítko (označené šipkou směřující dolů). Tvoje kosmická loď je příliš velká a nedokázala by přistát na malé planetě. Let a přistávání viz další část návodu.

## Létání na OORXX

OORXX jsou tvorové speciálně stvořeni pro takovéto poslání. Jeden z těchto tvorů je viditelný na obrazovce při pohledu na interiér lodi vpravo nahoře, čekající na tvoje příkazy.

Po zvolení přistávání pomocí OORXX (tlačítko 4) uvidíš přibližující se povrch planety očima letící OORXX. Usměřňovat ji můžeš pohyby joysticku doprava anebo doleva, nahoru či dolů. Proužky na krajích obrazu indikují výšku OORXX nad povrchem. Vodorovná přerušovaná čára na spodu obrazovky indikuje rychlost letu. Zvyšování rychlosti se provádí stiskem tlačítka a následným pohybem joysticku od sebe, brzdí se stiskem tlačítka a přitáhnutím joysticku k sobě.

### Místo přistání

Každá planeta má určené místo k přistání, které se nachází na konci dlouhého, několikrát zatočeného údolí. Během letu nad planetou se uprostřed navrchu obrazovky objeví indikátor nasměrování. Správný směr označuje blikající kosočtverec, který ti ukazuje, jakým směrem máš odbočit. Když přeletíš nad horami a dostaneš se do údolí, nemusíš déle sledovat tento indikátor. Po mnohých zákrutách tě údolí dovede přesně k přistávacímu místu, a OORXX automaticky přistane. Hory, nad kterými přelétáš, jsou znázorněny pouze schematicky obrysy jejich hřbetů. Po přistání OORXX na přistávacím místě se okamžitě (je-li planeta obývaná) objeví domorodec a začne hovořit. Použití univerzální obrázkové komunikace viz další část návodu.

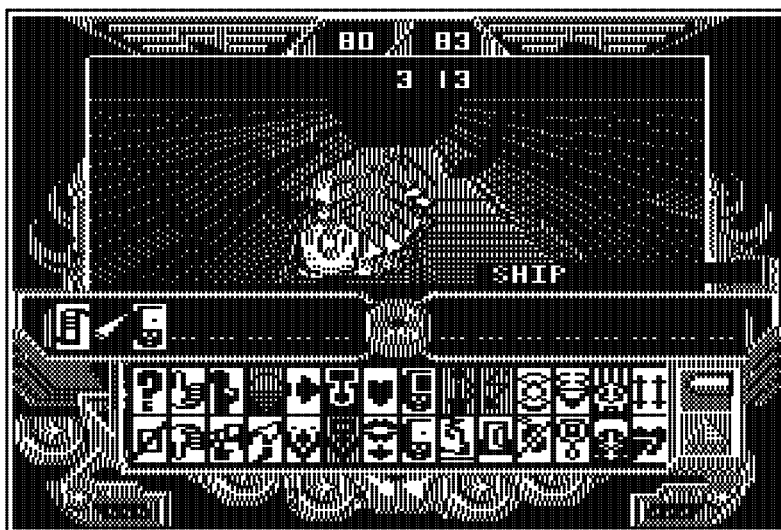
### Vyhýbání se říz. střelám

Některé planety (i neobývané) jsou chráněny proti vetřelcům systémem řízených střel. Jejich radarový systém okamžitě zaregistruje přibližující se OORXX a zaměří střely na ni. OORXX vyše varovný signál. Zaměření střel uvidíš na obrazovce jako z obou stran se přibližující přerušované čáry zakončené šipkou do středu. K vyhýbání se řízeným střelám musíš letět co nejbližší k povrchu a vyhledávat dráhu mezi vrcholy, ale bez toho, abys narazil. Podaří-li se ti s OORXX narazit, poví ti nevybíravě svojí

rodnou řečí, co si o takovéto navigaci myslí. Ačkoliv jsou OORXX mimořádně odolné, několikrát opakovaný náraz je zničí. Jiný způsob letu je let ve vysoké výšce plnou rychlostí, přičemž musíš pozorně pozorovat přibližující se šipky. Jakmile se šipky dostatečně přiblíží, prudce zabrzdí a klesni mezi vrcholky hor. Tam počkej, dokud řízené střely neodletí a šipky se neztratí z obrazovky. Potom novu naber výšku a rychlost pro další etapu. Při letu údolím je možné nižší rychlostí letět těsně nad povrchem, systém řízených střel tě v tom případě nedokáže zaměřit. Když se šipky, indikující přítomnost řízených střel, protnou ve středu obrazovky, bude OORXX zničena a obraz bude vrácen zpět do interiéru kosmické lodě. Budeš mít možnost začít let s druhou OORXX (na palubě jich máš neomezený počet), ale ztratíš cenné minuty svého života.

### UPCOM pro komunikaci s domorodci

UPCOM (Universal Protocol of Communication) je obrázková řeč, kterou znají



všichni obyvatelé galaxie Hydra. Po přistání se na obrazovce automaticky objeví obrázky systému UPCOM, pokud je planeta obývaná.

### Rozhovor-vyslechnutí domorodce

Když domorodec začne hovořit, na levé straně obrazovky se začnou objevovat komunikační obrázky. K získání jejich anglického překladu

ukáž rukou na jednotlivý obrázek - na pravé straně obrazovky se objeví anglický překlad (český překlad anglických výrazů najdeš na konci návodu). Pokud se znak úst uprostřed obrazovky ještě stále pohybuje, znamená to, že domorodec chce ještě něco říct. Nejprve si přelož první část zprávy, pak ukáž rukou na znak úst a stiskni tlačítko k získání další části zprávy.

### **Rozhovor-odpověď**

Na odpověď domorodci anebo vlastní otázku můžeš použít libovolný ze zvýrazněných obrázků ve spodní části obrazovky. Protože je zásoba obrázkové řeči poměrně bohatá a všechny symboly se naráz na obrazovku nevejdou, můžeš ve slovníku listovat pohybem ruky pod obrázky a stisknutím tlačítka na joysticku anebo pomalu ukázáním na tři proužky na obou stranách obrazovky. K výběru obrázku příslušného významu jednoduše na něj ukáž (současně uvidíš jeho anglický překlad) a stiskni tlačítko. Naráz můžeš vybrat až osm obrázků. V případě omylu můžeš znak vymazat pomocí šipky ukazující doleva na pravé straně obrazovky. Někdy se stane, že domorodec přeruší konverzaci a zmizí z obrazovky. To se může stát z různých důvodů, které nejlépe znají oni sami, možná se tě bojí, možná se jim nelíbíš. Můžeš se pokusit obnovit komunikaci pomocí reaktivace OORXX (viz další část návodu).

### **Teleportace**

Pokud domorodec souhlasí s teleportací na tvou kosmickou loď, aktivuje se tlačítko teleportu na levé straně obrazovky, označené modrým čtvercem a šipkou směřující dovnitř čtverce. Stisknutím tohoto tlačítka teleportuješ domorodce do tzv. frigatoria, ve kterém jsou vytvořené podmínky stejné jako na jeho domácí planetě. Po dobu přítomnosti domorodce ve frigatoriu s ním nemůžeš komunikovat. Současně může být ve frigatoriu jen jeden tvor, pokus o teleportaci dalšího způsobí dezintegraci předcházejícího. Tvořa ve frigatoriu můžeš dezintegrovat (zničit) tlačítkem umístěným přímo pod ním. Tímto

způsobem musíš dezintegrovat všechny své dvojníky, abys získal dostatek vitálního fluida k zastavení své degenerace. Tvořa ve frigatoriu můžeš vysadit na jinou (neobývanou planetu) opětovným použitím tlačítka teleportu. V tom případě se znovu okamžitě aktivuje komunikační modul UPCOM.

### **Návrat do interiéru lodi**

Po ukončení rozhovoru se vrátíš do obrazu s interiérem loď stiskem tlačítka ve tvaru trojúhelníku na obrazovce vpravo dole.

## **Interiér kosmické loď**

Pro návrat do interiéru kosmické loď stiskni trojúhelníkové tlačítko vpravo dole. Z obrazu „Pohled na planetu“ anebo „Mapa galaxie“ stiskni libovolné neaktivní tlačítko. Znovu uvidíš řídicí panel, frigatorium a ten tvor vpravo je jeden z tvých věrných OORXX.

### **Význam ostatních tlačítek**

Tlačítko 1 se používá na záznam neukončených her a na jejich opětovné nahrání do paměti. Přesné instrukce najdeš v následující části. Tlačítko 2 slouží k přechodu do obrazu „Pohled na planetu“ - z tohoto obrazu se do interiéru vrátíš stiskem libovolného neaktivního tlačítka. K pohledu na „Mapu galaxie“ stiskni tlačítko 3, z tohoto obrazu se zpět vrátíš zase stiskem libovolného neaktivního tlačítka.

### **Frigitorium**

Pokud máš na palubě teleportovaného domorodce nebo svého dvojníka, uvidíš ho ve frigatoriu, ale nemůžeš s ním komunikovat. K dezintegraci tvořa ve frigatoriu stiskni tlačítko přímo pod frigatoriem. Jeho dezintegrací se uvolní jeho vitální fluidum, ale pouze vitální fluidum tvých dvojníků ti pomůže zastavit proces tvé degenerace.

### **Reaktivace OORXX**

Pokud jsi již přistál na nějaké planetě svým OORXX, máš možnost po dalším příchodu na

tuto planetu OORXX reaktivovat. V případě, že na planetě už je OORXX, se při pohledu na interiér lodě objeví pod obrázkem OORXX na palubě otazník. Ukaž rukou na otazník a stiskni tlačítko joysticku k reaktivaci OORXX a navázání rozhovoru s obyvateli (pokud na planetě jsou). Samozřejmě máš možnost znovu letět na planetu další OORXX, bude tě to však stát cenné minuty.

budeš pohybovat rukou doprava nebo doleva, bude čára sledovat tento pohyb a v okénku na pravé straně se bude měnit souřadnice X. Po nastavení požadované hodnoty uvolní tlačítko joysticku a zopakuj postup pro vodorovnou čáru (tentokrát pohybuj rukou nahoru nebo dolů). Po zadání nových souřadnic X, Y jsi připraven na cestu k nové planetě.

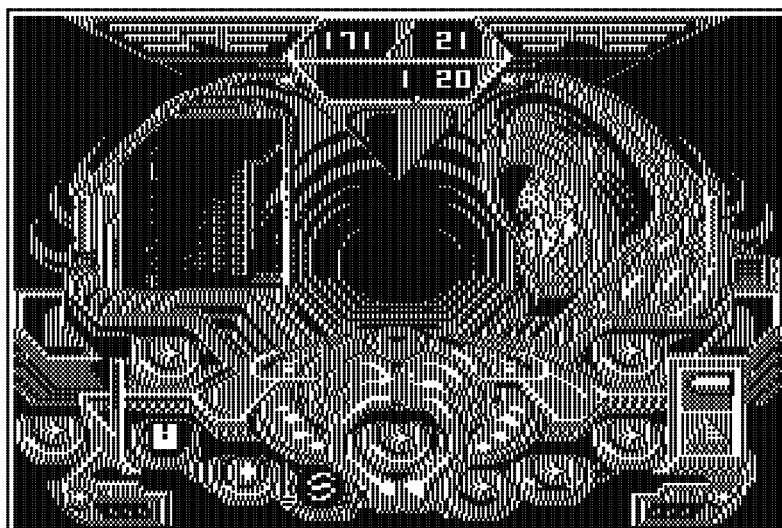
### Cestování hyperprostorem

Pro cestu k planetě, zvolené pomocí mapy galaxie, aktivuj použití hyperprostoru stisknutím centrálního tlačítka 7, označeného červenou šipkou směrem nahoru. Když skončí sekvence letu hyperprostorem, dostaneš se do obrazu Pohled na planetu.

### Záznam a nahrávání hry

Máš možnost zaznamenat neukončenou hru. Hru můžeš zaznamenat kdykoliv po pěti minutách hry. Záznam hry vykonáš z obrazu interiéru kosmické lodě stisknutím tlačítka 1. Pokud se z nějakého

důvodu záznam hry nepodařil (nejčastěji proto, že je disk v pozici bránící zápisu), bude obrázek disku u tlačítka 1 blikat. Překontroluj disk a záznam zopakuj. Pokaždé, když vykonáš záznam na disk, současně vymažeš předcházející. Takovýmto způsobem, i když nemůžeš hru přerušit, si můžeš zaznamenávat své pokroky, abys nemusel celou hru opakovat. Nahrávání zaznamenané hry do paměti je možné pouze během prvních pěti minut nové hry! K nahrání vlož disketu se záznamem, pak stiskni tlačítko 1 (stejně jako při záznamu). Pozor! Zda bude toto tlačítko použito k záznamu nebo k nahrávání, závisí na čase. Znovu opakuj, prvních pět minut je na nahrávání zaznamenané situace, pozdější stisknutí tlačítka způsobí nový záznam se současným vymazáním předcházejícího. Pokud tedy chceš nahrát do paměti záznam později, než během prvních pěti minut, musíš znova nahrát celou hru.



Mapa galaxie

K vyvolání obrazu Mapa galaxie stiskni tlačítko 3 v obraze interiéru kosmické lodě. Průsečík vertikální a horizontální čáry na mapě ukazuje tvoji současnou polohu. V každém průsečíku se nachází jedna planeta galaxie, což dává dohromady 32 768 možností.

### Souřadnice

Polohu každé planety reprezentují souřadnice X,Y. Svislá čára označuje souřadnici X, vodorovná souřadnici Y. Souřadnice planety, v jejíž blízkosti se nacházíš, jsou vypsány nvrchu obrazovky.

### Výběr planety

Na výběr planety podle souřadnic nejdříve ukaž rukou na svislou čáru (souřadnice X), potom stiskni a drž tlačítko joysticku. Když

# Odměna na závěr

Pokud se ti podaří najít a dezintegrovat všech pět dvojnίκů, získáš dostatek vitálního fluida a nemusíš se více obávat degenerace.

Nalezení posledního dvojníka bude asi nejtěžší, ale zato budeš odměněn informací o souřadnicích planety, na které žije překrásná Ondoyante, Torka. Zdá se, že hledá nějakou společnost ...

## *Překlad anglických názvů obrázkové řeči*

?	otazník na konci tázací věty	Time	čas
Not	zápor (před slovesem)	Urgent	důležitý
Yes	souhlas	Idea	nápad, myšlenka
No	nesouhlas, zápor	Missile	řízená střela
Me	já, mně, mi, apod.	Code	kód
You	ty, tebe, tobě, apod.	Friend	přítel, přátelství
Howdy	pozdrav	Enemy	nepřítel
Bye	pozdrav na rozloučenou	Spirit	duch, mysl, velká osobnost
Go	jít	Brain	mozek
Want	chtít	Warrior	bojovník, voják, bojovný
Teleport	teleportování	President	prezident
Give	dát	Scientist	vědec, výzkumník
Like	mít rád, oblíbit si	Genetic	genetik, genetický
Say	řici, hovořit	Sex	pohlaví
Know	znát, vědět	Reproduction	rozmnožování, reprodukce
Unknown	neznat, neznámý, cizí	Male	samec, muž
Play	hrát si	Female	samice, žena
Search	hledat, pátrat	Identity	identita (jméno, příslušnost)
Race	závody, spěchat, cestovat	Pop	lid, národ
Vote	volit	People	rasa, příslušnost
Help	pomoc, pomoci	Different	různý, nestejný
Disarm	odzbrojit, odzbrojení	Small	malý
Laugh	smích (i jako citoslovce haha)	Great	velký
Sob	vzlykat (i jako citoslovce)	Strong	silný, mocný
Fear	strach, obava, bát se	Bad	zlý, špatný
Destroy	zničit, zahubit	Brave	statečný, chrabry
Free	svobodný, osvobodit	Good	dobry (i ve smyslu pěkný, hodnotný)
Kill	zabít, zahubit, zničit	Crazy	bláznivý, šílený
Prison	vězení, uvěznit	Poor	ubohý, chudý
Prisoner	zajatec	Insult	úder rukou (jako citoslovce)
Trap	past	Curse	kletba, nadávka (jako citosl.)
Danger	nebezpečí	Peace	mír
Forbidden	zakázané, nepřístupné	Dead	mrtvý, smrt
Radioactivity	radioaktivita, radioaktivní	OORXX	OORXX (viz návod)
Impossible	nemožné, nelze	Tromp - Torka	názvy planet, ras a jmen domorodců
Bounty	dar, odměna, štědrost	Ship	loď (kosmická)
Information	informace, informovat		
Nonsense	nesmysl, žert		

Contact	setkání, setkat se, vyhledat
Home	domov, domovská
Planet	planeta
Trauma	smutek

Entrax-Bow-Bow	názvy jmen a planet domorodců
Hour	hodiny, čas (v hod. a min.)
Coordinate	souřadnice

Použití obrázků do vět: když chceš říct větu: „ Já jsem kapitán Blood, hledám informaci o svých dvojnicích“, použij ikony : ME BLOOD ME SEARCH INFORMATION DUPLICATE ME.

Další typické věty jsou např.: YOU GIVE INFORMATION ME HELP YOU - Když mi dáš informaci, pomůžu ti.

YOU NOT HELP ME ME DESTROY PLANET - Když mi nepomůžeš, zničím planetu.

YOU SAY COORDINATE ... (název planety) ME TELEPORT YOU - Když mi řekneš souřadnice planety ..., teleportuji tě.

Výběr a použití obrázkové řeči bude tvořit základ tvé strategie během hledání dvojníků. Můžeš použít jen zvláštěné obrázky, protože ne všichni domorodci znají význam všech obrázků (někteří jsou dokonce na tak nízké inteligenční úrovni, že znají pouze 2-3 slova, a s těmi budeš zbytečně ztrácet čas rozhovorem).

### Hlavní rasy domorodců a jejich charakteristiky:

**Antenna:** Jednoduché stvoření, chová se přátelsky. Někdy možná až příliš přátelsky.

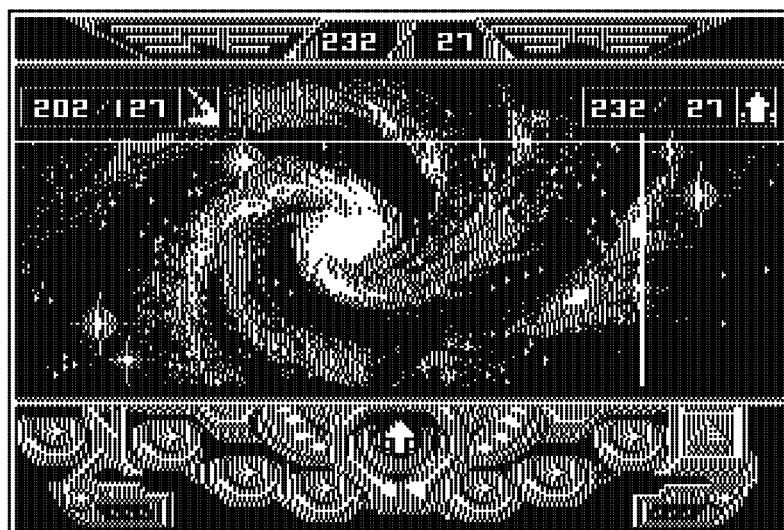
**Buggol:** V zásadě demokratická bytost. Všichni jsou stoupenci Yatangy, jediné politické strany v galaxii. Všichni buggolové mohou zastávat funkci prezidenta. Protože funkční období prezidenta není přesně definované, může se další buggol stát prezidentem, jakmile získá většinu. To je důvod, proč se preziden mění velmi často -

někdy každých 5 minut. V současnosti buggol, který je na řadě stát se prezidentem planety Rosco, nemůže být zvolen kvůli nedostatku voličů. Potřebuje další 2 hlasy, aby se stal prezidentem. Tuto funkci zastává nyní Yukas, který dokonce na planetě Rosco ani nebydlí. Na planetě Rosco je nyní politický nepokoj.

**Croolis-Ulv:** Bojovný tvor, smrtelný nepřítel Croolis-War.

**Croolis-War:** Jiný bojovný tvor, samozřejmě smrtelný nepřítel Croolis-Ulv.

**Duplicates:** Dvojníci kapitána Blooda. Je



jich 5, očíslovaných čísly 1-5.

**Izwal:** Mírumilovné a šlechetné stvoření, které vypadá téměř jako člověk. Chová se velmi kulturně, všichni jsou vysoce vzdělaní.

**Kingpak:** Zvláštní stvoření, které kouří srst Trompů. Miluje závody, není příliš inteligentní.

**Migrax:** Jak jméno napovídá, jsou to cestovatelé, které láká neznámé. Velmi inteligentní, znají zprávy z celé galaxie. Umí výborně jednat, ale mohou být i úskoční a vychytralí.

**Ondoyante:** Stvoření podobné snu, které pochází původně z planety Ondoya. Zjevují se jako krásné ženy těm, kteří se jim líbí, a jako příšery těm, kteří se jim nelíbí. Tak každý ví, co od nich může očekávat.

**Robhead:** V daleké minulosti na galaxii Hydra zaútočili biotičtí roboti a vládli zde celá tisíciletí. Po úspěšném povstání obyvatelstva byly téměř všichni roboti zničeni. Některým se podařilo udržet při životě alespoň některé funkce - to jsou Robhead - hlavy robotů, s několika zónami paměti stále pracujícími. Jsou úplně neškodní, pouze leží. Nejsou schopni ani další reprodukce.

**Sinox:** Inteligentní a pracovití tvorové, umí vytvořit technolog. nejlepší díla z celé galaxie. O jejich zvycích a povaze je toho málo známo.

**Tricephal:** Po genetické stránce zajímavé stvoření, každé z nich má 3 androidy, ze kterých každý hovoří za sebe. Z toho důvodu se nedá jednoznačně definovat jejich povaha.

**Tromp:** Neofenzivní stvoření, mentálně zaostalé. Jejich srst používají Kingpak ke kouření, pro Sinoxy je jejich srst zase cennou chemickou surovinou.

**Tubular Brain:** Jediná doposud známá rasa s tubulárním mozkem. Jejich inteligence je příznačná, hovoří však v hádankách a jinotajích, které je těžké rozluštit.

**Yukas:** Ustrašené a podceňované stvoření, nedá se jednoznačně zařadit. O jejich povaze a zvyklostech nejsou žádné informace.



Kompletní textové a grafické zpracování dokumentu provedla dvojice:

Marcus & IMAC

