

POSITION XY

1 HEURE

RAIL D'ACCOUCHEMENT

**DÉSINTÉGRATION DE L'ÊTRE
TÉLÉPORTÉ**

Lorsqu'un être vivant est cryogénisé dans le frigatorium de l'Arche, cette commande le désintègre, s'il s'agit d'un numéro, Blood se régénère.

FRIGATORIUM

TÉLÉPORTATION

Téléporte un être vivant CONSENTANT dans le frigatorium de l'Arche ou sur une planète par l'intermédiaire d'un OORXX. Dans le frigatorium, les êtres sont systématiquement cryogénisés par mesure de sécurité.

SAUVEGARDE SUR DISQUETTE

Permet de sauvegarder ou de charger une partie en cours avec tous ses paramètres sur disque.

VISION EXTÉRIEURE

Permet de passer en mode vision planète lorsque l'Arche est sur une orbite géostationnaire.

CARTE GALACTIQUE

Permet de sélectionner une destination avant de passer dans l'hyperespace. Chaque planète a ses coordonnées X,Y.

PASSAGE EN HYPER ESPACE

Permet de se rendre près de la planète déjà sélectionnée sur la carte galactique.

MISSION OORXX DESTROY

L'OORXX expulsé a pour mission de détruire la planète en cours.

MISSION OORXX CONTACT

L'OORXX expulsé a pour mission d'atterrir sur le sol de la planète et de libérer ses commandes automatiques. Le joueur peut alors le téléguider et naviguer à vue. Si la planète est protégée, il devra voler le plus bas possible et trouver le canyon au bout duquel se cachent les indigènes. Les flèches au bord de l'écran indiquent que l'OORXX a été repéré par un missile, lorsque les flèches se touchent, le missile entre en contact avec l'OORXX.

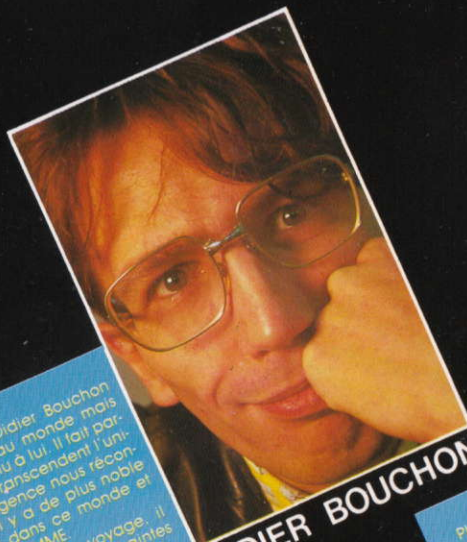
MISSION OORXX GEOPHOTO

L'OORXX expulsé a pour mission d'effectuer des photos aériennes qui signalent un système de protection de la planète.

**PASSAGE AU MODULE
D'UPCOM**

Permet de passer au module UPCOM (Universal Protocole de COMMunication). En cliquant sur les icônes, le joueur peut converser avec un personnage. Le dictionnaire dispose de deux scrolling : un lent qui est activé en cliquant sur les trois barres rouges disposées des deux côtés au bas du tableau de bord, un rapide qui est activé en cliquant sur la barre mobile au bas du tableau de bord. L'être converse par icônes dans la fenêtre de gauche, le joueur converse dans la fenêtre de droite. Lorsque la bouche centrale est animée, l'être est en train de parler et le joueur n'a pas la main, les phrases se succèdent dans la fenêtre de gauche en cliquant sur la bouche centrale. Le joueur envoie la phrase qu'il a construite dans la fenêtre de droite en cliquant sur la bouche centrale lorsque celle-ci n'est pas animée.

BLOOD



DIDIER BOUCHON

On pourrait dire de Didier Bouchon qu'il n'est pas venu au monde mais que le monde est venu à lui. Il fait partie de ces êtres qui transcendent l'univers et dont l'intelligence nous reconstruit avec ce qu'il y a de plus noble (pour le moment) dans ce monde et dans les autres. L'HOMME d'ailleurs d'aventure et de voyage, Assolte le monde, traverse maintes fois les déserts africains. Passionné de Sciences, il étudie pendant deux ans la Biologie et la Physique.

Hypersensible, il ressent le besoin de communiquer le sublime à travers la peinture et la sculpture, et fait deux années d'art plastique à l'école BOULLE.

Fasciné par son époque, il s'abreuve de littérature fantaisique et modèle des créatures fabuleuses sur ordinateur et très vite, est sollicité pour réaliser des couvertures de journaux et des teurs et très vite.

Il s'initie à l'informatique le prend, laquette de la logique informatique. Le démon dans la logique informatique.

Un an après, l'ARCHÉ DU CAPTAIN BLOOD s'avère être l'événement logographique passionnant, programmé par un homme, Didier Bouchon n'est pas un homme, c'est une fusée ! Gageons qu'il vous mettra plus d'une fois sur orbite...



PHILIPPE ULRICH

Philippe Ulrich fait partie des séries 22 modifiées en 58. On le reconnaît aux composants électroniques qui transparaissent sous sa peau : en effet, le carrossage est douteux. Cependant, il est doté d'une mémoire formidable et est doté d'un système d'exploitation est tout à fait honorable.

Il a servi aux missions commandos contre les Mutants de TRAUMA, et a vaincu les Hordes de Larsen noirs. On ne compte plus les missions réussies dont il est revenu miraculeusement. L'Ordre Humain ne s'empêche pas de le reconnaître en 84 de peur que sa déconscience ne s'amplifie et qu'il ne détrône le MAÎTRE.

Depuis, il s'est interfacé lui-même Midi, a réalisé quelques disques de musique, a réalisé quelques jusqu'à ce qu'il reçoive un court-circuit révélateur : il reconnaît dans un spectre un caméscope ayant appartenu au thorax posant, ayant rencontré quel d'une fille qu'il avait rencontrée quel.

Depuis, il n'y a plus que les ordinateurs qui le passionnent. Qui, mieux que lui, pouvait imaginer une histoire aussi folle que celle du Captain BLOOD ? Et puis, l'a-t-il seulement imaginée ?