



Blake's 7— La série télévisée


Blake's 7 (*Les Sept de Blake*) était une série télévisée anglaise créée par Terry Nation et produite par la BBC, qui fut diffusée à partir de 1978. En dépit de son petit budget, la série devint assez populaire et connut le succès, en raison de sa nature contre-utopique, de la richesse de ses personnages, de sa morale ambiguë, et de son ton noir et pessimiste.

L'intrigue se situe dans un futur éloigné, dans lequel l'humanité a colonisé les autres mondes à travers la galaxie, mais est contrainte de vivre sur Terre à l'intérieur de cités sous cloche, pour se prémunir contre la pollution atmosphérique.

Cette société contre-utopique est dirigée par la **Fédération Terranne**, qui exerce un contrôle sur les citoyens à travers la surveillance de masse, le lavage de cerveau, et l'usage de drogues.

La série raconte l'histoire d'un groupe de dissidents politiques commandé par **Roj Blake** (vous !) qui arrive à s'emparer d'un vaisseau extra-terrestre doté d'une technologie sophistiquée. Ce groupe de rebelles n'est guère rien de plus qu'une bande de criminels, à l'exception de Roj Blake, qui a été jugé coupable suite à des accusations mensongères portées contre lui. Des conflits surgissent régulièrement entre les intérêts des premiers et l'idéalisme de Blake, tout particulièrement avec **Kerr Avon**, un as de la technologie qui a été capturé après la seule occasion où il a du se fier à d'autres personnes.

Tout au long de la série, le groupe de Blake est poursuivi sans relâche par le **Commandant Suprême Servalan**, l'un des meilleurs rôles de "méchante" jamais créé, et le **Commandant Spatial Travis**, un soldat dévoué et sans pitié. Ils ne reculent devant



rien pour capturer Blake et son groupe, mais Servalan est aussi une femme manipulatrice et avide de pouvoir qui cherche à accomplir ses ambitions personnelles, et souhaite capturer intact le vaisseau extra-terrestre pour servir ses propres intérêts.


Le jeu

Dans ce jeu, vous incarnez Roj Blake, un citoyen modèle vivant sur la planète Terre dans l'une de ces cités sous cloche, placée sous l'égide du **Gouvernement de la Fédération Terranne**. Dès le début, vous comprendrez qu'il se passe quelque chose d'anormal. Vous avez souvent des cauchemars, et commencez à vous inquiéter au sujet de votre famille, qui est censée vivre au sein d'une colonie lointaine, tandis que vous devez travailler pendant dix ans en échange.

Ravella, l'une de vos amies, va vous révéler une réalité encore plus cruelle, qui vous obligera à vous remettre en cause, à vous questionner au sujet de votre passé et à vous interroger sur votre avenir.

Explorez et prenez plaisir à vivre pleinement l'aventure qui se déroule à mesure que vous avancez. La patience, la persévérance et l'imagination sont les clés qui vous permettront de résoudre les énigmes et d'accompagner Blake à travers un voyage qui fera de lui le héros d'une légende... La légende des **Sept de Blake**.

Avant de commencer



Pour jouer à ce jeu il vous faut un **Oric 1** ou un **Atmos** équipé d'un lecteur et d'un contrôleur de disquettes **Microdisc** ou compatible. Les autres contrôleurs de disquette comme le **Jasmin** ne sont pas encore pris en charge. Cependant, aussi bien

les lecteurs de disquettes physiques que les émulateurs comme le lecteur HxC peuvent être utilisés.

Le **Téléstrat** est également supporté. Veuillez vous référer aux notes de version qui contiennent des informations de compatibilité et des instructions complémentaires.



Bootez votre Oric avec la disquette du jeu. Le jeu se chargera et démarrera automatiquement. Vous verrez une icône de disquette clignotante et changeant de couleur s'afficher dans la partie inférieure droite de l'écran à chaque fois qu'il y a un accès disque.

Le chargement des données peut parfois prendre plusieurs secondes, alors soyez patient. A chaque fois que le jeu écrira des informations sur le disque, l'icône de disquette clignotante sera modifiée pour afficher également une flèche.

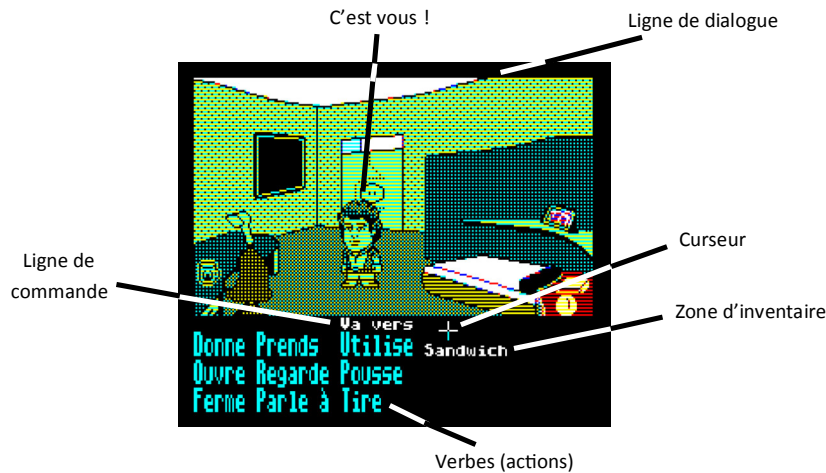
L'écran de présentation s'affichera quelques instants après le démarrage.

Comment jouer à Blake's 7

Après l'introduction, vous vous retrouvez dans votre chambre à l'intérieur de la cité sous cloche. La plus grande part de l'écran est dévolue à une représentation graphique de votre environnement, à la manière d'un écran de télévision ou de cinéma. Juste au-dessus se trouve une ligne sur laquelle s'afficheront les dialogues prononcés par les différents personnages durant le jeu. Dans la partie basse, vous pourrez distinguer deux zones différentes: une zone du côté gauche qui contient une liste de verbes correspondant aux actions que vous pouvez réaliser, et une zone du côté droit, consacrée à votre inventaire, et qui affichera les noms des objets que vous possédez. Ces deux zones laisseront parfois place à un espace proposant des



choix de dialogues lorsque vous interagirez avec d'autres personnages. Enfin, entre la représentation graphique et les zones d'actions et d'inventaire se trouve une ligne de texte, la zone de commande, qui sera utilisée pour afficher automatiquement l'action que vous êtes en train de composer.



Il n'y a pas grand-chose de plus à dire. L'interface est typique de celle qu'on trouve dans de nombreux jeux d'aventure graphiques, et est extrêmement facile à utiliser. Il suffit de déplacer le curseur avec les touches fléchées et de sélectionner un verbe (une commande), puis de sélectionner un objet à l'intérieur de la représentation

graphique ou de la zone d'inventaire puis de cliquer. Les noms des objets apparaissent automatiquement lorsque vous les survolez avec le curseur. C'est tout ce que vous avez à faire. Votre alter ego se déplacera vers l'objet, si nécessaire, pour réaliser l'action demandée, si cela est possible bien-sûr.

L'action par défaut, qui n'apparaît pas dans la liste des verbes, est "Va vers", et vous permet de déplacer votre personnage. Comme c'est celle que vous utiliserez le plus fréquemment, elle sera sélectionnée par défaut et vous n'aurez qu'à cliquer en un point de la représentation graphique pour y faire déplacer votre alter ego. Il trouvera son chemin automatiquement.

Plans cinématiques

Ces plans sont des scènes animées, généralement assez courtes, au cours desquelles vous ne contrôlez plus l'action. Ils servent à introduire un nouveau développement dans le jeu, permettent d'approfondir les intentions des personnages, ou de présenter des événements marquants de l'histoire. Parfois, il vous sera possible de sauter ces passages en appuyant sur la touche ESC. Si la scène ne peut pas être sautée de cette façon, c'est qu'il s'agit d'un passage important de l'histoire, auquel vous devez prêter une attention particulière. J'espère que vous prendrez plaisir à les regarder, car j'y ai consacré beaucoup d'efforts, et elles méritent vraiment votre attention!

Dialogues

Au cours de l'aventure, Blake rencontrera d'autres personnages et devra parfois interagir avec eux. Dans ces situations, un dialogue pourra s'instaurer, généralement via l'action "Parle à".

Durant ces conversations, vous aurez à sélectionner les phrases que Blake prononcera à partir d'une série de propositions qui seront affichées sous la zone d'affichage graphique. Il vous faudra alors sélectionner l'un de ces choix. Attention, certaines de ces propositions n'apparaîtront que lorsque des événements spécifiques se seront produits, ou après que vous aurez obtenu de nouvelles informations.

Vos choix de dialogues affecteront la façon dont les autres personnages vous répondront. Ainsi, au fur et à mesure de la conversation, de nouvelles phrases vous seront proposées. Ne vous en faites pas, vous ne serez jamais sanctionné pour avoir fait le mauvais choix. Après tout, si vous jouez à ce jeu, c'est principalement pour vous amuser (comme le précisait par exemple le mode d'emploi d'un autre jeu fabuleux et très connu: « The Secret Of Monkey Island », ou « Le Secret de L'Ile aux Singes »).

Raccourcis-clavier

Utiliser le clavier pour contrôler le curseur peut être un peu pénible, l'Oric n'ayant pas eu la chance d'avoir été doté d'une souris digne de ce nom (c'est-à-dire une qui gère l'accélération). En tapant sur ESC au cours du jeu (à l'exception des passages cinématiques), vous pourrez afficher le menu des préférences qui vous permettra, entre autres choses, de redéfinir à votre guise les touches utilisées pour le jeu. Par défaut, les touches fléchées et la barre d'espace sont utilisées, mais vous pouvez choisir d'autres touches qui vous conviendront mieux.

Quoi qu'il en soit, déplacer le curseur d'un bout à l'autre de l'écran peut s'avérer lassant à force. Pour cette raison, le jeu inclut un système de raccourcis. A chaque verbe est associé un chiffre, de gauche à droite et de haut en bas:

- | | | |
|-----------|-------------|-------------|
| 1 – Donne | 2 – Prends | 3 – Utilise |
| 4 – Ouvre | 5 – Regarde | 6 – Pousse |
| 7 – Ferme | 8 – Parle à | 9 – Tire |

Lorsque vous survolez un objet avec le curseur, vous pouvez tout simplement appuyer sur la touche associée à une action afin que celle-ci soit effectuée immédiatement, sans avoir à sélectionner d'abord le verbe puis l'objet de nouveau. En redéfinissant les touches de manière appropriée, vous pourrez peut-être même arriver à déplacer le curseur d'une main et à sélectionner les actions de l'autre !


Où est l'option « Sauvegarder » ?

Nulle part ! Vous n'avez pas à vous préoccuper de sauvegarder votre partie. Ceci sera effectué pour vous après chaque étape importante.

Le jeu est conçu de manière à ce qu'il ne soit pas possible pour vous de vous retrouver dans une impasse et de devoir recommencer à partir d'un point précédent.

Ma philosophie ici est identique à celle adoptée dans les jeux d'aventure graphiques de Lucas Arts: vous êtes là pour passer des moments un peu difficiles certes mais plaisants, à résoudre des énigmes par l'exploration et la réflexion, tout en étant partie prenante de l'histoire.

Mourir parce qu'on s'est trompé de porte ou parce que l'on n'a pas le bon objet est loin de l'idée que l'on se fait d'une expérience agréable et immersive. Alors n'ayez pas peur de tenter quelque chose de risqué ou d'amusant: dans ce jeu, vous



ne risquez pas de mourir ou de vous retrouver dans une impasse à cause de vos actions.

A chaque fois que vous lancerez le jeu, il vérifiera s'il existe un point de sauvegarde, et si c'est le cas il vous demandera si vous souhaitez reprendre votre partie ou en démarrer une nouvelle (en perdant dans ce dernier cas toute progression effectuée auparavant).

Rapport avec la série télévisée

Ce jeu est *inspiré* de la série TV d'origine, et j'ai essayé de conserver le ton, le sens de l'humour et toutes les choses qui contribuaient à rendre cette série agréable.

Vous commencerez dans le jeu par le premier épisode de la série ("The Way Back" – *Le chemin du retour*) et vous progresserez le long de l'histoire. Bien sûr, il y a des différences avec l'original (car après tout, ceci est un jeu, et non un film interactif), et certains éléments de l'intrigue sont différents.

Il existe d'autres différences, liées aux contraintes inhérentes à un jeu informatique, qui obligent à rassembler ou à simplifier certains événements. Mais, quoi qu'il en soit, j'ai toujours veillé à préserver l'atmosphère de la série originale.



Si vous connaissez déjà la série, j'espère que vous vous sentirez vraiment embarqué dans l'histoire, malgré ces quelques différences. Dans le cas contraire, j'espère au moins que vous apprécierez le ton, les personnages, ainsi que l'histoire.

Caractéristiques du jeu

J'ai déployé beaucoup d'efforts pour que la mécanique du jeu n'interfère pas avec le plaisir du joueur, afin que celui-ci puisse se concentrer (malgré l'absence de souris) sur l'intrigue et les énigmes. Cela peut avoir pour conséquence que vous ne vous rendiez pas réellement compte des nombreux défis techniques que j'ai dû affronter durant le développement.

Vous découvrirez au cours du jeu plus de 50 lieux différents, dont beaucoup dépassent en taille la partie visible sur votre écran. Vous y trouverez des objets animés et des personnages de grande taille, animés eux aussi de façon très détaillée, vous verrez de nombreuses choses se produire en même temps, et vous aurez droit à une grande quantité de dialogues, afin de faire vivre l'histoire et les personnages. Si vous réfléchissez aux besoins en mémoire que tout cela demande, vous vous rendrez vite compte qu'il semble impossible de faire rentrer le tout dans la mémoire de l'Oric. Et effectivement, cela n'a pas été facile!

C'est l'utilisation de scripts multitâches et le chargement/déchargement de données du disque à la demande, en liaison avec une gestion dynamique de la mémoire, qui ont rendu tout cela possible. Créer un moteur de jeu comme celui-ci en langage assembleur sur une machine aussi limitée est une tâche ardue, mais également stimulante et distrayante. Il est donc possible qu'il reste quelques méchants bugs qui rôdent. N'hésitez pas à me contacter si vous tombez sur l'un d'entre eux, et j'essaierai de les corriger dès que possible.



Crédits et remerciements

Le développement de ce jeu m'a pris plus de 2 ans, et a nécessité la création d'un moteur capable d'exécuter des scripts en multitâche, de charger des données du disque à la demande, et aussi la création d'outils annexes comme un éditeur de lieux ou un compilateur de scripts. Sans parler de l'énorme quantité de graphismes à créer.

Ce moteur, appelé OASIS (*Oric Advanced Script-interpreting System*, ou *système avancé d'interprétation de scripts pour Oric*) a été créé de toutes pièces. Bien que totalement différent, il a naturellement été inspiré par le système révolutionnaire développé par Ron Gilbert et Gary Winnick pour leur magnifique jeu "Maniac Mansion" sorti en 1987 sur Commodore 64 et Apple II (<http://wiki.scummvm.org/index.php/SCUMM>). Ce système a changé la façon dont les joueurs interagissent avec les jeux d'aventure, et a influencé de nombreuses productions ultérieures.

Je souhaite remercier tous ceux qui m'ont aidé tout au long de ce difficile processus. Certains m'ont fourni des outils, d'autres m'ont aidé avec leurs idées ou leur feedback, d'autres encore m'ont encouragé, et il y a une personne en particulier qui a créé pour moi des graphismes incroyables pour les personnages:

Cette personne, c'est toi, **jojo73**. Sans ton talent et sans tes merveilleuses créations graphiques pour les personnages, ce jeu n'aurait jamais vu le jour. En tous cas, pas sous un jour aussi éclatant !

La disquette du jeu a été réalisée avec FloppyBuilder, un utilitaire créé à l'origine par **Jede** puis mis à jour par **Dbug** qui en a fait une nouvelle version, et enfin bricolé par moi-même pour pouvoir sauvegarder les données sous forme compressée.

J'ai dû créer tous les graphismes des décors de ce jeu, mais le plus souvent, je n'ai pas eu à le faire à partir de zéro. Il me serait impossible de mentionner ici toutes les sources que j'ai utilisées pour trouver l'inspiration (ou parfois, pour copier ou même récupérer directement du contenu), tout simplement parce que dans la plupart des cas, je n'en ai aucun souvenir.

A chaque fois qu'il m'a fallu créer un nouveau lieu, j'ai lancé une recherche sur Google Images (par exemple sur "pièce futuriste", ou "soute de chargement d'un vaisseau spatial", ou encore "intérieur d'une grotte de jeu d'aventure"). C'est pourquoi certaines de ces créations vous rappelleront sans doute d'autres jeux comme King's Quest. En particulier, j'ai calqué l'intérieur du vaisseau spatial *London* sur le design du vaisseau utilisé dans le jeu *Oo-Topos*.

Par ailleurs, le logo de Blake's 7 sur la première page de ce manuel est l'œuvre de **simche**, et a été téléchargé à partir de <https://fanart.tv/series/75565/blakes-7/>.

Quant à l'image de fond, il s'agit du travail de **Freepik**.

Je souhaite également remercier **Greymagick** pour son soutien, ses encouragements, et sa patience. Il a non seulement effectué des tests poussés sur de nombreuses préversions du jeu, mais il a également été source d'idées et de conseils précieux. Comme à son habitude.

J'aimerais également remercier toutes les personnes qui ont participé aux tests: **Dbug**, **Kikems**, **Silicebit**, **ron**, **Symoon**, **Jede**, et tous ceux qui ont reçu une copie de travail du jeu et qui l'ont testée pour moi. Sans oublier bien sûr, **Fabrice Frances**, à qui ce jeu est dédié, étant donné qu'il a été à l'origine du renouveau de ma passion pour la programmation de cette petite machine. Merci également à **htdreams** pour avoir suggéré l'idée du système de raccourcis-clavier. J'ai peur d'oublier quelqu'un,

et cela m'ennuierait beaucoup, alors merci à tous quoi qu'il en soit.

Une fois de plus, merci à la communauté Oric d'être là, rassemblée principalement autour des forums de **Defence-Force**. Merci également aux personnes fantastiques de **RetroWiki**, et aussi à ceux qui sont derrière la meilleure chaîne Youtube rétro en espagnol: **Amiga Wave**. Vous êtes tous fantastiques.

Enfin, un mot en mémoire de **Gareth Thomas**, qui incarna Roj Blake, puis Adam Brake dans "Children of the Stones" (une autre de mes séries préférées des années 80), et qui nous a quittés en 2016. Avec lui, nous avons malheureusement déjà perdu beaucoup de personnes en lien avec cette série, notamment **Terry Nation** (son créateur), **David Jackson** (qui interpréta le rôle d'Olag Gan), et **Peter Tuddenham** (qui prêta sa voix à Zen, Orac, et à Slave, des systèmes d'intelligence artificielle dans la série).

Puissent-ils tous reposer en paix.

Tous vos commentaires, réflexions, questions, rapports de bugs ou autres sont les bienvenus. Merci de les poster sur les forums Oric (sur <http://forum.defence-force.org>) ou de me les envoyer par email à enguita@gmail.com.

Amusez-vous bien avec ce jeu !

José María Enguita (Chema) - 2017

enguita@gmail.com

