

EDEN

Blues

AUTEUR : P. DUBLANCHET
GRAPHISME : C. VAGNON
MUSIQUE : ULRICH

ERE

ERE INFORMATIQUE



P. Dublanche



C. Vagnon

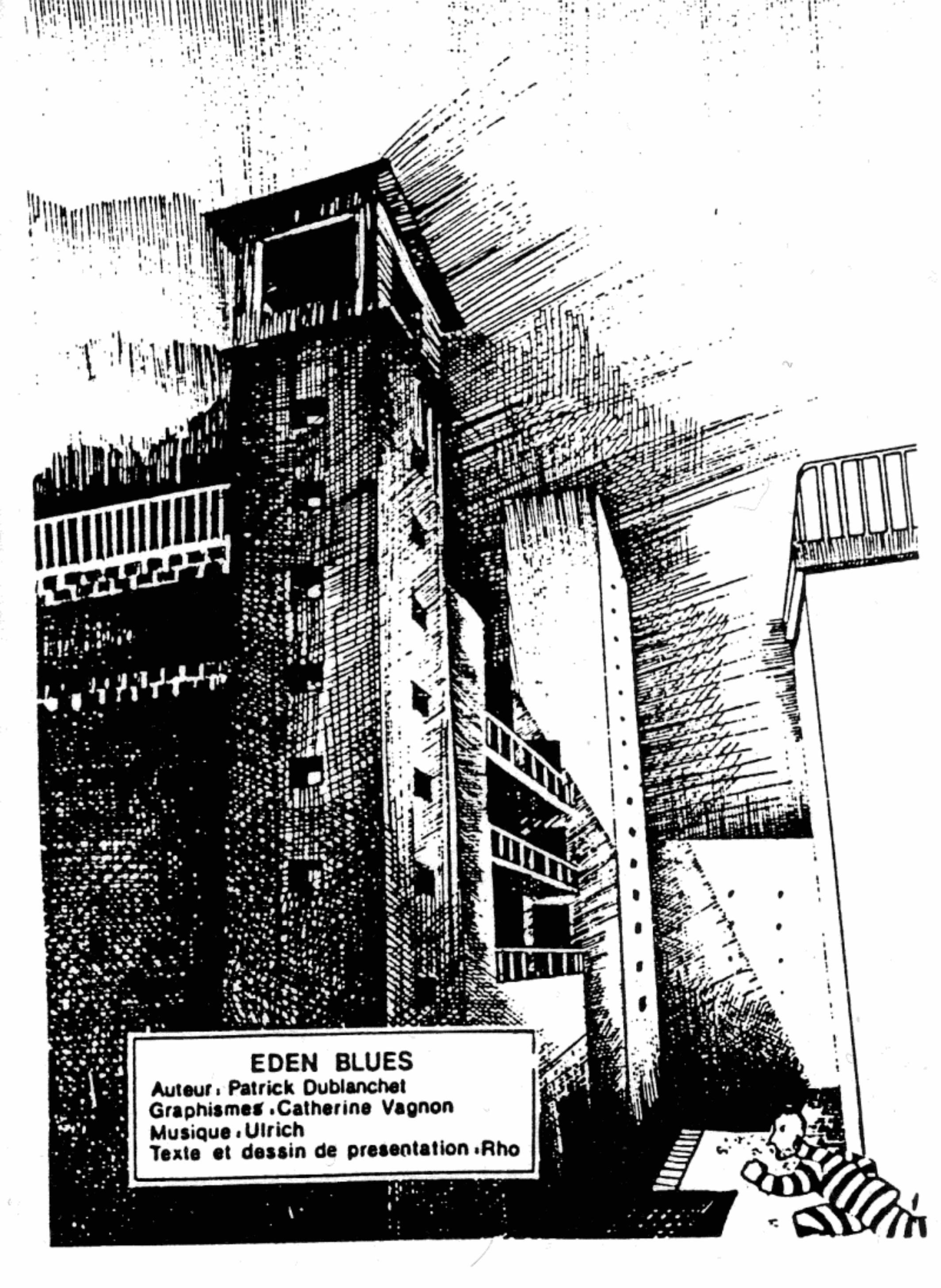
PHOTO M&S&K

C'est à Lille, en 1965, alors qu'il fête son dixième anniversaire une coupe de champagne à la main, que Patrick Dublanche découvre sa vocation : "Je serai comédien !" s'exclame-t-il à l'adresse de sa mère qui ne le croit pas. Pourtant, dix ans plus tard, ses pieds fouleront le plancher des Théâtres Parisiens dont les rideaux frémissent encore au souvenir de ses créations. Et puis le destin, tapi côté cour, l'entraîne côté jardin, chez Catherine.

"C'était un soir de novembre, raconte-t-il avec émotion, je me préparais à jouer Rodrigue, elle soupirait en Chimène". Les voici dorénavant en Roméo et Juliette.

Pour elle, il se fait auteur dramatique. Il lui écrit des rôles, sans négliger sa propre carrière, puis en 1982, à la fin d'un ONE MAN SHOW mémorable, au cours duquel il incarnait un auteur de logiciel en butte aux éditeurs, un admirateur ébloui leur offre un LASER 200. Patrick passe alors de la mise en scène à la mise en jeu avec Amélie Minuit, programme rédigé prémonitoirement pour l'AMSTRAD 464 qui n'existait pas encore.

Récidivant peu après avec 3D MEGACODE, Patrick et Catherine se hissent aujourd'hui, avec EDEN BLUES, au premier rang de ces nouveaux créateurs que n'effrayent pas les moyens les plus inattendus.



EDEN BLUES

Auteur . Patrick Dublanchet

Graphismes . Catherine Vagnon

Musique . Ulrich

Texte et dessin de presentation . Rho



Un souffle rauque passe sur la terre nue, traverse les champs déserts, file entre les murailles glacées des villes mortes où ne retentit plus le pas des hommes, s'égare enfin dans la plaine silencieuse où ses lourdes ailes mugissent sans rencontrer la plus petite trace de vie : les buissons semblent pétrifiés, les arbres paraissent être de pierre et, ça et là, sur les routes, des automobiles abandonnées, rutilantes encore, témoignent de l'actualité de la catastrophe.

Du pénitencier, lourde masse accroupie au sommet d'une colline ainsi qu'un animal fabuleux courbé sous le galop forcené des nuages, s'exhalent les dernières vapeurs des fourneaux qui s'éteignent. Tout est figé, tout est sans vie. Les seuls mouvements perceptibles sont ceux des robots dont les grincements métalliques se répondent de loin en loin. Ce sont les nouveaux maîtres. Le pénitencier est leur quartier général.



Dans la cellule 412, couché sur son bat-flanc, abasourdi par la désintégration générale qui vient de foudroyer ses compagnons, l'unique survivant découvre sa solitude sans y croire encore. Il regarde d'un œil incrédule les robots s'agiter entre les bâtiments pénitenciers. Pourquoi l'ont-ils épargné ? Quel obscur dessein se cache derrière leur visage impassible ?

Un mouvement de révolte le jette contre la porte. A violents coups de pied, il arrache la serrure ; elle s'ouvre ! Le voici dans le couloir. Libre ? Il prend son élan, court, s'arrête : un robot lui coupe le passage. C'est une sorte de sphère d'aluminium cerclée de plastique rouge, hérissée d'antennes, et qui flotte à quelques centimètres au-dessus du sol, en soulevant la poussière. Son œil cyclopéen se tourne lentement vers lui. Il se jette par terre. Un éclair passe au-dessus de sa tête, frappe le mur, le perce. Il recule, le cœur battant. Le robot semble hésiter. Une porte ? C'est une cellule. Il s'y réfugie.

Dehors, les derniers rayons du jour teintent de pourpre les capteurs solaires qui parsèment la carapace des robots. L'ombre de leurs antennes s'allonge, leur énergie semble décroître, ils s'assoupissent à l'angle des murs. Alors s'élève une vague plainte. Ses modulations envoûtantes et douces comme un chant de sirène flottent au hasard du pénitencier, imprègnent les couloirs, tissent autour du dernier des hommes un réseau d'espérance, une nouvelle raison d'être et d'agir : cette voix, c'est une voix de femme...



LE JEU



Il se pratique soit à la manette, soit à l'aide des touches fléchées. Dans ce dernier cas, la touche COPY sert de bouton tir. Aucune autre touche n'est nécessaire.

TABLEAU DE BORD

1. Répartition des points disponibles

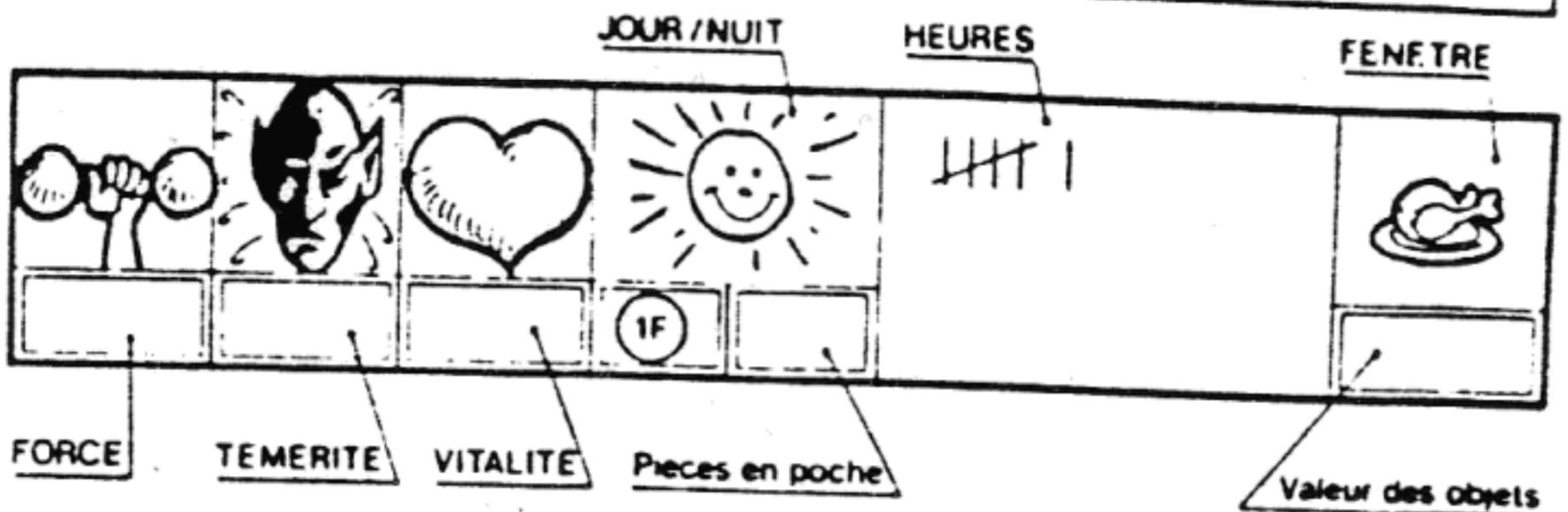
Avant de commencer le jeu (COPY ou TIR), il est souhaitable d'insuffler la vie au héros, faute de quoi il agonise immédiatement. 3 icônes illustrant les caractéristiques du personnage (force, témérité et vitalité) attendent votre décision.

← → sélectionnent l'icône.
↑ ↓ augmentent ou diminuent la valeur de chaque caractéristique.

2. Touche copy ou bouton tir

Tout appui sur copy ou tir fait agir le personnage en fonction des objets visualisés dans la fenêtre de droite.

S'il n'y a rien dans la fenêtre, copy ou tir font varier la vitesse de déplacement du héros. Attention, sa vitalité diminue en proportion : plus il marche vite, plus il se fatigue...



3. Actions

Symbole	Caractéristique
Portes	S'ouvrent à violents coups de pied. Coûtent en force en fonction de la valeur affichée sous la fenêtre.
Bouteilles	Apportent en vitalité. On en trouve dans les caves.
Assiettes	Apportent en force.
Tasses de café	Apportent en témérité. Coûtent une pièce de 1 franc.
Pièce de 1 franc	Permet de boire du café aux distributeurs. On les découvre quelquefois sur le rebord des fenêtres des cellules.

4. Incidence des actions

Caractéristique	Diminution	Augmentation	Solde nul
FORCE	Ouverture des portes Heurts contre les murs	Manger	Impossible d'ouvrir les portes
TÉMÉRITÉ	Fusiller les robots du regard	Boire du café	Impossible de neutraliser les robots
VITALITÉ	Survivre Résister aux robots Résister au temps	Boire du vin	Décès prématuré

Enfin, la vitalité ne diminue pas lorsque le héros se couche.
Vous savez tout.
Bonne chance.

