

# *EDEN BLUES*

## 1 introduction

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 et sans vie. Les seuls mouvements perceptibles sont ceux des robots dont les grincements métalliques se répandent de loin en loin. Ce sont les nouveaux maîtres. Le pénitencier est leur quartier général.

Dans la cellule 412, l'unique survivant découvre sa solitude sans y croire encore, il regarde d'un œil incrédule les robots s'agiter entre les bâtiments pénitentiaire. Pourquoi l'ont t'ils épargné ? Un mouvement de révolte le jette contre la porte. A violent coup de pieds il arrache la serrure ; elle s'ouvre, le voici dans le couloir....

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 envoutantes 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.

## PRINCIPE DU JEU

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

## TABLEAU DE BORD

Répartition des points : 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.

Pour sélectionner l'icône

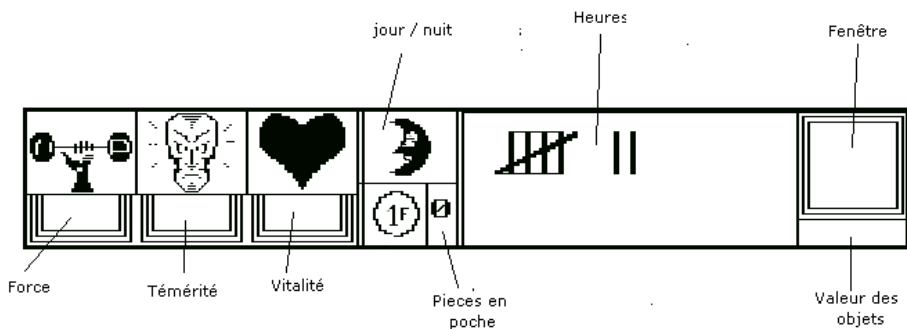


Pour augmenter ou diminuer la valeur de chaque caractéristique



- Touche COPY ou bouton de TIR : tout appui sur COPY ou TIR fait agir le personnage en fonction des objets visualisé 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	CARACTERISTIQUES
PORTES	S'ouvrent à violent coups de pieds, coûte en force en fonction de la valeur affichée sous la fenêtre.
BOUTEILLES	Apportent de la vitalité. On en trouve dans les caves.
ASSIETTES	Apporte en force.
Tasse a café	Apporte en témérité coûte 1 franc.
Pièce de 1 Fr	Permet de boire du café aux distributeurs. On les découvre quelques fois sur les rebords des fenêtres des cellules

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 les robots
Vitalité prématuré	survivre, résister  Aux robots Résister au temps	Boire du vin	Décès

NB : la vitalité ne diminue pas lorsque le héros se couche