

# CRASH GARBETT

**DUBLANCHET/SPACEKRAFT**





# CRASH GARRETT

**PATRICK DUBLANCHET**  
**ARBEIT VON SPACEKRAFT**  
**MUSIQUE: ULRICH**





Suivons l'intrépide Crash Garret aux commandes de son avion de l'Emerald Air tandis qu'il nous plonge dans une suite d'aventures terrifiantes ! Sa passagère, Cynthia Sleeze, la célèbre commère d'Hollywood, va se trouver jusqu'aux yeux dans le plus grand scoop de sa carrière de journaliste - mais vivra-t-elle assez longtemps pour le raconter ?

Nous sommes en 1938, et la répugnante puissance nazie jette son ombre maléfique au coeur de la ville des Stars. Seul Crash Garret pourra révéler au grand jour l'immonde vérité du complot mijoté par le malfaisant baron Engels von Krül. Berlin, Hollywood et le Moyen-Orient forment le triangle diabolique de ce géomètre de la mort ! Tapi dans son sinistre repaire, l'aristocrate corrompu aux horreurs hitlérienne tisse sa toile de cauchemar absolu.

Aidez Crash Garret à vaincre les sbires sadiques du baron von Krül, et à sauver la femme de sa vie !

Vous avez le pouvoir. Servez-vous en !

En avant-première, pour ERE INFORMATIQUE, un extrait de l'interview accordée à Agnès TORVE par le légendaire metteur en scène, Arbeit von SPACEKRAFT. La version intégrale de cet entretien paraîtra dans le numéro 666 des Cahiers du Septième Art.

TORVE : Monsieur Von SPACEKRAFT, comme vous devez le savoir, votre film CRASH GARRETT est devenu un remarquable jeu sur micro-ordinateur.

von SPACEKRAFT : C'est un grand honneur pour moi, ma chère. D'autant plus que je connais personnellement le garçon qui a réalisé cette superbe transposition...

T. : Patrick DUBLANCHET.

VS : Mon film ne pouvait tomber en de meilleures mains. Croyez-moi, on va beaucoup entendre parler de Patrick DUPARQUET.

T. : -BLANCHET !

VS : Patrick BLANCHET, pardon ! Un nom à retenir.

T. : DUBLANCHET, en fait.

VS : Parlons plutôt de nous, ma chère.

T. : De CRASH GARRETT, si vous voulez bien. Le premier film de cette prestigieuse série était LA JUNGLE ROUGE avec Ron Rictus dans le rôle principal.

VS : C'est juste. Il avait du mal à cerner le personnage.

T. : Ah ? Ca ne se voit pas à l'écran.

VS : Eh bien, j'avais réglé le problème avant le tournage !

T. : Comme c'est fascinant. Qu'avez-vous fait ? un petit truc de métier sans doute.

VS : Exact, ma colombe. J'ai augmenté son cachet.

T. : Quelle maîtrise de la psychologie humaine !

VS : Pas seulement la psychologie ! Venez-là que je vous montre..

T. : Aïe ! Je vous en prie, maître, on nous lit !  
(...)

T. : Bon, pour revenir à CRASH GARRETT, on raconte que vous vous êtes inspiré d'un personnage ayant réellement existé.

VS : Oui. Comme Garrett, cet homme, que j'ai connu sous une table au Red Light Bar à Shanghai, avait totalement perdu la mémoire à 12 ans. Et, comme Garrett, il avait roulé sa bosse un peu partout, touchant à pas mal de métiers louches.

T.: Waouh !

VS : Comme vous dites. LA JUNGLE ROUGE est basée sur une aventure authentique que j'ai transposée des mers du Sud au Guatemala. RICTUS ne voulait pas que Garrett soit mêlé à un trafic d'armes.

T. : Pourquoi ça ?

VS : Mauvais pour son "image de héros positif" ! Mais c'était indispensable pour expliquer le personnage. Car c'est avec la mort tragique de la jeune fille...

T. : Juanita ! Je me souviens très bien du dialogue de la scène. Elle vient d'être touchée en pleine poitrine. Garrett la tient dans ses bras. Il essaie de lui cacher sa peine immense.

VS : Il avait une peine impressionnante, en effet.

T. : Sa robe tachée de... de sang, elle lui murmure :

"Est-ce que je vais mourir, Crash ?

- Je suis pas toubib, Rosita. Disons que ...

- Je m'appelle Juanita... J'ai mal, Crash.

- Tu m'étonnes ! l'aorte complètement déchiquetée, ça laisse des traces...  
Je m'en veux, tu sais !

- Oh non, Crash. C'est moi qui t'ai suivi jusqu'ici. J'avais tellement besoin...

- Mais, Conchita, je t'aurais remboursé les 5 pesos à mon retour ! Et puis, tout ça, c'est de ma faute ! La balle, c'est moi qui l'ai livrée à ces dingues qui t'ont refroidie.

- Oh, Crash, je m'en fiche. Je suis enfin dans tes bras !

- Oui... Au fait, ça s'enlève, les taches de sang ?... Dis ?... Eh, tu m'écoute ?  
Mais dis quelque chose, enfin... Oh, mon Dieu, non ! Qu'ai-je fait ? Quelle horreur ! Ma vie n'a plus aucun sens.  
Qu'on me tue, je m'en fous à présent. Pardonne-moi, Dolores."

Puis Garrett se fait toucher à son tour.

VS : Bravo, ma chère ! Et c'est lorsqu'il est dans le coma, entre la vie et la mort, qu'il entend pour la première fois la fameuse voix qui va l'accompagner par la suite.

T.: La voix mystérieuse qui le guide à travers les aventures qu'il vit dans les films suivants.

VS : Rictus n'en voulait pas, bien sûr.

T. : Il croyait peut-être que ça nuirait à son "image de héros sain d'esprit" ?

VS : Oui. Et à propos de seins, justement...

T. : Ne me l'arrachez pas comme ça, voyons ! Aaaargh...

(...).

Reprenons, monsieur von SPACEKRAFT, si vous voulez bien.

VS : Donnez-moi 5 minutes quand même !

T. : Très bien. Parlons de Garrett en attendant. C'est dans le deuxième film de la série, CRASH GARRETT...

VS : Transposé sur micro-ordinateur par Patrice DUBLANCHET. Epoustouflant.

T. : Patrick ! C'est donc dans CRASH GARRETT que Garrett commence à retrouver les traces de sa jeunesse oubliée et la source de son pouvoir extraordinaire.

VS : Non seulement lui, mais la voix aussi...

T. : Interprétée si magistralement par le joueur !

VS : Ou par la joueuse. Je l'imagine d'ici, guidant Garrett d'une voix cajoleuse, ses doigts effleurant à peine les touches. Si vous saviez comme j'envie ce clavier.

T. : Vous disiez, à propos de la voix ?

VS : Eh bien, dans le jeu, la voix aussi va découvrir d'où elle vient, ce qu'elle fait là!

T. : Waouh ! c'est géant !

VS : Vous voyez ! même pas 3 minutes...

T. : Attendez. Le casque !

VS : Quel casque ?

T. : Le casque d'aviateur. Garrett ne l'enlève jamais. Pourquoi ?

VS : Faut jouer pour le savoir ! Commençons la partie, voulez-vous, ma petite dinde !

T. : Une dinde, moi ?

VS : Et Noël s'approche ! Moteur !

## LE JEU

Crash Garrett pilote l'unique avion de la compagnie Emerald Air qu'il tient avec son copain de longue date, Grease Flanagan. Basée à Hollywood, l'Emerald Air sert essentiellement de taxi pour les gens de l'industrie du cinéma. Les affaires vont plutôt bien. Ils envisagent même l'achat d'un avion de transport d'ici un an ou deux. Côté coeur, ça va bien aussi. Depuis quelques mois déjà, Crash fréquente Gloria Streek qui travaille à Mega Movies. Il se pourrait même qu'un jour ils s'installent ensemble pour de bon ! C'est un Garrett bien changé par rapport à l'époque de la Prohibition. C'est loin, les chargements clandestins d'alcool et d'armes, les cambriolages, les escarmouches avec les douanes ou le F.B.I., les règlements de comptes entre gangsters.

Mais on dirait que, tout comme les papillons de nuit sont attirés par la lumière, celui qui a l'aventure dans le sang entend l'enivrant appel du danger et ne peut y résister. Ce jeu, tiré du célèbre film d'Arbeit von SPACEKRAFT, en est la démonstration. (Que ceux qui connaissent le film se rassurent : des surprises les attendent!)

Pour les Etats-Unis, la fin des années 30 est une période plutôt prospère. Si la situation en Europe se dégrade de semaine en semaine, en quoi cela concerne-t-il les Américains ? Et pourtant, des réseaux d'espionnage et de sabotage nazis se constituent, même à des milliers de kilomètres de l'Allemagne de Hitler. Le sinistre complot dont il est question dans le film (et dans le jeu) a passionné le public américain qui croyait qu'il s'agissait d'une fiction concoctée par les scénaristes hollywoodiens doués d'une si fertile imagination. Qu'aurait été la réaction des spectateurs s'ils avaient su à quel point ces événements sont ancrés dans la réalité? Et si cet épisode de l'histoire mouvementée du XXème siècle demeure relativement inconnu du grand public, c'est sans doute parce que la commission Price en a publié les détails le jour même de l'assassinat du président John F. Kennedy !

## QUE L'AVENTURE COMMENCE!

Les événements se déroulent sur deux jours, et l'action démarre en plein vol. Garrett emmène la célèbre journaliste, Cynthia Sleeze (dont des millions de cinéphiles lisent les "Potins de Hollywood" chaque semaine), vers la petite ville de Lone Pine où elle doit interviewer le héros de nombreux westerns, Burt O'Steele, à propos du film qu'il tourne actuellement, LYNCHONS-LES QUAND MEME.

Le vol se passe sans accroc, et pourtant Cynthia semble préoccupée...







