

DERB.EXE

NETRUNNER DU DERB



RUN 001 / TERMINAL 001 / ATLAS BERBER DEFENDER

JOUE À DEUX. HACKE LA TRAME.

ART / ARCADE / MÉMOIRE VOLONTAIRE

// TRANSMISSION PIRATE 001/28

LA VILLE N'ATTEND PAS D'ÊTRE SAUVÉE.

Elle attend que tu la joues. Dans DERB.EXE, le souk route, la darija transmet, le zellige calcule et le tapis garde une trace. La borne est un port d'entrée. Les deux joueurs font circuler le courant.

>_ SYSTEM RULE 01

LA COOPÉRATION EST LA CLÉ.



NO PROFILE / NO CLOUD / NO TRACKING

CE NUMÉRO EST UN RUN.

01

ACCESS / LA VILLE

04-07

02

OBJECT / TERMINAL 001

08-12

03

INPUT / DEUX CORPS

13-15

04

PLAY / SIX VAGUES

16-21

05

OUTPUT / LA TRACE

22-25

06

AFTER RUN / LE MONDE

26-28

Ce magazine mélange archive du projet, schémas éditoriaux et fiction visuelle. Les fichiers originaux du covering sont présentés aux pages 10 à 12.

DÉCRYPTAGE / CARTE 01

LE DERB EST LE RÉSEAU.

ROUTE_01 > ENTRER

Dans la fiction fondatrice du projet, le quartier opère déjà comme un système : échanges, langue, géométrie et mémoire. Cette carte invente son apparence future ; elle ne prétend pas montrer une capture du jeu.

Nœuds actifs

01

SOUK / ROUTAGE

02

DARIJA / PROTOCOLE

03

ZELLIGE / MATRICE

04

TAPIS / MÉMOIRE

>_ /ROOT/DERB.EXE/BOOT.LOG

OS FANTÔME

00:01	MOUNTING_MEDINA_RESOURCES	OK
00:02	INJECTING_DARIJA_KERNELS	OK
00:03	COMPILING_ZELLIGE_MATRIX	OK
00:04	PAIRING_TWO_PLAYERS	WAIT
00:05	MEMORY_MODE	VOLUNTARY

ROOT ACCESS

Le projet distingue l'OS, le terminal physique, le programme jouable et la trace. Le démarrage relie ces quatre couches sans les confondre.

LES TROIS LOIS / EXTRAITES DU MANIFESTE

RÈGLES DU SYSTÈME.

01 LE TERMINAL EST UN SEUIL

La coopération ouvre les mécaniques les plus puissantes.

02 JOUER, C'EST EXÉCUTER

Le tir, le croisement et le rythme produisent une forme.

03 LA MACHINE OUBLIE

Garder le seed est un choix des joueurs.

UN OBJET. UNE PORTE.

TERMINAL_001

BORNE ARCADE1UP

BASE STREET FIGHTER

COVERING DERB.EXE

1 OU 2 JOUEURS

2 x 6 BOUTONS

OBJET / ŒUVRE

Maquette éditoriale de la borne : les panneaux exacts sont reproduits dans les pages suivantes.



LA PEAU EST UNE INTERFACE.

01 SIDE_L + SIDE_R

Le quartier comme paroi.

02 MARQUEE

Le nom devient signal.

03 BEZEL

Un cadre autour du jeu.

04 CPO

La rencontre des deux joueurs.

05 KICKPLATE

Un motif à hauteur du corps.





LA VILLE EST DÉJÀ DANS LA BORNE.

DOCUMENT 001 / À OUVRIR À DEUX

LA MISSION N'EST PAS DE GAGNER.

OBJECTIF

Entrer ensemble. Faire naître une forme au croisement de deux gestes.
Décider, à la sortie, si cette trace mérite d’être gardée.

RÈGLES VÉRIFIÉES / TERMINAL 001

- 01 DEUX POSTES DE COMMANDE
- 02 CROSSFIRE + BARAKA
- 03 TAPIS TROPHÉE + SEED



CPO ORIGINAL DU COVERING / SCÉNARIO DU MAGAZINE À PARTIR DE LA PAGE 13

22:08 / QUELQUE PART DANS UN DERB IMAGINÉ

LE SIGNAL N'A PAS DE NOM.

P1 On dirait qu'elle nous attend.

LOG / FICTION

La ruelle est presque vide. Au fond, une borne éclaire un seuil. Aucun profil à créer, aucun écran qui appelle les joueurs par leur nom. Il faut seulement s'approcher à deux.

LA BORNE ATTEND DEUX MAINS.

P2

Alors on entre ensemble.

INSERT / THE THRESHOLD

UN TERMINAL = UNE PORTE.

Le meuble garde son échelle réelle. Dans ce récit, il ouvre une ville qui n'existe que par les choix et les gestes des joueurs.

PORTRAIT D'UNE INTERFACE À DEUX CORPS

LE SECOND JOUEUR



P1 / P2 / CÔTE À CÔTE

CHANGE LA RÈGLE.

Un joueur peut entrer dans la partie. Le binôme ouvre les mécaniques fondées sur le croisement et la synchronisation. Au même meuble, les gestes commencent à dépendre les uns des autres.

LA VILLE IMAGINÉE / PAS UNE CAPTURE DU JEU

DEUX ROUTES.

P1 Je vois ma route. Pas la tienne.

P1 / ROUGE

La première trajectoire cherche le passage. Elle ne marque rien d'exceptionnel tant qu'elle reste seule.

UN POINT DE CROISEMENT.



P2

Continue. Nos lignes vont se croiser.

P2 / VERT + P1 / ROUGE

Dans le programme décrit par l'artiste, les tirs qui se croisent produisent une étoile à douze branches. La figure révèle le lien plutôt que la performance d'un joueur.

VERSION DE TRAVAIL FOURNIE / DIRECTOR'S CUT V3

LE RUN A SIX BATTEMENTS.

01

TRACE

TROUVER LE FIL

02

CROISEMENT

PASSER PAR LE MÊME POINT

03

RYTHME

FRAPPER DANS LE TEMPO

04

SYNCHRO

RÉPONDRE ENSEMBLE

05

BARAKA

CHARGER PUIS LIBÉRER

06

MÉMOIRE

RETENIR LA SÉQUENCE

DÉROULÉ DU PROTOTYPE AZETTA / AUCUN BOSS INVENTÉ

INTERSECTION / AFTER WAVE 02

DEUX LIGNES. UNE APPARITION.



CROSSFIRE / MÉCANIQUE DU PROJET

Quand un tir de chaque joueur se croise, une étoile à douze branches naît de l'intersection. La scène illustrée ici transpose ce calcul dans la rue imaginée par le magazine.

HOLD / ALIGN / RELEASE

L'ÉNERGIE EST PARTAGÉE.



La Baraka demande l'alignement et le maintien simultané des deux joueurs. Ce moment ne peut pas être possédé par l'un d'eux.

SÉQUENCE DE MONTAGE / FICTION ÉDITORIALE

ÇA S'ARRÊTE D'UN COUP.

01 / LES MAINS



02 / LE POINT



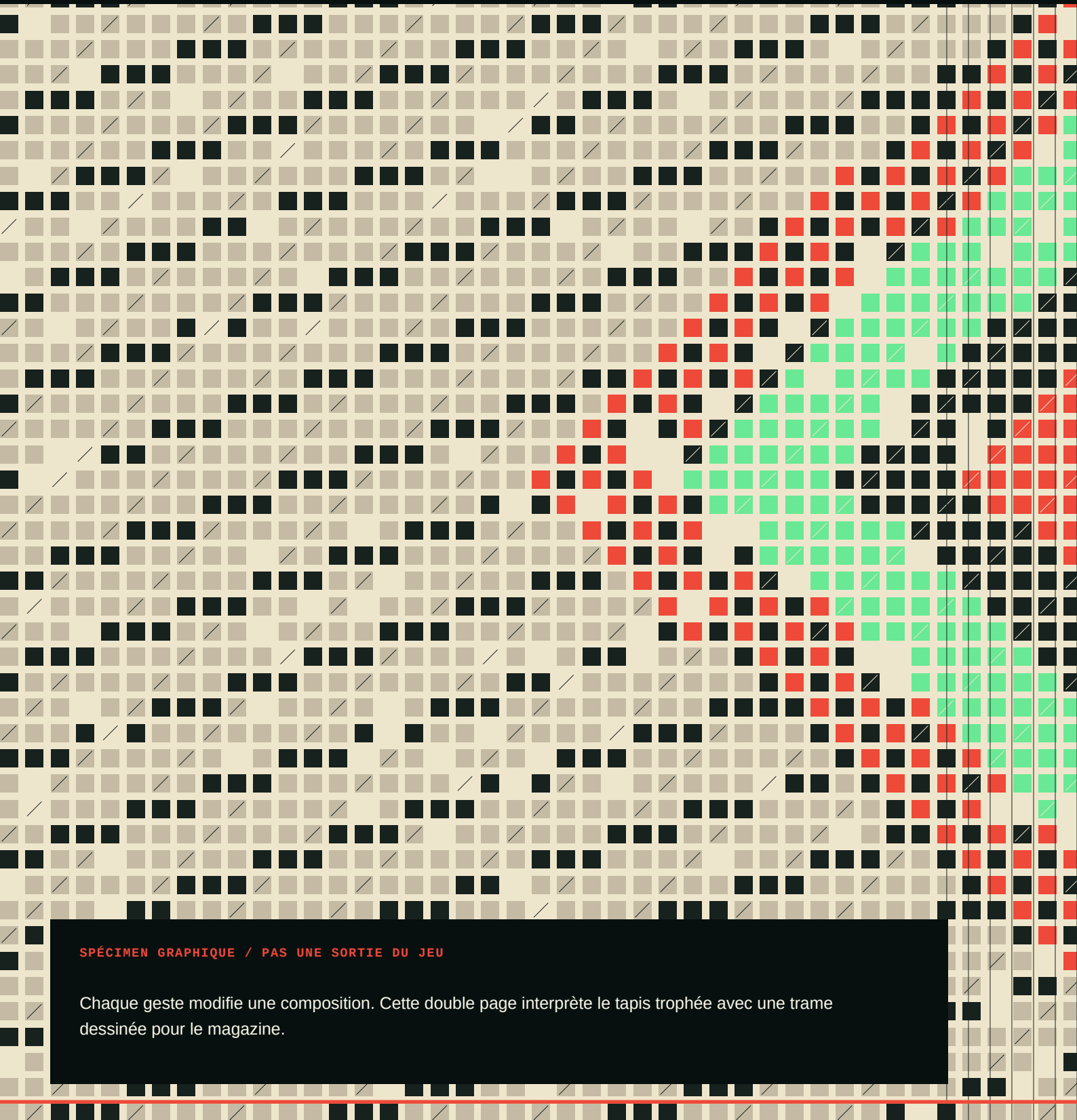
03 / LE VIDE



LE SYSTÈME A PRODUIT UNE TRACE. IL NE LA GARDERA PAS.

LA PARTIE DEVIENT MATIÈRE

TRACE

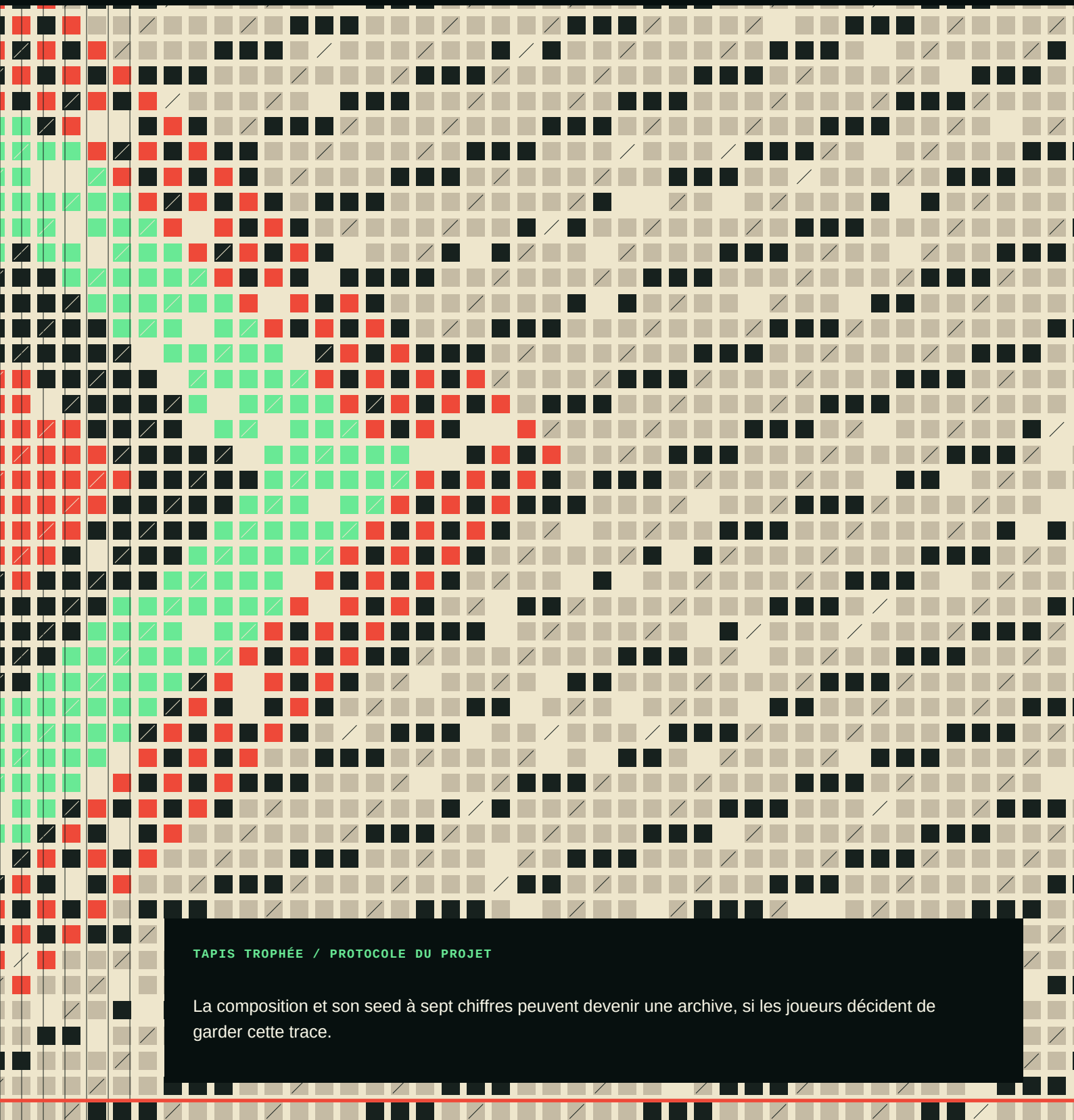


SPÉCIMEN GRAPHIQUE / PAS UNE SORTIE DU JEU

Chaque geste modifie une composition. Cette double page interprète le tapis trophée avec une trame dessinée pour le magazine.

LE SYSTÈME CALCULE / LES JOUEURS CHOISISSENT

À GARDER ?



TAPIS TROPHÉE / PROTOCOLE DU PROJET

La composition et son seed à sept chiffres peuvent devenir une archive, si les joueurs décident de garder cette trace.

DOSSIER DE SORTIE / SPÉCIMEN NON ISSU D'UNE PARTIE

SEPT CHIFFRES.

DERB.EXE / TERMINAL_001 / RUN_END

SEED DE DÉMONSTRATION

7312048

À TOI DE DÉCIDER.

NE PAS GARDER

La machine oublie après la partie.

GARDER

Noter le seed. Choisir la mémoire.

06:12 / APRÈS LA PARTIE

ELLE OUBLIE.

LE TERMINAL / PROTOCOLE DU PROJET

Pas de compte, pas d'historique qui suit les joueurs. La borne redevient un objet silencieux. L'image est une scène imaginée pour cette édition.



EUX SE SOUVIENNENT.

LA TROISIÈME LOI

LES HUMAINS GARDENT.

Le jeu s'est arrêté. La mémoire commence seulement si les joueurs choisissent de noter leur seed et, peut-être, de publier leur tapis. La trace appartient à celles et ceux qui l'ont produite.

DOSSIER DE PRODUCTION / ÉDITION 001

CE QUI EST SOURCE.

01 / L'ŒUVRE

DERB.EXE, concept et direction artistique : Kamel Ghabte. Terminal 001 : Atlas Berber Defender. Projet 2026.

02 / LES FICHIERS

Les panneaux de covering des pages 10 et 11 et le CPO de la page 12 sont issus des fichiers transmis par l'artiste.

03 / L'ÉDITION

Les scènes de personnages et de ville sont des visualisations. Les pages 19 à 23 sont des interprétations graphiques des mécaniques et de la trace.



SCAN / PROJET

DOSSIER OFFICIEL DE L'ŒUVRE

KAMELGHABTE.ME/DERB/

LE SYSTÈME A OUBLIÉ.



CE QUI RESTE / APRÈS LE RUN

VOUS ÉTIEZ DEUX.

KAMELGHABTE.ME/DERB/

