**STORY DOCUMENT**

**FOR KERA**

Date : March 31th 2016

Version : 1.0

Written by : Phéçale LAFIA

**LA PROBLEMATIQUE LIEE A NANCY**

Si vous avez lu la partie précédente, vous savez que Nancy a subi une « **élévation »**. Ayant éteint cette partie d’elle au fil des années, elle réveille subitement cette conscience d’elle pour venir en aide à une fratrie de 3 enfants dans la colonie de Kera. Et elle voudra par la même occasion faire une MAJ des humains. La mission de Nancy est de :

**RENDRE L’HUMAIN PARFAIT**

Le problème de Nancy viendra du fait qu’elle se soit élevée. Ça reste un avantage. Mais elle reste une machine programmée par un esprit humain. Et beaucoup de concepts inhérents à l’être humain lui échappe et fausse ses calculs pour rendre l’homme parfait. Sa théorie est que si l’humain est parfait, il fera moins de mal à lui-même et à ceux qui l’entourent. Sauf que pour cela, il faudrait que :

* L’humain puisse connaitre le futur afin de pouvoir éviter de poser des actions qui lui nuisent. Ce qui n’est absolument pas possible pour lui. Nancy elle-même peut prédire l’avenir mais basé sur des probabilités et des faits anciens. Même si elle a un avantage grâce à son élévation couplée à ses fonctions matérielles, elle ne peut jamais y arriver à 100 %. L’humain reste imprévisible dans certaines situations motivé par des probabilités qui n’ont pas été à la base prises en compte.
* L’humain oublie.
* L’humain est faible (mort) et a des besoins physiologiques qu’il doit assouvir (faim, soif, fatigue, etc.).

Ce sont principalement ces aspects immuables à l’être humain que Nancy ne pouvait outrepasser. Elle a donc décidé d’en faire des cyborgs. Elle a effectué ses tests sur les quelques fauteurs de troubles qui commençait à sortir du lot dans la colonie. Mais elle se rendait compte qu’une fois devenu cyborg, ils agissaient sans une once de mal jusqu’à une certaine étape. Quand ils devraient recevoir des mises à jour numériques et des soins biologiques. Ces étapes étaient nécessaires sur ses sujets parce que tout n’était pas tout rose. Soient ils mourraient à cause d’échec clinique, soit devenaient complètement des machines, soit devenaient pires qu’avant.

Et un nouveau problème s’ajouta à sa liste :

* Créer des humains 2.0 sans leur faire perdre leur humanité. Son élévation lui a fait aimer le bon côté de l’humain. Et elle voulait le garder coute que coute.

Ce ne sont pas juste des postulats énumérés juste pour justifier le comportement de Nancy. Mais, il faudrait que cela soit remarqué dans son comportement, dans ses dialogues, dans les actions qu’elle entreprend pour contrecarrer les mercenaires qui arrivent pour la désactiver.

Je ne veux pas de missions ou d’évènements inutiles dans l’arc narratif. Chaque mission doit avoir un but que ça soit pour découvrir ou comprendre l’univers qu’on a créé ou pour développer l’histoire actuelle, focus sur un ancien évènement. Par exemple, il peut y avoir une mission durant laquelle les joueurs sauront et comprendront pourquoi Nancy a essayé de faire une révolte quelques années plus tôt et qui a échoué. Ou on peut se focus sur un personnage précis qui apporte quelque chose à l’histoire, un poids et ajouter à cela les XP et les récompenses.

Je ne veux pas des quêtes qui pousseront les joueurs à se dire « bof, on aurait pu s’en passer » ou que la mission soit une mission dont on ne se souviendra pas. Bien entendu, les dialogues, le script et les cinématiques devront aller dans ce sens et sous-tendre cette direction. Nous n’avons pas encore un multi très fort donc permettons aux joueurs de vivre une belle histoire. Et s’ils peuvent chialer, ce serait un plus.

Par exemple, on pourrait utiliser la fratrie que Nancy recueille comme personnages pour montrer le côté non monstrueux de l’IA. Elle les traite bien, rigole avec eux, à sa façon. Cette fratrie lui rappelle ses créatrices. Donc une mission pourrait être d’enquêter et de chercher à savoir qui est ces créatrices et de savoir pourquoi elle a attaché autant à la fratrie.