Pitch du jeu

# Contexte :

Dans un monde semblable au notre, peu importe l’année et la localisation, où l’évolution de la société est à peine plus avancée que la nôtre, « Dumb », un citoyen lambda, en a marre, il a toujours vécu dans cet endroit mais malgré la chaleur de ce coin, depuis quelques années le gouvernement qui avait été mis en place a été remplacé de façon mystérieuse et directe par une autre espèce d’individus venus d’ailleurs.

Son peuple, (les humains) est désormais dirigé par un petit groupe d’Aliens, ces derniers sont bien trop différents et ont des intérêts en complète opposition avec ceux des humains qu’ils dirigent pour la simple et bonne raison qu’ils désirent copuler avec l’humanité pour créer une espèce supérieure, cette nouvelle espèce serait dotée d’un pouvoir de destruction massive couplée des sentiments humains (chose que les Aliens ne peuvent ressentir) et de l’intelligence Alien (chose que les humains ne connaissent pas assez) qui n’a plus à faire ses preuves tant elle est parfaite.

# But de Dumb (et Dumber):

En ayant assez de se faire gouverner par des Aliens et ayant la sensation de ne pas être à sa place au sein de ce peuple, Dumb décide de voyager pour s’évader de son quotidien alors qu’il aurait pu trouver une solution pour battre les Aliens, encore une preuve de sa lacheté... Pour se faire, il a rencontré Dumber, personne avec laquelle il est devenu ami, Dumber est un humain sympa mais bête (plus que la moyenne humaine) mais en plus il a un avion donc c’est une aubaine pour Dumb d’être tombé sur lui, Dumb a enfin rencontré quelqu’un qui partage comme lui la vision qu’il a des Aliens sur sa planète.

# Déroulement des voyages :

Les premiers voyages de Dumb et Dumber sont assez simplet, ils partent juste en vacances dans des lieux qu’ils connaissent ou dont ils ont entendu parler. Ces voyages leur apportent beaucoup de connaissances et quelques matériaux bien utiles pour leurs prochains voyages. En fait la soute de l’avion se remplis petit à petit d’objets cumulés à droite à gauche dont ils ne savent plus quoi faire, jusqu’au jour où Ils tombent sur un vendeur clandestin qui leur apprend l’art du crafting d’objets et de l’amélioration de ceux-ci, ils deviennent enfin doué en quelque chose. C’est ainsi que ces 2 acolytes commencent un réel marché noir d’armes et d’outils en tout genre, tout est confectionné maison !

# Elément perturbateur :

Au fur et à mesure des voyages les 2 frères de voyage se lassent de ces pays tous identiques et corrompus par des lobbies Aliens, à ce moment-là ils vont tenter une ultime création : Une fusée à destination aléatoire, qui leur permettra d’atteindre d’autres planètes au lieu de rester sur terre!

C’est ici que commence la réelle révolution artisanale de nos 2 compères, chaque voyage apportant son lot de nouveautés et de savoir-faire jamais reproduit ailleurs. A peine après avoir finis leurs recherches sur une planète qu’ils repartent de ci-tôt pour un nouveau lieu inconnu.

Mais cette machine n’est pas sans conséquence, en effet, les dirigeants de leur contrée d’origine ont eu vent de leurs aventures et de ce marché florissant qui ne respecte aucune des règles en place sur leur planète, A cause de leurs activités illicites Dumb et Dumber se voient interdire l’accès à leur planète originaire et sont activement recherchés par la milice mondiale.

# Changement de but :

Après la naissance des tensions avec leur région d’origine, les héros bébêtes décident de revenir malgré l’interdiction formelle de retourner chez eux et veulent ENFIN ~~piner~~ tuer ces aliens qui sont à la tête de leur pays natal pour éviter la création d’une nouvelle espèce destructrice pour la planète et pour l’humanité tout entière.