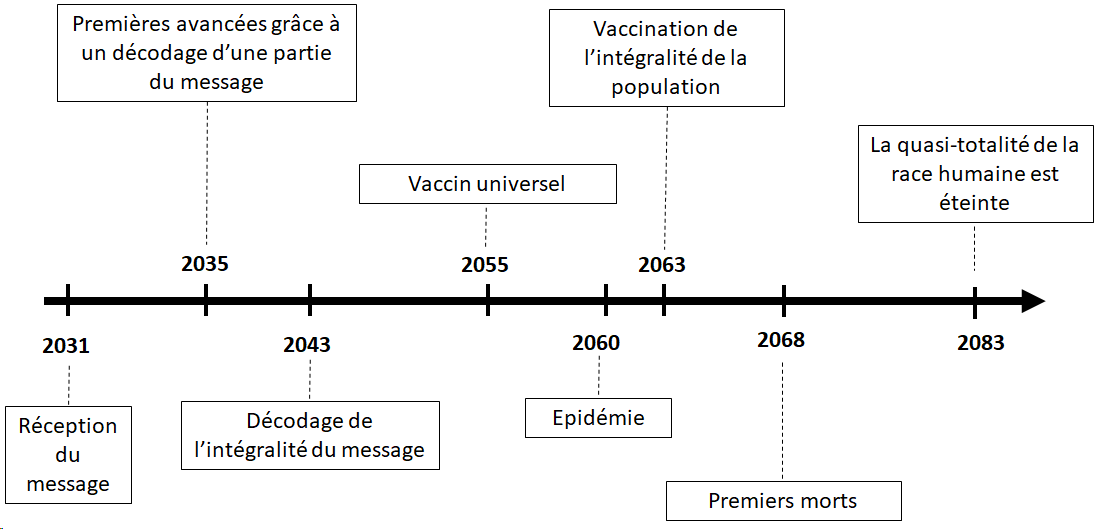
Background



**Le point de vue des aliens**

La race alien entrant en contact vit dans la constellation du Zodiac, dans le système stellaire Gliese 667 composée de 3 étoiles et de plusieurs planètes habitables. Nous les nommons donc les gliesiens.

Les gliesiens sont à un niveau technologique plus avancé que celui des humains. Depuis, 3500 av. JC selon l’équivalent humain, ils avaient finis de coloniser et de contrôler les planètes de leur système stellaire et ce sont donc tournés vers les autres systèmes environnant.   
Ils envoyèrent donc des sondes chargées de parcourir l’espace et d’observer les différentes planètes habitables puis de revenir avec les informations recueillis. Les gliesiens sont une espèce pacifiste, curieuse à l’idée de trouver la vie sur une autre planète, surtout une vie intelligente.

Le système solaire est à un peu plus d’une vingtaine d’année lumière de Gliese. Vu la faible distance, la Terre fut une des planètes visitées par les sondes. Les hommes furent ainsi observés autour de l’an mille après JC. En 2002, cette sonde particulière termina son circuit en retournant à son point de départ.

Les gliesiens, après avoir analysé les données, trouvèrent que l’homme était une espèce intelligente avec un fort potentiel mais qui était entravé par sa faible constitution face aux diverses maladies. Il décidèrent alors de l’aider sans trop l’influencer en “tentant” de modifier leur génome.   
Pour transmettre aux humains la méthode pour se soigner, ils récupérèrent les différents signaux leur parvenant de la Terre depuis plusieurs années et traduisirent dans toutes les méthodes possibles les informations qu’ils voulaient transmettre. Cependant en 20ans de transport, les signaux finirent par se mélanger et ne former plus qu’un signal extremement complexe.   
  
Les gliesiens renvoyèrent une sonde à la suite du message mais puisqu’elle ne se déplaçait qu’à (un dixième) de la vitesse de la lumière il fallait attendre (400 ans) que les gliesiens est des nouvelles des hommes.

**Le contact des aliens**

En l'an 2031, pour la première fois depuis l'existence de l'espèce humaine, la Terre reçut un contact d'une civilisation extraterrestre. En effet, le 23 juillet de cette même année, plusieurs antennes dirigées vers la galaxie YYY captèrent un même signal. Ce dernier, indéchiffrable à première vue, relevait d'une complexité si grande qu'on ne pouvait le comprendre pour un simple bruit : il avait été confectionné par d'autres êtres intelligents.

Au départ la majorité du monde était sceptique. Certains y voyaient des hospices de fin du monde, d'autres du début d'une nouvelle ère mais la plupart n'y accordaient que peu d'intérêt. Toutefois, de nombreux gouvernements et entreprises privés affretèrent des scientifiques pour décrypter et comprendre ce message.

Les premières études lancées confirmèrent que le signal n'était pas anodin et renfermait une immense richesse d'information. Cependant, la complexité était tel que cela semblait impossible d'en extraire le contenu.

En 2035, au bout de 4 ans, les premières percées du signal virent le jour. Bien que capable d'en comprendre qu'une infime partie, les chercheurs parvinrent à isoler certains points clés du message. Il comportait une majorité d'information sur le génome de l'espèce humaine et y incorporait des modifications bénéfique. Une fois cet aspect compris, les effort de décryptage redoublèrent. L’opinion publique, jusqu’à là peu touché par le signal commença à prendre parti sur la question du message alien.

8 ans plus tard, l’analyse du message a fait des bonds spectaculaires. Peu à peu, au cours de ces années, l’objectif des aliens avaient été de mieux en mieux compris. Une race extraterrestre, technologiquement supérieur à l’Homme, avait reconnu notre intelligence et souhaitait favoriser notre développement. Pour ce faire, ils avaient identifiés que notre enveloppe charnelle était bien trop fragile et qu’elle freinait notre progression. Les aliens avaient alors conçu une méthode pour modifier notre génome et se soustraire à tous les problèmes de santé.

(Certains pans du signal furent déchiffrés et à partir des indications s’y trouvant, un antidote contre Alzheimer fut produit…)  
  
En 2055, 20 ans après la réception du message, le premier vaccin universel (contre toutes les maladies) est créé. Sa production n’est pas industrialisée et commercialisée car il faut s’assurer qu’il n’y a pas de risques sur le long terme. Toutefois, certains volontaires en phase terminale de différentes maladies sont autorisés à recevoir le médicament.

Ce fut le cas de Hans Groebber, un riche philanthrope allemand atteint d’un cancer du pancréas. Avant d’être soigné, il voyait déjà le message alien de façon positive, cela devint après être guerri une certitude. Ses ressources lui permirent de devenir un des plus puissants lobbyistes pour la distribution mondiale du vaccin.   
  
Au bout de plusieurs années de combats faces aux autorités gouvernementales qui refusaient strictement de légaliser l’antidote, Hans changea son fusil d’épaule. S’il ne pouvait pas forcer les gouvernements à diffuser le médicament, il le ferait lui même. D’autant plus que la situation de santé mondiale était pour le moins désastreuse. Au sein des pays les moins développés, les conditions d’hygiènes étaient déplorables ce qui se révéla être le parfait foyer pour un nouveau virus jusqu’alors inconnu. Il provoqua une épidémie d’ampleur planétaire où 1/50 ème de la population mondiale fut touchée.

Au final, il réussit à faire reproduire la vaccin. Pour que ce dernier soit distribué pour tous les humains, une diffusion atmosphérique fut orchestré.  
  
C’est ainsi que le 6 mars 2063, sur plusieurs points de la planète, le vaccin fut disposer en haute altitude. En une semaine, il se répandit sur toute la planète et presque tous les hommes furent vacciner.

**Après la vaccination**

La vaccination est un grand succès, le désastre de l’épidémie XXX a pu être évité, le cancer, Alzheimer, le sida, etc. ont pu être éradiqués. Les aliens sont perçus comme nos sauveurs, les mouvements pro-aliens arrivent au pouvoir. Les maladies étant éradiquées, la recherche en médecine a énormément diminué. En parallèle, le budget pour la conquête spatiale a explosé dans le but de découvrir de quelle planète provenait le signal et réussir à établir contact avec les aliens.

Dès lors, que nous arrivions à tout soigner, tomber malade n’effraie plus personne. Ainsi, les gens se laissent aller : ils mangent trop et mal, ils boivent énormément, ils n’ont plus peur d’essayer toutes sortes de drogues, le monde se livre donc à toutes sortes de plaisirs sans craindre les conséquences.

Cinq ans plus tard, les premiers hommes soignés commencèrent à mourir en quelques jours. Un à un, dans l’ordre d’administration du médicament, tous les sujets succombent. Les scientifiques ne parvinrent pas à inverser ce qu’ils avaient créé et comprirent que dans 15 ans l’immense majorité de l’espèce humaine allait disparaître. La solution alien n’était pas supportable par le génome humain et au bout d’une vingtaine d’année la plupart des organes cessaient de fonctionner en même temps provoquant rapidement la mort. Ils décidèrent alors de détruire leurs travaux et de ne pas diffuser cette information pour ne pas provoquer la panique générale.

En effet 15 ans plus tard, en l’espace de quelques semaines les Hommes sont au bord de l’extinction. Seul un faible pourcentage de la population, immunisé du médicament, réussit à survivre.

**Nouvelle société**

* Retour à la terre

La population étant quasiment décimée, les villes ne sont plus viables. Les survivants furent contraints de quitter les villes pour survivre et de retourner à la terre. Les gens se sont concentrés sur leur survie directe, c’est-à-dire trouver de la nourriture, ainsi personne n’exploite les sources d’énergie, les survivants se chauffent et éclairent avec du feu. Par ailleurs, sans moyen d’énergie, les moyens de transports se sont également perdus, les chevaux sont maintenant utilisés. Ainsi, toutes les connaissances scientifiques, car inutiles finissent par se perdent.

* Organisation des villages

La société qui émerge est donc une société agricole. En France, le territoire est parsemé de villages isolés. Dans ces villages, chaque famille possède une ferme en bois, un peu de terres quelques bêtes. Ces fermes sont éloignés les unes des autres et au centre du village se trouve un lieu de culte tenu par un Guide.

* Nouveau Culte

Les bienfaits de la vaccination alien est restée dans la mémoire collective. Ainsi un culte, le Galaëctisme, se forme autour des aliens perçus comme nos sauveurs et Hans Groebber comme un prophète. Ce mouvement enseigne que les aliens ont entrainé l’extinction humaine comme punition à la période de luxure qui a suivie la vaccination. Ainsi, les survivants sont contraints de souffrir, de travailler pour racheter les péchés de leurs ancêtres, jusqu’à ce que les aliens viennent sur Terre pour les sauver.

* Evolution après 1 siècle

Les villages du sud de la France arrivent à prospérer grâce à leur climat : leur proximité avec la mer leur permet de vivre de la pêche et l’agriculture y est florissante grâce à la chaleur. Le commerce commence à se développer entre eux, des institutions se développent : de justice, des administrations, des universités, etc.

Des expéditions sont lancées afin de récupérer des informations dans les ruines des anciennes villes. Des livres sont retrouvées. Ces livres vont permettre à la population du Sud de gagner en connaissances dans de nombreux domaines : physique, médecine, chimie, architecture, etc. Ce qui va encore accroître leur développement.

Dans le Nord du pays, les villages se développent peu, restent isolés et tournés vers l’agriculture.

**Le centre**

Le centre dans lequel arrivera la protagoniste termina sa construction en 2045. Il se situait dans une vallée isolée du Massif Central. Son objectif était double, une partie du centre s’occupait de poursuivre le décryptage du message gliesien et une autre s’évertuait à confectionner le vaccin à partir des données décryptées. Ce centre était relativement autonome, les 300 personnes nécessaires à son fonctionnement vivaient sur place. Ainsi, dans le centre se trouvait les logements des travailleurs et les laboratoires de recherches et de décodage.

Ce centre réussit à développer l’antidote en 2056, un an après que le tout premier soit confectionné. Cependant, lorsque 20 ans plus tard les chercheurs du centre s’aperçurent que les premiers sujets “soignés” mourraient les uns après les autres, ils décidèrent de garder le silence et d’abandonner leur lieu de travail.

*les scientifiques ont cherché des solutions en vain -> traces de ces recherches dans le centre*

Les bâtiments étaient munis d’un système de sécurité visant à protéger les recherches et les problèmes bactériologiques. Ainsi, si une attaque est remarqué ou qu’il y a une faille de sécurité, le centre se met en quarentaine et il envoie plusieurs signaux de détresse. Un de ces signaux est un code morse emis à l’entrée des bâtiments. Cela donne un mot de passe qui dévérouille la porte principale mais qui bloque la plupart des accès à l’intérieur.

*Lors de l’époque actuelle (21ème siècle), nous recevons un message extrêmement complexe provenant de l’espace lointain. (fin fond de l’espace)*

*Il a été envoyé par une civilisation extraterrestre bienveillante (pacifiste) et plus développée que la nôtre. Cette dernière a reconnu l’Homme en tant qu’espèce intelligente et souhaite la progression de son développement. Elle le juge freiné par la fragilité de son enveloppe charnelle et surtout par sa faible longévité. Le message a donc pour but de lui donner les éléments permettant de se “soigner” de cette condition.   
  
Cependant, cette race alien ne communique que par un seul langage et ne conçoit pas qu’il puisse en être autrement. C’est ainsi qu’après avoir observé/étudié la Terre, ils transmettent leurs connaissances dans ce qu’ils croient (supposent) être la langue humaine mais qui est en fait un combiné de tous les moyens de communication créés par l’homme(maladroit..). Ce paragraphe raconte le “pourquoi du comment” du jeu, il me semblerait judicieux de l'approfondir légèrement. Par exemple “le langage extraterrestre ne peut pas être traduit dans un seul mode tel que le langage parlé par les humains”. “Les E.T ont donc décidé de recourir à plusieurs formes de langages, qui combinés, permettent d’aboutir à….” {cela peut nous aider à trouver des mécaniques de jeux de types puzzle / combinaisons / suites / rivières de signes ou autres pour les énigmes}*

*Ce premier contact entraîne une vive agitation à l’échelle planétaire et les meilleures scientifiques sont chargés de le décoder. En effet, le signal transmis est à première vue complètement incompréhensible indéchiffrable ou complexe et nécessite des experts dans plusieurs domaines ( cela introduit la crédibilité et la diversité des codes/ langage). Cependant après plusieurs mois de recherches, le monde comprend que le message est composé de moyens de communication humain. Le tout est alors de comprendre comment analyser et filtrer le message pour isoler les différentes méthodes utilisées. (combinaisons entre des variétés d’alphabets-codes-symboles-dessins- sonorités ? rythmes ?= peut-être ici faire une proposition de mécaniques de construction et de traduction puis d’exécution. la bonne exécution fait passer au tableau suivant par exemple)*

*Ce travail est d’une très grande difficulté et nécessite plusieurs décennies (plusieurs décennies c’est un peu long ! ;) on a pas le budget) avant de réussir à rendre intelligible le contenu du message.Toutefois, peu à peu certaines parties sont décryptées. L’Homme comprend alors qu’il fait face à une espèce qui lui est technologiquement supérieure et souhaite lui apporter son aide (il l’a compris dès réception du signal : voir “independance day” )*

*Bien que le message ne soit pas complètement compris, il permet des avancées significatives dans le domaine de la médecine en se basant sur les résultats partiels obtenus. (présenter le “message” comme un outil de traduction ? ou comme traduction elle-même ? )*

*ntique et la biologie par exemple, qu’un remède de maladie terrestre)*

*Au fur et à mesure, l’Homme réussit à résoudre les problèmes du cancer, d’Alzheimer, du sida, etc… Il n’y a finalement plus de pathologies capable de lui nuire. ( il paraît plus essentiel que l’Homme y apprenne d’autres lois sur la physique/ physique qua*

*Cette période est vue comme un âge d’or de l’Homme qui se défait de tout problème de santé (donc de temps ? = longévité ok). L’intervention extraterrestre est vue comme un miracle et les mouvements pro-alien sont omniprésents(voir la série “V“* [*https://fr.wikipedia.org/wiki/V\_(série\_télévisée)*](https://fr.wikipedia.org/wiki/V_(s%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e)) *). Il y a tout de même quelques légers effets secondaires mais peu gênant, teintes de peau ou couleur des yeux faiblement modifiée : est-ce utile au jeu ? y aura t il une incidence sur l’esthétique du jeu ? des charadesigns ? du gameplay ?), ...*

*Il ne reste alors plus que le problème de la durée de vie. Finalement, le message est enfin compris dans son intégralité et un “vaccin pierre philosophale” est mis au point. Il est testé sur quelques sujets et l’effet est incroyable, il interrompt complètement le processus de la vieillesse.*

*Après 15 ans où tous les sujets administrés se portent en parfaite santé et sans avoir âgés vieillis, la décision est prise d’administrer mondialement “l’antidote contre le temps”. Ce dernier est alors diffusé dans l’air et en quelques jours a touché l’ensemble de l’espèce humaine.*

*Cinq ans plus tard, les premiers hommes soignés commencèrent à mourir en quelques jours. Un à un, dans l’ordre d’administration du médicament, tous les sujets succombent. Les scientifiques ne parvinrent pas à inverser ce qu’ils avaient créé et comprirent que dans 15 ans l’immense majorité de l’espèce humaine allait disparaître. La solution alien n’était pas supportable par le génome humain et au bout d’une vingtaine d’année la plupart des organes cessaient de fonctionner en même temps provoquant rapidement la mort. Ils décidèrent alors de détruire leur travaux et de ne pas diffuser cette information pour ne pas provoquer la panique générale. ah les méchants aliens ! ou alors ils n’étaient pas si intelligents que ça ! ;)*

*En effet 15 ans plus tard, en l’espace de quelques semaines les hommes sont au bord de l’extinction. Seul un faible pourcentage de la population, immunisé du médicament, réussit à survivre mais avec une longévité normale.*

*Avec une poignée d’humains encore vivant, la société actuelle s'effondra. Bien que les infrastructures soient encore présentes, avec trop peu de personnes pour les faire fonctionner, les survivants ne réussirent pas à reconstruire sur les bases de la civilisation précédente. Et plus le temps passa, plus les générations se succédèrent et le savoir se dissipa.*

*Quelques siècles plus tard, une civilisation bien moins avancée s’est reconstituée. L’époque antérieure est devenue une légende ( cf la planète des singes ) , un temps de grandeur et d’opulence à présent disparu. Il reste le mythe d’un message provenant des étoiles qui a permis à l’homme de s’émanciper des maladies et de la vieillesse, un secret pour l’instant perdu. La cause du fléau est inconnue et n’est pas du tout imputé au vaccin.*

Le jeu commence alors avec un humain qui a le rôle de biologiste, médecin, pharmacien. La perte des savoirs entraîne la non spécialisation dans un métier. Au cours d’une sortie pour trouver des plantes médicinales, il tombe sur un vieux bâtiment caché. Il s’agit d’un des anciens centres de décryptage du message extraterrestre jumelé avec des laboratoires de recherches pharmaceutiques. ( resident evil ! )C’est dans ce centre que les plus grandes avancées en terme décodage et de synthétisation des médicaments ont été faites.

Cependant les scientifiques ayant cherchés à effacer leurs traces, le bâtiment à été saccagé. Le biologiste s’aventure alors dans les ruines et déclenche en fouillant un dispositif de présentation du centre. Une voie annonce alors quelque chose dans les lignes de :  
“Bonjour, bienvenue au centre de décryptage et de recherche médicale de … . Tous les jours nous nous efforçons de comprendre un peu plus ce que nos bienfaiteurs d’un autre monde nous ont transmis. Grâce à leur aide nous avons déjà endigué la majorité des maladies humaines. Aujourd’hui nous tentons de ... “. L’idée est d’avoir une présentation positive du centre avec la vision en concordance avec le mythe.

A partir de là, l’humain va explorer le centre et il va pouvoir s’appuyer sur les filtres et techniques de décodage du centre pour isoler que les parties pures du signal original. C’est ainsi qu’il va avoir des signaux de morse, de braille ou autres à décoder au fur et à mesure qu’il explore. nous faudrait-il alors le journal d’un ancien scientifiques comme aide de jeux complémentaire ?

Ses explorations vont l’amener peu à peu à resynthétiser d’anciens médicaments. Il pourra ainsi soigner et améliorer la condition de vie des personnes qui l’entoure. Plus il avance dans le jeu, plus il prendra conscience qu’il se dirige vers le vaccin final, solution de tous les maux. La question est, sera-t-il capable de comprendre que cela va provoquer la rupture du génome humain et non les soigner ?

OK, pour l’instant c’est pas mal, on avance !

* il faut peaufiner le scénario pour ouvrir des portes au GAMEPLAY du jeu.
* Il faut commencer à dessiner et écrire les LEVELS DESIGN.
* élaborer les langages avec de indexs / codecs
* Refaire au propre le contact des aliens (période, intention, signal reçu) (Antoine)
* Histoire du centre (Antoine)
* Histoire du mouvement pro alien et de la diffusion du médicament (Antoine)
* Evolution de la société après cataclysme (Elise)
* Evolution de la société avant cataclysme (Elise, Antoine)
* Nouvelle Religion (Elise)
* Ancrer dans le réel le récit (dates, noms, lieux précisés) (les deux)
* Pourquoi l’antidote n’a pas marché

Ce qu’il faut encore faire :

* détailler et étoffer la back story
* faire une histoire à l’humain
* faire une nouvelle civilisation cohérente
* détailler le centre pour avoir des énigmes logiques

Transition vers le gameplay

Le joueur va incarner une biologiste qui a été éduquée dans une des dernières villes encore assez civilisées. Elle parcourt différentes régions dans le cadre de ses recherches et tombe sur un village atteint d’une épidémie rare. Dans le but de leur venir en aide, et à l’encontre de leurs recommandations, elle s’aventure dans une forêt à l’écart du village afin d’y trouver les herbes qui pourraient guérir l’épidémie du village.

Elle découvre alors le bâtiment (altéré par les années passées) dans lequel a été décrypté le message extraterrestre. Son but va donc d’y enquêter et de découvrir l’origine et le but du complexe, en retraçant plus ou moins le travail des chercheurs plusieurs siècles auparavant.

Elle sera accompagnée de son frère, qui semble le suivre depuis le début de l’histoire, mais qui n’était jusqu’ici pas très loquace. Il aura le rôle de l’expert en télécoms. En réalité, ce frère n’est qu’une image de son esprit.

Déroulement du jeu

1.1 et 1.2 Cinématique : quelqu’un malade, on arrive pour voir, c’est la même maladie que dans le village. On décide d’aller dans la forêt pour trouver de quoi guérir les villageois. La forêt est considérée maudite par les villageois, ils lui indique une stèle à l’entrée avec marqué “mort”. En fait, le texte est effacé mais il y a la traduction en braille en dessous. Cela provoque un flashback de son enfance où elle est seule à faire des exercices de décodage puis codage braille. A la fin de son flashback elle est désormais capable de décoder la stèle. Pour que ce ne soit pas trop long la traduction entière est donnée au bout du premier mot. Après traduction, il y a juste marqué “Repose ici eux qui sont mort pour nous défendre” ou équivalent.

1.3 On s’enfonce dans la forêt, dense, mystérieuse, on voit un signal lumineux.On a un peu peur, puis on se rend compte qu’il y a des pattern. On comprend pas, elle prend ses plantes et rentre. A la maison, son frère l’incite à décoder le message. Elle revient, elle transcrit le message (long cours clavier) puis décode : le frère nous montre l’alphabet morse en l’écrivant sur une feuille et nous dit de déchiffrer nous même.

Le message : “SOS : 42x9”

1.4 Elle explique le morse aux villageois pour démystifier la forêt “hantée”.

Les personnages :

L'héroïne (Alaïa) :

introvertie, courageuse, esprit aventurier, travailleuse

Physique Fille : look 'aventurière' pleins de poches, gros sac à dos, des taches, cheveux attachés, grosses chaussures et chaussettes. Couleurs dominantes marron, sable, kaki

Son frère : extravertie, léger, ironique, peureux (peur de suivre sa sœur) , un peu anachronique au milieu de la nature (très propre avec des manières)

Enigmes

1.1 décodage braille

1.2 codage braille

1.3 décodage morse

1.4 codage morse

Interaction entre les personnages

- Le frère au début ennuie l'héroïne avec ses connaissances de telecom mais quand elle en a ensuite besoin elle lui demande et il se fout d’elle (mais il l’ignore )

Péripéties du jeu :

* signal de détresse du centre en morse
* salle contaminée où elle doit se soigner, impact sur son jumeau illusion
* journal dans lequel elle raconte sa vie + ses connaissances → indice sur son background
* retour au village qd on veut où à chaque fois qu’on finit un chapitre

Références

* Stormlight Archive, Brandon Sanderson (livre) → défragmentation
* Stargate Universe (série)
* Bioshock (jeu vidéo)
* Mass Effect (jeu vidéo)
* SG 1 (série)
* Terminator (films) → fin du monde
* Mad Max (films)
* Prince de Sang Mêlé, Harry Potter (livre)
* The Physician, Noah Gordon (livre)
* Legion, Brandon Sanderson (livre) → connaissance provenant de la schizophrénie
* Sixième sens (film) → Schizophrénie non réalisé
* To the Moon (Game)
* Birmstone (film)
* The homesmen (film)
* The Witch (film) (ambiance nouvelle société)
* Le secret des marrowbone (folie, traumatisme, dédoublement de personalité)

Ouvertures

* Nouvelle partie du centre
* Nouveau centre
* Nouveau message

L’encyclopédie

* Comment la rendre intéressante ?
* Idée : le frère joue le rôle d’encyclopédie, on clique dessus et on accède à une interface pédagogique, comment la rendre agréable ?