

# Idée scénario 1

---

Le joueur incarne le nouvel employé d'une entreprise dans un monde futuriste. Cette petite startup est à l'origine d'une technologie innovante, permettant d'altérer des structures planétaires. C'est une opportunité en or qui pourra permettre de conserver, préserver, restaurer des environnements ou de mieux répartir les exploitations de ressources naturelles. Cependant, à ce jour cette technologie reste expérimentale, et il conviendrait de démontrer au monde qu'elle pourrait être utilisée dans des conditions réelles. C'est là que le personnage du joueur intervient - celui-ci a été recruté en tant qu'analyste, responsable des commandes de la simulation permettant d'évaluer les résultats d'une terraformation. [La dite simulation est le jeu au sens du gameplay]. Lors de son premier jour, il sera présenté à sa supérieure, qui le briefera sur l'utilisation de la simulation de manière immersive. [Ce premier jour servira de tutoriel, en faisant passer le joueur par quelques simulations simples qui lui permettront d'apprendre comment jouer]. Le jour suivant, le joueur doit réussir la terraformation d'une planète en la rendant habitable pour l'homme. Les résultats de la simulation sont bons, ce qui provoque l'enthousiasme du PP et de sa supérieure. [Au cours des parties suivantes, on marque le passage du temps afin de faire comprendre au joueur que son personnage réussit des simulations de plus en plus complexes, toujours à des fins de démonstration]. Un jour, il y a intervention de la supérieure. C'est aujourd'hui que la première démonstration publique va avoir lieu : beaucoup de monde sera prêt à voir les résultats de cette simulation ; investisseurs, géants de la tech, ONGs tout le monde attend la grande démonstration. Celle-ci est un succès [vu que le joueur finit par gagner le niveau d'une manière ou d'une autre]. Quelques jours passent et le joueur se prépare à sa prochaine partie. La supérieure annonce au PP que leur technologie va faire l'objet d'un rachat par une grande entreprise, afin de l'exploiter en conditions réelles. Cela provoque d'abord la méfiance puis l'enthousiasme du PP lorsqu'il apprend que son poste ainsi que celui de sa supérieure seront conservés. [Nouvelle ellipse de temps] Le joueur travaille désormais dans des conditions réelles, ses simulations sont ensuite appliquées sur le terrain par la grande firme technologique. On lui confie plusieurs sortes de missions, pour la plupart d'aménagement d'une zone de la planète, de terraformation, ou par exemple de dégagement de friches... etc. [Le but de cette phase est de préparer le twist du scénario du jeu]. Petit à petit, la supérieure devient un peu distante au cours des briefings, ce qui mène à une question du PP, qu'elle esquivé. [Nouvelle ellipse] La supérieure prend contact hors des heures de travail avec le PP. Elle lui explique la situation. La grande firme utiliserait leur technologie dans leurs dos. Il semblerait qu'en parallèle de leur travail, une autre branche de l'entreprise utilise une version copiée de la simulation pour exploiter des zones naturelles, et des ressources minières sans prendre en compte les conséquences écologiques et éthiques. La supérieure propose alors au PP une opportunité. Elle a réussi à accéder à l'historique d'une des missions confiée à l'autre firme, et demande au PP de la remplir afin d'en avoir le cœur net. [Le joueur entre donc dans un niveau où les objectifs consistent à exploiter complètement une planète en détruisant toute vie présente sur celle-ci au passage, par économie et absence de conscience]. A l'issue de cette simulation, le verdict est sans appel - ni la supérieure ni le PP ne veulent continuer en ce sens. Leur rêve était d'utiliser

cette technologie pour le bien de tous, pas pour permettre à certains d'exploiter l'univers de la pire des façons. [Ellipse courte durant cette nuit]. La supérieure contacte le PP. Elle lui propose d'agir, il s'agit de fuir avec le matériel, et essayer de lutter clandestinement en restaurant les environnements détruits par la firme. [Le joueur joue quelques simulations où celui-ci retape des environnements]. Le PP et la supérieure se rendent rapidement compte que leurs efforts, bien que louables, sont vains. La grande firme détruit tout sur son passage, bien plus vite qu'ils ne pourront jamais restaurer les planètes. Le PP décide alors de prendre une décision radicale. Il devient moteur de la situation pour la première fois et expose son plan à la supérieure : ils doivent tenter de pirater la communication entre leurs commandes et les machines de la firme. Une fois cela fait, ils prendront le paris de faire foirer suffisamment la mission pour détruire complètement l'astre, au nom de la firme. Ils captureront des preuves et les diffuseront afin que la pression publique fasse cesser les activités de la firme devant la dangerosité du processus. La supérieure est horrifiée par cette idée. Mais à l'évidence, c'est un plan horriblement efficace si celui-ci réussit. Au terme d'une discussion, le PP s'engage à être tenu responsable en cas de problèmes, et les deux protagonistes décident de se lancer, malgré le fait que cela pourrait signer le bannissement de leur technologie. Le plan est alors mis en action. [Le joueur joue un niveau spécial où le but est de détruire totalement la planète en jouant sur son volcanisme par exemple]. Le plan fonctionne et les preuves sont diffusées. [Courte ellipse] La supérieure contacte le PP. Le plan fonctionne, les réactions sont rapides. On évoque la crainte du public quant à l'utilisation de cette technologie, réputée sûre auparavant, sur des planètes proches de la Terre. Le PP et sa supérieure, au cours d'une dernière discussion, décident de se séparer et de faire profil bas. [Grande ellipse]. On retrouve notre personnage principal des années plus tard. Celui-ci reçoit une communication de la supérieure. Cela fait des années qu'ils ne se sont pas parlés. Ils évoquent le fait que cette technologie a été interdite par les nations unies suite aux incidents des années passées. Mais aujourd'hui est un grand jour. Le PP a rendez-vous devant une commission internationale afin de rebrancher la simulation. Il a obtenu après des années de bataille, le droit d'effectuer une démonstration devant les représentants des nations unies. A l'issue de celle-ci, l'on décidera si leur technologie peut oui ou non être réhabilitée afin de restaurer les environnements à l'époque souillés, et satisfaire les besoins écologiques qui avaient à l'origine amenés à la création de celle-ci. Le PP est encouragé une dernière fois par la supérieure avant l'accès à la simulation. [Le joueur entre dans le dernier niveau scripté du jeu. Ici il doit réussir une nouvelle restauration d'environnement. Il y a deux scénarios : soit le joueur réussit et le jeu coupe sur les applaudissement général et la jubilation du PP, soit il passe trop proche de l'échec, et le jeu coupe sur une communication de la supérieure qui s'amuse de la situation et annonce au PP qu'elle 'prend les commandes un instant' - le jeu coupe sur un cliff hanger]. [Le jeu est terminé, on suggère l'issue heureuse dans les deux cas de fin en proposant au joueur d'accéder au 'mode libre', où il peut jouer des niveaux librement].

---

*Ce scénario permet d'apporter une critique sur la façon dont les technologies innovantes utiles au bien commun sont parfois détournées par les grosses entreprises afin de générer du profit - le choix de créer deux fins heureuses porte l'objet du message du jeu : il y aura toujours une place pour ceux capables d'utiliser les outils pour faire le bien, et l'espoir de voir ces outils utilisés à de bonnes fins est toujours permis.*

*Ce scénario demandera une adaptation légère de la cible et du gameplay, du fait de sa maturité. Il replace également la narration plus au centre du jeu, ce qui suppose peut être la création d'un 'mode histoire' et d'un 'mode libre'.*