

*« Tous perdants sauf le gagnant ! »
Larry Knight*



Un huis clos écrit et imaginé par Sébastien Duverger-Nédellec
alias Beus

INTRODUCTION

Good Vibrations est un jeu de rôle grandeur nature d'anticipation pour dix joueurs (5 hommes, 5 femmes) et un unique organisateur. Il a été conçu pour être joué dans un lieu minimaliste et pas très grand, mon appartement parisien de deux pièces ayant fait parfaitement l'affaire pour les premières sessions. Le seul prérequis est de faire tourner un programme informatique sur un ordinateur. Programme qui aura une grande importance durant la partie et qui devra occuper les joueurs une bonne partie de la soirée.

Ce document n'a pas pour vocation d'expliquer ce qu'est un jeu de rôle grandeur nature. Donc si vous voulez l'utiliser, il vaudrait mieux savoir où vous mettez les pieds. Pour cela je vous renvoie au site de la Fédération (<http://www.fedegn.org/>) et sur celle de l'association Rôle (<http://www.asso-role.fr/>) dont je suis un membre.

Si vous n'avez pas l'intention d'organiser ce huis clos mais de le jouer alors il convient d'arrêter ici votre lecture. Les pages qui vont suivre décrivent toutes les ficelles du jeu qu'un simple joueur ne doit découvrir que pendant le déroulement de la soirée.

Je répondrai avec plaisir à toutes les questions sur ce huis clos à l'adresse email suivante : beus1_at_freesurf.fr.

2042

Ce huis clos se déroule dans un univers d'anticipation. Nous sommes en 2042. Notre monde a évolué et par forcément vers le bonheur de l'humanité. Il reprend quelques classiques des univers cyberpunk : un monde gouverné par le profit et l'immoralité dont les Corporations ont pris le contrôle.

Mais l'univers n'est pas vraiment décrit, juste quelques points de repères pour que l'imagination des joueurs se mette en route. L'idée n'était pas de créer un monde cohérent mais de donner un cadre pour que puisse vivre le scénario et évoluer les personnages. Un cadre pour une ambiance particulière. Il n'est absolument pas besoin d'avoir lu toute la littérature de science fiction pour pouvoir s'y retrouver. L'univers est volontairement très light afin de pouvoir intégrer tout type de joueurs et de ne pas les effrayer avec un background trop lourd.

Des Virtual Trips

En 2042, le principal loisir de la jeunesse est le Virtual Trip sorte de jeu en réseau avec une immersion totale dans des mondes virtuels. Les gamers représentés par leurs avatars évoluent dans des univers dont ils semblent être partie intégrante. Ces jeux sont ultra

compétitifs et toute une communauté de gamers s'est créée autour de cette activité avec ses codes et son langage.

Le huis clos se déroule lors d'un bêta-test d'une société la MécaCortex Cie qui prétend avoir inventé le Virtual Trip de 4ème génération. Les personnages sont des participants à ce bêta-test soit en étant des joueurs sélectionnés soit en étant membre du staff de la MécaCortex. Mais tout évidemment ne se déroule pas exactement comme imaginé. Car dans les Virtual Trips la frontière entre le réel et le virtuel est bien ténue.

Des inspirations

Ce huis clos est très directement inspiré de deux œuvres :

- **eXistenZ** le film de David Cronenberg
- **Matrix** le film des frères Wachowski
- **Paycheck** la nouvelle de Philip K. Dick
- **Les Extrêmes** le roman de Christopher Priest

Evidemment, j'ai adapté cela à ma sauce et à mes envies, guidé par le désir de faire vivre des émotions particulières aux joueurs. Je ne déconseille aucunement aux joueurs d'avoir vu le film ou lu la nouvelle. Cela ne gêne en rien. J'ai pris suffisamment de libertés pour que l'intrigue ne soit pas déflorée.

La musique utilisée dans le programme informatique est tirée du titre Shine de l'excellent groupe Kyuss dans l'album Muchas Gracias.

Quelques remerciements

A mes joueurs d'avoir fait vivre les personnages avec autant de talent dans les premières sessions. Mention spéciale à Binou mon nouveau disciple.

A Guillaume et Claire pour leur week-end alsacien.

A Fredou et Clairotte pour le week-end voironesque.

A Miss Mopi de m'avoir si gentiment autorisé à utiliser une de ses œuvres. Visitez son site : <http://www.missmopi.net/>

A Olivier d'avoir eu la gentillesse de me prêter les tentures utiles à la dissimulation de mes meubles d'appartement et surtout de me les avoir apportées à chaque session.

A Fredou qui m'a donné goût d'écrire des scénarios et à qui j'ai emprunté quelques mécanismes (un discret hommage lui est rendu dans ce huis clos ;-))

L'UNIVERS

Good Vibrations est un jeu d'anticipation. C'est-à-dire dans un futur assez proche. Le but n'est pas ici de dépeindre tout un univers cohérent. Juste un cadre pour l'ambiance qui reprend les classiques du genre. Tout ce qui est important à savoir pour le jeu même sera décrit ci-dessous. Le reste est accessoire et le nom même de la ville dans laquelle vivent les futurs héros de cette histoire est sans incidence. Disons que l'action se déroule quelque part sur la côte Est de ce qu'on appelait les Etats-Unis au XXème siècle. Tout ce qui est absent l'est donc volontairement. Aux joueurs de laisser vagabonder leur imagination.

Le monde en 2042

Le profit, l'immoralité, l'avidité et l'absence de scrupules sont devenus la règle en 2042. Les Etats politiques au sens XXème siècle ont progressivement disparu. Ils ont laissé place à de grands consortiums financiers et industriels : les Corporations (les Corps). A l'exception des populations marginales, tout individu est en relation avec une Corp. Soit directement en travaillant pour elle ou une de ses multiples filiales reconnues, soit en travaillant pour une société appartenant à une Corp, soit en louant un appartement appartenant à une Corp....etc. Elles sont omniprésentes et contrôlent un nombre croissant d'activités : médias, transports urbains, productions manufacturières, recherche et technologie, armement.... Elles ont construit des Gigacomplex urbains où elles logent tous leurs personnels. Elles se sont entendues pour créer un système judiciaire et législatif commun qu'on appelle TransCorp. Chaque Corp y est représentée selon son poids. Il existe ainsi des services de polices qui ne répondent pas directement des Corps et qui peuvent agir sur leurs territoires. En théorie, elles ont énormément de pouvoir et peuvent soumettre une Corp. En pratique, elles travaillent en bonne intelligence et s'attaquent essentiellement aux ennemis des Corps, même si certaines Corps essaient de les manipuler afin de mettre des bâtons dans les roues de la concurrence. La plus célèbre de ces polices est l'HyperNetPolice (HNP) qui traque les pirates informatiques (ou hacker). Officiellement les Corps vivent en bonne harmonie. Officieusement tous les coups sont permis entre des Corps sur des secteurs de marché concurrents. Corruption, exfiltration d'ingénieurs, espionnage, manipulations et barbouzerie en tout genre sont la règle.

Les ennemis des Corps existent. Ils sont de deux types distincts.

Le premier type regroupe des nostalgiques du temps passé, des utopistes ou des illuminés religieux qui rêvent d'un monde où le profit ne serait pas devenu central et le poids de

l'homme de plus en plus insignifiant devant le système. Parfois une vraie lutte armée s'est engagée mais les Corps ne considèrent tous ces groupuscules que comme des terroristes. Elles profitent de leurs actions et autres attentats pour pouvoir faire augmenter le taux d'audimat des Network qu'elles contrôlent.

Le second type est celui des pirates (ou hacker) qui crackent leurs systèmes où se trouvent leurs plus précieux trésors. Ils sont les pires ennemis des Corps car à même d'entrer au cœur de leurs systèmes, d'en modifier les contenus et d'y laisser des messages subversifs destinés aux masses. La plupart des pirates ont un esprit extrêmement libertaire et cherchent à dénoncer le monde dans lequel ils vivent en détournant les messages de propagande des Corps. Ces dernières leurs livrent une guerre sans merci. Toutes les semaines, TransCorp édite sur l'HyperNet la bourse aux pirates, c'est à dire une liste des hackers les plus recherchés de la planète et la récompense qui attend celui qui aidera à leur capture. Pour les plus célèbres, la récompense est de plusieurs millions de crédit-dollars. En cas de capture, les pirates sont envoyés aux redoutés bagnes de TransCorp. Les peines sont proportionnelles aux méfaits mais peuvent aller jusqu'à 30 ans de bague pour les pirates les plus recherchés. Et les bagnes de TransCorp ont une réputation de dureté extrême.

La technologie

Imaginez un monde où à votre naissance, on vous installe un bioport à la base de la nuque, sorte de prise sur laquelle chaque individu peut se connecter sur l'HyperNet grâce à un long câble appelé ombik.

Imaginez un monde où il n'existerait plus qu'une seule et unique monnaie universelle : le crédit-dollar.

Imaginez un monde où l'on voyage dans des air-car (véhicules individuels volants) à une vitesse de 300 km ou en air-sub ou air-tram, transports publics dont les gares sont devenus gigantesques. Imaginez un monde où tout va vite. Où il existe des nœuds de communication qu'on appelle des Highway Station sur lesquelles convergent tous les modes de transports aériens ou souterrains.

Imaginez un monde où les masses sont abreuvées d'émissions de Network et d'Holo-Publicité. Où consommer est la seule voie pour être heureux.

Imaginez un monde où le réseau HyperNet a pénétré la vie de chaque personne. Et où les jeux vidéo sont arrivés à être complètement immersifs en faisant évoluer le joueur dans des mondes virtuels. Les fameux Virtual Trip.

Imaginez un monde où l'on aurait remplacé les digicodes par des modules de reconnaissance rétinienne.

Imaginez un monde où des zones entières ont été tenues à l'écart de la technologie et seraient restées au niveau technologique du XXème siècle. Véritablement zone de non droit, les Corps les ont délaissées faute de possibilités de rentabilité immédiate.

Zone où des personnes circulent en bicyclette alors que l'air-car peut permettre de traverser rapidement une région géographique. Où des hommes peuvent s'entretuer avec d'antiques pistolets alors que depuis longtemps toutes les forces de l'ordre et les gangsters se combattent à coup de pistolaser.

Le bioport

C'est en 2015 que les premiers implants cybernétiques furent créés dans les laboratoires des Corps. Il fallut attendre encore quelques années avant que la cybernétique entre dans le quotidien de la population par le biais du bioport.

Cette sorte de petite prise cybernétique fut considérée comme une révolution à son époque et accompagna l'explosion de l'HyperNet, le réseau global. Le bioport permit la connexion au système nerveux d'une personne de toute une quyielle de programmes informatiques complexes permettant en outre d'évoluer dans des univers factices. Différents types d'applications se développèrent :

- commerciales comme les Virtual Trips ou le Permis air-car
- médicales : une simple connexion à un programme médical permet de détecter des infections, maladies etc.
- administratives : voter pour les conseils d'administration, payer ses imports aux Corps etc.

Un des principaux programmes mis en place par TransCorp fut en 2019, le développement de la base Identity. Elle instaura le fichage individuel de chaque personne et une simple connexion via le bioport d'un individu à cette base permit d'identifier une personne formellement et sans risque d'erreur.

Au milieu des années 2020, il passa dans les mœurs que chaque enfant, quelques semaines après sa naissance, subisse la pose d'un bioport. Cette cérémonie fut appelée le « baptême cybernétique ».

En 2042, tout citoyen porte un bioport et l'utilise dans sa vie de tous les jours. Cependant aucune loi n'oblige vraiment à en posséder un. Seuls des individus très marginaux pourraient s'en passer tellement cet implant cybernétique a envahi le quotidien de chacun...

LES VIRTUAL TRIPS

Qu'est ce qu'un Virtual Trip ?

Un Virtual Trip (ou raccourci VT – à prononcer ViTi-) est un jeu (ou game) qui s'est développé dans les années 2030. Le principe est simple : le joueur (ou gamer) se connecte grâce à son bioport via un cordon spécifique (un ombik) sur l'HyperNet permettant ainsi de jouer. Les gamers paient un abonnement à une Corp afin de pouvoir accéder à ses VT. L'ombik est propre à chaque Corp et il faut en racheter un après environ une centaine d'utilisations. Utiliser un ombik défectueux peut avoir des conséquences néfastes sur le bioport.

L'originalité du Virtual Trip est de permettre au gamer de s'immerger dans un monde virtuel dans lequel il va vivre sous la forme d'un avatar des aventures dignes des jeux de rôle du XXème siècle. Il va donc évoluer dans un monde virtuel pendant toute la durée du jeu et y vivre moult émotions. Il pourra être un espion, un terroriste, un militaire, un personnage historique... etc. Son avatar le représentera dans le monde virtuel et n'aura rien à voir avec ce que le gamer est vraiment. L'avatar pourra être plus grand, beau, fort etc. et le gamer a même la possibilité de jouer un autre sexe que le sien ! Lorsqu'il se déconnecte, il sera de retour dans la réalité et pourra débrancher son bioport de l'HyperNet.

Pour sortir d'un Virtual Trip, il y a deux façons. Soit l'avatar du gamer décède durant le jeu et la déconnexion est automatique. Soit la sortie du jeu est déclenchée par le gamer lui même qui prononce son ExitPass sorte de mot clef qu'il définit avant de se connecter. Si le gamer fait dire à son avatar « ExitPass » + le mot clef alors il sera déconnecté du jeu et reviendra dans la réalité.

Il n'est pas rare que le temps passé dans le monde virtuel ne soit pas en adéquation avec la réalité. Certains games ne durent pas plus d'une heure et les gamers ont l'impression d'avoir vécu des semaines de jeu.

Lorsque le gamer se connecte au jeu, on dit qu'il subit un « uptrip ».

Lorsque le gamer se déconnecte (donc sort du jeu), on dit qu'il subit un « downtrip ».

D'autres applications

Les Virtual Trips sont aussi utilisés dans d'autres cadres que le game. Il existe un marché pour des VT dit de « mise en situation » qui servent d'entraînement pour gérer les situations à haute tension. Les services de police ou de lutte anti-terroriste, les armées ou les milices sont friands de ce genre de programme afin d'apprendre à leurs agents ou

soldats à gérer leur stress dans des situations bien précises.

Une communauté de gamers

Depuis des années, une véritable communauté de gamers a vu le jour de part le monde encouragée par les Corps qui voient dans son existence une manière de fidéliser le public. Cette communauté possède ses codes, ses rites et ses héros qui peuvent sembler assez hermétiques pour les non-gamers. Elle est cependant très hétérogène mais se retrouve dans une passion sans bornes pour les VT. Elle communique par les forums de l'HyperNet et est très active notamment dans la lutte contre les pirates avec lesquels elle est littéralement en guerre ouverte. La communauté accuse les pirates de polluer les VT en déposant leurs signatures au sein même de ses mondes virtuels. Certains gamers collaborent même avec les Corps pour tenter de les repérer. Collaboration encouragée par les récompenses que propose TransCorp pour leur éventuelle capture. Cependant tous les gamers n'ont pas cette vision extrême et restent bienveillants à l'égard des pirates tant que le game lui même n'est pas altéré par leurs passages et leurs signatures.

Un Virtual Trip : comment ça marche ?

C'est grâce à la science de la bio-informatique que l'on a inventé l'immersion en monde virtuel que sont les VT. C'est la synthèse entre des programmes informatiques extrêmement complexes et des découvertes dans la recherche biologique qui ont permis cette prouesse.

Pour la partie informatique :

- les inventeurs du VT créent un programme qui contient la matrice de l'univers virtuel dans lequel les gamers évoluent. On appelle cette matrice le Corpus. C'est dans ce Corpus qu'est véritablement créé l'univers et qu'est défini le type du jeu : espionnage, historique, guerre etc. Il n'existe qu'un seul et unique Corpus pour un Virtual Trip. Il est impossible dupliquer un Corpus. Si le Corpus était détruit, le VT le serait par la même occasion. C'est pour cela que c'est l'un des trésors les mieux gardés des Corps. Pour développer un Corpus digne de ce nom, il faut plusieurs années et des centaines de bio-informaticiens qui travaillent sur le projet.
- Une fois le Corpus développé, il est intégré à une machine : le CentralPod. Tout comme le Corpus, elle est unique pour chaque VT. C'est sur ce CentralPod que les gamers se connectent via l'HyperNet pour faire un VT.

Pour la partie biologique :

- le gamer se connecte au CentralPod via l'HyperNet grâce à un ombik. L'ombik est le cordon qui relie le bioport et l'HyperNet. Pour jouer à un VT, le gamer utilise un ombik particulier qui injecte des molécules dites de MétaPercep.
- Les molécules de MétaPercep sont les molécules qui permettent l'immersion dans le monde virtuel. Sans elles, impossible de voyager. C'est pour cela qu'il faut changer d'ombik régulièrement (dès que celui-ci ne possède plus de MétaPercep). Leurs formules sont ultrasecrètes et propres à chaque Corp.
Elles agissent comme une sorte de drogue de synthèse qui permet au gamer de se projeter dans l'univers virtuel et de prendre corps dans l'avatar.
- Le Virtual Perception Rate (VPR) est le taux pour mesurer l'effet de la MétaPercep sur le gamer. Plus le taux est élevé, plus le gamer se projette dans son avatar et ne fait plus la différence entre sa personnalité réelle et sa personnalité virtuelle. Le taux dépend du métabolisme du gamer et de la qualité de la MétaPercep. Les taux actuels pour un bon jeu tournent autour de 40% pour les gamers les plus réceptifs. C'est à dire que grosso modo, ils se sentent à 40% être leur avatar. Les Corps recherchent à améliorer ce VPR. Mais certains scientifiques pensent qu'un taux trop élevé pourrait être dangereux pour le gamer. D'autres pensent qu'on ne dépassera jamais les 50%, l'esprit humain ayant des barrières naturelles infranchissables.

Lexique

Avatar : représentation du gamer dans le monde virtuel.

Bioport : sorte de prise à la base de la nuque grâce à laquelle chaque individu peut se connecter sur l'HyperNet. Elle est posée peu temps après la naissance sur chaque individu.

Corpus : programme qui contient la matrice de l'univers virtuel. C'est le cœur du Virtual Trip. Il est unique.

CentralPod : machine contenant le Corpus d'un Virtual Trip.

Downtrip : action de se déconnecter d'un monde virtuel

ExitPass : mot clef qui permet la déconnexion automatique du monde virtuel par le gamer.

Gameur/ Gameuse : joueur / joueuse de Virtual Trip.

MétaPercep : molécules qui permettent l'immersion dans un monde virtuel. Elles s'injectent via l'ombik.

Ombik : câble de connexion qui relie le bioport à la console HyperNet. Il faut s'en procurer un spécifique pour jouer à un Virtual Trip

Uptrip : action de connecter à un monde virtuel

Virtual Perception Rate (VPR) : taux qui calcule l'immersion d'un gamer dans un Virtual Trip.

UNE HISTOIRE IRREELLE

Tout le ressort du huis clos se base sur la fausse perception que les joueurs auront de la soirée : sont-ils en train de jouer dans un monde virtuel ou sont-ils dans la réalité ?

La principale chose à comprendre est que les personnages tels qu'ils sont écrits ne sont que des avatars dans un Virtual Trip qui n'ont pas conscience de l'être. Les gamers sont tellement immergés dans le jeu qu'ils n'arrivent plus à se percevoir et qu'ils se confondent avec leur avatar. Si vous avez compris cela alors vous avez compris Good Vibrations... Mais commençons par le début.

Un bêta-test

La MécaCortex Cie est une société dont le principal business est la création de Virtual Trips. Elle a fait des recherches et pense avoir créé le Virtual Trip de 4ème Génération. Ses deux principales innovations sont que le jeu n'aura plus besoin d'ombik et surtout que le Virtual Perception Rate dépassera les 90%. C'est à dire que les joueurs auront beaucoup mal à se différencier de leur avatar. Ils se percevront comme leur avatar et ne feront plus la différence entre la réalité et la virtualité. Pour tester ce VT qu'elle a appelé **Good Vibrations**, la MécaCortex Cie et son patron Larry Knight ont convié 10 joueurs pour bêta-tester le game. Les joueurs ont rempli un questionnaire pour choisir ce qu'ils souhaitaient jouer pour la session : l'archétype d'avatar qu'ils veulent incarner, le nom de cet avatar et l'ExitPass qu'ils veulent utiliser durant le Virtual Trip (cf. Aide de jeu : « Fiche Inscription »). Un petit tableau pour résumer cela.

Nom du gamer	Nom de son avatar	ExitPass
Gavin Pearce	Viper	Deus
Nancy Miller	Trinity	Gigacomplex
Rachel Paulemus	Gotika	Jumelle
Luciano Montella	Éon	HyperNet
Maria Black	Miss Diamond	Boom
Seymour Davids	Le Prophète	Eldorado
Melvin Sheen	Zodiac	Mémoire
Alicia Vickery	Pharaon	Tante
Patricia Fishburn	Raven	Contes de fées
Douglas Fishburn	Melchior	Purple Haze

Les ingénieurs de la MécaCortex ont ensuite paramétré le CentralPod afin de prendre en compte leurs désirs. Le Virtual Trip peut ainsi débuter...

Le Virtual Trip

Mais Good Vibrations va encore plus loin dans la nouveauté des Virtual Trips. Ce sont les joueurs eux-mêmes qui façonnent l'univers et créent l'histoire du jeu. C'est la fusion de leurs désirs, fantasmes et angoisses qui engendrent le monde virtuel.

Dans notre histoire, nos dix gamers vont donc via leur intellect et la drogue que la MécaCortex leurs a injectés créer leur propre et unique Virtual Trip. Ce Virtual Trip c'est l'histoire du huis clos. Chaque personnage du huis clos décrit les pensées et émotions de l'avatar généré par le Virtual Trip. Dès le début de la soirée, ils évoluent donc dans un monde virtuel.

Mais la particularité est que le Virtual Trip que ces dix joueurs « s'inventent » ne diffère pas tellement de leur propre histoire. Il peut se résumer en une phrase : ils sont invités par une société la MécaCortex pour bêta-tester le Virtual Trip de 4ème génération. Evidemment la suite des événements pour les avatars sera différente de la réalité. Après tout, tout cela n'est qu'un jeu...

Les bugs

Le Virtual Trip de la MécaCortex n'est cependant pas encore tout à fait au point (d'où la nécessité de le bêta-tester !). Il n'est donc pas exempt de bugs et d'incohérences qui devront alerter les avatars qu'ils ne sont peut-être pas dans le « vrai » monde.

Les dix joueurs n'ont pas complètement perdu conscience de la réalité. Presque. Mais pas totalement.

UNE HISTOIRE FANTASMÉE

Ce chapitre décrit l'histoire que les dix gamers ont fantasmé en débutant le Virtual Trip de la MécaCortex. C'est en fait la situation initiale dans laquelle les avatars se trouvent à la fin de leur « uptrip ». C'est ce que les joueurs de votre huis clos vont prendre pour la réalité au début de la soirée. Cette perception évoluera au fur et à mesure qu'ils découvriront les bugs, les incohérences de leurs histoires et au fil des événements qui se déclencheront.

Le contexte : la guerre des Corps

Dans ce monde imaginaire deux Corps se partagent le marché des Virtual Trips.

Il s'agit de *Antenna Research Corp.*



Et de *Jack Flash Corp.*



Leur concurrence fait rage depuis des années à coup de sommes astronomiques de crédit

dollars. Un seul objectif : le leadership sur un marché de millions et de millions de gamers. Pour l'instant Jack Flash Corp garde une longueur d'avance sur Antenna Research Corp due à l'avantage historique d'être la première à avoir sorti des Virtual Trips 3ème Gen (Gen pour Génération). Mais la seconde grignote progressivement des parts de marché en sortant des games de qualité.

Les Virtual Trips ont comme ancêtre les antiques jeux de rôle massivement multi-joueurs du début du XXIème siècle. On les appelle souvent les VT de 1ere Gen .

Puis vint la création des premiers mondes virtuels dans les années 2020 dans lesquels les joueurs pouvaient s'immerger totalement. Ce sont des jeux dit en monde persistant c'est à dire qu'un gamer pouvait se déconnecter et lors de sa connexion suivante, il reprenait son aventure à l'endroit où il avait arrêté sa précédente session. Antenna Research Corp était la spécialiste de ce genre de games appelés VT de 2ème Gen. Son game le plus connu fut ***Empire of Chaos*** dans lequel les avatars vivaient des aventures dans un monde médiéval fantastique où s'opposaient forces du bien et du mal.

Puis vint en 2031, la révolution des VT de 3ème Gen qui vit l'émergence de Jack Flash Corp. La différence fondamentale avec la génération précédente était dans la façon d'aborder le jeu lui même. Le game devenait une session dans laquelle on ne « persistait » jamais. L'idée est de jouer une partie très compétitive où il n'y a qu'un seul et unique gagnant. Le gamer ne redémarrait jamais à l'endroit où il s'était arrêté précédemment. S'il s'était arrêté c'est qu'il avait perdu. Et il devait refaire une nouvelle session. Cette 3ème génération de VT prit toute son ampleur en créant un mode duel où seul deux gamers jouaient dans le monde virtuel et chacun cherchait à battre son adversaire. Le succès fut foudroyant reléguant la précédente génération au rang d'antiquité.

Jack Flash Corp et son auteur fétiche Larry Knight dont personne ne connaît le visage, ni le son de la voix ce dernier fuyant toute forme de publicité devinrent riches et célèbres. Seule Antenna Research Corp résista à la vague et emboîta le pas à sa concurrente en développant des games 3ème Gen.

Historiquement le premier game de Larry Knight s'appelait ***Holy War*** et permettait de jouer différents membres de groupes terroristes dont le but était de propager une religion dominante. Antenna Research Corp répliqua en créant ***The Last Battle*** qui permettait d'incarner des généraux dans une guerre mondiale. Les sorties des nouveaux VT se succédèrent d'années en années.

En 2040, Antenna Research Corp sort ***The Last Battle IV*** qui est son dernier jeu sorti à ce jour.

En 2041 est sorti le dernier VT de Larry Knight appelé ***Real Impact*** qui oppose des espions dans une lutte sans merci au sein du monde des Corps. Il est connu pour être le VT le plus lucratif de l'histoire et faire la fortune de Jack Flash Corp.



En 2042, Antenna Research Corp prévoit de sortir son nouveau VT *L'agonie du Poète* proposant de gamer dans l'époque de Molière ! Mais quelques rumeurs sans doute non fondées annoncent que le jeu a pris du retard dans son développement et que la date de son lancement serait remise en cause...



Larry Knight un mystérieux auteur à succès

Le huis clos va tourner autour de la personnalité de Larry Knight. Les gamers viennent tester son nouveau jeu Good Vibrations un Virtual Trip de 4ème génération ce qui est en soit un événement. Larry Knight est le plus grand inventeur de VT de la planète et est une vraie énigme. Il ne donne pas d'interview, fuit l'holo-TV et personne ne connaît son visage même le patron de sa Corp. Les gamers les plus aguerris savent qu'il signe ces univers – à l'instar d'un Alfred Hitchcock – en y déposant dans un endroit discret, un dessin de fée violette. C'est sa signature que peu de gens connaissent et personne ne sait ce que ce symbole représente pour lui.

On murmure même que Larry serait une invention de Jack Flash Corp et qu'il n'existerait pas réellement. Mais des millions de fans de ces jeux pensent le contraire et rêvent de le rencontrer un jour. Venir bêta-tester son nouveau jeu est un honneur pour

un gamer et sans doute la chose la plus excitante qu'il soit.

Mais Larry Knight est aussi une cible car il a des ennemis. C'est aussi une des raisons de sa discrétion. Pour des raisons commerciales Antenna Research Corp aimerait bien frapper un grand coup en éliminant l'auteur à succès de sa concurrente. Pour des raisons « éthiques » de nombreux fanatiques voudraient voir mort celui qui a osé braver les lois de la nature en se prenant pour Dieu en créant des univers factices et ainsi détourner la jeunesse du monde entier du Seigneur.

Les bêta tests de la MécaCortex

Tout commence dans un laboratoire du Gigacomplex de Jack Flash Corp. **Trinity** biologiste confirmée qui travaille sur le projet Good Vibrations fait une découverte qui va changer la face des Virtual Trips ! Elle a réussi à synthétiser une molécule de MétaPercep qui peut faire monter le *Virtual Perception Rate (VPR)* à plus de 90% ! La totale immersion pour le gamer ! Si la molécule est industrialisée cela serait une véritable révolution dans le domaine des VT ! Mais Trinity commet une erreur. Excitée, elle parle trop rapidement de sa découverte à sa hiérarchie. Cette dernière s'emballe et veut rapidement créer un protocole de test sur humains. Pour Trinity cela est bien trop tôt et la molécule demande encore une phase de développement afin de minimiser les risques si elle est testée sur des êtres humains. Mais sa hiérarchie ne l'écoute pas et la met résolument sur la touche et la dépossède de sa découverte en la forçant à prendre des congés. En parallèle le bêta-test « Great Trip Protocol » est lancé et est confié pour des raisons de confidentialités à une petite filiale de Jack Flash Corp : la MécaCortex Cie. C'est **Mr Purple** (rôle qui sera tenu par l'organisateur) qui prend en charge le projet. Jack Flash Corp veut la plus discrétion possible et donc le moins d'intervenants possibles. Mr Purple est aidé par **Melchior** un agent de sécurité en cas de problème. La Jack Flash détache deux personnes : **Raven** une jeune et brillante psychologue et un mystérieux Mr Sheen en tant qu'observateur du bêta-test. Purple prend en charge la sélection de gamers qu'il trie sur le volet en leur faisant passer d'importants tests préalables. Il choisit 4 hommes et 4 femmes. La plupart sont de jeunes gamers. Raven les reçoit un par un afin de leur poser des questions avant le début du jeu et pour essayer de cerner leur psychologie et d'éventuels blocages. La première session du bêta test peut alors commencer dans les locaux de la MécaCortex. Raven injecte la nouvelle molécule de MétaPercep dans le bioport des gamers. Mais rapidement le bêta test dérape. Tout d'abord une gameuse **Pharaon** vit mal l'uptrip. Elle hurle à la mort. Elle fait échouer le début du VT. Elle est finalement maîtrisée et amenée à l'infirmierie par Melchior. Les autres gamers sont choqués par la scène et la plupart décident d'abandonner et de ne pas continuer. Trois font le choix de rester : Rachel, Gavin et un gamer se faisant appeler **le Prophète**. Et le VT commence et dure une heure. Au bout d'un quart d'heure, Melchior retourne à l'infirmierie pour voir si Pharaon va mieux. A sa grande surprise, la gameuse

se réveille et lui décoche un terrible coup de poing. Elle s'enfuit en hurlant dans les locaux de la société. Melchior tente de la rattraper. En vain. Elle finit par quitter les locaux et disparaître dans la rue. Penaud l'agent de sécurité retourne dans la salle où le VT se déroule sous la surveillance de ses trois compagnons. Gavin est le premier à sortir du jeu, puis c'est au tour de Rachel. Les deux gamers ne reprennent pas conscience. Ils sont dans une sorte de coma. Raven rassure Melchior en lui parlant de sommeil post-VT. Ce dernier les porte chacun à leur tour à l'infirmierie de la MécaCortex. Quelques instants plus tard le Prophète downtripe. Il est atteint le taux mythique de 100% de VPR ! Il a joué au meilleur Virtual Trip de sa vie et il est ravi de son expérience ! Il n'est pas au courant des difficultés des autres gamers. Raven le prend en entretien pour un débriefing. Pendant ce temps, Mr Purple et Mr Sheen entrent dans l'infirmierie et ils constatent que les deux gamers Rachel et Gavin sont morts ! Ils décident qu'il faut discrètement se débarrasser des corps des jeunes joueurs. Et demandent sans vraiment lui laisser le choix à Melchior de faire le sale boulot. A contrecœur celui-ci s'exécute. Il embarque les deux corps dans son air-car et s'envole. Il trouve une falaise hors de la ville afin de les balancer d'en haut. Mais au moment de sortir les cadavres de son véhicule, l'un des deux gémit ! Ils ne sont pas morts ! Melchior enrage. Il repart et décide de larger ses deux occupants devant un dispensaire, une sorte de maison pour démunis tenue par des religieux qui recueillent les pauvres êres de la ville. Ensuite il rentre chez lui comme après une journée de travail.

Le bêta test du point de vue de Jack Flash Corp n'est pas un échec. Evidemment il y a eu des dégâts mais un joueur a obtenu un score de VPR jamais atteint par un humain auparavant. Il est rapidement décidé de lancer un « Great Trip Protocol 2 » et de ne pas le faire au siège de la MécaCortex Cie mais dans un nouveau centre ultramoderne qui se trouve dans la vieille ville, caché au milieu d'immeubles délabrés. Mr Purple s'occupera de nouveau de la session mais il ne sélectionnera pas les gamers qui lui seront imposés. Melchior sera de nouveau l'agent de sécurité et Raven la psychologue.

Tout est fait pour qu'aucune information ne filtre et que tout cela reste confidentiel. Mais rien n'est simple dans le monde concurrentiel des Corps. Antenna Research Corp apprend par un de ses espions infiltrés l'existence de ce protocole. Mais surtout il indique que Larry Knight en personne devrait être présent pour superviser son nouveau jeu. Les services d'Antenna Research Corp décident d'agir. L'idée est de tenter d'éliminer l'auteur phare de sa concurrente. L'opération « Fée violette » est lancée. C'est Éon qui est chargé de mettre en place cette opération. Il a des crédits illimités et la grande confiance de ses supérieurs. Son idée est simple : c'est de manipuler un fanatique religieux en l'utilisant pour faire le boulot. Éon qui a des hommes infiltrés dans bien des réseaux charge l'un d'eux de trouver un fou de dieu suffisamment motivé pour tuer Larry Knight en subissant les risques inhérents à un tel acte. C'est au sein de la communauté des White Angels qu'un de ses hommes trouve le profil idéal en la personne de Viper un jeune fanatique prêt à tout pour son Dieu et donc à éliminer le mal incarné qu'est Larry Knight.

Cependant la partie la plus dure du plan est d'infiltrer Viper dans le bêta test afin qu'il puisse agir. Éon décide d'y aller en douceur. Son idée est de pirater les métaserveurs de la Jack Flash où se trouve la liste des gamers sélectionnés pour le « Great Trip Protocol 2 ». Pour cela il prend contact via l'HyperNet avec une pirate [Miss Diamond](#) bien qu'elle ne lui donne évidemment pas son identité. Il ne sait cependant pas qu'elle est le pirate le plus recherché par TransCorp. C'est la fameuse Bomber. Pour la coquette somme de 30 000 crédit-dollars, elle accepte de pirater la liste. Elle s'exécute. Elle change un nom pour mettre celui de Viper. Mais en lisant les noms sur la liste, elle a la surprise d'apprendre la présence de Larry Knight et surtout celle d'un homme qu'elle recherche depuis plusieurs années. Ce dernier un certain Luciano aurait été à l'origine de la mort de son petit frère. Cette révélation qui la bouleverse pousse Miss Diamond à commettre une terrible imprudence : elle remplace le nom d'une gameuse par le sien afin de la remplacer lors du bêta test. Elle veut rencontrer ce Luciano pour trouver un moyen de se venger. Elle finit son piratage en aposant sa signature de pirate, celle de Bomber : « Si vos enfants sont heureux, c'est qu'ils sont irréels. ». Elle regrette quasiment instantanément d'avoir modifié la liste et mit son propre nom. Mais elle se persuade qu'elle doit retrouver ce Luciano. Cependant son travail pour Éon est réalisé. Viper reçoit son invitation pour le bêta test. Mais Éon n'a qu'une confiance modérée envers le fanatique religieux qui par essence peut faire échouer aisément une telle opération. Alors il décide de tenter de se rendre lui même au bêta test. Il utilise une couverture qui est la même depuis des années et se fait passer pour un membre de l'HyperNetPolice. Il prend contact avec Jack Flash Corp en arguant que ses services avaient détecté des tentatives de hacking sur leur métaserveur. Il étaye ses dires avec des données techniques réelles. Jack Flash Corp mort à l'hameçon et revient vers Éon lui expliquant qu'elle pense pouvoir localiser le pirate. C'est Mr Purple qui mène les tractations avec Éon. Il accepte de l'infiltrer comme un faux gamer afin qu'il repère le pirate et qu'il l'arrête en douceur. Éon accepte et reçoit une invitation. Éon apprend le lieu par la même occasion où se déroule le Virtual Trip dans la vieille ville. Il fait surveiller et demande à un de ses experts cambrioleur de déposer une arme sur place. Ce dernier s'exécute et dépose la veille du protocole, un antique pistolet qu'il scotche sous une table. Via son contact, il est mis au point un mot de code pour Viper et Éon puisse se reconnaître sur place. Les deux hommes ne s'étant jamais vus pour des raisons de sécurité. L'un des deux doit demander « Qu'attendez-vous de ce Virtual Trip ? » et l'autre répondre « Qu'il soit une complète réussite ». Pour Viper son contact présent lors du bêta test doit lui indiquer où se trouve l'arme qu'il doit utiliser pour tuer Larry Knight. Le plan d'Antenna Research Corp a l'air de fonctionner à merveille. Reste à savoir repérer Larry Knight en espérant qu'il soit présent comme indiqué par l'espion.

Parallèlement à tout cela, Trinity cherche à avoir des informations sur le premier protocole pour savoir comment cela s'est déroulé. Elle apprend qu'un bio-informaticien un certain [Zodiac](#) aurait été présent lors de la session. Elle prend contact avec lui.

D'abord méfiant, il finit par la revoir et soulager sa conscience. Il lui raconte ce qui s'est passé : la première gameuse hurlant et les deux autres qui ne réveillèrent jamais. Trinity est effondrée et se sent coupable. Zodiac aussi. Ils deviennent amants le soir même et se font le serment d'essayer d'enrayer la machine infernale qu'a lancée la découverte de Trinity. Cette dernière se met à chercher à un moyen de synthétiser des pilules afin de qu'elles soient capables de tuer la molécule de MétaPercep pour pouvoir reprendre pied dans la réalité. Après quelques jours de recherche, elle arrive à un premier résultat satisfaisant. Elle prend quelques jours de congés et se met à la recherche des gamers qui ont participé à la première session et à qui la MecaCortex a injecté la MétaPercep. Elle en retrouve que deux. La première c'est Rachel. Elle devenue une « nolife ». Un vrai légume qui ne communique plus avec le monde extérieur. Elle est gardée par sa soeur jumelle **Gotika** une marginale, fan de Virtual Trip. Cette dernière est désespérée de voir sa soeur dans un tel état depuis qu'elle est revenue du premier bêta test. Gotika a bien essayé d'en savoir plus sur ce qu'il s'était passé. Mais elle n'a pas recueilli d'informations et s'est tapé la tête contre le mur de Jack Flash Corp. L'arrivée de Trinity est pour elle une véritable aubaine. Elle accepte que cette dernière teste ses pilules sur Rachel. Et se produit le miracle : pendant un quart d'heure Rachel reprend pied dans le monde réel. Mais elle rechute passé ce délai. Les pilules de Trinity ne sont pas encore au point. Cette dernière promet à Gotika de revenir bientôt mais malgré ses pleurs refuse de donner une nouvelle pilule à la nolife considérant que cela pouvait être dangereux.

Trinity finit aussi par retrouver Gavin. Mais son père refuse qu'elle le voit. A priori Gavin est dans le même état que Rachel... Trinity se sent coupable. Elle revoit Zodiac qui lui explique qu'il a peut-être trouvé une façon d'empêcher que le Virtual Trip ne soit nocif aux gamers. Il lui annonce qu'un « Great Trip Protocol 2 » se prépare et qu'il s'est porté volontaire pour y participer. Trinity lui remet un tube de trois pilules de son sérum. Trois jours après elle reçoit la visite d'agents de sécurité de Jack Flash Corp. Ils sont à la recherche de Zodiac qui a disparu et qui selon eux aurait tenté de pénétrer dans le bureau de Larry Knight la veille au soir. Face à l'intervention de la sécurité, il aurait pris la fuite. Trinity se tait. Peu de temps après, elle apprend par sa chef qu'elle est invitée à participer en tant que gameuse au nouveau bêta test...

Zodiac de son côté connaît quelques difficultés. C'est un bio-informaticien qui a un contrat dit à retrait mémoriel. C'est à dire qu'on lui retire à la fin de son contrat, un bout de sa mémoire correspondant aux années passées à travailler pour la Corp. Ainsi cette dernière se protège d'éventuelles fuites. Zodiac se fait retirer sa mémoire. Sans doute le trouve-t-on suspect dans ses agissements autour du « Great Trip Protocol 2 ». On met donc fin à son contrat et il ne se souvient de rien. Cependant ayant senti les difficultés poindre, Zodiac a réussi à préserver des informations en s'envoyant une enveloppe avec différents éléments dont une invitation à participer au bêta test qu'il a réussi à contrefaire (cf. personnage Zodiac).

Lorsque le second bêta test débute sont invités pour participer au Virtual Trip Good Vibrations :

- Pharaon (la MécaCortex veut la revoir après la première session)
- Le Prophète (la MécaCortex veut la revoir après la première session)
- Gotika (en tant que gameuse expérimentée au même titre que sa soeur)
- Trinity (grâce à sa chef)
- Zodiac (qui s'est créé une fausse invitation)
- Éon (que Jack Flash Corp a volontairement infiltré)
- Miss Diamond (qui a piraté les metaserveurs de Jack Flash pour mettre son nom sur la liste)
- Viper (grâce au piratage de Miss Diamond)

Ils sont reçus par Mr Purple (l'organisateur du huis clos), Raven et Melchior qui font parti du staff.

UNE HISTOIRE BUGUÉE

L'histoire évoquée dans le chapitre précédent peut paraître cohérente décrite ainsi. Mais lors de la description des personnages vous vous rendrez compte que cela n'est pas le cas. Des noms de personnes apparaissent mais elles ne sont pas la même personne d'un personnage à l'autre, la même histoire peut être arrivée à plusieurs personnages à la fois etc. Ces incohérences ne sont présentes que pour signifier aux gamers qu'ils ne sont pas de la réalité mais bien en train de jouer dans un Virtual Trip pas encore tout à fait au point. A eux de découvrir que ce qu'ils croyaient vrai et tangible lors du début du huis clos doit être remis en cause durant le déroulement du GN. A la différence d'un huis clos plus classique où la lecture des backgrounds des personnages doit révéler une histoire où tout s'enchaîne logiquement, il n'en est pas de même dans Good Vibrations. Il y a de nombreux points qui diffèrent entre les personnages et l'histoire prise dans son ensemble n'est pas logique. Il y a des points de confusion. J'admets que cela puisse être déroutant par rapport à nombre de huis clos Mais c'est volontaire. Un bug est un bug. Et ce n'est donc pas cohérent. Tout cela est fait pour engendrer du jeu. Cela suppose que vos joueurs vous font confiance et ne pensent pas que ces incohérences sont des lacunes de votre scénario. Elles sont donc les bugs du Virtual Trip (après tout cela n'est qu'un bêta test et rien n'est parfait non ?). Les gamers mélangent leurs propres noms et se confondent avec leurs avatars... etc. En tant qu'organisateur, il ne faut pas non plus penser qu'il faut garder le secret que les personnages sont dans un Virtual Trip durant toute la partie jusqu'à la révélation finale. Non cela n'a aucune importance que les joueurs comprennent rapidement qu'il y a de sacrés problèmes dans leur propre histoire et qu'ils sont sans doute déjà dans un monde virtuel. Le problème se déplace rapidement ailleurs : comment en sortir ?

Les noms et les problèmes de personnalité

C'est le principal bug. Les avatars et les gamers se confondent. Les noms réels des gamers (exemple : Luciano Montella) apparaissent au milieu des noms des avatars (exemple : Éon). D'un personnage à l'autre, rien n'est cohérent.

1- un personnage peut être décrit dans un background avec un nom différent que dans un autre background. Ex : Pour Trinity, Melvin s'appelle Zodiac.

2 - des personnages apparaissent dans les backgrounds de certains personnages mais pas dans ceux d'autres

Des histoires qui se ressemblent.

Certaines histoires de personnages décrites dans les backgrounds se ressemblent mais

possèdent aussi des différences propres à troubler les joueurs. Par exemple, l'histoire du frère de Miss Diamond et de sa mort lors d'un piratage est à peu de choses près la même histoire que le basculement de la vie Éon.

Le détonateur

Viper s'attend à trouver un détonateur dans le Centre et qu'Eon lui indique l'endroit où il se trouve. Éon lui pense qu'il doit indiquer à Viper l'emplacement d'un pistolet. Au début du jeu, il n'y a ni détonateur, ni pistolet sous la table du bureau : juste une enveloppe avec un dessin de fée violette.

La phrase de reconnaissance

La question qui permet à Éon et à Viper de se reconnaître (“Qu’attendez-vous de ce Virtual Trip ?”) est présente sur les questionnaires de Raven.

Les ExitPass

Les ExitPass fournis par Mr Purple contrairement à ce qu'il prétend n'ont pas été générés aléatoirement par le CentralPod. Ils ont chacun un sens pour le gamer qui le découvre.

Nom de son gamer	ExitPass	Référence
Viper	Compte à rebours	Fait référence à la bombe que Viper a dans le corps
Trinity	6651732	C'est le numéro que l'agent lui pour le contacter au cas où elle reverrait Zodiac
Gotika	Mélusia	C'est le nom de gameuse de sa soeur
Éon	Antenna Research	Le nom de son employeur qui est sensé être secret
Miss Diamond	Bomber	Son nom de pirate
Le Prophète	Enfer	Fait référence à son premier ExitPass lors de la première session
Zodiac	WHS-R1-134	Le numéro de séquence que Zodiac a gardé dans la tête suite à son retrait mémoriel et qui est le numéro d'une consigne
Pharaon	No life	Fait référence à ses absences
Raven	Juliette	Fait référence au coup de foudre qu'elle a eu pour Melchior
Melchior	Roméo	Fait référence au coup de foudre qu'il a eu pour Raven

Liste des bugs par personnage

Il faut impérativement avoir lu tous les personnages pour comprendre cette liste. J'y décris les incohérences. Il est possible que j'en oublie quelques unes. Ce n'est pas grave. L'important est de comprendre le mécanisme des bugs.

Melvin Sheen :

- confond Nancy la secrétaire et Trinity (cf. Aide de jeu « Trombinoscopes »)
- le numéro WHS-R1-134 est celui sous lequel il est référencé par l'HyperNetPolice (cf. Aide de jeu « Avis de recherche »)
- Zodiac est le nom du gamer invité sur le carton
- sort d'un contrat à retrait mémoriel

Trinity :

- confond Melvin et Zodiac (cf. Aide de jeu « Trombinoscopes »)
- confond Douglas l'agent qui l'interroge et la suit avec Melchior l'agent de sécurité de la MécaCortex (cf. Aide de jeu « Trombinoscopes »)
- confond Rachel et Gotika. Elle pense avoir rencontré Rachel et sa tante

Gotika :

- pense qu'elle a une sœur Mélusia et que c'est sa seule famille
- confond Nancy la femme qui est venue avec ses pilules essayer de sauver sa sœur et Trinity

Viper :

- confond Eon et Luciano Montella (cf. Aide de jeu « Trombinoscopes »)
- confond lui même et Gavin Pearce
- pense que les White Angels sont une secte dont il est membre
- croit trouver un détonateur sur le lieu du bêta test
- pense que la fée violette est un tatouage

Éon :

- sa jeunesse est la même histoire que celle du frère de Miss Diamond
- Trinity est le nom du pirate avec laquelle, il a passé un deal
- pense que les White Angels sont une secte
- pense qu'un pistolet est caché sur le lieu du bêta test

Miss Diamond :

- l'histoire de son frère Douglas est celle de la jeunesse d'Eon
- chaque personnage présent lors du bêta test a le même nom qu'un des nombreux pseudonymes qu'elle utilise pour commettre ses piratages

- pense avoir piraté la liste des invités au bêta test

Le Prophète :

- confond Gotika avec Mélusia
- confond Viper et Gavin Pearce (cf. Aide de jeu « Trombinoscopes »)
- pense que les White Angels sont la communauté qu'il a créée dans l'EntreMonde
- pense que la fée violette est la clef de l'EntreMonde
- ne réalise pas que lors du premier bêta test, il y a eu deux downtrips
- s'est fait retirer son nom de sa mémoire

Pharaon :

- pense avoir une tante Alicia
- pense que les White Angels sont une association caritative qui recueille des pauvres
- croit que la fée violette est la signature de Larry Knight
- pense qu'une Trinity a pris contact avec elle

Melchior :

- confond Zodiac et Mr Sheen (cf. Aide de jeu « Trombinoscopes »)
- pense que les White Angels sont une association caritative qui recueille des pauvres
- pense que Douglas est son collègue

Raven :

- confond Zodiac et Mr Sheen (cf. Aide de jeu « Trombinoscopes »)
- confond Gotika et Rachel Paulemus (cf. Aide de jeu « Trombinoscopes »)
- confond Viper et Gavin Pearce (cf. Aide de jeu « Trombinoscopes »)
- confond Le Prophète et Seymour Davis (cf. Aide de jeu « Trombinoscopes »)
- confond Pharaon et Alicia Vickery (cf. Aide de jeu « Trombinoscopes »)
- pense que Melchior s'appelle Douglas
- a un contrat à retrait mémoriel

UNE HISTOIRE MOUVEMENTÉE

Ce chapitre va décrire les ressorts, la chronologie et l'événementiel de la soirée. En lisant une première fois, il est évident que vous ne comprendrez pas forcément tous les tenants et les aboutissants du huis clos. Il faudra aller chercher les informations dans les sections suivantes et notamment dans le chapitre sur l'organisation.

Les ressorts de la soirée

Le principal ressort de la soirée se résume par la question suivante : les gamers sont-ils dans un Virtual Trip en train de jouer ou dans la réalité. Et s'ils sont en train de jouer comment faire pour sortir du Virtual Trip ?

Comme vous l'avez compris, oui les joueurs sont dans un Virtual Trip et il est très probable qu'ils s'en rendent compte très rapidement. Notamment en utilisant les pilules créées par Trinity. Mais comment en sortir ? Une seule solution : gagner la partie comme dans tous les Virtual Trip de Larry Knight !

Le personnage central de Larry Knight

Le huis clos tourne autour de la légende de Larry Knight, auteur mystérieux du Virtual Trip « Good Vibrations » auxquels les gamers sont conviés. Avant le début de l'uptrip, Mr Purple (l'organisateur) annoncera que le vainqueur pourra s'entretenir quelques minutes avec Larry Knight l'homme dont personne ne connaît le visage.

Deux personnes se sont infiltrés pour tenter de le tuer (Éon & Viper) cette nouvelle devrait les réjouir. Le personnage de Melvin Sheen/Zodiac est construit de telle sorte que malgré son retrait mémoriel, il se doute qu'il est Larry Knight l'auteur à succès de Virtual Trip.

La fin du bêta test

Le huis clos a été construit afin d'arriver à une scène finale où Larry Knight se fait abattre par Viper le terroriste (si vous avez vu eXistenZ vous comprendrez pourquoi...). Ce n'est en rien une obligation et si cette scène ne se déclenche pas, la fin du huis clos sera plus douce. Finir le huis clos, c'est sortir du bêta test de la MécaCortex, c'est à dire revenir dans la réalité où dix gamers (les personnages) sont en train de jouer. Il y a deux façons de revenir dans cette réalité : soit le Virtual Trip a un gamer qui remplit les conditions de victoire et alors il est le vainqueur et tout le monde sort du jeu, soit parce que la durée du Virtual Trip testé et définie par les organisateurs est dépassée.

Comment peut-on finir le bêta test de la MécaCortex dans lesquels nos dix gamers sont engagés ?

- soit en tuant le fameux Larry Knight (Éon ou Viper), c'est à dire tuer le joueur incarnant Melvin Sheen.
- soit d'empêcher cette issue (les autres gamers). Par exemple si Viper essaie de tuer Melvin et que quelqu'un l'empêche de faire par un moyen ou un autre, il « gagne » le Virtual Trip. Cela peut-être Melvin lui même qui y arrive.

Si personne n'arrive à cette conclusion alors il n'y aura pas de gagnants et le bêta test s'arrêtera de lui même à une heure définie. La MécaCortex mettant fin à la session sans qu'il y ait de vainqueur.

Quoiqu'il en soit, les gamers seront « downtripés » et reviendront dans la réalité. Le huis clos prendra fin ainsi.

La fausse sortie du Virtual Trip

Cependant n'oublions que nos dix gamers sont en train de jouer sans en avoir conscience et que leurs avatars vivent une histoire proche de leur propre réalité. Dès lors pour rajouter une difficulté, j'ai décidé de leur faire vivre un faux retour à la réalité. Les avatars vivant une histoire de Virtual Trip, il m'est apparu intéressant de faire vivre un « downtrip » qui n'en est pas un. C'est dans l'histoire fantasmée par les gamers qu'ils sortent du jeu et pensent être revenus dans la réalité. Mais ce n'est pas le cas. Ils seront toujours dans le Virtual Trip « Good Vibrations ».

L'effet recherché étant que les joueurs du huis clos se posent la question suivante : suis-je vraiment sorti du jeu ?

Le compte à rebours

Depuis longtemps, je rêvais d'utiliser un compte à rebours dans un huis clos afin de mettre une pression objective sur mes joueurs. L'idée était de faire apparaître dans le jeu un compte à rebours sans trop que les joueurs ne sachent à quoi cela correspondrait. Pour cela, j'ai inventé l'histoire du processus de sécurité du CentralPod et du Centre. Elle se résume ainsi : le CentralPod est relié au Centre dans lequel les avatars vivent leur game. S'il est altéré, il déclenche un processus d'autodestruction avec un compte à rebours. Comme le CentralPod a été piraté par Bomber, lors de sa prochaine utilisation (par Mr Purple), tout le processus se met en branle. Tout est fait pour faire croire que le Centre va exploser (apparition sur le CentralPod de têtes de mort, document de sécurité que Melchior reçoit au début du jeu). La fin du compte à rebours risque d'être stressante. Mais au final, il n'y a pas d'explosion du Centre. Il déclenche juste la fausse sortie du Virtual Trip...

Une soirée en trois parties

Le huis clos se décompose donc en trois parties distinctes :

1- L'accueil des gamers et la tentative de lancement du Virtual Trip par Mr Purple

C'est le début du huis clos où les personnages sont accueillis un par un par Mr Purple.

Les gamers passent des entretiens avec Raven la psychologue. Puis lorsqu'ils sont prêts, ils sont mis en cercle et Mr Purple leur explique le principe du Virtual Trip. Ensuite Mr Purple pianote sur le CentralPod et prend une terrible décharge électrique. Il s'évanouit. Sur le CentralPod, le compte à rebours se lance...

2- Le compte à rebours

Il dure trois heures. Le Centre est bloqué et les gamers ne peuvent plus sortir du Centre. Ils doivent trouver une solution pour en sortir car à priori à la fin du compte à rebours, tout doit exploser ! Ils peuvent tenter de saisir des mots de passe dans le CentralPod mais gare aux décharges !

A la fin du compte à rebours, la fausse sortie du Virtual Trip se déclenche.

L'organisateur déclenche un « arrêt du temps ». Son but est de repositionner les gamers en cercle comme au début lorsque Mr Purple a voulu lancer Good Vibrations. Et aussi de mettre Melchior et Raven à leur place initiale mais pas dans le cercle des gamers. A la « reprise du temps », les joueurs doivent croire qu'ils sont enfin revenus à la réalité. Mr Purple abonde dans ce sens en les félicitant pour la partie. Il désigne ensuite le personnage Zodiac comme étant Larry Knight.

3- Le vrai retour à la réalité

La dernière partie dure une demi-heure. Mr Purple demandera à Raven de faire passer les débriefings. Si pendant cette demi-heure quelqu'un tente de tuer Larry Knight/Melvin/Zodiac, l'organisateur fera un nouvel « arrêt du temps » et le processus de sortie de Virtual Trip se déclenchera. Il replacera les joueurs en cercle en y ajoutant Melchior et Raven.

Si personne ne tente de le tuer, la sortie du Virtual Trip se fait automatiquement (l'organisateur déclenche arbitrairement un « arrêt du temps »).

Quoiqu'il en soit la sortie du Virtual Trip marquera le retour dans la réalité et la fin du huis clos.

La chronologie

Cette chronologie vous permet de fixer le cadre. Le timing est donné à titre indicatif. Tous les détails ne sont pas expliqués et le seront dans le chapitre « Organisation ».

Le début de jeu (heure H)

Melchior ou Raven arrive sur le site du jeu, le centre la MécaCortex.

Mr Purple les briefe sur leur rôle durant la soirée. Il donne à chacun un dossier. Celui de Raven contient les questionnaires de briefing et de débriefing qu'elle devra faire passer aux gamers. Celui de Melchior, le dossier lui parlant de sa mission de protection et de la sécurité du centre.

L'arrivée des gamers (entre H+10 minutes & H+30 minutes)

Mr Purple et l'équipe de la MécaCortex accueillent les gamers qui arrivent séquentiellement.

Melchior vérifie les cartons d'invitation et éventuellement fouille les arrivants.

Raven fait passer les entretiens dit de briefing à chaque gamer selon leur ordre d'arrivée.

Mr Purple passe de gamers en gamers leur proposant des boissons, à manger et vérifiant que tout se passe bien.

La fin de la phase briefing (H+1 heure 30)

Raven fait passer le dernier gamer en entretien. Mr Purple annonce que le Virtual Trip commence bientôt et conseille à tout le monde de bien se restaurer, etc.

La présentation de Virtual Trip (H + 1 heure 45)

Mr Purple présente le Virtual Trip du soir aux gamers qui sont tous assis en cercle.

Il demande à Raven de faire les injections de capsules biochimiques dans le bioport des gamers. Ensuite il donne les ExitPass en expliquant qu'ils ont été prédéfinis automatiquement par le Corpus du jeu.

Il explique qu'il y a un cadeau exceptionnel pour le vainqueur du Virtual Trip : Larry Knight son mystérieux et légendaire auteur viendra le féliciter et le gagnant pourra s'entretenir avec lui quelques minutes.

Le lancement du Virtual Trip (H+2 heures)

Mr Purple demande à tous les gamers de se concentrer et pianote son mot de passe sur le CentralPod pour lancer le Virtual Trip

La décharge (H+2 heures et 1 minute)

Mr Purple reçoit une décharge du CentralPod et s'évanouit.

Le compte à rebours se lance sur le CentralPod... Les gamers ont-ils commencé le Virtual Trip ?

La fin du compte à rebours (H + 5 heures environ)

Le décompte se termine et le Corpus est détruit. Une musique se déclenche.

ARRET DU TEMPS déclenché par l'organisateur.

La fausse sortie du Virtual Trip (H + 5 heures et quelques minutes environ)

Les huit gamers se réveillent comme s'ils venaient de sortir d'un Virtual Trip. Le problème est que Melchior et Raven ont l'impression d'avoir joué alors que Mr Purple assure le contraire.

Mr Purple présente Larry Knight en désignant Zodiac/Melvin.

La vraie sortie du Virtual Trip (H + 5 heures et trente minutes)

Elle se déclenche par un arrêt du temps similaire au précédent.

Cet arrêt du temps est lancé si on tente ou réussit à tuer Larry Knight/Zodiac/Melvin.

Si personne ne le fait, c'est au bout d'une demi-heure après le précédent arrêt du temps.

La fin du jeu (H + 5 heures et trente cinq minutes)

Les dix gamers se retrouvent dans la réalité avec leur fiche d'inscription et une petite lettre de la MécaCortex.

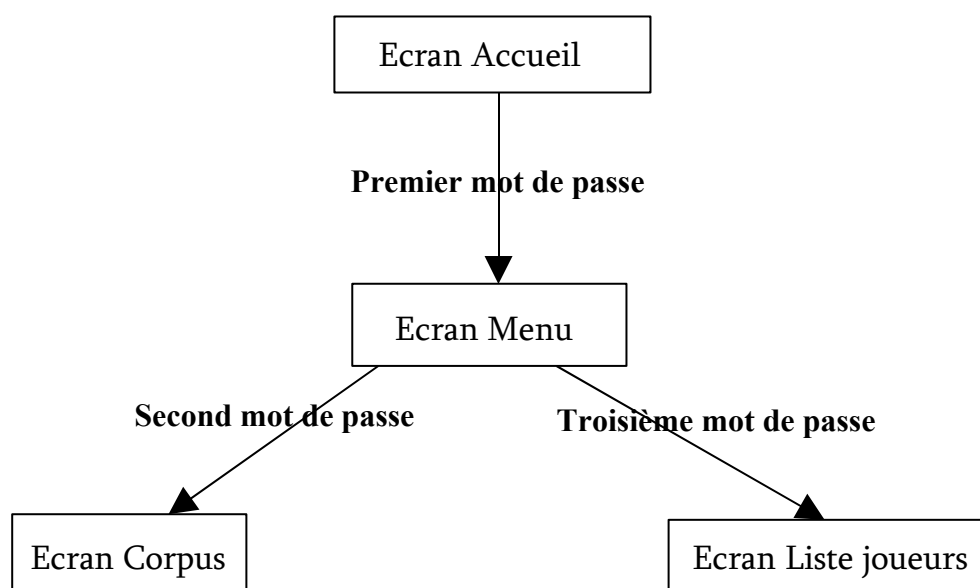
LE CENTRALPOD

Le CentralPod sera un élément central de la deuxième partie du huis clos. C'est lui qui a été piraté et qui a lancé un compte à rebours angoissant. Techniquement ce n'est qu'un ordinateur portable où tourne un petit programme informatique créé par mes soins. Je l'ai développé en Visual Basic et est donc créé un fichier exécutable (GV.exe) qui tourne sous Windows XP. Evidemment cela n'est pas très « portable » et cela ne marchera pas sur toutes les plateformes (et notamment celles du monde libre !). Pour tout dire quand j'ai fait ce programme, j'ai pris ce que j'avais sous la main et je n'ai pas du tout voulu me prendre la tête et faire quelque chose de compliqué. Je serai ravi qu'un futur organisateur qui lit ses lignes ait la compétence, le temps et l'envie de me faire quelque chose de mieux et de plus portable. Si tel était le cas, je n'hésiterai pas à mettre son travail en ligne. Tout cela pour dire que ce chapitre a pour but de décrire ce programme informatique et sa logique.

De sa finalité

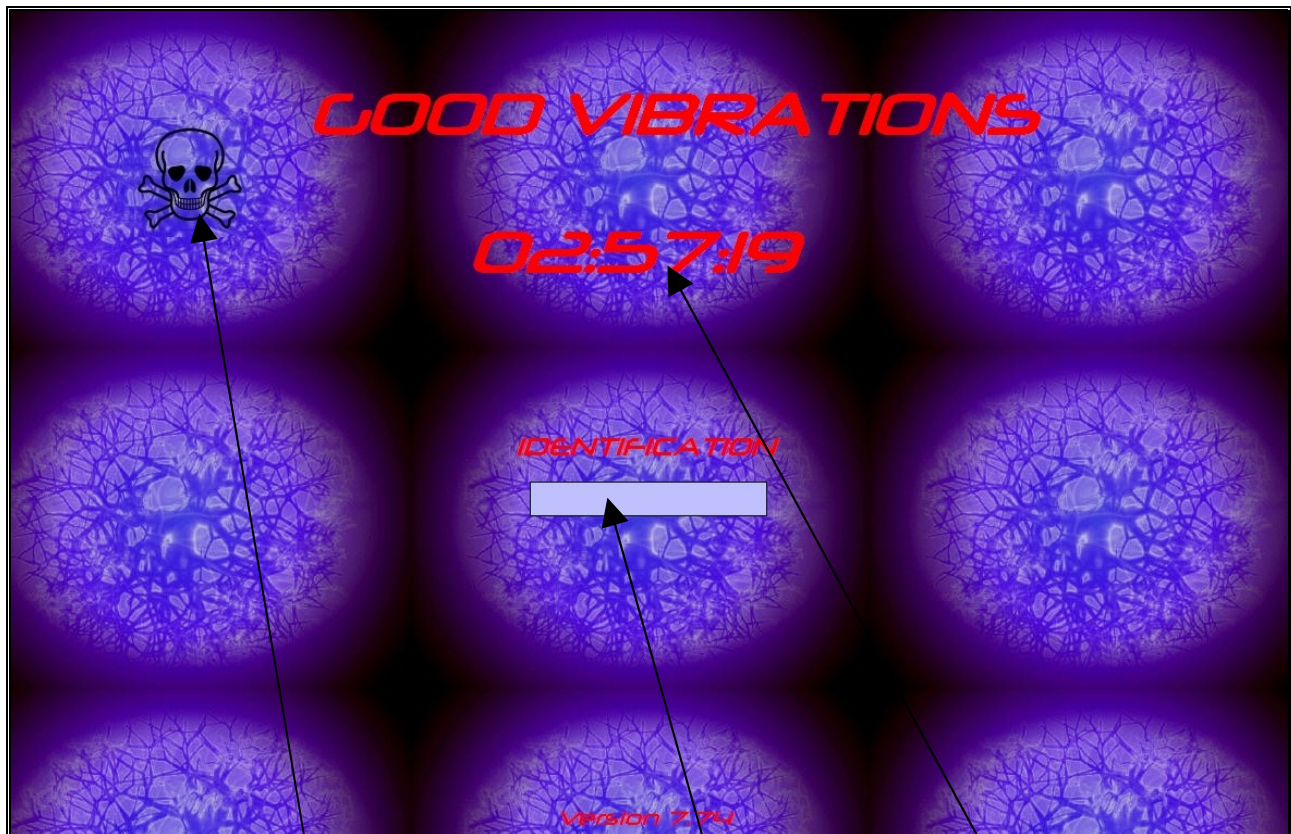
Le programme qui tourne a pour but de mettre la pression sur les gamers durant le huis clos. Quelques écrans se succèdent, mais pour passer de l'un à l'autre il faut être capable de saisir un mot de passe. Là où cela se corse, c'est que dès qu'un mot de passe n'est pas bon, une décharge électrique est lancée et sonne très brutalement la personne qui était en train de le saisir.

Voici son enchaînement logique.



L'écran d'Accueil

C'est l'écran que les gamers vont découvrir sur le CentralPod juste après la décharge électrique que prend Mr Purple en tentant de lancer Good Vibrations et que le compte à rebours se lance. Des têtes de mort apparaissent progressivement plus le temps avance. L'écran possède d'une zone de texte dans lequel il faut tenter de taper le premier mot de passe si l'on veut accéder à l'écran Menu.
























Tête de mort

Zone de saisie
du premier mot de passe

Compte à
rebours

Le compte à rebours

Le compte à rebours lancé est sensé aboutir à la destruction du Centre, si on ne trouve pas le moyen de l'arrêter (rassurez-vous les joueurs se creuseront la tête mais il n'y aucun moyen d'y mettre fin). Des têtes de mort apparaissent progressivement. La première au bout de 100 secondes. Puis approximativement toutes les 30 minutes. Elles sont aux nombres de six et correspondent au niveau de sécurité du Centre de la MécaCortex (cf. Aide de jeu : « Sécurité Centre »). Elles symbolisent les niveaux de sécurité du Centre. Du niveau initial jusqu'au sixième niveau de sécurité lorsque le Centre est proche de la destruction. Les niveaux de sécurité sont résumés dans le tableau ci-dessous qui sera en possession de Melchior au début du huis clos après que Mr Purple lui ait remis.

NIVEAU SECURITE	ACTION
<i>ETAT INITIAL</i>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Issues du Centre ouvertes ■ Communications extérieures ■ Décharges préventives actionnées (niveau Alerte)
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fermeture des issues du Centre ■ Alerte équipe de sécurité ■ Auto fermeture du Corpus
 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Intervention de l'équipe de sécurité ■ Augmentation de l'intensité des décharges préventives (niveau KO)
  	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blocage des communications extérieures ■ Augmentation de l'intensité des décharges préventives (niveau Paralysie)
   	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lancement des procédures de destruction du Corpus ■ Augmentation de l'intensité des décharges préventives (niveau Coma)
    	<ul style="list-style-type: none"> ■ Chargement des micro-bombes d'autodestruction ■ Augmentation de l'intensité des décharges préventives (niveau Mort)
     	<ul style="list-style-type: none"> ■ Destruction du Corpus ■ Autodestruction du Centre

Cependant comme le Virtual Trip est bugué tout ne se passe pas exactement comme décrit dans le tableau. Il n'y aura pas d'équipe de sécurité qui interviendra. Tout l'intérêt étant de le faire croire aux joueurs...

L'écran Menu

Il ressemble grandement à l'écran d'Accueil sauf que si les gamers arrivent à passer le premier mot de passe, un menu apparaît à l'écran. Il y a trois boutons :

- Accès au Corpus
- Liste des joueurs
- Système central sécurité (ce bouton est grisé et non accessible)



Lorsque l'un des deux boutons accessibles est cliqué, un petit écran apparaît demandant un nouveau mot de passe.



Que cela soit pour le bouton « Accès au Corpus » ou le bouton « Listes joueurs », il faudra un mot de passe et il sera différent (le second et troisième mot de passe)

L'écran « Accès au Corpus »

L'écran n'apparaît que quelques secondes avant de disparaître et de laisser place à l'écran de Menu. C'est simplement une page avec des fées violettes. Gageons que les gamers auront des multiples interprétations sur sa présence.

Au niveau scénaristique, l'écran est là pour signifier aux gamers qu'ils sont dans un Virtual Trip et non dans la réalité car il y a la signature de l'auteur (la fée violette). Et que ce Virtual Trip est un jeu de Larry Knight personnage central du game qui peut détenir la clef du mystère...



(Quel talent cette Miss Mopi !)

L'écran « Listes des joueurs »

Tout comme l'écran « Accès au Corpus », l'écran n'apparaît que quelques secondes. Il comporte la liste des joueurs barrée d'une phrase énigmatique. C'est la signature de Bomber la pirate « Si vos enfants sont heureux, c'est qu'ils sont irréels ».

Cet écran apporte deux informations :

- la liste des joueurs et donc l'information que Raven et Melchior sont bien dans le Virtual Trip en train de gamer.
- que la liste a été piratée et que par extension des personnes présentes ne sont pas ici par hasard

Elle met aussi sur la piste de la présence de Bomber parmi les gamers...



Des décharges électriques

Chaque fois qu'un gamer tentera sa chance avec un mot de passe et qu'il échouera, il verra apparaître pendant une poignée de secondes un écran lui signifiant sa mésaventure. Une musique peu agréable résonnera. Le gamer devra s'écrouler et être sonné pendant quelques minutes. S'il ne le fait pas charge à l'organisateur de le prévenir.



Dans le document de sécurité remis par Purple à Melchior au début du jeu, il est précisé que plus il y a de tête de mort, plus la décharge est violente selon le niveau (Alerte, KO, Paralysie, Coma, Mort).

Des mots de passe

Pour accéder aux différents écrans, il faut donc trouver des mots de passe.



Pour passer le premier mot de passe, seuls les deux personnages ayant la compétence piratage peuvent réussir à le cracker (cf. Personnages Eon / Miss Diamond). Pour simuler cette compétence, cela est simple les deux personnages peuvent utiliser un mot clef + un chiffre.

Pour Eon, le mot clef est EON et un chiffre de 0 à 9.

Pour Miss Diamond le mot clef est MISSD et un chiffre de 1 à 3.

On constate qu'Eon possède 10% de chances de trouver le mot de passe alors que Miss Diamond a 33% de chances. Cette dernière étant un pirate, elle est naturellement plus douée pour y arriver.

Les premiers de mot passe permettant d'accéder à l'écran de menu sont **EON7** et **MISSD3**.

Pour accéder à l'écran de Corpus, les pirates peuvent de nouveau tenter leur chance avec leur compétence. Mais il y a aussi un mot de passe qui fonctionne, celui qui est inscrit sur la carte de Larry Knight que possède Melvin en début de huis clos (cf. Aides de jeu : « Carte Larry Knight »). C'est volontaire afin de laisser croire à Melvin qu'il est Larry Knight.

Les mots de passe sont **EON3**, **MISSD2** et **LK774**.

Pour accéder à l'écran de la liste des joueurs, les pirates peuvent toujours tenter leur chance avec leur compétence. D'autres mots de passe fonctionnent : ce sont les ExitPass

distribués par Mr Purple.

Les mots de passe sont [EON1](#), [MISSD2](#), [COMPTE A REBOURS](#), [6651732](#), [MELUSIA](#), [ANTENNA RESEARCH](#), [BOMBER](#), [ENFER](#), [WHS-R1-134](#), [NO LIFE](#), [ROMEO](#), [JULIETTE](#)

En résumé.

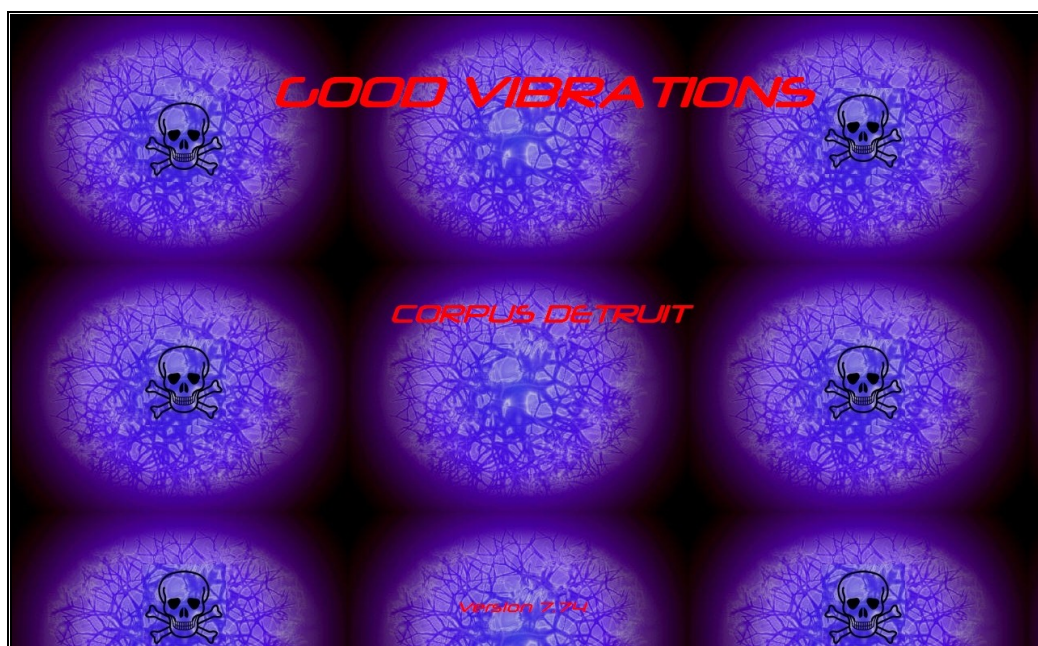
Accès à l'écran Menu	EON7 , MISSD3
Accès à l'écran Corpus	EON3 , MISSD2 , LK774
Accès à l'écran Liste	EON1 , MISSD2 , COMPTE A REBOURS , 6651732 , MELUSIA , ANTENNA RESEARCH , BOMBER , ENFER , WHS-R1-134 , NO LIFE , ROMEO , JULIETTE

Il est parfaitement probable que les joueurs ne passent jamais le premier mot de passe. Notamment parce qu'Éon peut ne pas avoir de chance et que Miss Diamond a peur qu'on découvre qu'elle est Bomber. Cela n'est en rien bloquant pour le huis clos.

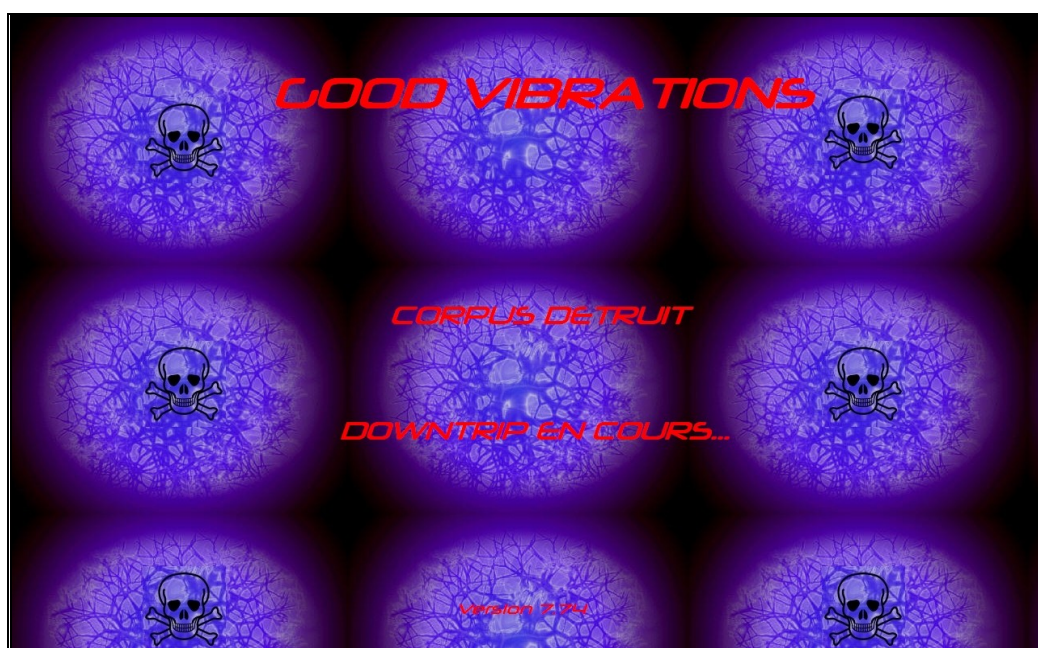
De la fin du compte à rebours

Au bout de trois heures et six têtes de mort, le compte à rebours prend fin. Dans les dernières minutes les champs pour saisir des mots de passe sont bloqués. J'ai volontairement laissé passer quelques dizaines de secondes sans qu'il ne se passe rien afin que les joueurs restent dans l'expectative.

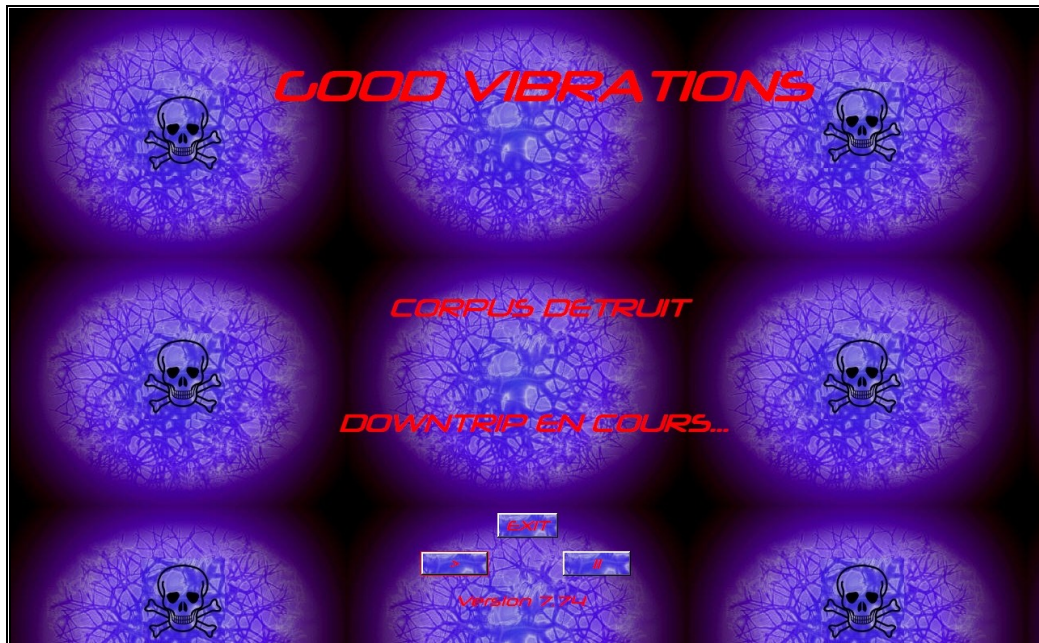
L'écran suivant apparaît avec un son de sirène (alerte.wav)



Lorsque la sirène s'arrête un nouveau message apparaît annonçant la destruction du Corpus.



Puis une musique se fait entendre (arrettemps.wav). C'est à ce moment précis que l'organisateur doit lancer l'arrêt du temps de la « fausse sortie du Virtual Trip ».



Les trois boutons qui apparaissent au bas de l'écran ont pour fonction :

- quitter l'application (Exit)
- mettre en pause la musique (II)
- relancer la musique en pause (>)

De l'installation technique

Rien de bien compliqué si vous êtes sur une plateforme Windows XP, cela devrait marcher comme suit (enfin j'espère)

Copier dans le même répertoire les fichiers :

- GoodVibrations.exe
- Alerte.wav
- Arrettemps.wav
- Echech.wav

Puis lancer l'application via GoodVibrations.exe.

MR PURPLE

Mr Purple est le rôle tenu par l'organisateur durant le huis clos. De son prénom Edwin, Purple n'est qu'un programme du Virtual Trip et donc n'est pas un avatar d'un gamer. Personne ne joue Mr Purple. Il n'existe donc pas et on peut le considérer comme un programme informatique ou comme un élément de la virtualité. Cependant les Virtual Trips sont arrivés à un tel degré de perfection et d'intelligence artificielle qu'il est bien difficile d'en apporter la preuve...

Ce rôle est important pour l'ambiance du huis clos et il n'est surtout pas à négliger.

Le caractère de Mr Purple

Il y aura deux grandes phases dans l'interprétation du personnage. Une avant la décharge qu'il reçoit et une post-décharge.

Pendant tout le début du huis clos et jusqu'à ce qu'il reçoive la décharge du CentralPod, Mr Purple sera le monsieur Loyal de la soirée. Il accueillera les joueurs avec le sourire, leur proposera à boire, répondra à toutes leurs questions, tentera toujours de les rassurer. Il forcera largement son enthousiasme et essaiera de mettre tout le monde à l'aise. Il minimisera n'importe quel incident qui pourrait se passer. Sa seule volonté est que les gamers qui viennent faire le bêta test soient les plus relax et les moins stressés possibles. Car il considère que si la première session a échoué c'est parce que les gamers étaient trop tendus. Il passera des consignes strictes auprès de Melchior et Raven. Il évoquera de nombreuses surprises à vivre pour les gamers durant cette soirée.

Avec l'agent de sécurité, il sera paternaliste et lui demandera régulièrement de sourire et de ne pas effrayer les gamers avec une mine trop patibulaire.

Avec la psychologue, il sera plus avenant et plus gentleman. Il lui demandera d'essayer de déceler quels seraient les gamers qui seraient trop stressés ou qui manquerait d'enthousiasme. Il ne connaît pas son vrai nom et donc l'appellera tout le temps uniquement « Mademoiselle ».

Si l'un des deux lui désigne un gamer comme ayant déjà participé à la première session (Viper, Pharaon, Zodiac, Gotika) il feindra de le reconnaître mais donnera l'air de s'en moquer. Il restera vague et élué.

Pendant le lancement du Virtual Trip, il aura toujours cette même attitude. Si des gamers sont réticents ou refusent de participer à la session de bêta test, il sera très conciliant en expliquant que personne n'est obligé de jouer. Il proposera au(x) gamer(s) récalcitrants de se mettre de côté et d'assister au Virtual Trip avec lui et les autres membres de la MécaCortex. Il demandera juste que les gamers ne quittent pas le Centre

avant la fin du Virtual Trip pour des raisons de confidentialité.

Dès qu'il reçoit la décharge, Mr Purple perd peu à peu contact avec le monde qui l'entoure (en fait le programme bogue). Dans un premier temps, il met quelques minutes à se remettre du choc. Puis progressivement, il devient distant, mou, dépité et répond aux questions sans enthousiasme. Il a des moments d'absences ou lui-même a des accès de « no life ». Il ne s'occupe plus des gamers et ne leur pose plus de questions. Il répond lui-même de façon mécanique.

Suite au faux retour dans la réalité (1^{er} arrêt du temps), il « redeviendra » le Mr Purple de la première phase : enthousiaste et aux petits soins pour les gamers.

Le lancement

C'est le moment où tous les gamers auront les yeux rivés sur Mr Purple. Il faut apporter un soin particulier à cette scène car elle est le pivot du huis clos, le moment où ce dernier bascule dans une partie plus irrationnelle pour les personnages.

Cette scène débute lors que tous les joueurs sont arrivés et que Raven a fait passer tous les entretiens dit de briefing. Mr Purple fera s'asseoir chacun des gamers sur une chaise.

Cette scène doit se dérouler comme suit :

- Mr Purple remercie les gamers de leur participation et parle d'un Virtual Trip révolutionnaire. Il précise que personne n'est obligé de participer au bêta test. Si quelqu'un ne veut pas gamer, il lui suffit de se mettre à l'écart. Il demande simplement que la personne écartée ne s'en aille pas et reste jusqu'au bout du bêta test (tout cela pour des raisons de confidentialité). Dans certaines sessions cette scène a été assez tendue car certains personnages demandaient des explications sur les possibles dangers du Virtual Trip.

Il expliquera ensuite que le concept révolutionnaire vient du fait que l'univers dans lequel les gamers vont évoluer durant le Virtual Trip n'est pas prédéfini par le Corpus du jeu mais que ce sont eux qui vont le façonner collectivement à travers leurs pensées, leurs fantasmes et leurs humeurs du moment. C'est à dire qu'au moment de l'uptrip personne ne sait ce que va être le jeu en lui même.

Rajouté à cela un degré de réalisme supérieur aux Virtual Trip de la génération précédente, Good Vibrations est un game sans précédent et ses possibilités semblent infinies...

- Il annonce que c'est un jeu sans ombik. Chaque gamer au lieu d'utiliser l'habituel cordon des Virtual Trips de 3ème génération pour se connecter au CentralPod se verra injecter une microcapsule biochimique dans le bioport. Il demande à Raven de faire l'injection à chacun des gamers

Cela posera le problème du cas Viper qui ne possède pas de bioport. Mr Purple peut proposer de faire une injection intramusculaire dans le bras ou l'épaule pour se substituer l'injection dans le bioport. Afin de rassurer les gamers, il annoncera



qu'il participe au Virtual Trip et demandera à Raven de lui faire une injection. Si on l'interroge plus tard sur cette injection, il dira que ce n'était qu'un placebo pour rassurer les gamers.

- Mr Purple demandera à Raven de distribuer les ExitPass. Il les possédera au début sur lui. Il précisera que les ExitPass ont été générés aléatoirement par le Corpus de Good Vibrations
- Il révélera la GRANDE surprise (à ses yeux) : à la fin du Virtual Trip, le gagnant de la partie aura le droit de passer quelques minutes avec l'auteur du jeu : le célèbre et mystérieux Larry Knight. Il précisera que ce dernier viendra incognito dans le Centre et ne rencontrera que le gagnant du bêta test.
- Afin de permettre à chaque gamer d'être détendu, il leur demandera de fermer les yeux et il passera une musique relaxante : Good Vibrations le tube des années 60 des Beach Boys.
- Lorsque le morceau de musique sera terminé, il parlera doucement et rappellera la devise des jeux de Larry Knight
« Tous perdants sauf le gagnant ! »
- Puis il annoncera qu'il lance l'uptrip. Pour cela, il faudra lancer le programme informatique.
- Enfin il prendra une décharge spectaculaire (en tapant un mot de passe erroné)

Le faux retour dans la réalité

Lors de la reprise du temps après l'arrêt due à la fin du compte à rebours, Mr Purple redeviendra celui qu'il était dans la première partie : jovial et enthousiaste. Si on lui pose

des questions sur le déroulement du Virtual Trip, il déclara :

- que le game a duré moins d'une heure et que tout s'est déroulé tranquillement
- que le seul problème est qu'il n'y a pas eu de gagnants donc que MécaCortex change ses plans et que Larry Knight accepte d'apparaître devant tous
- que Larry Knight était en fait parmi eux
- il désignera Zodiac comme Larry Knight et il l'applaudira

Si on lui demande si Melchior et Raven ont joué le Virtual Trip, il dira que non. Qu'ils sont restés avec lui à regarder les gamers sur leur chaise en train de jouer...

Ce que sait Mr Purple

Il est très important de faire passer Mr Purple pour un simple pion de la MécaCortex qui n'a fait que subir les événements. Mr Purple ne sait pas grand-chose et n'est pour rien dans la tenue du bêta test. Il n'est là que pour faire l'animation de la soirée et pour lancer le Virtual Trip. Un rôle de gentil organisateur en quelque sorte. Edwin n'a que très peu de réponses et restera toujours évasif.

Il dira :

- qu'il n'a pas participé à la sélection des gamers. Il n'a donc pas envoyé des cartons d'invitation et ne sait pas qui est venu jouer
- qu'il ne connaît pas l'existence de ce Centre au milieu de la vieille ville
- qu'il n'y connaît rien en bio informatique et ni comment marche le CentralPod et le Centre. Il sait juste lancer un Virtual Trip
- que les ExitPass de Good Vibrations ont été générés automatiquement par le Corpus du Virtual Trip et qu'il n'est pour rien dans leur création et leur attribution
- que le mot de passe qu'il a entré dans le CentralPod est celui qu'on lui a donné. Il refusera de l'énoncer à voix haute
- si on lui demande qu'elle est son ExitPass, il répondra « Larry Knight » et qu'il n'a pas été généré aléatoirement mais choisi par les ingénieurs de la MécaCortex

En revanche il sait qu'Éon est venu pour traquer un hacker. Il ne l'annonce que s'il est vraiment acculé. Si Melchior lui fait part de soupçons, il se portera garant d'Éon sans pour autant expliquer la raison de sa présence ici.

Mr Purple vis-à-vis des interrogations des personnages durant le huis clos aura toujours la même conduite durant la première partie. Pour lui le Virtual Trip n'a pas commencé et il y a un problème avec le CentralPod. Il sera très ironique si on lui dit qu'il est un programme, Larry Knight, fée violette... Il sous entendra que la personne qui tient de telles assertions n'a sans doute plus toute sa tête...

Exemple de questions / réponses

- « Avons-nous commencé à jouer ? Sommes-nous dans le Virtual Trip ? » / « Bien sur que non ! Je n'ai pas réussi à lancer le programme et maintenant le CentralPod est coincé ! »
- « Est-ce vous qui avez fait la sélection des gamers ? » / « Non ce sont d'autres personnes de MécaCortex. Personnellement je ne savais pas qui était invité »
- « Etes-vous Larry Knight ? La fée violette ? » / « Ne dites pas de bêtises... »
- « Le Centre va-t-il exploser ? » / « Mais non l'équipe de sécurité va arriver... »
- « Quelle est la relation entre MécaCortex et Jack Flash Corp ? » / « MécaCortex est une filiale de Jack Flash Corp »
- « Mais vous ne pouvez pas joindre Larry Knight ? » / « Non, les communications ont été coupées »

Le look de Mr Purple

Il est important que Mr Purple soit habillé en violet. Cela permet aux joueurs de fantasmer sur son nom et d'arriver à la théorie qu'il porte la couleur de la fée violette donc qu'il est Larry Knight. Théorie qui si elle est évoquée devant lui, le fera rire et qu'il ne prendra évidemment pas au sérieux.

DE L'ORGANISATION

Ce chapitre décrit les conseils d'organisation.

Avant la partie

Good Vibrations n'est pas un jeu très compliqué à organiser et il demande très peu de logistique (le plus important étant l'ordinateur portable). Cependant la préparation du huis clos demande une certaine rigueur, cela étant du à la spécificité du début de jeu (les joueurs ne se voient pas avant et jouent dès qu'ils passent la porte du lieu où le huis clos est organisé) et au fait qu'il va y avoir de nombreuses confusions dues aux bugs. L'important est que les joueurs ne soient sûrs de rien avant le début du GN.

Du motus et bouche cousue

La première règle importante est d'imposer le silence à vos joueurs. Lorsque vous les invitez à participer à Good Vibrations précisez leur bien que leur participation est secrète et qu'ils doivent tenir leur langue et ne dire à personne qu'ils vont jouer ce huis clos. Mettre une aura de mystère est important pour mettre vos joueurs dans de bonnes dispositions. Elle permet de simuler des gamers venant pour un bêta test ultra secret. Ils ne doivent ne pas être sûrs de qui sera présent.

Des documents à envoyer quelques temps avant le jeu

Quelques documents sont à envoyer aux joueurs avant le huis clos. Le mieux est de les envoyer progressivement sur plusieurs jours afin qu'ils n'aient pas tout à digérer en un seul envoi.

- La description de l'univers (Univers.pdf) à tous

- Le bioport

Tous les joueurs doivent recevoir le document sur le bioport (Bioport.pdf) à l'exception de Viper à qui il faut envoyer un document un peu modifié (Bioport_Viper.pdf). Ce document est un peu moins détaillé que pour les autres gamers, ceci étant du au fait que Viper vivant dans une communauté n'est pas très au fait de la technologie

- Les Virtual Trips

Il y a deux documents décrivant ce type de game.

- un document de ce qu'une personne commune connaît en 2042 des Virtual Trips (VirtualTrip.pdf). Il faut l'envoyer aux joueurs interprétant Gotika, Eon, Miss

Diamond, Le Prophète, Pharaon, Melchior.

- un document pour des personnes qui connaissent très bien « techniquement » un Virtual Trip. Pour les professionnels (VirtualTripPro.pdf). Il faut l'envoyer à Melvin, Trinity et Raven

Attention pour les mêmes raisons évoquées ci-dessus, Viper ne reçoit *aucun* document lui expliquant les Virtual Trips.

- Les règles du jeu (Règles.pdf) à tous
- Le trombinoscope personnalisé avec le personnage
A noter : Miss Diamond n'a pas de trombinoscope et donc ne connaît personne de visu au début du huis clos
- Les publicités de Virtual Trip (AgonieDuPoete.jpg & RealImpact.jpg) à tous
Elles n'ont été créées que pour faire office de teaser et pour dépeindre l'ambiance de Good Vibrations.

Des trombinoscopes

Le rôle des trombinoscopes est capital dans Good Vibrations. Contrairement à des trombinoscopes classiques dont le but est de lister les joueurs présents et associer le nom de personnage adéquat afin que tout le monde s'y retrouve, ici ils servent à induire les joueurs en erreur et simuler le fait que le Virtual Trip est bugué. Deux personnages n'auront pas forcément pour un nom donné, la même tête dans leurs trombinoscopes. Leur avatar n'a pas les mêmes « souvenirs » qu'un autre.

Apportez soins à la création de vos trombinoscopes, ils sont une des clefs de la réussite de la confusion initiale des personnages. Pour apporter de la complexité, il est important d'ajouter des visages de gens dans le trombinoscope que les personnages du huis clos ne verront jamais durant la soirée. Afin que cela soit efficace, je ne saurais vous conseiller de mettre des visages de personnes connues de vos joueurs et qu'il soit crédible que ces personnes soient présents lors du huis clos.

Par exemple dans le trombinoscope de Melvin, il est intéressant de mettre des photos des personnes qui le poursuivent et que le joueur incarnant ce personnage croit crédible que ces deux personnes vont débarquer pendant le huis clos pour lui régler son compte (ce qui n'est pas le cas dans le scénario). Le but est que le joueur ne soit sûr de rien...

Il convient aussi de préciser aux joueurs que les trombinoscopes ne préfigurent en rien la future soirée mais ne sont qu'une vision du passé récent du personnage.

Ci-dessous l'énumération des photos à mettre dans le trombinoscope de chaque personnage et le nom à mettre sous la photo (nom / photo). Lorsqu'un visage est celui d'une personne non présente lors du huis clos, il est nommé inconnu(e) suivi d'un numéro. Il faut mettre toujours la même photo pour un(e) inconnu(e) ayant le même numéro.

Melvin

- Mr Maclaren / inconnu 1
- Nancy la secrétaire / personnage Trinity
- Un des gars à mes troussees / inconnu 2
- Un des gars à mes troussees / inconnu 3

Trinity

- Zodiac / personnage Melvin
- Nancy / inconnue 1
- Rachel / personnage Gotika
- Agent Douglas / personnage Melchior
- L'autre agent / inconnu 4

Gotika

- Ma sister Rachel / personnage Gotika (hé oui c'est sa sœur jumelle !)
- Nancy / personnage Trinity

Viper

- Melchior / inconnu 5

Eon

- Luciano Montella / inconnu 5
- Mr Purple / photo de l'organisateur

Miss Diamond

Ce personnage ne connaît aucun autre protagoniste de l'histoire donc il n'a pas de trombinoscope.

Le Prophète

- Mélusia / personnage Gotika
- Gavin / personnage Viper
- Gamer / inconnu 6
- Gameuse / inconnue 2
- Gameuse / personnage Pharaon
- Gamer / inconnu 7
- Gameuse / inconnue 3
- Patricia Fishburn / personnage Raven
- Mr Purple / photo de l'organisateur
- Présent au bêta test / personnage Zodiac
- Présent au bêta test / photo Melchior

Pharaon

- Gamer / personnage Viper
- Gamer / personnage Le Prophète
- Gamer / inconnu 6
- Gamer / inconnu 7
- Gameuse / personnage Gotika
- Gameuse / inconnue 2
- Gameuse / inconnue 3
- Mr Purple / photo de l'organisateur
- Patricia Fishburn / personnage Raven
- Présent au premier bêta test / personnage Melchior
- Présent au premier bêta test / personnage Zodiac

Melchior

- Celle qui s'est enfuie / personnage Pharaon
- Celui pris pour mort / personnage Viper
- Celle prise pour morte / personnage Gotika
- Gamer / inconnu 6
- Gamer / inconnu 7
- Gameuse / inconnue 2
- Gameuse / inconnue 3
- Mr Purple / photo de l'organisateur
- Mr Sheen / personnage Zodiac
- La beauté / personnage Raven

Raven

- Rachel Paulemus / personnage Gotika
- Gavin Pearce / personnage Viper
- Jo Kaspersky / inconnu 6
- Venus Thomas / inconnue 2
- Alicia Vickery / personnage Pharaon
- Bruce Clayton / inconnu 7
- Maria Blake / inconnue 3
- Seymour Davis / personnage Le Prophète
- Mr Purple / photo de l'organisateur
- Mr Sheen / personnage Zodiac
- Mr MacLaren / inconnu 1
- Le bel agent / photo Melchior

La logistique

Pour jouer Good Vibrations j'ai utilisé mon appartement de 48m². Il n'est donc pas utile d'avoir un château ou une maison sous la main !

J'ai utilisé quatre pièces :

- une pièce commune dans lequel il faut mettre 8 sièges en cercle / le CentralPod (Je n'avais pas huit sièges alors j'ai utilisé un banc...)



Et à l'opposé sur une petite table le CentralPod avec deux enceintes pour reprendre le son des décharges !



- Une pièce de type bureau dans laquelle Raven fera passer ses entretiens



- Un coin cuisine pour la nourriture

Pour la nourriture, j'ai organisé un petit buffet de style pique nique pour que mes joueurs ne meurent pas de faim mais surtout pas un repas en jeu qui n'aurait aucune raison d'être dans ce contexte.

- Un coin organisateur hors jeu (en l'occurrence ma salle de bains)

Pour la décoration, j'ai opté pour avoir un lieu le plus neutre et impersonnel possible. J'ai retiré les cadres aux murs, recouvert les meubles de tentures, etc. J'ai juste disposé quelques affichettes de la MécaCortex (cf. Répertoire images)

Les documents de Raven & Melchior

Raven et Melchior sont les deux personnages sensés arriver les premiers sur le lieu du Virtual Trip et travailler pour la MécaCortex. A leur arrivée, Mr Purple leur remettra des documents à consulter. Pour cela l'organisateur aura préparé deux pochettes distinctes avant le début du huis clos. (cf. Aides de jeu)

Dans la pochette de Raven se trouve :

- dix questionnaires de briefing
- dix questionnaires de débriefing
- dix documents de confidentialité à faire signer aux gamers. Ces derniers

s'engageant à ne rien divulguer du bêta test de la MécaCortex qu'ils vont vivre

- dix documents de décharge de responsabilité à faire signer aux gamers et qui protège la MécaCortex de tout incident qui pourrait se passer lors du bêta test.

Mr Purple expliquera à Raven que ce sont les questionnaires à utiliser en entretien individuel avant le début du Virtual Trip (questionnaire briefing) et après le Virtual Trip (questionnaire de débriefing). Le fait qu'il y en ait 10 alors qu'il n'y a que 8 gamers n'est pas un hasard. C'est un autre indice que le Virtual Trip est bugué. Le programme informatique confond les dix gamers de la réalité et les 8 gamers de l'histoire du Virtual Trip.



Dans la pochette de Melchior se trouve :

- un ordre de mission (bugué car au nom de Douglas que Melchior prend pour son collègue agent de sécurité)
- un avis de recherche avec la photo de Melvin / Zodiac. Melchior croit que c'est Mr Sheen qu'il a vu lors de la première session du bêta test
- une liste de la bourse aux hackers éditée par TransCorp et qui recense les pirates les plus recherchés au monde et la prime versée à ceux qui aideront à leur capture
- le document de sécurité expliquant les tenants et les aboutissants des différents niveaux de sécurité du Centre

La mallette de Mr Purple

Mr Purple possède une mallette qui comporte quelques documents et un étrange appareil. Le but recherché est qu'à un moment ou un autre, les joueurs en prennent possession. Cependant cela ne devrait arriver qu'après la décharge de Mr Purple. Avant celle-ci, il est parfaitement lucide et fait attention à sa mallette.

La mallette contient :

- Les fiches de sélection. Ce sont des fiches de renseignements sur les gamers de la

première session du bêta test. Il faudra mettre des photos de chaque participant. Les quatre gamers qui étaient déjà présents : Gavin Pierce (Viper), Rachel Paulemus (Gotika), Alicia Vickery (Pharaon), Seymour Davids (Le Prophète). Les quatre autres photos à mettre pour Jo Kaspersky, Venus Thomas, Bruce Clayton et Maria Blake sont des photos de personnes non présentes sur le huis clos (cf. Trombinoscopes).

- Les graphiques de Virtual Perception Rate lors de la première session. Ce document montre que les niveaux atteints par la molécule de MétaPercep sont phénoménaux.
- La liste des hackers les plus recherchés. C'est la même liste que celle de Melchior. Mr Purple la possède car il sait qu'un agent de l'HyperNetPolice est présent pour traquer un hacker.
- Un pistolet à capsules. J'ai pris un jouet volontairement grossier. C'est grâce à ce pistolet que Mr Purple fera les injections de capsules dans le bioport de chaque gamer pour le lancement de Good Vibrations.
- Une grosse seringue en plastique avec laquelle Mr Purple peut faire l'injection intramusculaire sur Viper qui n'a pas de bioport.

De l'arrivée en jeu

Comme précisé plus haut, l'arrivée en jeu est inhabituelle : les joueurs seront en jeu dès qu'ils ouvriront la porte du huis clos et qu'ils seront accueillis par Mr Purple. J'ai procédé de la façon suivante. J'ai précisé à chaque personnage une fourchette d'arrivée. (Exemple : vous devez arriver sur le site entre 19h et 19h30). Une petite demi-heure suffit à borner la période d'arrivée. Pour les deux personnages travaillant pour la MécaCortex (Raven et Melchior), la fourchette fournie était un peu plus basse afin qu'ils puissent consulter les documents que la société met à leur disposition (Exemple : entre 18h45 et 19h).

Afin de gérer l'absence de briefings individuels qui permet souvent de donner aux joueurs des aides de jeu, j'ai attribué un numéro à chaque personnage. Devant la porte d'entrée, j'ai mis un sac dans lequel se trouvaient des enveloppes avec les documents que je devais fournir à chaque personnage. Chaque enveloppe portant le numéro du personnage, les joueurs n'avaient plus qu'à pendre l'enveloppe qui leur était destinée. J'ai même ajouté un petit texte descriptif afin de les mettre dans le bain juste avant d'ouvrir la porte de l'appartement, le document d'entrée dans le Centre (Doc_entrée.pdf)

Les aides de jeu à fournir dans l'enveloppe sont les suivantes pour chaque personnage (cf. Aides de jeu)

■ Melvin

- la carte d'accès Larry Knight
- un dessin de fée violette

- son carton d'invitation au nom de Zodiac
- le document d'entrée dans le Centre
- **Trinity**
 - la carte de l'agent de sécurité Douglas
 - son carton d'invitation à son nom
 - le document d'entrée dans le Centre
- **Gotika**
 - son carton d'invitation à son nom
 - le document d'entrée dans le Centre
- **Viper**
 - son carton d'invitation à son nom
 - le document d'entrée dans le Centre
- **Éon**
 - sa carte d'agent de l'HyperNetPolice
 - son carton d'invitation à son nom
 - le document d'entrée dans le Centre
- **Miss Diamond**
 - son carton d'invitation à son nom
 - le document d'entrée dans le Centre
- **Le Prophète**
 - son carton d'invitation à son nom
 - le document d'entrée dans le Centre
- **Pharaon**
 - son carton d'invitation à son nom
 - le document d'entrée dans le Centre
- **Melchior**
 - le document d'entrée dans le Centre
- **Raven**
 - le document d'entrée dans le Centre

Ce début de jeu peut s'avérer risqué dès lors que vous avez des joueurs qui peuvent avoir un problème et être en retard, le jeu démarrant dès l'arrivée du premier joueur et n'étant pas sensé s'arrêter. Il faut aussi s'attendre à avoir un moment où l'organisateur ne joue qu'avec le premier joueur arrivé. Puis tout cela s'accélère au fur et à mesure que les joueurs arrivent.

Il convient de bien briefer les joueurs sur le fait d'être à l'heure et de bien rentrer séquentiellement sur le lieu du huis clos au cas où l'un d'eux arriverait en même temps qu'un autre joueur. Cela demande un peu de discipline et de confiance. Mais rien d'insurmontable.

Pendant le jeu

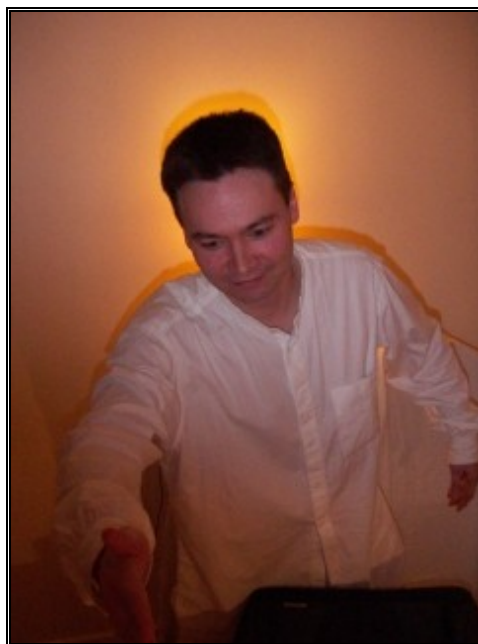
Les accès de « nolife »

Comme évoqué précédemment le Virtual Trip est largement bugué. Il arrive parfois qu'un gamer soit en « stand by » pendant une durée plus ou moins longue, restant immobile et hermétique au monde qui l'entoure. L'avatar devient un « nolife ». Il est sans vie. Lorsque cela se dissipe, l'avatar se remet en route sans réaliser ce qui lui est arrivé. Il est juste resté bloqué comme une statue de sel ou un 1-2-3 soleil de notre enfance.

Il y a deux façons de déclencher ce processus pour les gamers :

- prendre une décharge du CentralPod
- avoir un flash de réalité (cf. Aide de jeu « Flash de réalité »)

Après avoir subi un tel événement, le joueur doit être pris en aparté par l'organisateur qui doit lui expliquer ce qui lui arrive. Grosso modo, il convient de lui dire que dans quelques instants, il va se devenir une statue. L'idée est de lui faire compter lentement dans sa tête jusqu'à un certain nombre et pour enfin reprendre vie une fois le nombre atteint comme si rien ne lui était arrivé. Pour son premier accès de « nolife » le joueur devra compter jusqu'à 100. Pour son deuxième accès jusqu'à 200, son troisième 300, etc. Le décompte doit être lent. Seconde par seconde.



Le cas Pharaon

De part son background et sa présence au précédent bêta test de la MécaCortex, Pharaon a des accès de « nolife » fréquents. Pour simuler cela, l'organisateur demandera à la joueuse qui l'incarnera de garder sur elle un téléphone portable en mode vibreur. Dès

que l'organisateur l'appelle et fait vibrer son mobile, la joueuse devra se mettre en stand by (comme expliqué ci-dessus) et rester figée. Elle devra compter jusqu'à 100 puis reprendre le cours normal du huis clos (cf. personnage de Pharaon).

Pour que l'effet soit efficace, il convient de le déclencher à des moments intéressants. Par exemple lorsque Pharaon doit passer en briefing devant Raven, lorsque Pharaon est en train de prendre la parole dans un groupe... Charge à l'organisateur de trouver le moment propice. Cependant pour que l'effet perdure, il convient de ne pas en abuser et de ne pas le déclencher toutes les dix minutes. Une fois par heure sera amplement suffisant.

Les flashes de réalité

Durant le jeu, il se peut que les gamers aient des sortes de flash. Pendant plusieurs secondes, ils perdent le contact avec le Virtual Trip et restent immobiles. Ces flashes sont des sortes de retour à la réalité. Cependant ils sont eux-mêmes bugués.

Le déclenchement se fait quelques minutes après avoir avalé une pilule de Reset Sérum. Les trois gamers en possédant au début du jeu sont Melvin / Zodiac & Trinity.

Lorsqu'un personnage prend une pilule, l'organisateur doit lui remettre un document. J'ai utilisé du papier jaune pour imprimer ces textes et j'ai précisé dans les règles que ces papiers étaient « hors jeux », c'est-à-dire qu'ils n'existent pas dans le huis clos. Si un personnage en voit un autre le lire, il doit simplement ignorer ce qu'il voit.

Le joueur doit lire le document et ensuite subir les conséquences d'un accès de « nolife » (cf. ci-dessus)

Les flashes sont au nombre de quatre. Ils décrivent la même scène mais selon le gamer qui a avalé la pilule, le ressenti n'est pas forcément le même. Ils sont séquentiels, c'est à dire qu'il faut avoir eu le premier flash pour pouvoir obtenir le second, etc. Donc pour qu'un personnage vive les quatre flashes durant le huis clos, il faut qu'il ait avalé belle et bien quatre pilules !

- Le premier flash montre les gamers assis sur des chaises vivant leur Virtual Trip. Les membres de l'organisation Melchior et Raven sont en train de les observer et Mr Purple fixe le CentralPod. Ce flash sert à faire prendre conscience aux gamers qu'ils sont déjà dans le Virtual Trip. Si la pilule est prise avant que Mr Purple présente Good Vibrations, le gamer peut savoir que tout a déjà commencé...
- Le second flash montre une scène où tout le monde (les gamers, Melchior, Raven et Mr Purple) est assis sur des chaises et semblent jouer au Virtual Trip. Il n'y a personne devant le CentralPod. Ce flash a pour but de faire réaliser que personne n'est extérieur au game et que tout le monde en est une partie entière.
- Lors du troisième flash le gamer se voit seul sur sa chaise face au CentralPod et se posant une question sur son identité. La finalité est de faire comprendre au joueur qu'il n'arrive plus à faire la différence entre lui même et son l'avatar dans le

Virtual Trip.

- Le quatrième flash est une indication sur la clef pour sortir du Virtual Trip : le jeu tourne autour de la vie de Larry Knight.

La décharge de Mr Purple

Lors de la première décharge que prend Mr Purple au moment de sa tentative de lancer Good Vibrations, les portes du Centre se ferment. Il convient d'utiliser un moyen de le signifier aux joueurs. Pour ma part, j'ai utilisé une petite affiche «Issue Fermée » que j'ai scotchée sur la porte de l'appartement.

Les ExitPass

Il est probable que tôt ou tard les joueurs comprennent qu'ils ne sont pas dans la réalité et qu'ils sont en train de participer à un Virtual Trip. L'idée qui leur viendra immédiatement à l'esprit est que pour sortir du jeu, ils doivent utiliser un ExitPass. Ils se tourneront alors vers l'organisateur pour essayer en citant « ExitPass » suivi d'un mot ou une expression de leur choix, afin de sortir du Virtual Trip. Evidemment cela ne fonctionnera pas et l'organisateur n'indiquera rien. Les ExitPass fournis par Mr Purple qui seront sans doute les premiers testés ne seront d'aucune aide. Ce sont des ExitPass créés par le Virtual Trip et non pas les vrais de la réalité. Ceux de la réalité, les gamers n'en ont plus conscience et ne peuvent pas les utiliser comme lors d'un Virtual Trip qui fonctionne correctement.

La fée violette

C'est le symbole que le Virtual Trip est un game créé par le célèbre Larry Knight. C'est sa signature à l'instar d'un Hitchcock apparaissant dans ses films. Au début du huis clos, elle se trouve à trois endroits différents.

Dans une enveloppe, sous la table du bureau dans lequel Raven fait passer ses entretiens. C'est à cet endroit précis qu'Éon pense trouver un revolver mis par un de ses agents la veille du bêta test et que Viper pensera trouver le détonateur qui le fera exploser. Encore un bug du Virtual Trip...

On peut l'apercevoir dans l'écran Corpus du CentralPod. A condition de trouver les différents mots de passe...



La fausse sortie du Virtual Trip

A la fin du compte à rebours du CentralPod se déclenche l'événement de fausse sortie du Virtual Trip. Il a pour but de faire croire aux gamers que le jeu est terminé alors qu'il ne l'est pas. Ils ne retournent pas dans la Réalité et sont toujours dans le Virtual Trip.

Sur l'écran du CentralPod est écrit « Downtrip en cours » et une musique retentit en boucle. L'organisateur doit lancer un arrêt du temps. Le plus simple est de dire à voix haute « Arrêt du temps ». Les joueurs connaissant la règle devront fermer les yeux et attendre. La partie ne reprendra uniquement lorsque l'organisateur aura prononcé la « Reprise du temps ».

Plusieurs tâches incombent à l'organisateur pendant cet arrêt du temps.

- Nettoyer la salle et ranger les papiers que les joueurs ont laissés trainés
- Mettre sous la table du bureau à l'aide d'un gros scotch, un pistolet à pétard (l'arme d'Éon) à l'emplacement exact où se trouvait la fée violette en début de huis clos
- Remettre chaque gamer à la place initiale qui était la sienne juste avant que Mr Purple tente de lancer Good Vibrations et prenne sa décharge. C'est à dire les huit gamers sur leur chaise, Raven et Melchior là où ils s'étaient placés d'eux mêmes. Ils doivent cependant toujours avoir les yeux fermés. Il convient aussi de demander aux joueurs de vider leur poche et de récupérer les documents (par exemple leur ExitPass) qu'ils possèdent. Tous les documents sont à retirer de la zone de jeu et à mettre dans la salle organisateur.

Il convient de prendre son temps pour effectuer ces tâches. Peu importe que cela dure quelques minutes.

Pour la reprise du temps, l'organisateur doit :

- Eteindre la musique (mettre en bouton pause sur le CentralPod) et fermer l'ordinateur portable afin qu'il ne soit plus accessible (si un joueur tente après la reprise du temps d'y toucher, l'organisateur devra lui faire comprendre qu'il n'arrive pas à l'ouvrir et que c'est grâce au système de protection de l'appareil)
- Se mettre au centre du cercle des gamers en position accroupie et prononcer très doucement « Reprise du temps »

Les quelques instants qui suivent cette reprise du temps sont très importants. La réussite de cette scène est primordiale. Les joueurs doivent croire qu'ils sortent d'un Virtual Trip et reprendre contact avec la réalité. Et évidemment c'est une expérience un peu « violente ». Ils doivent reprendre très progressivement pied dans l'univers qui les entoure.

Mr Purple doit :

- Parler très doucement et très calmement.
- Dire aux gamers qu'ils doivent respirer, rouvrir leurs yeux doucement, prendre leur temps pour appréhender leur entourage... etc.
- Les féliciter pour leur Virtual Trip

- Répondre aux quelques questions
- Désigner Zodiac comme étant Larry Knight.

Cette scène est directement inspirée d'eXistenZ et je ne saurais que trop vous recommander de voir ou revoir le film afin de pouvoir vous l'approprier.

La fin du huis clos : la mort de Larry Knight ?

C'est suite à la fausse sortie du Virtual Trip que le huis clos rentre dans sa dernière partie qui peut être très courte. Si quelqu'un tente de tuer Melvin/Zodiac/Larry Knight qu'il réussisse ou non, le Virtual Trip prendra fin. Si personne n'attende à sa vie, le Virtual Trip s'arrêtera automatiquement au bout d'une demi-heure. Les gamers seront de retour dans la réalité !



Quoiqu'il en soit l'organisateur devra lancer un deuxième arrêt du temps. Il peut relancer la musique via le CentralPod. Sa seule tâche sera de remettre les gamers en cercle sur leurs chaises. Cependant il devra ajouter deux sièges au cercle (les prendre dans le bureau des entretiens). Sur ses deux sièges, il devra placer les joueurs interprétant Melchior et Raven.

Une fois fait, l'organisateur devra donner à chacun des dix personnages deux documents dont ils pourront prendre connaissance dès que le temps reprendra :

- La fiche d'inscription initiale de chaque gamer avec son vrai nom, sa photo, son choix d'archétype pour le Virtual Trip, son avatar, ses désirs particuliers, son ExitPass. Il conviendra de mettre la bonne photo de chacun des joueurs du huis clos. (cf. Aide de jeu « Fiche_inscription »)
- Une note de la MécaCortex remerciant les gamers pour leur implication dans le bêta test et leur expliquant que l'équipe qui leur a fait vivre le Virtual Trip a quitté les lieux pour des raisons de confidentialité. La lettre est signée par le PDG de la MécaCortex, un certain Larry Knight (cf. Aide de jeu « Doc_Realité »)

Le retour dans la réalité

Dès la reprise du temps, les gamers pourront lire les deux documents évoqués ci-dessus. L'organisateur lui devra se « cacher » dans la salle organisateur. Les gamers sont seuls dans le Centre. Ils devraient comprendre que le huis clos est terminé mais pour ne pas qu'il y ait d'ambiguïté, il peut être utile de leur mettre un papier au centre du cercle de gamer avec écrit explicitement « THE END ». Mais il peut aussi être intéressant de laisser seuls les joueurs quelques minutes pour qu'ils se posent la même question que leurs personnages : sommes-nous encore en train de jouer ?

POUR CONCLURE...

Ecrire un document expliquant un huis clos est toujours pour moi un exercice difficile. Il faut mettre par écrit des dizaines de détails qui n'ont été jusqu'à la rédaction que présents dans mon esprit. Je crains toujours d'avoir oublié quelque chose d'important ou de ne pas avoir bien expliqué un point précis qui pour l'auteur de ce huis clos paraîtrait une évidence.

La nature même de ce huis clos aussi risque d'être source d'erreurs d'interprétation surtout si vous êtes néophyte dans l'organisation d'un jeu grandeur nature. On risque d'être un peu perdu dans cette histoire de réalité et de virtualité. Et la lecture des personnages et leurs incohérences ne seront pas forcément une aide. Lors d'un huis clos de facture plus classique, la lecture des personnages permet d'appréhender l'histoire dans son ensemble. Dans Good Vibrations cela est impossible. Parce qu'il n'y a pas une seule et unique histoire cohérente mais des fragments d'histoires qui ne s'emboîtent pas forcément entre elles. Les incohérences ici sont volontaires. Leur seul but est de créer pour les personnages des émotions, des interrogations, des angoisses, des doutes, etc. Bref créer du jeu. La difficulté dès lors est de vouloir « comprendre » le huis clos et de l'appréhender dans sa globalité. Si je caricaturais, je dirais qu'il n'y a rien à comprendre dans cette histoire de bêta test de Virtual Trip. Je n'ai voulu créer qu'une succession de situations pour faire vivre des scènes passionnantes aux joueurs. L'une découvre qu'elle n'a pas de sœur jumelle. Une autre que tous ces noms de hackers sont les noms des gens qui l'entourent, l'un de se demander s'il est le grand Larry Knight...etc.

J'avoue que mes joueurs ne m'ont pas déçus et se sont appropriés au delà mes espérances Good Vibrations.

J'espère qu'il en sera de même avec les vôtres !

Bon game !

ANNEXES

Des règles

Les règles du huis clos se trouvent dans le document Règles.pdf. Je les trouve suffisamment explicites pour ne pas à avoir à les décrire de nouveau. Elles reprennent des classiques de règles de jeu de rôle grandeur nature et non rien de novatrices.

Les fiches techniques des personnages

Chaque personnage est accompagné de ce que j'ai appelé une fiche « technique » qu'il faut évidemment envoyer en même temps au joueur.

Elle contient les renseignements suivants :

- l'âge du personnage
- son score en bagarre (cf. Règles.pdf)
- une indication sur le look souhaité durant le huis clos
- les compétences du personnage
- la nécessité de se créer un bioport à la base de la nuque (sauf pour Viper)
- le numéro de l'enveloppe à ouvrir juste avant le début du jeu

Les aides de jeu

Cette partie liste tous les différents documents et aides de jeu du huis clos ainsi qu'une description pour rappeler leur utilité.

- **Avis de recherche** (AvisRecherche.pdf) : c'est l'avis de recherche par l'HyperNetPolice de Melvin/Zodiac/Larry Knight. Il convient de mettre la photo du joueur qui interprétera ce personnage. Au début du jeu, le document se trouve dans la pochette que Mr Purple doit remettre à Melchior
- **Bioport** (BioPort.pdf) : ce document décrit ce qu'est un bioport en 2042. Il est à envoyer à tous les joueurs avant le début du huis clos sauf à celui qui interprétera Viper.
- **Bioport _Viper** (BioPort_Viper.pdf) : ce document est une version light de la description du bioport qui doit être envoyé avant le début du huis clos au joueur interprétant Viper.
- **Carte Douglas** (CarteDouglas.pdf) : c'est la carte avec le numéro de phone que l'agent Douglas remet à Trinity. Il faut la donner à la joueuse avant le début du huis clos.

- **Carte HPN** (CarteHPN.pdf) : cette carte de l'HyperNetPolice est à remettre à Éon au début du jeu. C'est sa couverture officielle. Il faut ajouter sur la carte la photo du joueur.
- **Carte Larry Knight** (CarteLK.pdf) : c'est la carte professionnelle de Larry Knight qu'il faut remettre à Zodiac au début du huis clos.
- **Chronologie** (Chronologie.pdf) : document hors jeu qui doit servir de guideline à l'organisateur pendant le jeu afin qu'il n'oublie rien en interprétant Mr Purple.
- **Confidentialité** (Confidentialité.pdf) : document que Raven doit faire signer aux gamers qui les oblige à s'engager à ne rien divulguer sur le bêta test en cours. Au début du huis clos, ce document se trouve en dix exemplaires dans la pochette que Mr Purple doit donner à Raven.
- **Décharges** (Decharges.pdf) : document que Raven doit faire signer aux gamers et qui décharge la MécaCortex de toute responsabilité quant aux problèmes et séquelles qui pourraient découler du déroulement du bêta test. Au début du huis clos, ce document se trouve en dix exemplaires dans la pochette que Mr Purple doit donner à Raven.
- **Doc_entrée** (Doc_entrée.pdf) : petit texte hors jeu qui doit être présent dans chaque enveloppe de personnage. Il ne sert qu'à l'ambiance et à mettre les joueurs dans le bain dès qu'ils ouvrent la porte.
- **Doc_Réalité** (Doc_Réalité.pdf) : document de la MécaCortex qui félicite les gamers de leur implication dans le Virtual Trip. A distribuer lors du dernier arrêt du temps.
- **ExitPass** (ExitPass.pdf) : liste des ExitPass. Ils sont à mettre chacun dans une enveloppe. Mr Purple les remet à chaque gamers juste avant la tentative de lancement de Good Vibrations.
- **Fée Violette** (Fee_violette.pdf) : dessin de la fée violette. A remettre à Zodiac avant le début du huis clos et à mettre dans une enveloppe à scotcher sous la table de la salle des entretiens.
- **Fiche inscription** (Fiche_inscription.pdf) : document rempli par les gamers avant le début du Virtual Trip. A remettre lors du dernier arrêt du temps lorsqu'ils reprennent pied dans la réalité. Chaque fiche comprend la photo du gamer.
- **Fiche sélection** (Fiche_sélection.pdf) : fiche de sélection des gamers du premier bêta test. Chaque fiche comprend la photo des gamers de la première session. Au début du huis clos ces fiches se trouvent dans la mallette de Mr Purple.
- **Flash** (Flash1.pdf, Flash2.pdf, Flash3.pdf, Flash4.pdf) : document hors jeu décrivant les flashes que ressentent les gamers après avoir avalé une pilule.
- **Great Trip Protocol 1** (GTP1.pdf) : ce sont les chiffres du VPR des gamers lors du premier bêta test de Good Vibrations. Au début du huis clos, ils se trouvent dans la mallette de Mr Purple.
- **Invitations** (Invitations.pdf) : ce sont les cartons d'invitation pour Good

Vibrations à fournir aux joueurs avant le huis clos à l'exception de Melchior et Raven.

- **Liste Hacker** (ListeHacker.pdf) : liste des pirates informatiques recherchés par TransCorp. Au début du huis clos, il en existe deux exemplaires : un dans la pochette que Mr Purple remet à Melchior et un dans la mallette de Mr Purple.
- **Ordre Mission** (OrdreMission.pdf) : document décrivant la mission de l'agent de sécurité durant la session de bêta test. Au début du huis clos, il se trouve dans la pochette que Mr Purple remet à Melchior.
- **Pancarte ouverture fermée** (Pancarte_fermée.pdf) : affiche hors jeu à mettre sur la porte du lieu du huis clos juste après la décharge que reçoit Mr Purple et la mise en route du processus de sécurité du CentralPod. Elle indique que les issues sont bloquées.
- **Pancarte hors jeu** (Pancarte_hors_jeu.pdf) : affiche qui annonce les lieux hors jeu du huis clos.
- **Questionnaire briefing** (Questionnaire_briefing.pdf) : questionnaire que Raven doit utiliser pour l'entretien préalable au bêta test. Au début du huis clos, ce document se trouve en dix exemplaires dans la pochette que Mr Purple doit donner à Raven.
- **Questionnaire débriefing** (Questionnaire_debriefing.pdf) : questionnaire que Raven doit utiliser pour l'entretien faisant suite au bêta test (après la fausse sortie du Virtual Trip). Au début du huis clos, ce document se trouve en dix exemplaires dans la pochette que Mr Purple doit donner à Raven.
- **Règles** (Règles.pdf) : les règles du huis clos
- **Sécurité Centre** (SecuriteCentre.pdf) : document expliquant les différents niveaux de sécurité du Centre et du CentralPod. Au début du huis clos, il se trouve dans la pochette que Mr Purple remet à Melchior.
- **Trombinoscopes** (Trombinoscopes.pdf & Trombinoscopes.ppt) : ce sont les trombinoscopes vierges à utiliser en ajoutant les photos.
- **Univers** (Univers.pdf) : document traçant les grandes lignes de la vie en 2042. À envoyer à tous les joueurs avant le début du huis clos.
- **Virtual Trip** (VirtualTrip.pdf) : document expliquant les principes d'un Virtual Trip à une personne sans compétence particulière en 2042. À envoyer avant le début du jeu à Gotika, Eon, Miss Diamond, Le Prophète, Pharaon, Melchior.
- **Virtual Trip Pro** (VirtualTripPro.pdf) : document expliquant les principes d'un Virtual Trip à un professionnel en 2042. À envoyer avant le début du jeu à Melvin, Trinity et Raven.