



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 des classiques du genre. Tout ce qui est important à savoir pour le jeu même sera décrit dans ce document. 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 passe 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. A vous de laisser vagabonder votre imagination.

Le monde en 2042

Le profit, l'immoralité, l'avidité et l'absence de scrupules sont devenus la règle en 2042. Les états 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 police qui ne dépendent pas directement des Corps et qui peuvent agir sur leurs territoires. En théorie, ils ont énormément de pouvoir et peuvent soumettre une Corp. En pratique, ils 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 hackers). 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 deux de 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 sont les pirates (ou hackers) 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 peut aider 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 bagne 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 à 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-cars (véhicules individuels volants) à une vitesse de 300 km ou en air-sub ou air-tram, transports publics dont les gares sont devenues 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 transport aérien ou souterrain.

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. Où les jeux vidéos 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.

Imaginez 2042...