

LES MONDES VIRTUELS

Auteur : **Metantropo**

Contacts :
06 01 99 98 48
metantropo@free.fr

CONTENU DU DOSSIER

- Le concept.
- La bible littéraire.
- Le pilote.

LES MONDES VIRTUELS

Le concept

1980 : Les premiers jeux vidéo.

2000 : Les premiers mondes virtuels dans les jeux vidéo.

2020 : Les espaces virtuels se développent et sont utilisés dans tous les domaines de la vie courante.

2034 : Découverte de la vibration fractale : tout objet vibrant, sur les plans moléculaire et fractal, à une vitesse proche de la lumière est capable d'exister sur une ligne temporelle et dimensionnelle parallèle à celle de notre monde (mais les objets restent encore instables)

2048 : Invention du cyber-plasma, composé moléculaire dont la formule est gardée secrète par la société *CYBERACE*, permettant de stabiliser tout objet placé en état de vibration sur une dimension parallèle.

2053 : Utilisation des dimensions parallèles pour y héberger les différents mondes virtuels créés par l'homme. Le cyber-plasma permet de concrétiser les mondes virtuels, de les rendre palpables, utilisables par l'homme.

2062 : Une loi planétaire autorise les humains à pénétrer dans les mondes virtuels. Pour cela, il suffit d'avoir plus de 20 ans et moins de 60, et de payer un droit de passage à *CYBERACE*. On peut ainsi circuler librement dans ces mondes virtuels, y faire du tourisme, chasser le dinosaure, ou encore participer à des jeux grandeur nature. Mais le règlement est formel : cette incursion dans les mondes virtuels se fait aux risques et périls des voyageurs.

4 personnages, 2 de 16 ans et 2 de 62, vont unir leurs forces pour construire un appareil clandestin qui leur permet de visiter les mondes parallèles. Ils vont braver les interdits de Cyberace, vivre des aventures passionnantes, tout en essayant d'échapper aux Trackers, chargés d'attraper et d'éliminer les fraudeurs.

La bible littéraire

Deux adolescents de 16 ans et deux savants de 62 ans, ont associé leurs connaissances pour construire un appareil (le Proteus) qui leur permet de voyager en fraude dans les mondes virtuels. A chaque incursion dans ces univers fabuleux, ils vivent des aventures extraordinaires, souvent périlleuses.

- Les personnages

Loo Lynn : Jeune Eurasienne de 16 ans, très jolie, élancée, sportive. Passionnée d'électronique, d'informatique et de jeux vidéo, elle se sert souvent de ses connaissances dans ces domaines pour se tirer d'affaire, elle et ses amis.

Jimmy Boston (dit "Jimbo") : 16 ans lui aussi. Ami de longue date de Loo. Il est mécano dans le garage de son père et possède des dons certains en mécanique (ce qui se révélera utile parfois). Jimbo est un vrai colosse, malheureusement son intelligence est inversement proportionnelle à sa masse musculaire... C'est un personnage attachant car il a un grand cœur. Il donnerait sa vie pour ceux qu'il aime.

Michael et Clint Mc Callum (surnommés les « MC Brothers ») : deux jumeaux de 62 ans, informaticiens. De grosses têtes dans leur domaine mais assez excentriques. De grands enfants, quoi.

Cyberlyne : une petite libellule cybernétique, créée par Loo. Totalement autonome et douée de la parole, elle possède dans ses circuits une unité de télécommunication qui lui permet de se relier aux réseaux pour y puiser, en ligne, les informations demandées par ses quatre amis.

Les Trackers : Ce sont les agents (humains) de CYBERACE, chargés de traquer tous ceux qui cherchent à pénétrer, ou qui pénètrent en fraude dans les mondes virtuels. On dit qu'ils possèdent un permis de tuer. Une seule chose est sûre : tous ceux qui se font attraper par les Trackers ne reparaisent jamais.

Les Cyber Patrouilles : Ce sont les agents (virtuels) des différentes Polices opérant à l'intérieur des mondes virtuels afin d'y maintenir l'ordre.

- Les enjeux

Les équipes de CYBERACE connaissent l'existence de ces fraudeurs et lancent régulièrement leurs *Trackers* à leur poursuite pour les éliminer, mais nos héros arrivent chaque fois à leur filer entre les doigts.

Peut-être qu'un jour, CYBERACE arrivera à les coincer, mais il se retrouvera alors face à un dilemme : éliminer les fraudeurs (consigne habituelle dans ce cas-là), ou exploiter leur formidable potentiel pour combattre les vermines qui peuplent les mondes virtuels. Car, lors de chaque visite, qui donne lieu à une nouvelle aventure

(voir ci-dessous), nos héros combattent le mal, résolvent des énigmes, et donnent souvent un bon coup de main aux *Cyber Patrouilles*.

Constatant cela, CYBERACE décidera peut-être un jour de les embaucher en leur proposant de devenir Agents Secrets pour des missions spéciales dans les mondes virtuels.

Ce jour-là, une nouvelle **saison** s'ouvrira pour eux...

- Les épisodes

1/ Opération Proteus (pilote de la série, ci-joint)

Argument : Ce premier épisode fait se rencontrer le binôme Loo / Jimbo et les jumeaux sexagénaires. Chacun fabriquait un appareil dans son coin et cette rencontre va leur permettre de mettre leur intelligence et leur énergie en commun pour achever la mise au point de leur Proteus. Déjà détectés par les *Trackers* de CYBERACE, ils savent qu'ils jouent à un jeu plus que dangereux, mais l'appel des Mondes Virtuels est plus fort que tout.

2/ Les Monstres-Nuages

Argument : Dans un monde voué au jeu et au divertissement, des nuages semblent doués d'une vie propre. Ils capturent des gens en les aspirant et les projettent dans des jeux. Dans une enquête mouvementée, nos héros vont découvrir qui est derrière ces phénomènes et à qui profitent ces crimes.

3/ Galacty Cup

Argument : Nos héros prennent le départ de la Galacty Cup, une course de bolides interplanétaires. La course se déroule par étapes et l'on découvre qu'un concurrent utilise un grand fauve bleu pour se débarrasser des pilotes trop performants. Mais qui cherche à fausser la course ? Enquête, mystères et rebondissements s'enchaînent à la vitesse de la lumière.