

Les robots

Le personnel coûte cher, je n'apprendrai rien à personne, et Métacorp en est également conscient. Les prisonniers qui pallient à ce manque ne sont pas disponibles en nombre infinis, et le développement de Virandia a entraîné un problème de taille : il n'y a plus assez d'habitants pour remplir tous les rôles, en particulier les rôles dits sensibles, qui ne peuvent pas être confiés à des personnes instables.

Très rapidement, les techniciens et ingénieurs à l'origine du programme ont tenté de trouver une solution. Détourner les règles de cohérence du Noyau pour introduire des personnages virtuels possédant des connaissances du monde réel n'était pas possible. Toutes les choses ont été tentées et ces expériences sont à l'origine de certains bugs, parmi les plus curieux (apparition de vêtements modernes dans Virandia, effondrement d'une bibliothèque à DerHag, et j'en passe). Face à la résistance acharnée du Noyau, une autre stratégie a dû être trouvée.

Une solution archaïque

C'est François Machioni qui parvint à imaginer une solution au problème. Ce vieux technicien d'une cinquantaine d'années, ancien pirate, rassembla ses souvenirs datant du début de l'informatique accessible à tous, et énonça le concept suivant : chaque système informatique, depuis toujours, interprète et transforme des données fournies en entrée pour produire un certain résultat. Le moyen de tromper Virandia était donc tout trouvé.

Il construisit avec son équipe un système de cab miniature, où l'on retrouvait chacun des capteurs qui s'adaptent normalement au corps humain, sauf que dans ce cas bien particulier, ces capteurs étaient reliés à un système matriciel de génération de signaux lui-

même couplé à un système informatique. Les premiers essais furent catastrophiques : la complexité des signaux à produire donnait des résultats stupéfiants par la médiocrité de l'illusion. Les personnages virtuels ainsi créés avaient souvent des comportements lamentables. Les signaux envoyés au cab étaient tellement aléatoires, car mal contrôlés que les personnages virtuels ainsi créés ressemblaient plus à des pantins désarticulés, dont les jambes et les bras agissaient de façon incontrôlée et épileptique. Certains signaux illogiques parvinrent même à attirer l'attention du Noyau, qui comprit vite qu'il était impossible à un être humain de placer son pied au haut de son dos sans dégâts. Les techniciens durent construire un deuxième univers virtuels pour poursuivre leurs essais sans compromettre leurs chances d'appliquer leurs découvertes.

Un résultat décevant

Pendant des mois, les programmes dirigeant les personnages virtuels se poursuivirent, et les résultats commencèrent à apparaître. Le premier résultat tangible fut le contrôle du corps, suivi de près par la simulation de certaines émotions fortes. Les recherches dans ce domaine durent toutefois stopper : Métacorp attendait des résultats utilisables rapidement et ne souhaitait pas investir dans une recherche qui servait uniquement la science. C'est donc au niveau des chaînes de décisions que les techniciens continuèrent le développement.

Malgré tout, les résultats ne purent jamais faire illusion. Les personnages ainsi créés ne purent jamais atteindre le niveau des créatures imaginées par les IA elles-mêmes. Le passage par une interface externe semblait ralentir de beaucoup le traitement. Les personnages virtuels ainsi créés reçurent de la part des ingénieurs les

surnoms de robots, en référence aux antiques programmes qui permettaient aux utilisateurs de l'informatique de simuler des actions sommaires en leur absence.

Les recherches sur les robots furent mises à l'index, et seul un petit groupe, dirigé par le François Machioni continue à essayer d'améliorer la technique. Métacorp, soucieux de rentabiliser ces recherches, décida de mettre en action ces robots à des endroits stratégiques, où la relative rigidité de ces simulacres ne gênerait pas trop.

Les bureaux de réclamations

Les robots ont en particulier été mis en place dans des organismes, mis en place dans toutes les grandes villes de Virandia. Les bureaux de réclamation doivent permettre aux joueurs de notifier à Métacorp tous les éléments qui leur ont posé problème, depuis le manque de fair-play des autres participants, jusqu'à la grossièreté exagérée de certains autochtones mal programmés.

Ce service est devenu nécessaire à cause de la banalisation de Virandia : le public visé est de plus en plus large, et les familles sont devenues des cibles commerciales de choix. La séduction d'un public bourgeois rend nécessaire un observatoire de la qualité du jeu. Pour que des réclamations concernant le jeu soient possibles, il est nécessaire que ceux qui prennent ces réclamations soient « conscients » de l'existence du monde virtuel. Les robots, en tant que personnages simulés entrent dans cette catégorie, et coûtent notoirement moins chers que d'employer un agent de Métacorp.

En plus, le rôle de ces robots étant le même dans chaque ville, le développement d'un schéma de pensée robotique était beaucoup plus rentable. Certains au sein de Métacorp ont argué qu'employer une personne au siège de Métacorp reviendrait à beaucoup moins cher, mais ces personnes ont oublié que

dans Virandia le temps ne se déroule pas de la même façon. Si un incident survient au début d'une semaine de jeu, il est souvent oublié avant la fin du séjour, ou pire, les joueurs ont le sentiment que personne n'est à l'écoute de leurs soucis, et sortent de Virandia avec l'impression de s'être fait avoir. Bref, ces agents de réclamations vont servir à améliorer la notoriété du jeu, à améliorer les rapports entre Métacorp et ses clients.

De façon pratique, les joueurs vont pouvoir trouver près de chaque place centrale des villes un petit office dit « bureau des réclamations de Virandia » dans laquelle ils vont trouver un robot, qui réagira exactement de la même façon dans chaque ville. Mieux : lorsque les joueurs auront rencontré un de ces agents dans une ville, tous les autres agents les reconnaîtront, puisque tous les robots se partagent la même banque de connaissance. Il en va de même au niveau des réclamations, qui sont enregistrées dans une base commune.

Rencontre avec un robot

Souvenez-vous de l'imperfection des robots. Ils sont aisément reconnaissable par rapport à un simulacre traditionnel par leurs réactions très mécaniques. Leur première question est toujours la même, et de façon générale, c'est presque toujours le même enchaînement dans une conversation (« Bonjour Monsieur/Madame/Mademoiselle, bienvenu au centre de réclamation de Virandia. Souhaitez-vous déposer une réclamation ? Quel est votre nom ? Et votre autre nom ? » etc.).

Au niveau de l'apparence, ils ont presque tous la même apparence (les agents ont été créés à la chaîne). Eventuellement, certains agents sortiront du lot, parce qu'ils auront été créés à la main lors des premiers essais, ou parce qu'ils utilisent une Destro-Card différente de celle des autres. Dans tous les cas, ils

ont les caractéristiques de personnages de base, si ce n'est qu'ils ne peuvent pas réagir à des situations pour lesquelles ils n'ont pas été programmés. Ils peuvent donc être facilement tués, ce qui n'est pas trop un problème : il suffit de prendre une autre carte de rechange. Le coupable de ce meurtre de sang-froid sera évidemment pénalisé...

Les robots dans le jeu

L'utilisation des robots peut être imaginée à différents niveaux. En fait, ils peuvent intervenir partout où un rôle automatique sans initiative est suffisant. Cependant, pour ne pas trop baisser le niveau de qualité de Virandia, Métacorp tente de

limiter leur usage. On ne trouvera jamais deux robots au même endroit, à fortiori dans la même ville. Les robots ne sont pas mobiles, ils restent souvent cantonnés à un bâtiment, ou un lieu. Leur marge de manœuvre est limitée, même s'il est possible d'imaginer des histoires dans lesquels un robot plus ou moins expérimental sera l'argument d'un scénario.

De plus, les robots ne sont pas à l'abri des bugs. Je dirai même qu'ils y sont souvent directement exposés, car il est toujours possible d'amener un robot dans une situation où il ne pourra plus rien faire d'autre qu'une action illogique, en contradiction avec la cohérence de Virandia.