



1. Les secrets de Virandia

Virandia Project

Virandia fait partie de ce qui est dénommé dans la grande multinationale MetaCorp des **projects**. Il s'agit de vastes programmes de recherche dans un secteur novateur.

Le **NeoBrain Project** recouvre toutes les recherches sur les ondes cérébrales, et fut lancé en 2002. Le **Virandia Project**, lancé en 2006, recouvre lui un certain nombre de recherches sur les architectures informatiques nouvelles, les intelligences artificielles capables d'autonomie et les routines de calcul 3D. L'aboutissement de ces recherches devait être un jeu révolutionnaire qui par sa commercialisation devait couvrir une partie des frais de recherche.

On retrouve dans Virandia de nombreux témoins de cette origine scientifique : les villes jumelles Daas et Doïs (voir page 4-3) ou l'originalité de Rekindler (voir page 2-2) par exemple.

L'oeuvre de Vadorbe

Virandia est, au départ, l'oeuvre d'un seul homme : Erwin Vadorbe. Ce génie a passé sa vie à étudier et synthétiser tous les progrès en réalité virtuelle, en interfaces homme/machine et en intelligence artificielle, tout en développant une architecture informatique et des programmes permettant d'optimiser l'interaction avec un monde entièrement simulé par ordinateur.

Le *noyau de Virandia* (voir page 2-2) est l'achèvement de toutes ces études. Les animations simulant le mouvement humain, la création graphique des paysages ou le développement des cabs furent les tâches des autres membres de son équipe, mais le système gérant les liaisons entre les différents ordinateurs était sa propre création.

Tout le mérite de Vadorbe est d'avoir créé un système capable de s'améliorer lui-même et de corriger tout seul ses excès. Plus le temps passe, plus la simulation est réaliste, et surtout plus le comportement des simulacres est réaliste, car des intelligences artificielles autonomes apprennent à simuler de mieux en mieux le comportement humain en observant les réactions des joueurs humains dans

le jeu. De plus, l'ensemble a tendance à s'équilibrer de lui-même quand il y a un problème (par exemple, il rejettera progressivement les programmes imparfaits en cas de tentative extérieure de modification).

La prison des temps modernes

Alors que Virandia allait être lancée dans un premier cycle de tests intensifs, une étude du département commercial de MetaCorp prouva que passé le succès normal après le lancement public du jeu, le monde risquait de ne pas être assez «dynamique» pour être rentable. Les intelligences artificielles (voir page 2-2) ne pourraient apprendre rapidement à simuler correctement un comportement avec des joueurs qui ne resteraient qu'en moyenne deux jours réels dans les *cabs* (soit une aventure virtuelle de 20 jours). Les clients finiraient par se lasser de rencontrer des simulacres dotés de personnalités trop simplistes et aussi peu originales, et Virandia risquait de ne pas être suffisamment compétitive pour rivaliser avec les concurrents qui pourraient apparaître dans l'avenir.

En cette année 2020, MetaCorp (comme de nombreuses autres entreprises privées partout dans le monde) avait à sa charge un contingent de détenus. En effet, depuis plus de 10 ans, la gestion des prisons était en partie prise en charge par les entreprises, qui en échange de la responsabilité de la garde des prisonniers pouvaient exploiter leur travail. La solution secrètement retenue pour sauver le projet Virandia fut de faire jouer des détenus qui ne pourraient sortir du jeu comme des joueurs normaux, et resteraient ainsi à demeure dans le monde virtuel, apportant un facteur d'originalité et une base d'apprentissage pour l'ordinateur. Cette solution avait au départ l'approbation des détenus, qui préféraient cette liberté virtuelle à la vraie détention.

Le créateur contre la multinationale

Erwin Vadorbe, alors directeur du projet Virandia, s'éleva vivement contre cette proposition.



Il en avait vu toutes les conséquences néfastes. Tout d'abord, les cabs n'avaient pas été conçues pour une utilisation prolongée. Ensuite, la dilatation temporelle (voir Livre du Joueur, page 2-12) multipliait par 10 la durée effective de détention : les détenus condamnés à 8 ans de prison passeraient ainsi 80 années virtuelles enfermés dans Virandia ! Plongés dans leur nouvelle vie, isolés de leur ancien monde par une puissante restriction de vocabulaire (voir page 2-9), ceux-ci allaient petit à petit oublier leur vie antérieure. Enfin, des criminels faisaient de bien mauvais exemples pour un apprentissage de comportement. Vadorbe menace d'abandonner MetaCorp et de tout révéler...

MetaCorp décida de se passer des services du génie. Après tout, le programme marchait bien et les membres du département que celui-ci avait dirigé arriveraient bien à maintenir la machine en l'état...

Certains croient que Vadorbe fut discrètement éliminé, les références à ses travaux effacées des mémoires d'ordinateur là où cela s'avérait possible. D'autres pensent que le génie fut enfermé dans son chef-d'oeuvre par des responsables prévoyants et au cruel sens de l'humour, cette solution permettant de le ressortir en cas de besoin...

MetaCorp perd le contrôle

En s'aliénant les services de Vadorbe, MetaCorp a perdu le contrôle de Virandia. S'il leur est encore possible d'effectuer certaines modifications dans le domaine des entrées ou des sorties de joueurs (c'est notamment le cas pour l'enfermement des détenus), rares sont les modifications sur la structure profonde du jeu qui restent stables passés les bugs initiaux dus au changement. Virandia devenue incontrôlable est comme dotée d'une vie propre et se développe spontanément dans des directions totalement imprévisibles à l'origine.

Alors qu'au départ MetaCorp Interactive (filiale chargée de commercialiser le jeu) devait proposer un choix de scénarios possibles aux clients-joueurs, cela n'est plus possible sans l'aide de Vadorbe pour les incorporer dans l'ensemble. Toute tentative d'un membre de l'équipe du génie de modifier les programmes des ordinateurs de Virandia ou le Noyau lui-même s'est soldée par un échec ayant des répercussions diverses sur le monde (voir les bugs, page 2-7)

De plus, MetaCorp n'a pas moyen d'accéder directement à ce qui se passe à l'intérieur du monde virtuel. Essayer de modifier la structure de façon à pouvoir observer depuis l'extérieur ce qui se passe dans le monde virtuel a toujours résulté en un ensemble de bugs divers. La multinationale ne peut

plus infléchir la course de l'histoire de Virandia, qui est devenu un monde autonome. Les expériences internes, qui devaient être soigneusement contrôlées et dirigées, ont toutes évolué de manière étrange.

Pour s'informer de temps à autre sur la situation actuelle du monde et agir quand le besoin s'en fait sentir, MetaCorp emploie des joueurs professionnels, appelés **Realm Runners** (voir page 3-3), qui sillonnent le monde pour le compte de la multinationale.

L'escalade : l'enfermement des joueurs

Bien que s'étant débarrassés du créateur du jeu, MetaCorp pris en considération ses quelques remarques : il était nécessaire d'avoir autre chose que des criminels pour servir de modèles aux personnalités des simulacres de Virandia. Ainsi, lorsque les intelligences artificielles repèrent parmi les joueurs une personnalité intéressante à étudier (voir page 2-5), les services de MetaCorp font une enquête pour déterminer les moyens de l'enfermer dans le jeu. Lorsque cela s'avère possible, ils n'hésitent pas. C'est la raison pour laquelle certains joueurs se retrouvent enfermés. Si en tant que MJ vous décidez d'enfermer vos joueurs, vous utilisez Virandia à un tout autre niveau de jeu (voir page 10-1).

Virandia la drogue ultime

Certains psychiatres et psychologues ont vu très tôt les dangers de mondes virtuels aussi prenants que celui de Virandia. Comme les drogués, physiquement dépendants aux ersatz de bonheur chimiques, une faible partie des joueurs devinrent psychologiquement accros à la palpitante vie virtuelle de leurs Alter Ego.

Les plus atteints virent ainsi leur comportement gravement modifié par l'apparition de ce que les psychiatres appelèrent un *cyber-moi* entrant en conflit avec leur personnalité profonde. On retrouva ainsi certains joueurs écrasés au bas de buildings à cause d'une défaillance réelle de leur sort virtuel de lévitation. D'autres cravachant les chevaux de marbre ornant les fontaines du vieux continent. On retrouva de preux chevaliers combattant vaillamment les démons gargouilles ornant Notre-Dame. De crises d'hystérie en crises de paranoïa (pourtant Virandia est votre ami) les joueurs atteints de *cyber-moi* finissaient généralement très mal (doux euphémisme pour une chute du 150ème étage). Certains « journalistes », au premier rang desquels figure la célèbre Mireille Dumasque, faisaient leurs choux gras



du malheur de ces quelques disjonctés via une généralisation sans vergogne (toute ressemblance avec de mauvais journalistes existant ou ayant existé ne serait que pure coïncidence).

MetaCorp réussit sans trop de mal à cacher et étouffer ce phénomène évitant ainsi un scandale qui aurait été fatal à son oeuvre : elle décida d'enfermer, à chaque fois que c'était possible, les joueurs malades dans Virandia. Plus simple à mettre en oeuvre qu'une élimination discrète, elle fournissait à bas prix d'excellents modèles.

Les enfermés

Les Altregs

Ceux qui sont enfermés depuis le plus longtemps (5 ans) ont déjà passé l'équivalent de 50 ans dans Virandia. Comme l'avait prévu le créateur du jeu, la plupart ont oublié leur ancienne vie. Ils ont créé des groupes, des confréries d'assassins, des guildes de marchands, des sectes... Certains ont réussi à atteindre les plus hautes responsabilités, d'autres sont tombés dans une déchéance mentale affligeante. MetaCorp les appelle les **Altregs**, terme dérivé de «Alter Ego». Ce sont généralement des êtres tourmentés, psychologiquement très atteints, déchirés entre leurs anciens souvenirs et leur état actuel.

Ces Altregs jouissent des avantages des Alter Ego normaux dans le jeu : notamment, ils ne peuvent mourir (mais leurs caractéristiques peuvent baisser). La seule différence est qu'ils ne peuvent pas sortir du jeu entre les piliers de puissance. Les Altregs sont pour beaucoup dans les différentes déviances de Virandia. Par exemple, alors que les religions ne devaient pas exister dans Virandia, celle-ci sont spontanément apparues parmi les Altregs, et des miracles de religion finirent par se produire (voir page 2-8).

La conservation du secret

La prolifération des Alter Ego résidants dans Virandia pose un problème. Si un enfermé raconte à un joueur normal les conditions de son emprisonnement, celui-ci pourrait la révéler au monde extérieur. Cela ne s'est pas encore produit, et pour plusieurs raisons.

La première et la plus évidente est que la plupart des joueurs ne rencontrent pas d'Altregs, ceux-ci ne représentant que 0,3% de la population humaine totale de Virandia. Ensuite, il est très courant que ceux

qui en rencontrent ne prennent pas la peine de les écouter. Il est encore plus courant que les Altregs rencontrés ne disent rien : bien qu'ayant conscience des différences entre Alter Ego, Altregs et simulacres, ceux qui sont enfermés depuis longtemps ont souvent oublié leur vie antérieure et le fait qu'ils soient prisonniers dans le monde virtuel, ou bien font un blocage psychologique à ce propos. De plus, le langage employé dans Virandia rend assez difficile l'explication de leur situation, la plupart des termes se référant à l'extérieur ayant été supprimés (voir page 2-9).

Enfin, MetaCorp *aplanit les difficultés* dans les très rares cas où l'information réussit à sortir du monde virtuel. Le contrôle des médias est la solution la plus simple, mais des méthodes plus expéditives furent parfois employées...

L'immersion prolongée dans les cabs

Malgré tous les soins apportés à la conception des cabs, une durée de jeu trop prolongée (les prisonniers sont les premiers concernés) a des retombées néfastes sur la santé du joueur. Ce fut un des points de tension entre Vadorbe et MetaCorp.

En effet, on assiste parfois à une transformation physique du joueur. Le corps n'étant plus soumis à un effort physique, la masse musculaire disparaît peu à peu pour être remplacée par une couche grasseuse (le liquide de bain étant très nutritif). Le système pileux peut lui aussi être gravement perturbé (la cause de ce phénomène est encore inconnue mais il semblerait que le liquide de bain ne soit pas étranger à tout cela), le joueur perdant alors tous ses poils. Au bout de 5 ans, le joueur ressemble alors étrangement à une quenelle (ancienne variété de saucisses). Nous passerons sous silence les dégâts causés aux articulations par une longue période d'immobilisme ainsi que la perte partielle des sens. Les spécialistes ont prévu qu'après 5 ans passés continuellement dans une cab, le joueur ne peut plus survivre dans le monde réel.

MetaCorp règle ce petit problème en enfermant définitivement les joueurs malades dans le jeu. Il va sans dire que ces cas de dégénérescence sont extrêmement rares et touchent uniquement les joueurs enfermés. Tout joueur pratiquant Virandia de façon régulière, mais pas à temps plein, ne risque absolument rien.

