NEWMANITY

Concept : Newmanity se déroule dans un futur non définit. L'humanité est à la croisée des chemins, car depuis plusieurs années se développent les technologies transhumanistes. Chacun est libre de modifier son corps, que ce soit via l'amélioration mécanique, biologique, ou en téléchargeant son esprit dans un corps de substitution. Dans ce contexte, les entreprises à la pointe du progrès acquièrent un pouvoir considérable, et les diverses forces en présences se disputent l'avenir de l'humanité, ou plutôt son contrôle.

Genre : Tactical-rpg

Public ciblé : Mature. Pegi 16 ou 18

Thèmes : Science, relation humaines, transhumanisme, économie.

Eléments de gameplay :
Le jeu est formé de trois phases différentes.

1) Phases de dialogues.

A la manière d'un visual novel, le jeu propose de nombreux dialogues avec les personnages non joueurs. Le joueur est régulièrement confronté à des réponses multiples. Selon la situation et l'interlocuteur, les choix de dialogues permettent de modifier l'avancée du scénario, selon plusieurs schémas narratifs possibles.

Cette part du jeu permet également de développer l'univers, la situation en cours et les personnages, afin de rendre le tout plus intéressant, et de rendre plus crédible le propos.

En termes d'interface, il s'agira principalement d'un modèle animé de l'interlocuteur, reflétant les émotions actuelles du dialogue, ainsi que de courtes animations faites dans le moteur du jeu, lorsqu'un évènement important se déclenche. La partie inférieure de l'écran est utilisée pour le texte, et lors des réponses, la liste de choix apparaît de manière claire.

2) Phases de recherche et préparation

Cette phase est intermédiaire entre les deux autres, et sert principalement pour la gestion courante. Il s'agit de se déplacer sur la carte du monde, à la recherche d'objectifs ou de rencontres aléatoires.

Plusieurs options s'offrent au joueur, en termes de gestion, avant de rejoindre une phase de dialogue ou d'affrontement.
Ainsi, il est possible d'accéder à la liste des unités, afin d'en voir l'équipement, les modifications, et les statistiques.

De nouveaux alliés peuvent être recrutés, en fonction de l'endroit visité.
Des boutiques sont accessibles, pour obtenir des objets à usage unique, certaines améliorations, ou encore des faveurs plus tard.

Concernant les alliés, ceux-ci peuvent appartenir à l'une des trois factions, chacune ayant ses spécificités. Selon sa faction, chaque unité peut recevoir des améliorations/manipulations qui déterminent son rôle et ses possibilités. L'exception à cela étant les transférés, qui utilisent des corps préconstruits. En plus de la faction, l'origine d'un personnage détermine ses possibilités. Par exemple, un soldat appartenant à une corporation mécaniste aura des implants adaptés aux techniques militaires, et à la pointe de la technologie. Dans la même faction, un mercenaire issu des bas quartiers aura des améliorations plus douteuses, adaptées à un combat plus fourbe. Cela force le joueur à varier ses contacts pour équilibrer son équipe, même en étant fidèle à une unique faction.

Enfin, cette phase permet de choisir l'objectif suivant. Le joueur a le choix entre une liste de missions, chacune ayant un coût d'acceptation, des récompenses, et un impact sur les réputations. Chaque mission contient une description générale de la situation et de l'objectif, ainsi qu'une l'information sur les ennemis probables et le lieu d'affrontement, ce qui permet au joueur de se préparer en conséquence. Par exemple, une mission d'infiltration dans les locaux d'une corporation en ville ne s'abordera pas de la même façon qu'un affrontement direct dans les montagnes.

3) Phases d'affrontements

Les phases d'affrontement constituent le cœur du jeu. Ces séquences se présentent sous la forme d'un tactical-rpg. Les unités sont placées un échiquier d'agencement variable. Le joueur choisis parmi les unités à sa disposition lesquelles utiliser, et les place sur des cases prédéfinies. L'affrontement se déroule ensuite au tour par tour, avec chaque tour correspondant à un personnage allié ou ennemi, en fonction d'une statistique de vitesse propre à chacun.

Lors d'un tour de jeu, l'unité active possède deux actions. Une action peut être utilisée pour se déplacer d'un nombre de cases dépendant du terrain et des statistiques du personnage ; utiliser un objet ; effectuer une action contextuelle, ou utiliser une action de combat (attaque/protection/etc…). Une même action peut être effectuée deux fois.

Le point de vue est placé au-dessus, en 3D isométrique. Il est possible de tourner la caméra selon quatre angles, afin d'avoir une meilleure vue de la situation.

Le terrain aura son importance. Tout d'abord, le type de sol peut donner des bonus/malus aux unités selon leur type. Par exemple, une unité biologique à base végétale sera idéale pour un affrontement en milieu forestier, qui lui donnera des bonus d'esquive et de régénération. A l'inverse, un véhicule à chenilles aura du mal à se déplacer dans ce même milieu. Certaines interactions sont également possibles avec le terrain. Dans l'exemple du milieu forestier, les arbres offrent une bonne couverture contre les attaques venant du ciel, mais peuvent prendre feu, ce qui les fait disparaitre et inflige des dégâts dans la zone concernée.

Enfin, les actions de combat prennent en compte la forme et la hauteur du terrain. Par exemple, un tir de pistolet possède une grande portée, mais nécessite une ligne de vue, et ne peut par conséquent pas toucher un ennemi derrière un mur. Tandis qu'une grenade est lancée

en lob ou en la faisant rouler au sol, avec une portée limitée, ce qui permet de contourner les obstacles. De plus, attaquer un ennemi depuis une zone en hauteur augmente les chances de le toucher, tandis qu'une attaque depuis le bas est moins efficace, voire peut se retrouver bloquée par certains obstacles.

Les statistiques (Points de vie ; dégâts ; défense ; vitesse d'action ; distance de déplacement ; etc…) d'une unité dépendent de son niveau et des améliorations installées sur elle. Celles-ci déterminent également les actions de combat possible.

Scénario : Le jeu se déroule à une époque non définie, située dans l'avenir. Au début du jeu, la quasi-totalité des états ont perdu leur pouvoir, suite à de nombreuses années de libéralisations et d'augmentation des possibilités offertes aux entreprises. Ainsi, les pays existent toujours nominalement, avec des différences mineures entre eux, et souvent dirigés par un gouvernement fantoche, mais le contrôle réel est géré par les plus grandes multinationales implantées sur le territoire, selon leurs accords, désaccords, et intérêts personnels. Le jeu s'ouvre sur une révolution composée de cyborgs et de robots, prenant le contrôle du continent Nord-Américain, suite au rejet d'une loi donnant aux robots un statut égal à celui des êtres d'origine biologique. Cette décision est issue d'une forte bataille lobbyiste ayant pour objectif de garder les unités mécaniques sous le contrôle des entreprises en tant qu'employés corvéables à merci. Cette révolution s'effectue cependant de manière assez « civile ». Les seules victimes sont les responsables du rejet de la loi, ceux qui se sont opposé physiquement à l'action robotique, et les centres militaires.

Dans ce contexte, Noah Darwin, le personnage principal et dirigeant d'une Société Militaire Privée, est confronté au choix de soutenir la révolution, ou de s'y opposer. Dans les deux cas, son entreprise sera détruite dans sa quasi-totalité, que ce soit par l'action de la révolution, ou de la contre-attaque venue de l'étranger. Le choix reste tout de même crucial, car il orientera le scénario et la situation de départ : Si le joueur décide d'aider les robots, il commencera par effectuer principalement des contrats pour eux, en échange d'un soutien de leur part. Tandis qu'en s'opposant à eux, il devient nécessaire de fuir et de s'établir ailleurs, en utilisant les contacts de Noah pour s'établir auprès d'une autre faction.

Le scénario suivra ensuite les conflits entre les groupes en présence, aux points de vue et objectifs variés. L'histoire se modifiera selon les choix effectués par le joueur, pour suivre une des huit voies possibles pour l'humanité :
Biologique/Mécanique/Informatique/Coexistence des trois ; chacune ayant une variante utopique ou dystopique.

Factions :

La plupart des personnages se regroupent dans l'une des trois visions possibles pour l'humanité :

-Les mécanistes suivent la voie de la robotisation. Selon eux, l'avenir se trouve dans la mécanique et ses possibilités sur le long terme. Cette faction regroupe à la fois les intelligentes artificielles sentientes (IAS) et les êtres humains améliorés mécaniquement, vulgairement appelés cyborgs. En termes de conflits, leur armement est principalement balistique et énergétique, proche d'un armement militaire. Leur apparence est généralement humaine, les parties modifiées étant cachées dans des prothèses.

-Les biologiques fonctionnent selon une amélioration génétique et chirurgicale. De la thérapie génique, à l'ajout de caractéristiques animales ou végétales, en passant par les opérations de changement de genre, leur corps reste composé de cellules biologiques tout en pouvant devenir n'importe quoi. Leur vision est basée sur l'évolution par le choix, en laissant chacun être ce qu'il veut, quitte à terminer avec plusieurs espèces humaines. Cet aspect est renforcé par la montée au niveau sentient de certaines espèces animales, à savoir les chimpanzés, les corbeaux, et les poulpes. Les biologiques ont tendance à afficher fièrement leurs modifications, avec une certaine propension à l'extravagance. Cette faction regroupe notamment une grande quantité d'artistes utilisant leur corps comme œuvre.

-Les transférés quant à eux représentent la faction la plus disparate et la moins ouverte, suivant la voie du virtuel. Il s'agit principalement de hackers et de passionnés de technologie. Plutôt que d'améliorer leur corps, les transférés ont préféré l'abandonner, pour télécharger leur conscience. Le résultat est un fichier informatique faisant office de sauvegarde mentale, pouvant ensuite leur permettre de voyager à travers internet ou de s'incarner dans des corps synthétiques. La partie de cette faction qui n'est pas affiliée à un gouvernement ou une corporation ont régulièrement des idées de liberté, préférant rester tranquille et s'éloigner de la réalité, quand il ne s'agit pas de trolls abusant du système pour leur plaisir personnel. Ils n'ont par définition pas d'apparence régulière, et ceux qui possèdent un corps n'évoque pas ou très peu leur statut lorsqu'ils sont confrontés à des étrangers.

Personnages importants :

Le jeu comprendra un certain nombre de personnages non joueurs. Il s'agit ici de quelques-uns des plus importants, notamment pour leur influence possible sur le scénario et la voie qu'il suivra.

-Eden : Patron d'une entreprise pharmaceutique, et propriétaire de plusieurs cliniques, Eden est une personne hermaphrodite, à la pointe de la technologie biologique. Rendu immortel par sa thérapie génique, son objectif est d'orienter l'humanité vers la perfection et la liberté, peu importe le temps nécessaire. Chacun devrait être libre de décider de son corps, qu'importe son souhait, tel est son mode de pensée, appliqué jusqu'à son propre corps. C'est dans cette optique que ses locaux fonctionnent à un bas seuil de rentabilité, en proposant des opérations et médecines au prix le plus bas possible.

-The hundred : Ce nom désigne à l'origine un conglomérat de 100 grandes fortunes ayant pour objectif d'orienter l'humanité selon leurs souhaits, notamment via l'économie, la politique, et l'eugénisme. Trois ans avant le début du jeu, le centième membre rejoint ce groupe : Eygon d'Hecatia, un puissant généticien. Depuis son introduction, les autres membres semblent avoir changé d'attitude, favorisant ce nouveau venu au détriment de plans plus anciens. Ce dernier s'est secrètement attelé à infecter le conseil. En effet, les réunions ne s'effectuant pas directement, il a pu remplacer progressivement les autres membres par d'autres personnes dont il semble très proche. L'objectif d'Eygon est de faire du monde son terrain de jeu, sans que nul ne le sache.

-Connor : Chef de file du mouvement pour l'égalité entre les biologiques et les machines, ce Cyborg est le plus grand spécialiste mondial de l'intelligence artificielle, et possède un important centre de recherches. Il souhaite utiliser sa science pour offrir un avenir meilleur à chacun. Selon sa vision, la robotique permettrait de retirer les faiblesses inhérentes à la vie biologique, ce qui permettrait ensuite une révolution morale menant à la fin du système en place pour le remplacer par une économie de l'abondance. Malgré sa vision du monde, Connor est une personne passionnée, qui se laisse souvent emporter par ses émotions.

-David : Chef d'œuvre de Connor, David est une IAS chargée de diriger les recherches de ce dernier. Leurs objectifs sont similaires, mais David possède une vision plus brutale, considérant que le bien commun qui résultera de leur action justifie les sacrifices nécessaires. David est l'instigateur de la révolution robotique nord-américaine, et n'hésitera pas à détruire quiconque s'oppose au rêve de perfection dont il est issu.

-Ba Xian : Leader du marché robotique chinois, Ba Xian est un fervent partisant de la mécanisation de l'humanité. Capitaliste au dernier degré, son objectif est d'assurer une rentabilité maximale à l'aide des avantages du métal. Ainsi, il soutient les groupes suprématistes IAM et cyborg sous divers pseudonymes, dans le but d'imposer son idéal sans avoir à se salir les mains, pour ensuite diriger une humanité pouvant travailler en permanence grâce à la suppression des besoins naturels. Il rêve également d'exploiter la robotique pour explorer l'espace en tant que source de minerais.

-Rain : Cette autiste transférée est connue parmi de nombreux cercles nerds pour ses prises de position et sa vision particulière du monde. Ciment entre plusieurs communautés de transférés, elle défend un futur hédoniste, où les corps seraient faits pour minimiser le travail requis, et où les esprits seraient en permanence connectés et pourraient s'échapper de la réalité. Cet état de pensée, ainsi que son progressisme inclusif en font la chef de file des Homo Ludens, ces groupes pour qui l'avenir de l'humanité se trouve dans le loisir.

-Grigori : Président à vie de la congrégation Russo-européenne depuis 10 ans, Grigori est en réalité le corps de substitution d'un transféré à la tête du parti depuis deux générations. Control freak au dernier degré, son objectif est d'utiliser la technologie du transfert pour rendre sa population plus docile, en plus de s'assurer une force militaire parfaite via des corps adaptés et des hackers directement intégrés au réseau.

Direction artistique :
Le jeu aura un style assez coloré et fantaisiste, dans la veine de séries comme « Adventure Time ».

Cet aspect permet non seulement des designs plus reconnaissables, via les formes et les couleurs, ce qui est très utile pour identifier rapidement les unités en jeu et leur rôle. Mais il est aussi en adéquation avec le design général du jeu, qui n'est pas réaliste et se permet de nombreuses fantaisies au niveau des possibilités (humanoïdes ailés, armement proche de ce que l'on trouverait dans des productions de science fictions, etc…). Or, un visuel proche du dessin animé permet de faire plus facilement accepter les extravagances et la licence artistique prise envers la réalité.

Concernant les environnements, ceux-ci seront variés.
D'un côté les décors naturels, tels que les montagnes, forêts luxuriantes, ou désert chauds et froids. Et de l'autre les mégalopoles typiques du cyberpunk, avec de nombreuses lumières, l'omniprésence de la technologie et des inégalités, avec toutefois des spécificités liées à la faction dominante. Ainsi, les villes biologiques possèdent des infrastructures en tissus génétiquement modifiés, et tendent à avoir un aspect plus chaotique que les cités cyber, plus droites mais aussi plus sensibles à la résistance cachée.

Chaque lieu aura ainsi une atmosphère propre, et sera rapidement reconnaissable, de même que les contraintes et possibilités inhérentes.