



# Et si j'étais né ailleurs

RAPPORT SI28

CARFACHE Anas  
COTHENET Thibault  
PERRAULT Victor

# Sommaire

Note d'intention.....	3
Concept.....	3
Public-Cible.....	3
Objectifs.....	3
Cahier des charges.....	4
Ressources médias utilisées.....	4
Structuration et navigation.....	5
Formes et degré d'interactivité.....	6
Choix Graphiques et d'Interface.....	6
Choix techniques.....	6
Conclusion.....	7
Scénario.....	8

## Note d'intention

### CONCEPT

Nous sommes en 2050, la Terre est gravement atteinte par une épidémie qui a touché 95% de la population. Parmi les survivants, une part d'entre eux décident de partir à la conquête de l'espace et de trouver une planète habitable pour s'y installer. L'utilisateur incarnera un nouveau-né naissant sur une de ces planètes. Au cours de son expérience, l'utilisateur devra réaliser des choix qui feront évoluer son personnage en commençant par l'endroit dans lequel il souhaite naître, puis par le sport qu'il souhaite pratiquer en étant enfant, ou bien les études qu'il souhaite poursuivre. Ces choix permettront à son avatar d'évoluer au fil de l'histoire. À chaque étape de la vie de son personnage, l'utilisateur sera soumis à une question à laquelle il devra répondre en sélectionnant une réponse à la question posée. Enfin, chaque choix effectué par l'utilisateur possède un impact direct sur son expérience en faisant évoluer à la fois le visuel de son avatar, son environnement, ainsi que l'ambiance sonore qui l'entoure.

### PUBLIC-CIBLE

Ce projet s'adresse à tout utilisateur, jeune ou adulte, souhaitant participer à une histoire interactive et évolutive permettant de se projeter au travers de notre personnage.

Au départ l'utilisateur ne connaît rien de son avatar, mis à part le contexte introductif donné au début. Une fois son premier choix effectué, l'utilisateur incarne alors le personnage et construit sa vie en réalisant des choix. Ainsi, il s'informe lui-même de la situation du personnage en choisissant à chaque étape de sa vie les différentes réponses aux questions posées.

### OBJECTIFS

Nous souhaitons que l'utilisateur se glisse dans la peau d'un personnage fictif et qu'il puisse être maître de son destin. Ainsi, nous donnons à l'utilisateur la possibilité de pouvoir vivre les expériences qu'il aurait souhaité vivre dans sa vraie vie, notamment à l'aide de l'aspect fantastique. Afin que l'immersion soit complète, nous appuyons notre application sur les sens de l'ouïe et de la vue qui vont évoluer selon les choix de l'utilisateur.

## Cahier des charges

### RESSOURCES MÉDIAS UTILISÉES

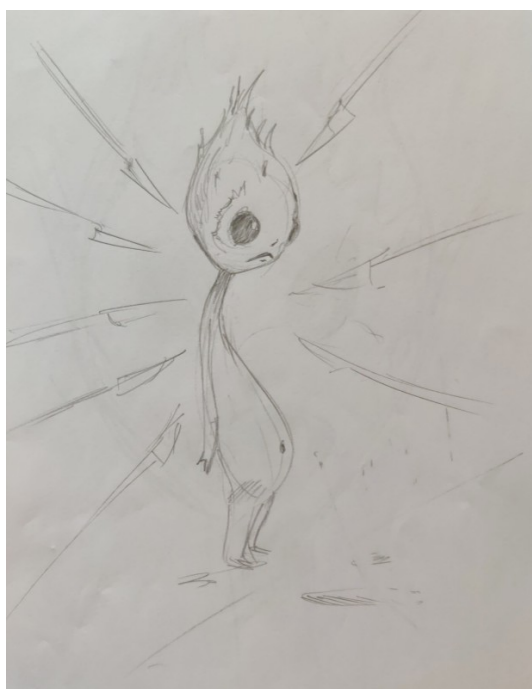
Les trois ressources que nous souhaitons utiliser pour notre site sont le son, le texte et l'image.

Le texte est l'élément principal de notre projet puisqu'il est indispensable pour la narration de nos histoires, évoluant en fonction des choix effectués par l'utilisateur.

Afin d'enrichir au maximum l'expérience de l'utilisateur, nous accompagnerons nos textes d'images ainsi que de son. En ce qui concerne les images, Victor ayant une passion pour le dessin, il illustrera les passages de notre histoire. Malheureusement, Victor ne possédant pas sa tablette pour pouvoir dessiner, les dessins seront faits à la main (cf. Figure 1). Nous avons par la suite renforcé ce style graphique ajoutant un fond style papier (cf. Figure 2) afin de rester sur la même ligne graphique. Pour le son, nous sélectionneront des musiques et chansons qui accompagneront nos illustrations et nos textes afin de que l'expérience soit la plus immersive possible.

Dans les sites internet plus classiques, l'image est la principale ressource qui illustre et apporte de la dynamique au texte. Dans notre projet, nous voulons vraiment allier chacune des trois ressources afin qu'elle ne forme plus qu'une même et seule ressource : l'histoire.

Ainsi pour chaque choix de l'utilisateur, nous aurons une narration, une image et un son qui lui correspond.



*Figure 1: Dessin d'un alien*



*Figure 2: Fond style papier*

## STRUCTURATION ET NAVIGATION

Notre projet est un hyperdocument scénarisé, l'utilisateur pourra passer d'un grain de contenu à l'autre à l'aide d'un lien hypertexte, lien représentant le choix qu'il aura effectué au moment de l'histoire.

Au départ, l'utilisateur arrivera sur une page lui présentant la situation de départ qui n'est ni plus ni moins la naissance de l'avatar de l'utilisateur. Après la lecture de sa situation, devra faire un choix binaire entre deux situations qui s'offrent à lui. Selon le choix qu'il aura effectué, l'utilisateur se verra rediriger vers une nouvelle page contenant un son, une narration et une image qui dépendra du choix qu'il aura effectué. A chaque nouvelle étape, l'utilisateur sera soumis à nouveau choix jusqu'à ce qu'il arrive au bout de son expérience. Une fois arrivé à la fin, nous proposons à l'utilisateur de rejouer s'il le souhaite.

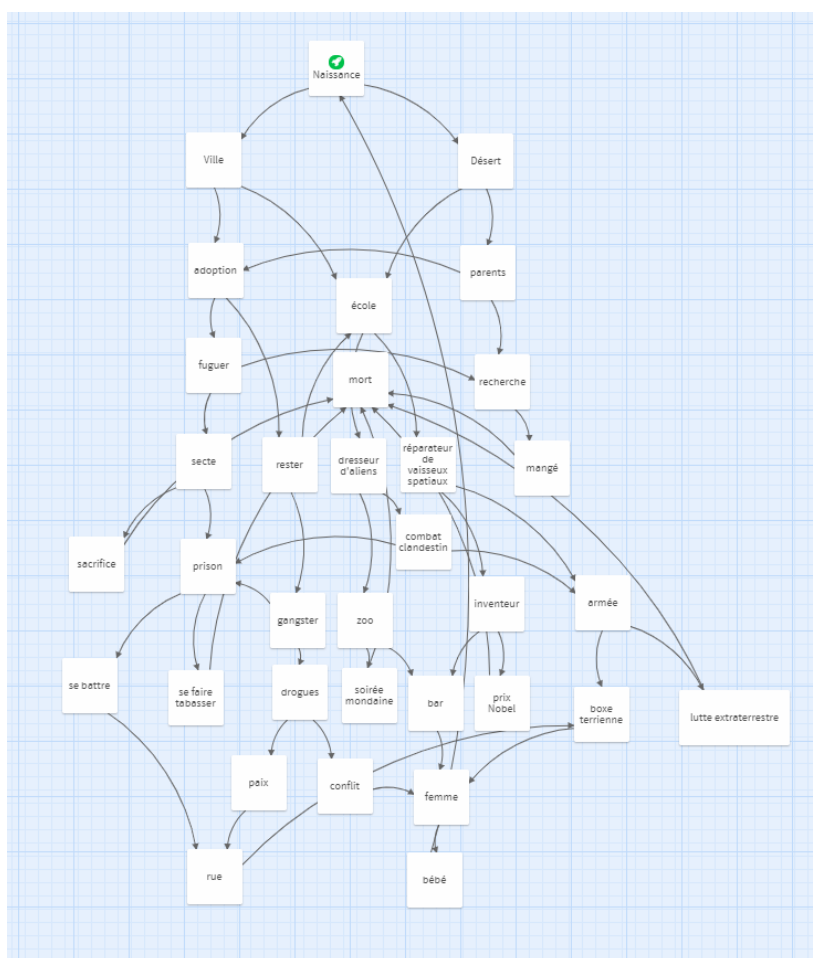


Figure 3: Arbre Twine

## FORMES ET DEGRÉ D'INTERACTIVITÉ

Notre projet a pour principale forme d'interaction la navigation, notamment à l'aide des liens hypertextes. En effet, à chaque nouvelle étape de son avatar, l'utilisateur devra effectuer un choix qui l'emmènera vers la suite de son histoire. Ainsi, nous proposons à l'utilisateur de créer son propre scénario en fonction des choix qu'il aura effectués. En outre, notre projet alliant le texte au son ainsi qu'à l'image, l'utilisateur, au travers de son expérience, se composera une galerie d'images ainsi que sa propre musique de vie.

Au delà de la forme d'interactivité, l'interactivité en elle-même est principalement due aux choix effectués par l'utilisateur. Comme précisé précédemment, ces choix seront un choix binaire entre deux situations auxquelles le narrateur peut être confronté, selon les choix qu'il aura fait précédemment. Nous avons donc une certaine cohérence entre les choix effectués par l'utilisateur et les choix que nous lui proposerons par la suite. C'est donc réellement l'utilisateur qui façonnera sa propre histoire.

En outre, la musique et les dessins seront aussi une forme d'interactivité, car notre projet « répondra » par une musique, une image et un scénario à l'utilisateur en fonction de ses choix.

## CHOIX GRAPHIQUES ET D'INTERFACE

Pour notre projet, nous avons fait le choix d'adopter une charte graphique relativement simple. L'aspect graphique de notre projet reposant principalement sur les dessins réalisés par Victor, nous avons souhaité adopter un style graphique similaire, notamment en ajoutant un fond style papier (cf. Figure 2).

## CHOIX TECHNIQUES

Notre projet étant avant tout une histoire interactive, nous avons décidé d'utiliser le logiciel Twine, relativement facile d'utilisateur, pour réaliser notre projet.

Au sein de Twine, nous avons aussi utilisé du CSS afin de pouvoir modifier l'aspect graphique de notre projet comme pour le fond papier présenté précédemment ou pour appliquer un style spécifique aux images.

En ce qui concerne les dessins réalisés par Victor, ce dernier n'ayant pas sa tablette graphique à disposition, il effectuera des dessins à la main qu'il prendra en photo et nous renverra. Ces derniers seront recadrés voire ajustés à l'aide de logiciels comme Photoshop.

En ce qui concerne les musiques que nous avons utilisés, nous utiliserons la plateforme vidéo Youtube ainsi que le site Youtube-Converter pour pouvoir télécharger les sons qui nous intéressent. Une fois téléchargé, nous extrairons certains passages des musiques à l'aide des outils que nous propose Windows.

## Conclusion

Ce projet fut très enrichissant, tant sur le plan relationnel que sur le plan technique. En effet, même si nous avons l'habitude de travailler en groupe au sein des différentes UV de l'UTC, le projet de SI28, étant, à notre sens, moins axé sur la technique mais davantage sur le partage et la communication, une formidable expérience. Par ailleurs, le fait d'avoir adopté pour ce projet une technologie, nouvelle pour nous, telle que Twine, nous a permis de partir avec les mêmes bases et d'apprendre tous ensemble, que ce soit à travers les exposés des différents groupes, ou en discutant ensemble lors des réunions hebdomadaires.

Grâce à cet outil, nous avons pu raconter une histoire à choix multiples. Quand bien même, ce choix nous a obligé à écrire plus que nous le pensions et à faire attention à la cohérence inter-récits, nous pensons avoir réussi à faire en sorte que toutes les histoires soient correctement imbriquées les unes dans les autres.

Parmi les améliorations que l'on aurait aimé effectuer, nous aurions voulu rajouter plus d'histoires, plus de choix afin que l'immersion soit plus importante. Malheureusement, le contexte particulier dans lequel nous vivons ne nous a pas permis d'écrire, d'illustrer ou de raconter plus que ce que nous avons fait jusque là. Néanmoins, le résultat est intéressant et notre application possède une certaine rejouabilité, permettant à l'utilisateur de trouver une destinée dans un monde différent du nôtre, différent de celui dans lequel on est né.

## Scénario

**Naissance** : Nous sommes en l'an 2050, une épidémie a ravagé le monde tel que nous le connaissions éradiquant la quasi-totalité des espèces animales et végétales de la Terre. Parmi les survivants, un groupe d'hommes a décidé de s'enfuir de la Terre afin de trouver une nouvelle planète dans laquelle s'implanter. S'en suivit un long périple à la recherche de la planète idéale. Les découvertes furent nombreuses, mais les déceptions aussi, cependant, après un certain temps ils trouvèrent enfin la planète idéale sur laquelle s'installer : TOI 700 d. Vous incarnez l'enfant de l'un des nouveaux arrivants. Au cours de votre vie, vous allez devoir effectuer de nombreux choix qui vous mèneront à des situations aussi différentes des unes que des autres, en commençant dès maintenant : où souhaitez-vous naître, dans la [[Ville]] ou dans le [[Désert]] ?

**Parents** : Un soir, alors que vos parents étaient partis explorer une mine récemment découverte, une alarme retenti dans la maison : il s'agit de l'alarme S.O.S. qui ne s'active que lorsque l'on est en danger. Il leur est arrivé quelque chose. Pris de panique, vous ne savez pas quoi faire, ni qui aller voir ou ni où aller. Vous vous rassurez en vous disant qu'ils ont dû l'activer par mégarde ou bien que le système dysfonctionne et qu'ils ne vont pas tarder à rentrer. La nuit fut difficile, vous n'avez quasiment pas dormi, il est 8h00, toujours aucune nouvelle. Deux solutions s'offrent alors à vous : allez-vous partir à leur [[recherche]] ou bien allez-vous vous diriger vers un centre d'[[adoption]] ?

**Recherche** : Cela fait maintenant une semaine que vous êtes sans nouvelle de vos parents et après avoir préparé scrupuleusement tout le matériel nécessaire ainsi qu'étudié l'itinéraire, vous êtes fin prêt à partir. Vous avez décidé de partir très tôt car la mine qu'étaient partis explorer vos parents était à 30km de la maison et pour y parvenir il vous faudra au moins 6 heures de marche. Voilà à peine une heure que vous êtes parti que la chaleur écrasante du désert se fait déjà sentir, vous avez chaud, très chaud, mais vous tenez bon. Au bout de la moitié du parcours, soit environ 15km, vous décidez de faire une pause sous un arbre afin de grignoter quelque chose et de boire afin de récupérer des forces. Une fois ressourcé, vous vous remettez en route. A l'approche de la mine, vous remarquez la voiture de vos parents en stationnement, mais cette dernière est vide. Vous remarquez également des traces de pas près de la mine. Vous entrez dans la [[mine|mangé]].



**Mangé** : Armé de votre super projecto-lampe, vous décidez de pénétrer dans la mine. Il n'y a aucun bruit dans la mine, c'est le silence total. Plus vous vous enfoncez dans la mine, plus il fait sombre et froid. Un embranchement se présente, vous avez le choix de partir à gauche ou à droite, mais vous remarquez des traces de passage sur la droite, vous décidez donc de suivre ces traces. Après quelques minutes de marche, malgré le silence profond, vous ressentez une présence dans votre dos. Vous vous retournez, mais rien. Vous continuez d'avancer mais la présence se ressent de plus en plus. Vous décidez de crier : "PAPA ! MAMAN ! VOUS ÊTES LÀ ?!". Vous entendez quelqu'un venant vers vous, il court vite. Les bruits de pas semblent venir de tous les côtés. Vous êtes paralysé par la peur et ne pouvez pas bouger. Quelques instants plus tard, les bruits de pas cessent, vous reprenez votre calme et vous retournez, faisant alors face à un alien la bouche ouverte, prêt à vous [[dévorer|mort]].

**Ville** : Vous êtes né dans une des villes les plus importantes de la planète. Cette ville cosmopolite où cohabite humains et aliens est l'une des plus avancées technologiquement. Cependant, bien que cette ville soit l'une des plus belles de la planète, elle abrite de nombreux recoins sombres, avec parfois un taux de meurtre très important qui varie selon les quartiers. Un soir, alors que vos parents étaient partis se balader en ville, vos parents se font assassiner par un alien d'une horrible cruauté. A la suite de cette accident, un choix s'offre à vous : vous pouvez vous faire [[adopter|adoption]] par une famille d'aliens, ou bien, vous décidez d'aller vivre dans un [[internat|école]].

**Adoption** : Vos parents qui étaient si bons avec vous, si adorables, ne sont plus auprès de vous. Votre union n'a pas pu survivre à la sauvagerie de cette nouvelle planète. Ils ont essayé de vous protéger lorsqu'ils étaient près de vous. Ils ont toujours voulu que vous soyez en bonne santé et que vous puissiez vivre votre vie sur cette planète aux multiples facettes. Une très bonne famille d'aliène vous a découvert ! Ils décidèrent de vous adopter. Vous décidez alors de [[fuguer]] de cette famille et de faire vos propres choix de vie, ou bien, vous aimez votre famille d'adoption et vous voulez [[rester]] vivre votre enfance avec eux,

**Fugue** : Vous avez fugué et cela vous va bien ! Vous vivez votre vie, vous réussissez à faire des petits jobs qui rapportent de l'argent. Cependant, vous êtes intrigué par la disparition de vos parents et vous rendez compte que vos parents ne sont pas morts. Vous décidez de partir à leur [[recherche]], ou bien vous pensez que vos parents vous ont abandonnés. Vous êtes triste et sombré dans la débauche. Vous entendez parlé par un ami à vous d'un [[organisme|secte]] très spécial aux coutumes étranges et cela vous intrigue.

**Secte** : En effet, après que votre ami vous ait permis d'assister à une des réunions d'un groupe appelé X, vous enchaînez les réunions. Vous êtes de plus en plus important dans cette secte qui reconnaît en vous un énorme potentiel. Et vient le jour fatidique où la secte vous met à l'épreuve. Elle vous demande pour cela de réaliser le sacrifice d'un enfant alien. Vous décidez de réaliser ce [[sacrifice]] car vous êtes convaincu par l'idéologie de la secte, ou vous ne concevez pas de pouvoir tuer un autre être vivant et décidez de ne pas le tuer. Cependant, l'un des plus hauts membres de la secte est le chef de la police intergalactique. Il décide de vous [[emprisonner|prison]] pour ne pas que vous divulguiez ce que fait la secte.

**Rester** : Vous décidez de rester dans votre famille d'accueil et tout se passe pour le mieux. Cependant il vous manque quelque chose ! Vous changez peu à peu de fréquentation et vous rentrez dans un [[gang]] ou vous décidez d'aller [[étudier|école]] pour vous instruire.

**Sacrifice** : Vous décidez d'effectuer le sacrifice que la secte vous demande de faire. Ce soir-là, vous brandissez le couteaux et vous vous avancez délicatement vers ce pauvre petit enfant alien. Dans votre regard, cet enfant peut lire vos convictions. Une fois près de lui, vous l'attrapez par la nuque, couteau à la main. Avant d'effectuer ce sacrifice, vous vous retournez devant l'ensemble de la secte qui vous regarde et vous retournez vers l'enfant. Mais l'enfant poussa le couteau qui se situait dans la paume de votre main dans votre ventre. Ce qui vous ouvre le ventre, vous [[mourrez|mort]].

**Prison** : Vous êtes dans une prison intergalactique remplie des plus grands criminels de plusieurs planètes. Cette prison se situe dans l'espace, il vous est donc impossible de vous échapper. Vous êtes arrivés dans cette prison sans aucunes connaissances, mais vous faites connaissance avec un chef de gang, l'un des plus puissants de la prison. Cependant pour pouvoir entrer dans ce gang, il faut vous battre contre le plus faible du gang et le gagnant sera dans le gang et le perdant ne fera pas parti de ce gang : vous décidez de vous [[battre|se battre]] ou vous [[refusez|refus]] de vous battre.

**Se battre** : Vous prenez votre courage à deux mains et décidez de vous battre face à un monstre colossal. Et vous vous rappelez que ce monstre n'est que le plus faible du groupe. Cependant vous réussissez à gagner en lui infligeant un coup dans son estomac qui était son point faible. Vous ne le saviez pas, mais ce coup de chance vous a valu une protection durant toute la durée de la prison. Votre détention se passe très bien et vient le jour où vous sortez de prison. Malheureusement suite à la prison, vous ne disposez de rien et finissez à la [[rue]].

**Refus** : Vous avez décidé de ne pas vous battre car ceci fait parti de vos valeurs à présent. Le gang vous laisse tranquille cependant vous êtes sans protections. Cependant, ce n'est pas le cas des autres gangs qui veulent s'approprier ce que vous possédez. Un jour vous refusez de céder ce que vous avez à un gang. Cela vous coûte la vie ! Vous êtes [[mort]].

**Gang :** Vous faites parti d'un gang, l'un des gangs les plus importants de la ville. Vous avez commis des choses horribles pour entrer dans ce gang et vous grimpez petit à petit dans la cette société. Cependant un jour, vous repensez à vos parents et vous vous dites qu'ils n'auraient jamais voulu que vous finissiez par tuer des gens dans votre vie : vous désirez vous rachetez et vous vous rendez à la [[police|prison]], ou vous ne souhaitez plus tuer mais vous restez dans le gang et développez une nouvelle activité qui génère énormément d'argent alien : la vente de [[drogues]] venues de la terre qui révolutionnent les drogues présentent dans cette planète.

**Désert :** Vous êtes né dans le désert aride de cette planète lointaine. De nombreux gisements de minerais existent à sa surface. C'est pourquoi vos parents ainsi que leurs prédécesseurs étudient la géologie de cette planète. Vous avez 10 ans et vos parents vous propose de rester travailler avec eux ou de partir étudier en ville. Que décidez-vous ? Vous faites le choix de rester [[travailler]] avec eux, ou vous décidez de partir étudier à l'[[école]] dans la ville.

**École :** Vous arrivez dans une grande école en ville. Les cours se passent bien et vous vous adaptez plutôt bien au rythme de la ville. Après plusieurs années d'études les cours se séparent en deux filières. Vous choisissez la filière [[dresseur d'aliens]] ou la filière [[réparateur de vaisseaux spatiaux]].

**Dresseur d'aliens :** Après avoir étudié le dressage d'aliens au sein de l'école vous trouvez facilement une place dans un zoo. Là-bas, vous y trouvez des aliens de toutes espèces. La perspective de travailler dans un immense zoo vous enchante. Cependant, vous n'êtes pas très bien payé. Une de vos anciennes connaissances de l'école vous propose de participer à des combats d'aliens clandestins. Il parait que c'est bien mieux payé ... Que décidez-vous : rester travailler au [[zoo]], ou participer à des [[combats clandestins]] ?

**Réparateur de vaisseaux spatiaux :** Après avoir étudié la réparation des vaisseaux spatiaux au sein de l'école vous réfléchissez à votre future carrière. Les machines sur lesquelles vous vous êtes entraîné vous on toujours fasciné et vous avez l'occasion d'en créer de nouvelles. Mais l'idée de vous rendre utile et de servir la planète vous attire aussi. Que décidez-vous : devenir [[inventeur]] ou travailler pour l'[[armée]] ?

**Combat Clandestin :** Vous avez décidé de participer à des combats clandestins. Après avoir dressé votre Alien appartenant à l'espèce des Goliaths de la planète. L'un des plus féroces prédateurs ayant jamais existé. Vous partez mener votre premier combat. Vous le gagnez alors haut la main sans grande difficulté. Votre adversaire vous propose alors une revanche avec une somme encore plus importante à la clef. Vous ne pouvez pas décliner l'offre que vous acceptez de suite. Mais lorsque vous arrivez sur la zone de combat vous réalisez trop tard qu'un piège vous a été tendu. En effet ce n'est pas sur votre adversaire que vous tombez mais nez à nez avec la police. Que décidez-vous : tenter de [[s'enfuir|prison]] ou se rendre en leur proposant de vous racheter en rejoignant l'[[armée]] ?

**Drogues :** Vous avez choisi de devenir un dealer de drogues. Vous vous faites plein d'argent. Le trafic est à ses sommets ses derniers temps et cela attire la convoitise d'autres dealers de drogues. Votre quartier semble très rentable. Tellement rentable que vous devez choisir entre partager votre territoire avec d'autres afin de conserver une [[paix]] entre les différents dealers. Ou bien, entrer en [[conflit]] avec les autres dealers dans le but de conserver votre territoire et obtenir toujours plus d'argent.

**Paix :** Vous avez choisi de partager votre territoire avec d'autres dealers de drogue. Cependant, cela fait fortement baisser votre activité et vous ne gagnez pas assez d'argent pour subvenir à vos besoins. Cette situation va devenir difficile pour vous et vous allez vous retrouver à la [[rue]].

**Conflit :** Vous avez décidé d'entrer en conflit avec d'autres dealers de drogue. Vos efforts sont récompensés et vous écrasez la concurrence. Vous devenez le principal baron de la drogue et cela vous permet de gagner encore plus d'argent. Après de longues années de trafic vous rencontrez une [[femme]].

**Rue :** Vous vous retrouvez à la rue. Vous n'avez plus d'argent et la vie est difficile. Il fut un temps où vous vouliez devenir le meilleur à la [[boîte terrienne]]. Par appât du gain et envie de succès vous vous motivez à vous y remettre. Votre envie de devenir un champion n'a jamais été aussi grande.

**Femme :** Vous avez rencontré la femme de votre vie. Votre vie prend un autre tournant. Un jour vous décidez d'avoir un [[enfant|bébé]].

**Bébé :** Votre enfant [[naît|naissance]].

**Soirée mondaine** : Vous arrivez à une soirée mondaine. Vous apercevez une vieille connaissance au loin. Il semblerait qu'il s'agisse d'une ancienne copine de votre école. Après avoir entamé une discussion avec elle. Vous commencez à boire quelques verres avec elle. Puis, par la suite quelques-uns de plus. Un homme ayant bien entamé sa soirée s'approche alors de votre amie. Celui-ci se montre d'abord un peu lourd avec celle-ci. Puis devient très agressif. Vous vous énervez alors et vous levez afin de la défendre. Malgré votre carrure vous vous prenez un coup de poing très violent au niveau du visage et vous tombez par terre. Après un court instant vous sentez un liquide chaud couler sur votre crâne. Vous [[mourrez|mort]] suite à une commotion cérébrale.

**Bar** : Vous arrivez au bar. Vous apercevez une vieille connaissance au loin. Il semblerait qu'il s'agisse d'une ancienne copine de votre école. Après avoir entamé une discussion avec elle. Vous commencez à boire quelques verres avec elle. Puis, par la suite quelques-uns de plus. Un homme ayant bien entamé sa soirée s'approche alors de votre amie. Celui-ci se montre d'abord un peu lourd avec celle-ci. Puis devient très agressif. Vous vous énervez alors et vous levez afin de la défendre. Vous arrivez facilement à le maîtriser puis, le vigile du bar voyant la situation se décide à le sortir de l'établissement. Par la suite vous continuez votre discussion avec la jeune femme avec qui vous finirez la soirée chez elle. Quelques années plus tard elle devient votre [[femme]].

**Zoo** : Votre passion pour les aliens vous a amené à postuler dans un zoo. Après un court entretien avec le directeur du zoo, celui-ci, convaincu par votre discours, décide vous embaucher dès le lendemain. Le lendemain, vous arrivez au zoo et après une présentation complète du zoo ainsi que de vos collègues, le directeur vous confie votre mission : vous serez chargé de vous occuper des aliens aquatiques situés dans le quartier est du zoo et cela vous va à perfection car vous adorez par-dessus toutes ces espèces ! Chaque journée dans ce nouveau travail est différente et vous y prenez beaucoup de plaisir. Un soir, alors que vous vous apprêtiez à nourrir vos aliens avant de partir, un collègue à vous vient vers vous pour vous inviter à aller boire un coup au [[bar]] ou d'aller en [[soirée mondaine]] pour fêter votre arrivée au sein du zoo.

**Armée** : Vous avez décidé d'utiliser vos talents de mécaniciens au service de l'armée. Après un trois mois de préparation physique, mentale et technique, vous rejoignez l'armée de T.O.I. 700d. Là-bas, vous occupez un poste de technicien où vous devez assurer la maintenance des avions de chasse. Néanmoins, afin de faire de vous un parfait soldat, votre commandant vous propose de vous inscrire à un sport afin de maintenir une forme physique correcte. Il vous propose donc de vous inscrire à la [[boxe terrienne]] ou à la [[lutte extraterrestre]].

**Boxe terrienne** : Vous avez choisi de devenir boxeur. Vous avez toujours eu ça dans le sang. Vous débuté votre carrière au plus bas avec les boxeurs de bas étage. Puis au fil des combats remportés. Votre réputation grandit et vous devenez un boxeur reconnu. Vous participez alors au plus grand combat de boxe de la planète. C'est la finale. Et après de longues heures de combats vous finissez par la remporter. C'est à l'issu de ce match que l'une de vos [[fan|femme]] vous invite à boire un verre.

**Lutte extraterrestre** : Vous décidez de vous inscrire à la lutte extraterrestre, sport pratiqué par les humains et les aliens dont le but est de mettre K.O. l'adversaire. A votre première séance, l'entraîneur, un alien de 3 mètres de haut, vous demande d'affronter l'un de ces meilleurs combattants afin de vous tester. Apeuré, vous obéissez quand même et vous vous dirigez alors vers le ring. C'est alors que vous le voyez, un alien, 3m50 de haut, aux muscles saillants et au regard tueur, vous attend sur le ring, impatient de vous battre. A peine vous posez votre pied sur le ring qu'un sifflet retentit, le combat avait commencé. L'alien se rue alors sur vous, vous l'esquivez de justesse et reculez précipitamment. Vous décidez alors de prendre votre courage à deux mains et foncez vers lui pour lui faucher les jambes. Cependant, lorsque vous lui foncez dessus, celui-ci ne bouge pas d'un centimètre. Il se mit à rire. Il décide alors de vous agripper par le torse et de vous plaquer au sol. Un bruit d'os retentit alors, puis un grand "boom". L'alien se relève et constate que vous ne bougez plus et que vous ne respirez plus, vous êtes mort.

**Inventeur** : Fatigué de devoir réparer les vaisseaux des autres, vous décidez de démissionner de votre travail pour pouvoir consacrer votre temps à la création d'un engin unique en son genre. Malgré les critiques de votre famille et de vos proches, vous persévérez dans votre travail et ne lâchez rien. Un an plus tard, vos efforts portent ses fruits et votre création fut terminée : un vaisseau capable de se déplacer à la vitesse de la lumière, une grande première ! Très vite remarqué par la presse, l'Académie des Sciences de T.O.I. 7000 va même vous proposer de participer à la cérémonie du prix Tesbel, prix similaire au prix Nobel sur Terre. Cependant, la cérémonie tombe le même jour que l'anniversaire de votre meilleur ami avec lequel vous deviez aller au bar. Que faites-vous ? Allez-vous au [[bar]] ou à la [[cérémonie|Prix Tesbel]] ?

**Prix Tesbel** : Après discussion avec votre meilleur ami, vous décidez de participer à la cérémonie du prix Tebel et de reporter l'anniversaire de votre meilleur ami. Arrivé le jour de la cérémonie, vous êtes impatient et avez du mal à tenir sur place tellement l'excitation et le stress se font grands. Vous admirez les unes après les autres les inventions de chacun, vous les trouvez époustouflantes mais vous ne vous laissez pas impressionner. Alors que votre passage est proche, une personne du jury vous demande d'aller préparer votre engin afin qu'il soit prêt pour la démonstration. Vous foncez donc dans le hangar où votre vaisseau avait été déposé et effectuez les derniers contrôles avant le décollage. Quelques instants plus tard, des caméras sont braqués sur votre invention, des milliers de spectateurs vous regardent, c'est à vous de jouer. Vous appuyez alors sur le bouton de démarrage et les moteurs se mirent à rugir. Le bruit des moteurs fut de plus en plus fort, quelque chose n'allait pas. Pendant que, paniqué, vous tentiez de comprendre la situation, la situation semblait se dégénérer, un bruit sourd retentit, suivi d'une explosion. Votre vaisseau venait d'imploser. Les secours, prêts à intervenir en cas d'incidents se ruent alors sur l'incendie pour tenter de le contenir et de vous sauver mais malheureusement l'explosion a été trop importante et vous n'avez pas [[survécu|mort]].

**Mort** : Hélas vous êtes mort! Souhaitez vous-[[rejouer|naissance]] ?