

« **Seven Seals** »

Projet de Jeu Interactif pour Valérien

Document de travail

© **Dominique SCIAMMA**

52 avenue Jean Bart
95000 Cergy
Tel : 34 43 77 16

Le 24 octobre 1996

Objet du Document

La société MICROFOLIES a acquis de Dargaud les droits d'adaptation en jeu vidéo de la série « Valérien » dont les auteurs sont MM. Jean-Claude MEZIERES et Pierre CHRISTIN.

Voulant produire un jeu aussi proche que possible de l'univers de la série, MICROFOLIES a depuis soumis aux auteurs de la série un certain nombre de scénarios pour validation. Si le dernier en date - « Valérien et le labyrinthe des 13 anneaux » - semble plus proche de cet univers, il souffre cependant d'un certain nombre de « défauts » aux yeux des auteurs.

Ceux-ci m'ont donc demandé de réfléchir à une nouvelle proposition de scénario qui encapsulerait tout ce qui fait la spécificité d'une aventure de Valérien, fut-elle multimédia.

L'objet de ce document est donc :

- d'abord d'identifier ce qui est fondateur de l'univers de Valérien, et partant de tout jeu basé sur cet univers,
- puis de définir un certain nombre d'axes structurants pour le jeu,
- et enfin de proposer un certain nombre de pistes et idées nouvelles.

C'est ensuite sur cette base qu'un nouveau scénario sera ensuite construit.

Éléments fondateurs : Un univers exigeant

La principale difficulté pour un jeu issu de Valérien est de respecter et restituer la cohérence et l'épaisseur de son univers. Celui-ci s'est construit autour d'un certain nombre de mondes, par ailleurs entrelacés :

- *Deux personnalités* : Valérien et Laureline ont tous deux des personnalités fortes, structurées et cohérentes. Ils ont des qualités et des défauts bien établis sans lesquels ils n'existent pas, individuellement ou l'un par rapport à l'autre. Ce qu'ils aiment et ce qu'ils font découlent de ces personnalités (c.a.d. il y a des choses qu'ils font et d'autres qu'ils ne feront jamais).
- *des valeurs* : sans être une BD à message, Valérien est une BD de convictions. Les héros se meuvent - et se battent - pour une certaine conception du monde.

- *Un graphisme typique* : Il y a évidemment des décors, des costumes, une faune, une flore et des extra-terrestres typiquement Valérian.
- *Un imaginaire poétique et cohérent* : Si l'univers de Valérian est « crédible » c'est parce que l'imaginaire qu'il propose est à la fois débridé et structuré.
- *Des personnages* : Il y a une vraie famille de papier autour de nos héros. A ce titre, elle est structurante pour la BD. Certains de ces personnages récurrents sont donc incontournables.
- *Des Invariants* : Au-delà de la faune ou des personnages, il y a d'autres « invariants » dans la série tel que des lieux, ou des procédés.
- *Un ton, un style* : humour, action, réflexion, sont toujours présents.

Une évidence : Tout jeu issu de Valérian devra donc obligatoirement comporter chacun de ces mondes, sans lesquels il n'y aurait pas de filiation possible entre ce même jeu et l'œuvre originale.

Développement

Deux personnalités

Quel que soit le scénario proposé, Valérian, et encore plus Laureline, devront absolument avoir une position et vivre des situations correspondants à leur personnalité.

Valérian

- Valérian est un acteur - parfois imprécis, parfois indécis - mais au bout du compte efficace. Confiner Valérian dans un rôle essentiellement de dormeur (comme dans le dernier scénario proposé) est en contradiction avec ce statut d'acteur.
- Valérian est un acteur du monde réel (sa mission fondatrice est même d'agir pour assurer la stabilité du monde réel) et non d'un monde rêvé. Il est plus intéressé par le présent et l'avenir que par ses souvenirs personnels (il n'est pas encore assez vieux !). Il faut donc qu'il soit agissant *ici et maintenant* (même si c'est paradoxal par rapport à son statut d'agent spatio-temporel !).
- Valérian est aussi humain (terriblement humain) : il a ses petites faiblesses. Il est un piètre orateur, il est assez légitimiste, il tergiverse

et a parfois du mal a se lancer bille en tête dans l'action. Il faut utiliser ces petits défaut dans le jeu.

Laureline

- S'il est une personne « agissante » dans Valérian, c'est bien Laureline. Dans chaque aventure de Valérian, les décisions, les actions, les tours de Laureline sont déterminants. Entière, plus décidée et plus fine que son homme, elle est presque plus importante que lui. Il est donc impensable de la confiner dans le jeu interactif à un simple rôle passif, genre « *princesse de Mario* ».

Le Couple

En fait, c'est bien le couple Valérian-Laureline qui est acteur dans la BD.

Les personnages joueurs : C'est donc le couple Valérian-Laureline qui doit être « actif » dans le jeu interactif. L'un comme l'autre doivent être agissant ; chacun avec sa personnalité, ses forces, ses faiblesses, leurs actions devant être complémentaires. L'autre intérêt de cette double présence est que :

- Il sera possible de faire vivre des histoires parallèles mais complémentaires au joueur.
- La richesse comme la complexité de l'aventure n'en seront qu'accrues,
- Et *last but not least*, le jeu s'adressera ainsi aussi bien aux garçons qu'aux filles.

Les Valeurs

Loin d'être anecdotique, le système de valeur à l'œuvre dans la BD relève de l'infrastructure pour toute aventure de Valérian, fut-elle interactive. Il faut donc que d'une manière ou d'une autre ce système soit réintroduit.

Avec des moyens humains, et en tous cas jamais démesurés (ce n'est pas un super héros), Valérian se bat contre l'injustice, l'exclusion, le pouvoir de l'argent roi, ou les corporatismes - pour ne citer que quelques tares de toutes sociétés modernes. C'est souvent parce que son système de valeur est menacé ou remis en cause qu'une aventure de Valérian commence ou se développe.

L'Enjeu : Il faut donc que quelque chose de fort soit le ressort dramatique du jeu interactif. C'est le meilleur moyen d'assurer la présence de ce système de valeur.

Un Univers Graphique

Architecture : Les éléments architecturaux sont primordiaux dans Valérian. Du Hi-Tech métallique au Rococo Intergalactique, la série donne à voir une variété d'architectures originales et pourtant familières. Le jeu devra donc restituer cette solidité et cette diversité architecturale.

Faune : La faune de Valérian est d'une extrême importance. Elle joue dans la plupart des albums un rôle systématique (un livre entier n'y a-t-il pas été consacré ?). Cette faune devra donc aussi être présente dans le jeu. Il faut se rappeler en effet que le plus souvent, ces animaux ont des caractéristiques, des pouvoirs spéciaux qui pourront se révéler très utiles à nos héros dans le cours de leurs aventures interactives.

Extra-terrestres : Les extra-terrestres de Valérian relèvent presque du mythe (à tel point que J.C. Méziers a souvent été pillés, c.f. la fameuse scène du bar de Tatoonine dans « LA GUERRE DES ETOILES »). Là encore, leur présence est incontournable.

Des Personnages

Les personnages « secondaires » dans Valérian-la BD ne relèvent pas de l'accessoire. Ils doivent donc être fortement présents dans Valérian-le jeu. Victimes, alliés ou adversaires (il n'y a pas vraiment d'ennemis dans Valérian), c'est souvent à cause, d'eux, grâce à eux ou contre eux autour d'eux que l'histoire naît et se développe. Toujours dotés de personnalités fortes, ils donneront de la force et du rythme au jeu. Entre l'absence total de sens moral des « SHINGOUZ », le calme joyeux de « MR ALBERT », ou la vivacité juvénile d'un « TRAKS », il y a de quoi faire.

Dans le jeu, ces personnages pourront donc avoir plusieurs statuts :

- *passager* : le personnage est rencontré au cours de l'aventure. Il peut délivrer un certain nombre d'informations, à certaines conditions.
- *Alliés/Aide* : Ces personnages sont susceptibles d'intervenir plusieurs fois au cours de l'aventure, pour fournir conseil, information, énergie ou « monnaie ».
- *Adversaire* : Ils sont évidemment des obstacles à contourner, plutôt qu'à éliminer d'ailleurs

Remarque : Chez Valérian, la frontière est souvent assez floue entre un allié et un adversaire. Suivant les circonstances, les personnages peuvent passer d'un statut à un autre.

Les Invariants

Les invariants sont soit des lieux, soit des procédés. Citons en trois qui nous semblent nécessaires d'exploiter dans le jeu.

La Terre : Impossible de ne pas inclure la Terre ! Elle a souvent été au centre des enjeux des aventures de Valérian. La plupart du temps, il s'agissait de sa survie ou de son existence.

Le saut spatio-temporel : Mécanisme fondateur s'il en est de la série, le saut spatio-temporel a bien des vertus dans la perspective du jeu :

1. Il permet de se déplacer instantanément d'un point à un autre, ce qui permet de donner à voir des univers très différents facilement.
2. Il est nécessaire d'avoir une certaine expertise, et/ou de l'énergie pour le faire fonctionner. C'est un fait qui pourra être exploité au cours de l'aventure,
3. De même, il peut, comme tout mécanisme, tomber en panne, ce qui représente aussi de nombreux problèmes potentiels à résoudre, (panne mécanique, déphasage temporel, etc...),
4. Enfin, il doit permettre des développements graphiques intéressants pour représenter le saut.

Point Central : *Last but not least*, Point Central le bien nommé a tout pour être le noyau d'une histoire interactive. Il est en effet à lui tout seul le concentré de l'univers de Valérian, comme celui de l'univers tout court. Toutes les races, toutes les cultures y sont représentées. C'est une construction architecturale millénaire, à la fois, planète, ville et labyrinthe. C'est aussi un concentré d'Histoire, puisque Point Central s'est constitué au fil du temps en comme une boule de neige.

Le Synopsis

POINT CENTRAL est menacé d'une destruction totale d'origine terroriste. Un engin d'une puissance galactique a été placé dans la première cellule autour de laquelle s'est construit cette gigantesque construction.

Or, cette cellule, plus personne sur Point Central ne sait où elle se trouve maintenant. Des millénaires se sont écoulés depuis que 7 autres cellules (dont la première cellule terrestre) se sont ajoutées à celle-ci. Perdue au fin fond du véritable labyrinthe qu'est devenu Point Central, cette cellule est presque devenue un mythe, d'autant plus qu'aucune carte complète de Point Central n'existe.

Le Grand Conseil, réuni dans la salle des écrans, confie à Valérian et Laureline la mission de découvrir cette cellule et de désamorcer l'engin. Valérian et Laureline vont donc devoir partir à la recherche d'informations et d'indices grâce auxquels ils pourront retrouver cette cellule.

Ils apprendront d'abord qu'au premier temps de Point Central, les 7 premières cellules étaient devenues de véritables temples qui constituaient autant de portes vers la première cellule, considérée alors comme le « Saint des Saints ». Pour y accéder, il fallait disposer dans chacune de ces portes une « clé », différentes suivant les cultures des cellules. Par ailleurs, le clergé de chaque temple avait la charge de constituer la carte correspondant à la chaîne des cellules de sa juridiction spirituelle, carte transmise de génération en génération.

Pour trouver ces cellules et leurs clés respectives, Valérian et Laureline vont devoir se partager le travail : Pendant que Laureline restera sur Point Central et enquêtera dans chacune des 7 communautés initiales - qu'elle devra d'abord identifier - pour récupérer les éléments dispersés de la carte de point central, Valérian embarquera sur son vaisseau à destination des planètes d'origine de ces peuples pour identifier et trouver sur place les fameuses clés.

Valérian et Laureline pourront régulièrement communiquer entre eux à l'aide d'un système implanté dans leur tête, grâce auquel ils peuvent se mettre en phase. Ainsi, ils pourront partager indices et informations qui permettra à l'autre d'avancer dans sa propre enquête. Ils disposeront pour avancer d'alliés ou de moyen de paiement différents. Des objets, des animaux, leur serviront pour agir, réfléchir ou tromper.

Une fois les éléments réunis, nos deux héros se retrouveront pour mettre en place les clés et pénétrer dans le saint des saints où les attendra une dernière épreuve.

Les alliés

De Laureline :

Les SHINGOUZS : Laureline va devoir « compter » sur eux pour avancer dans son enquête sur Point Central. Impossible en effet de s'en sortir dans ce labyrinthe sans l'aide (très) intéressée de nos trois compères, qui vont cependant chèrement monnayer leur aide (faut bien vivre ma brave dame !).

Le TRANSMUTEUR GROGNON : Pour ce faire, Laureline disposera du transmuteur grognon de bluxte pour acheter ses informations - aux SHINGOUZS comme aux autres. Mais son utilisation sera régimenté par la nécessité non seulement de le laisser se reposer entre deux « productions » mais aussi de le « recharger » d'énergie régulièrement.

De Valérian :

Contrairement à Laureline - qui disposera régulièrement de l'aide des SHINGOUZS - Valérian aura un allié différent par planète. Il disposera cependant d'une somme d'argent de départ qui lui permettra de monnayer quelques services. Par ailleurs, la nécessité l'amènera régulièrement à rendre quelques services aux autochtones pour maintenir son pécule. Ceci-dit, il pourra ponctuellement bénéficier de l'appui des Shingouzs via Laureline.

LE GOUMOUN : Valérian sera cependant accompagné d'un animal familier qui pourrait être le Goumoun, dont la force pourra lui être à l'occasion utile.

Des deux : On l'a dit précédemment, le bestiaire de Valérian est primordial. Chacune des petites bêtes dispose de talents qu'il est possible d'exploiter avantageusement suivant les circonstances. A part le cas exemplaire du transmuteur, citons par exemple :

- LE TÛM TÛM DE LÛM :
 - Grâce à sa persistance rétinienne, il peut restituer après coup tout image enregistrée par son œil unique.
 - exemple d'utilisation : *Un des héros ne peut pénétrer dans un lieu. Il y expédie le Tûm Tûm pour récupérer et analyser l'image.*
- LE BOURFLUQ GUIDEUR :
 - son flair prodigieux lui permet de suivre à la trace tout objet ou individu.
 - *Exemple d'utilisation : sortir d'un labyrinthe*

- Le Klamip Langue-coupante :
 - C'est une « arme vivante » dont la langue a la dureté et le tranchant des meilleurs sabres japonais.
- *Etc....*

Remarque importante : Si ces « animaux » ont des qualités, encore faut-il le savoir ! C'est pourquoi il faudra que nos héros puissent « découvrir » au cours du jeu ces talents cachés. Pour ce faire, ils devront d'abord découvrir un « atlas cosmique » dans lequel chaque espèce susceptible d'être rencontrée sera répertoriée et décrite. Ce livre constituera une des AIDES-OBJETS que devront se procurer les joueurs. Ceci constituera aussi un élément de variété dans le jeu lui-même puisqu'on pourra « parcourir » ce livre et profiter de ses belles illustrations.

Les Adversaires

Si Laureline n'a a priori pas d'adversaires physiques sur Point Central, il n'en va pas de même pour Valérian sur chacun des mondes qu'il visite.

Les « clés » qu'il recherche sont en effet des objets de valeurs (religieuse, politique ou autre) ou de convoitise qui font qu'« on » va essayer de l'empêcher d'y accéder.

« On » prendra différentes formes sur chacune des planètes, suivant les caractéristiques physiques, naturelles ou culturelles de celles-ci (voir le paragraphe « Les Mondes » un peu plus loin).

Principes de jeu

Type de Jeu

Si le jeu proposé est un jeu **d'AVENTURES**, il devra cependant proposer un rythme d'action élevé. Il n'est a priori pas question que VALERIAN ou LAURELINE déambulent dans des univers d'objets, sans présence aucune de personnages. Au contraire ! L'univers de Valérien est vivant et grouillant ! Les rencontres avec des personnages seront déterminantes et structurantes pour le jeu, gratifiantes pour le joueur.

Types d'Actions

Les actions possibles pour le joueur seront :

- Evidemment se DEPLACER,
- mais aussi S'AGENOUILLER, S'ASSEOIR, MONTER, DESCENDRE, GRIMPER, RAMPER ETC ...
 - ⇒ Ce type d'action est nécessaire pour dramatiser et dynamiser le jeu, même si c'est un jeu d'aventure
- PRENDRE UN OBJET (i.e. l'ajouter à sa collection)
- POUSSER, TIRER, OUVRIR, FERMER
- EXAMINER UN OBJET,
 - ⇒ Lire, et en particulier consulter « l'encyclopédie galactique » qui nécessitera une interface particulière.
- CAPTURER UN ANIMAL OU UNE PLANTE,
- UTILISER UN OBJET,
 - ⇒ Le donner à quelqu'un,
 - ⇒ le poser quelque part,
 - ⇒ l'utiliser avec quelque chose,
 - ⇒ *le consommer ?*
- UTILISER UN ANIMAL OU UNE PLANTE
 - ⇒ L'envoyer en « mission »,
 - ⇒ exploiter les résultats de sa mission,
- DIALOGUER volontairement avec un personnage (en direct ou à l'aide de moyen de télécommunication) :
 - ⇒ L'autre personnage-joueur,
 - ⇒ un personnage secondaire,
- *COMBATTRE ?*
- *PRENDRE des NOTES ?*
 - ⇒ Disposer d'un petit traitement de texte, pour prendre les notes personnelles (solution d'énigmes, indices, etc..).

Afin de ne pas rendre trop complexe ou explicite dans l'interface tous les types d'actions que l'on veut mener (comme dans « *Alone in the dark* » par exemple où l'on peut explicitement *lire, pousser, tirer* ou *prendre*), il vaudra sans doute mieux rendre générique les modes d'action par familles comme dans « *Les Chevaliers du Baphomet* ».

Dialogues

Il faut qu'il y ait des dialogues dans le jeu. Ces dialogues seront :

- *volontaires* - i.e. déclenchés et/ou choisis par le joueur
- *automatique* - i.e. pilotés par le jeu

Nerveux, et courts, ils devront contribuer au rythme du jeu et non pas y nuire. Drôles ou informatifs, ils doivent correspondre à des pauses ou à des nécessités informatives.

Entre qui ?

Ils auront lieu :

- entre le joueur et les personnages qu'il rencontre,
- entre les personnages eux-mêmes,
- entre VALERIAN et LAURELINE,
- comme monologue intérieur du personnage joueur.

Il faut sans doute imaginer un **gestion contextuelle** de ces dialogues ; en fonction de la situation du joueur, de son état d'avancement dans le jeu, le moteur gèrera les dialogues appropriés.

A propos de quoi ?

De plus il doit être possible de **choisir le sujet** de sa conversation. En pointant sur :

- un objet
 - ⇒ en possession du joueur,
 - ⇒ dont le joueur a eu connaissance, mais qu'il ne possède pas,
- un lieu
- un personnage

Là encore, un bon exemple est donné dans « *Les Chevaliers du Baphomet* ».

« *Cut scenes* »

Le jeu devant fonctionner aussi comme une fiction, on devra inclure, non seulement entre chaque grande phase de jeu, mais aussi au sein de chaque phase des scènes passives, qui devront participer à la tenue du rythme du jeu. Si les scènes de transition entre phases apparaissent plus comme des pauses, les scènes dans les phases sont là pour ponctuer ou appuyer les développements dramatiques du jeu.

Les scènes de transition seront par exemple :

- Le pré-générique et le générique,
- les sauts spatio-temporels,
- les arrivées et départ de divers mondes
- La fin.

Les scènes de développement ou de ponctuation seront par exemple :

- la mise en scène des conséquences d'une action suivant un point de vue différent du point de vue courant du joueur,
- Les parties passives des dialogues,
- Une scène d'action : une poursuite dans un labyrinthe.

Au-delà de l'utilisation dramaturgique de ces scènes, elles doivent aussi contribuer à rendre vivant et non-monotone l'univers présenté.

Déplacements, gestes et mouvements

L'idéal serait que les déplacements, gestes et mouvements du joueur soit fonction du contexte plutôt que d'être générique pour tout le jeu. L'impression de fiction interactive n'en sera que plus forte, la non-monotonie assurée.

Il est clair que les conséquences en terme de développement ne sont pas négligeables.

Un Joueur, Deux personnages actifs (et d'égaux importances)...

Le principe ici proposé est que le joueur pourra à sa convenance décider de faire alternativement jouer Valérian ou Laureline, sachant qu'il faudra les faire jouer tout les deux pour avancer dans le jeu.

Au moment de la mise en phase télépathique - qui sera faite à l'instigation du personnage choisi dans la mesure où il dispose des moyens (énergie) pour le faire - une communication s'effectuera donc entre les deux personnages (alors tous les deux visibles à l'écran), mais tout deux pilotés par le joueur.

.... Mais en compétition (pourquoi pas ?)

Si cette symétrie est posé en principe de base, on peut parfaitement imaginer que la dernière épreuve - qui doit réunir les deux héros - soit pilotée par l'un, l'autre étant passif, suivant les performances du personnage dans la progression de sa propre enquête. Cette phase pourrait donner lieu à des dialogues qui viendraient s'intercaler entre les phases d'actions pilotées par le joueur, différenciés suivant que c'est Valérian ou Laureline qui dirige l'action.

Action et Diplomatie

Les aventures de Valérian seront plus physiques que celles de Laureline, qui - féminité oblige - aura plus à jouer en finesse et avec diplomatie dans les méandres de Point Central. Il sera le Baroudeur, elle sera la négociatrice. Ce qui ne les empêchera pas l'un ou l'autre de jouer sur d'autres registres.

La problématique de la mort

Option 1

Laureline ou Valérian ne peuvent pas mourir dans cette aventure (ou dans une autre !). Il ne faut pas cependant s'interdire de les mettre dans des situations dangereuses, qui permettront une exploitation tant dramatique que graphique formidable. Ceci est particulièrement vrai pour Valérian puisque c'est à lui que revient le rôle de baroudeur dans cette histoire.

Nous proposons donc de résoudre ce problème de la manière suivante :

Valérian dispose dans son vaisseau de 6 clones qu'il pourra utiliser (mais à bon escient) pour faire face à ces situations de dangers. Ceux-ci pourront donc « mourir » sans que notre héros est à en souffrir.

L'intérêt de cette approche est multiple :

- On diversifie les modes de jeux,
- On joue sur la tension dramatique de la mort,
- Il y a de l'action !

L'inconvénient de cette approche est le caractère limitatif de la solution : en effet, que fera le joueur s'il ne dispose plus de clones ?

Option 2

Valérian peut mourir - ou mieux se voir définitivement empêché de poursuivre (en étant par exemple transformé en cristal pensant mais

immobile). Dans ce dernier cas, on respecte le fait qu'un héros ne puisse pas mourir, tout en dramatisant l'action du joueur.

Le joueur peut continuer à jouer, dans la mesure où in a sauvegardé sa session.

Les Mondes

Les mondes/cultures que vont devoir visiter Valérien et Laureline doivent présenter des caractéristiques physiques, naturelles, culturelles très différentes, afin que le joueur soit toujours surpris. Voici une première liste de 7 mondes « candidats ».

Un monde « Guerrier » : KRAHAN,

Monde de fer, Monde de feu. Krahan est une société construite autour de la force, de la puissance militaire, de la conquête. Oriflammes, parades, tout l'attirail des systèmes fascistes y est à l'œuvre. Les couleurs dominantes y sont le Rouge et le Noir.

Un monde « Industrieux » : ORTZOG,

C'est le travail qui est considéré comme valeur suprême dans ce régime prolétarien « exemplaire ». Planification, bureaucratie, égalitarisme et bourrage de crâne y sont la règle. Monde rationnel jusqu'au cauchemar, Ortizog présente toutes les caractéristiques d'un régime totalitaire « Populaire » : art « réaliste », corruption, délation. Les couleurs dominantes y sont le gris et le kaki.

Un monde « Libéral » : RUBANIS,

Monde du « laisser-faire » Rubanis fait confiance aux forces du « marché » et de « l'initiative individuelle ». Constituée ce cercles concentriques représentant les mondes de l'industrie, de l'argent, de la nuit, de l'administration, et enfin du pouvoir, la planète profite et souffre à la fois de cette approche « dérégulée » de la société. Les couleurs dominantes y sont le vert (celui du dollars \$ \$) et le ? ? ?.

Un monde « Marchand » : SYRTE,

Moyen-âgeuse d'aspect et exubérante, SYRTE est un « bazar » permanent. Ici, tout s'achète et tout se vend. La négociation y est d'ailleurs presque plus importante que le reste : qu'importe le produit pourvu qu'on puisse négocier. Les marchés y sont spécialisés, là dans les armes, ici dans les bijoux, ailleurs dans les drogues. Les couleurs dominantes y sont l'orange et le violet.

Un monde « Naturel » : ALFLOLOL,

Alflolof est la planète-jardin par excellence. Paradis naturel, on peut y admirer les paysages les plus grandioses. Désert torrides, Océans profonds, jungles touffues, pôles cristallins sont autant d'espaces faits pour l'aventure. La palette de ses couleurs est par définition l'arc-en-ciel.

Un monde de « L'Esprit » : NOOSIS,

Noosis est évanescence, subtile et vaporeuse. C'est le règne de l'immatériel et du plus léger que l'air. Sa Civilisation, toute tournée vers l'abstraction, les mathématiques, la philosophie, le non-agir, est une civilisation aérienne, construite sur les nuages, voguant avec le vent. Ses couleurs dominantes sont le bleu et le blanc.

... Et La Terre (qui est un peu le résumé de tout ça !)

C'est la terre du XXème siècle.

Quelques premières idées exploitables

Le Virus de Scunindar

Pour découvrir la clé propre à la planète RUBANIS, Valérian a besoin d'utiliser la machine de communication avec L'HYPHER-PRINCE (cf. « LES CERCLES DU POUVOIR »). Mais cette machine diffuse le VIRUS DE SCUNINDAR. Pour y accéder, Valérian doit donc trouver d'abord l'antidote. Une fois l'antidote trouvé, il s'aperçoit que le signal est crypté ; il doit partir à la recherche du code de décryptage du signal. Etc

Les Armes

Valérian surtout - et parfois Laureline - va devoir utiliser des armes. Outre les armes vivantes, il faudra à coup sûr utiliser les « CRETINISEURS », fouets ayant la vertu de rendre momentanément idiot et hagard toute personne l'ayant regardé.

Le cas du SCHNIARFEUR est particulièrement intéressant. On sait en effet que suivant que sa « glande chabougnale » est ligaturée ou non, il peut être le plus délicieux des compagnons ou une teigne au crachat dangereux. Trouver l'appareil à ligature (et sa télécommande) peut être une des épreuves de Valérian.

Valérian et son double

Sur ALFLOLOL, Valérian est mordu par un SHALAFUT DEDOUBLEUR. Valérian se trouve handicapé par la présence permanente d'un double fantomatique qui a plutôt tendance à l'empêcher de faire ce qu'il veut, en créant une sorte d'inertie et d'opposition à la fois. Valérian va devoir chercher le moyen de « guérir » de ce handicap.

Le « Plan » de Noosis

Laureline, on le sait, est à la recherche des plans propres à chaque cellule initiale. Pour ce qui concerne celle de Noosis, « la planète de l'Esprit », elle va chercher longtemps un objet de cette nature, sans jamais le trouver. Elle finira par comprendre que tout est en fait dans la tête d'un des personnages qu'elle y aura rencontré (« - Pourquoi ne me l'avez-vous pas dit lorsque nous nous sommes vus ? - Parce que vous ne me l'avez pas demandé ... »). Le plan, c'est lui.

Un Marché

Les marchés sont toujours haut en couleurs chez Valérian. Ils peuvent certainement constituer un environnement idéal pour une épreuve, une

énigme ou simplement pour permettre l'achat d'objet ou d'informations qui aideront nos héros à progresser.

Scénario

Prégénérique

Le prégénérique raconte l'histoire de Point Central (tel que c'est fait dans les 4 premières pages de « L'Ambassadeur des Ombres »).

On assiste à la constitution autour de la cellule initiale des bases diverses et autres morceaux d'univers qui s'agglutinent les uns aux autres. On voit la diversité des peuples qui y vivent.

C'est une voix off qui raconte cette histoire.

Générique

En continuité avec le prégénérique, on voit Point Central maintenant ; gigantesque, aux architectures et horizons multiples (pas de bas, pas de haut). La voix off a disparu. L'environnement sonore vrombit des rugissement des réacteurs des centaines d'astronefs qui bourdonne autour de cette ruche galactique.

La caméra s'attarde sur un vaisseau baroque, illuminé comme un sapin de Noël, aux allures de paquebot et de pagode à la fois. En même temps que l'on zoome sur cet astronef, on entend le bruit et l'ambiance d'une fête et de la foule qui s'amuse.

Nous sommes maintenant à l'intérieur du vaisseau. Il s'agit d'un casino flottant. Un rire cristallin retentit (*Youpie !*) : c'est Laureline, belle et sexy et joyeuse, qui a une chance d'enfer aujourd'hui ! Tout lui réussit ! A côté d'elle, le Goumoun semble partager sa joie. Un grognement se fait entendre (*Non mais quelle poisse !*) : c'est Valérian. Il vient de perdre son dernier poutiblok. Les Shingouzs - faussement compatissants - sont déjà à ses côtés pour lui proposer solutions de rechanges ou bons tuyaux.

C'est à ce moment qu'un huissier du Grand Conseil s'approche discrètement de Valérian, pour lui glisser à l'oreille quelque chose.

On retrouve Valérian et Laureline dans leur vaisseau, en route vers la Salle du Grand Conseil.

1ère scène (passive)

Dans cette scène, Le Grand Conseil réuni au grand complet dans la salle des écrans annonce à Valérian et Laureline que etc.....

A Suivre.....

Trame des Mondes

1 - Chaque monde exploré par VALERIAN sera constitué - entre autres - d'éléments génériques, tels que :

- Sa « Clé »,
- Son ennemi principal,
- les ennemis secondaires,
- Son allié principal,
- les alliés secondaires.
- Les lieux.

Que nous allons lister ici.

2 - Par ailleurs, chaque monde aura son scénario propre, bâti cependant sur la structure générique suivante :

- Saut spatio-temporel et arrivée sur la planète (scène passive),
- exploration, découverte d'objets, rencontre de personnages ; tout ceci devant aboutir à des décisions, des actions, voire des plans pour découvrir le lieu où se trouve l'objet convoité.
- Communication avec laureline et Départ de la planète.

3 - L'environnement sonore de chaque planète (+ Point Central), doit être caractéristique. Par environnement sonore, on entend :

- les bruits d'ambiance,
- la musique.

KRAHAN - le monde « Guerrier »

La clé

La clé de Krahan est une **EPEE**.

C'est l'épée du fondateur de la dynastie régnante, héros de l'expansionnisme spatial de KRAHAN.

Elle se trouve au cœur d'un **TEMPLE-CASERNE**, fichée dans une sphère minérale translucide et aux couleurs changeantes (symbole de l'impérialisme conquérant de la planète), *que l'on retrouvera d'ailleurs régulièrement dans le décor (écusson, insigne, etc ...)*.

Telle l'épée du Roi Arthur, il faut réunir des conditions particulières pour l'extraire de cette roche. La découvrir puis l'extraire, c'est tout le problème de notre héros.

L'ennemi principal

L'ennemi principal de VALERIAN est IGAAL, « LE GARDIEN DE L'EPEE ».

Il est vêtu comme un soldat antique, même s'il dispose des armes les plus modernes, dont il n'hésitera pas à se servir.

Il est l'ennemi de Valérian parce que l'Epée est le symbole et la condition du pouvoir (comme le sceptre d'Ottokar). Qu'elle disparaisse et c'est tout le système de Krahan qui s'écroule.

Les ennemis secondaires

Etant sur une planète guerrière, les ennemis secondaires sont tous des militaires. Les troupes d'élite de la « HORDE DE FER » sont les plus redoutables.

L'allié Principal

L'allié principal de Valérian est PAVEL, un homme d'âge mur, sensé, dont l'objectif est de mettre a bas - avec d'autres - le système militaire de Krahan.

C'est à ce titre qu'il est intéressé à aider Valérian à récupérer l'Epée, dont la disparition accélérera la chute du régime.

Les alliés secondaires

Ce sont les habitants de **l'Underground** de Krahan, lieu de rassemblement des ennemis du régime.

Les lieux principaux

- *Le Temple Caserne :*
- *L'underground :*
- *L'académie Militaire :*

Le scénario

Valérian débarque sur Krahan sur l'astroport Central. Il arrive juste au moment où une immense parade militaire a lieu. Repéré comme étranger, il est rapidement pris à partie par les militaires omniprésents. Un homme - PAVEL - le sauve des griffes des « HORDES DE FER ». Il l'emmène dans l'underground de Krahan où sont regroupés tous les adversaires du régime : intellectuels, artistes, politiques... Valérian les met rapidement au courant de sa mission, retrouver un objet particulier : une épée. Ses interlocuteurs finissent par comprendre qu'il s'agit de « l'Épée » du pouvoir. Ils décident d'aider Valérian à récupérer l'objet. Pour ce faire, ils vont devoir « comploter » pour monter les militaires les uns contre les autres. Pour cela, ils devront aider Valérian à pénétrer dans l'Académie Militaire, où il pourra récolter de précieuses informations. Notre héros pourra ensuite pénétrer dans le Temple-Caserne via une voie souterraine dont il aura découvert le plan d'accès.

L'environnement sonore

L'environnement musical doit être martial, grandiose, du type « WAGNERIEN ». Une musique à la **Magma** serait idéale.

ORTZOG : le monde « Industrieux » :***La clé***

La clé de ORTZOG est un **LIVRE**.

C'est un livre mythique, qui contient « LA PAROLE QUI LIBERE LES PEUPLES ». Il est dans la poche gauche (celle du cœur) de la momie du 1^{er} Secrétaire général du POPU (Parti Ouvrier Populaire Unifié) conservé dans le Mausolée du Prolétariat Souverain. Conservée dans un sarcophage de Cristal réputé inviolable.

On s'apercevra à la fin de l'épisode qu'il s'agit d'un exemplaire miraculeusement conservé du PETIT LIVRE ROUGE (en chinois !).

L'ennemi principal

L'ennemi principal de VALERIAN est TROTSKÖ, « LE HEROS DU PEUPLE ».

Il porte sur lui tous les symboles du labeur, du genre « SuperProlétaire ». Tel un cheval de trait, il porte des oeillères. Il a aux poignets les chaînes brisée de l'esclavage.

Il est l'ennemi de Valérian parce que celui-ci est considéré comme l'agent de l'impérialisme galactique.

Les ennemis secondaires

Les ennemis de Valérian sont quelques uns des acteurs typiques d'un régime totalitaire populaire :

- Les membres du POPU (PARTI OUVRIER POPULAIRE UNIFIE) dont le secrétaire général du Parti.
- Les milices de la POPO (POLICE POLITIQUE),
- Un délateur (qui l'aura hébergé ?),
- Les contremaîtres de l'Usine.

L'allié Principal

L'allié principal de Valérian est un ouvrier moustachu - nommé AUGUSTUS - qui l'a hébergé à son arrivée. Sa motivation à lui n'est pas de renverser le régime, mais de vivre décemment, de protéger sa famille des avanies du système. Il connaît tous les trucs, toutes les combines. C'est un as du marché noir. Il vit dans « la cité du Peuple », gigantesque HLM.

Les alliés secondaires

C'est le « petit peuple » de la Cité.

Les lieux principaux

- *Le Mausolée du Peuple Souverain :*
- *Le complexe Industriel*
- *La cité du peuple :*

Le scénario

Valérian se « crashe » sur ORTZOG, près d'une cité populaire : « la Cité du Peuple ». Il est hébergé par AUGUSTUS un jeune ouvrier débrouillard de la cité. Sur cette planète, le travail est un devoir, ce qui implique que Valérian doit travailler. Il va donc au complexe industriel avec ces nouveaux « camarades ». Là il peut commencer son enquête et recueillir témoignages et objets. De retour dans la cité du peuple, il s'aperçoit qu'il a été dénoncé. Il doit fuir au cœur de la cité (royaume de la combine et du marché noir, avec l'aide d'Augustus ; là, il sera à même de trouver le moyen de pénétrer le « MAUSOLEE DU PEUPLE SOUVERAIN », d'ouvrir le sarcophage de la momie du père du peuple, et de récupérer le livre. Avec l'aide des ouvriers du complexe, il pourra aussi réparer son vaisseau spatial et repartir.

L'environnement sonore

L'environnement musical doit être soviétique, à la fois populaire et pompeux. Quelques pistes :

- A la « CHOEUR DE L'ARMEE ROUGE »,
- Chansons russes populaires (« LES NOCES » de STRAVINSKY),
- Grande geste héroïque (à la PROKOFIEV)
- Opéra populaire chinois.

L'environnement sonore doit rappeler constamment l'idée de travail et d'industrie lourde. Tintement de métal, halètement d'un gros moteur diesel).

Un monde « Libéral » : RUBANIS,

La clé de Rubanis est le sceau du Méta-Prince.

Un monde « Marchand » : SYRTE,

La Clé de Syrte est une MONTRE DE CONNAISSEUR.

Un monde « Naturel » : ALFLOLOL,

La clé d'Alflolol est UNE PERLE A SOUVENIR CHARGÉE.

Un monde de « L'Esprit » : NOOSIS,

La clé de NOOSIS est une SUITE MATHÉMATIQUE DE CHIFFRES

... Et La Terre (qui est un peu le résumé de tout ça !)

La clé de LA TERRE est la fameuse plaque de VOYAGER I. Pour la récupérer, Valérien va devoir revenir sur terre, avant le lancement de Voyager.