

Projet X

Hugo Labrande pour Norseman Interactive

Voici un document de pitch avec des idées pour le projet de jeu développé avec le même moteur que « Somewhere ».

Pitch rapide

Le joueur reçoit un message d'un personnage, Alex (genre à déterminer, ou pas) qui a besoin de son aide. Le frère d'Alex a disparu sans laisser de traces il y a 48 heures, et Alex cherche des informations qui pourrait l'aider à retrouver son frère. Le joueur s'embarque alors dans une aventure pleine de rebondissements et de mensonges...

Univers du jeu

La thématique retenue est celle de la sécurité informatique, domaine que je connais très bien ; il s'agit d'une thématique sociétale très présente dans l'actualité, avec de nombreuses affaires (découverte de vulnérabilités, de *backdoors*, de virus, collecte de données, etc.) ayant éclaté pendant les dernières années. Le joueur a certainement entendu parler de certaines de ces affaires, et a une vague idée de ce qui se trame ; il connaît aussi sans doute les recommandations usuelles de la sécurité informatique râbachées par tout le monde (mot de passe complexe, mot de passe unique, ne pas laisser traîner ses données en public, etc.), mais ne les suit sans doute pas.

Le domaine de la sécurité informatique est cependant très technique : la technologie et les vecteurs d'attaque changent en permanence, suivant le jeu du chat et de la souris entre les hackers et les développeurs. Il est ainsi important de ne pas tomber dans une technicité trop grande ; les concepts doivent rester relativement simples, et on ne peut pas en mettre trop, même si c'est passionnant. À l'inverse, une trop grande simplification des outils a parfois créé des clichés qui ne sont pas basés sur la réalité, notamment sur les virus informatique et le chiffrement des données ; je souhaite éviter de telles simplifications autant que possible.

Le champ de la sécurité informatique qui m'apparaît comme étant le plus propice à un jeu grand public est celui de l'ingénierie sociale (*social engineering*). Ce domaine consiste à attaquer les systèmes informatiques non pas forcément par la technique, mais par l'humain ; par exemple, on ne cherche pas à pénétrer dans un serveur informatique sécurisé avec un outil sophistiqué, mais plutôt en envoyant un email comportant un virus à un des administrateurs du serveur. On touche à l'aspect humain, plus compréhensible, et plus « racontable » :

- les vulnérabilités deviennent des histoires d'arnaqueurs et de mensonges (plutôt que la course à la sécurité et à la puissance de feu technique, nécessairement abstraite pour le joueur lambda) ;
- le joueur a une réaction bien plus viscérale à l'idée de se faire avoir (plutôt que « l'ennemi a utilisé un *zero-day* et j'ai rien pu faire », c'est « j'ai cru que *lapos.te.web* était le vrai site ») ;
- le lien avec les informations personnelles publiques (dont l'utilisateur a entendu les dangers sans les comprendre) est très clair, puisque ces informations peuvent servir à vous arnaquer ;
- tout le monde peut tomber dans ces pièges (il y a des histoires de hackers formidables qui se font hacker pour avoir cliqué sur une pièce jointe), ce qui permet de faire jouer l'aspect offensif au joueur, plus que le défensif.

Ainsi, je propose de se limiter à des choses relativement peu profondes (même si certaines seront nécessaires) en termes de technique, et surtout développer l'aspect *social engineering*.

Thématiques narratives

Puisque l'accent est mis sur le *social engineering*, on parlera certainement de berner des personnes – des personnages dans le jeu, ou même le joueur. Le joueur devra ainsi écouter et prendre des risques calculés pour soutirer des informations, mais également se montrer prudent et méfiant. Enfin, puisque le mensonge occupera une place importante dans les thématiques, il convient de bousculer le joueur et de lui réserver quelques *twists* qu'il ne voit pas forcément venir.

Au vu des thématiques, il semblerait qu'il soit plus profitable d'axer le jeu sur des dialogues, rivalités ou attaques sur des personnes, plutôt que sur une société. Le récit d'une bataille d'un lanceur d'alerte contre une grande entreprise ressemblerait trop à celui de « Somewhere » ; ainsi, il me paraît difficile d'aborder les thématiques de surveillance généralisée par les grandes entreprises, ou les influences des grands réseaux sur le vote politique, sans retomber sur des thématiques trop similaires.

Histoire

Le joueur reçoit un message d'un personnage, Alex (genre à déterminer, ou pas) qui a besoin de son aide. Si le joueur refuse, c'est a priori considéré comme une mauvaise fin ; mais vu les conventions du genre, le joueur accepte certainement d'aider Alex pour aller plus loin.

Le frère d'Alex a disparu sans laisser de traces il y a 48 heures ; Alex a de bonnes raisons (une preuve plus ou moins explicite, une photo un peu floue peut-être) de penser que son frère est mort. Son frère travaillait sur quelque chose d'important, et Alex pense qu'on l'a réduit au silence car il en savait trop. Alex veut localiser le corps de son frère, et surtout retrouver le coupable. Les pistes sont minces ; Alex propose de tenter de pénétrer dans sa boîte mail ou son compte Facebook, pour savoir où il est allé et trouver des suspects. L'enquête se poursuit, par exemple sur le terrain avec une séquence un peu plus action.

Vers le tiers du jeu, environ (un moment propice pour arrêter la démo...), le joueur reçoit un message de quelqu'un d'autre : c'est le frère d'Alex, que l'on croyait mort ! Il avertit le joueur : Alex n'est pas ce qu'il dit être, et si il le cherche, c'est en fait pour le tuer, à cause de ce qu'il sait. On peut éventuellement donner le choix au joueur de rester fidèle à Alex ; le frère est alors tué, et l'histoire se finit (relativement mal d'un point de vue moral).

Si le joueur change de bord, Alex disparaît, et on ne communique alors plus qu'avec son frère. Il s'agit maintenant de retrouver Alex et de l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard. On essaie alors d'utiliser ses propres outils (aidés par le frère) contre lui ; mais Alex a plus d'un tour dans son sac et essaye de hacker le joueur de temps en temps pour le ralentir ou détruire son téléphone. Après un final plein d'action, Alex est arrêté, tué, ou en fuite.

On a ainsi affaire à un personnage sympathique que l'on a envie d'aider (aussi parce que le joueur connaît et reconnaît la convention du genre du jeu), qui se révèle en réalité être le méchant de l'histoire (pour garder la thématique du mensonge et pour proposer un élément différenciant qui, il me semble, n'a pas encore été fait dans le genre), et que l'on passe le reste du jeu à rattraper pour obtenir vengeance.

Énigmes

Plusieurs hacks célèbres et réels dans le domaine du *social engineering* peuvent être recréés dans le cadre du jeu :

- collecter des informations plus ou moins sensibles sur la personne en se servant de données publiquement accessibles (sans doute sans que la victime le sache) sur Internet ;
- faire en sorte que la personne révèle des informations sensibles malgré elle sans qu'elle ne s'en rende forcément compte (jeu des questions, bavardage en ligne, etc.)
- deviner les réponses à la question secrète nécessaire pour réinitialiser le mot de passe ;
- deviner le mot de passe de quelqu'un, par exemple en mélangeant des dates, noms, etc. liés à la personne ;
- s'authentifier auprès d'un service par téléphone en donnant des informations supposées confidentielles ;
- créer un faux profil qui pourra intéresser la cible ;
- créer un faux site Internet, que l'on contrôle, et ressemblant fortement au vrai (*spear phishing*) ;
- envoyer des emails comportant des virus ;
- envoyer des emails comportant des trackers permettant de découvrir des informations sur la connexion ;
- etc.

Ces énigmes pourront être résolues de plusieurs façons : recherche d'informations sur Internet, mise au point d'une stratégie de collecte des informations personnelles d'une cible, écoute (une information a été mentionnée en passant et il faut s'en souvenir), etc.

Évolutions du moteur

Étant donné le thème choisi, plusieurs fonctionnalités du moteur de jeu de « Somewhere » peuvent être utilisées à profit : l'écran qui glitche comme synonyme d'une prise de contrôle par un attaquant ou un virus, la fausse mise à jour du système, etc. Il pourrait cependant être intéressant d'avoir un type de liens qui ouvre une fenêtre, pointant vers une page web (ou simplement un écran avec liens cliquables) ou une image, de sorte à ce que l'on puisse par exemple faire comme si on consultait un site Internet spécifique, ou un profil, par exemple. L'ouverture d'un navigateur à l'intérieur d'une app fait partie des usages récents et adoptés par un grand nombre d'applications (Slack, Discord, Messenger, etc.) ; nul doute que le joueur comprendra très bien ce qui est en train de se passer.

Planning

Après la phase de pitch, je ferai en sorte de produire une carte narrative approximative en Twine, faisant figurer notamment les fins, les choix importants, et l'emplacement des énigmes. Je pourrai ensuite produire le premier jet du premier tiers du jeu (jusqu'au *twist*), sans doute avant la fin de l'été, ce qui permettra de pouvoir sortir une démo pour bêta-test. La rentrée risque d'être une période compliquée, mais je devrais pouvoir reprendre l'écriture aux vacances de la Toussaint, et terminer le premier jet en janvier-février.