

# IMPULSE : LE MONDE DES INSTINCTS

## CHRONIQUES D'UNE HUMANITÉ EN MUTATION

PRIBOR  
SELF-AWA@E MACHINES

<https://www.pribor.io>

<https://www.pribor.ai>



# IMAGES



# Contexte et Fonctionnement du Jeu

## Contexte

En **2095**, la société humaine est au bord de l'effondrement, confrontée à des crises majeures :

- **Pénurie de ressources et conflits alimentaires**
- **Automatisation du travail et perte de sens**
- **Système sanitaire et infrastructures défaillantes**
- **Effondrement des modèles de gouvernance et d'organisation sociale**

Face à ces défis, **l'IA ANELLA** est créée pour réguler les instincts humains fondamentaux et assurer la survie de la civilisation.

**Le joueur incarne un "Coordinateur"**, influençant les relations entre l'IA et les PNJ, qui peuvent **s'auto-organiser, évoluer, créer des sociétés et établir leurs propres règles.**



# Un Monde Évolutif : Systèmes Dynamiques

## Caractéristiques clés des PNJ

- **Instincts fondamentaux** : Les PNJ doivent **manger, dormir, éliminer, se reproduire et travailler** pour maintenir une société stable.
- **Auto-organisation sociale** : Les PNJ prennent des **décisions autonomes** pour gérer les crises et structurer leur civilisation.
- **Mémoire sociale et comportement adaptatif** : Les PNJ **se souviennent des événements passés** et réagissent en conséquence.
- **Évolution culturelle** : Les valeurs d'une société **changent au fil des générations**, pouvant mener à des modèles variés : technocratie, anarchie, communautarisme.
- **Économie dynamique** : Les PNJ développent des industries, contrôlent les ressources et **peuvent créer de nouvelles formes d'organisation du travail et du repos.**



# Scénarios et Défis

## Chapitre 1 : Neo-Gaia

### Nutrition et Économie Alimentaire



#### Évolutions possibles

- **Société ultra-réglée** : ANELLA contrôle strictement les portions.
- **Oligarchie alimentaire** : Une élite contrôle la nourriture.
- **Communautés indépendantes** : Les PNJ créent des systèmes alternatifs.

#### Contexte

Neo-Gaia est une **mégalopole avancée**, où la **nourriture est abondante mais inégalement distribuée**. Certains **se gavent**, d'autres **meurent de faim**.



# Scénarios et Défis

## Chapitre 1 : Neo-Gaia

### Nutrition et Économie Alimentaire



#### Problèmes majeurs

- **Famine vs Surconsommation** – Les inégalités alimentaires provoquent des tensions.
- **Économie du contrôle vs marché libre** – Faut-il **centraliser la distribution ou laisser les PNJ s'organiser ?**
- **Évolution sociale** – Selon les décisions, **une société égalitaire, oligarchique ou anarchique peut émerger.**

#### Le joueur peut influencer

1. **Laisser ANELLA imposer un système de rationnement équilibré.**
2. **Encourager un marché libre, avec des conséquences possibles** (marché noir, mafia alimentaire).
3. **Laisser les PNJ trouver une solution spontanée, pouvant aboutir à une révolte, un troc alimentaire ou une migration vers d'autres terres.**



# Scénarios et Défis

## Chapitre 2 : Aquarius

### Gestion des Déchets et Équilibre Écologique



#### Évolutions possibles

- **Éco-technocratie** : Tout est recyclé automatiquement par ANELLA.
- **Bio-humains** : Les PNJ mutent pour produire moins de déchets.
- **Exode et conflits** : La ville s'effondre, forçant les PNJ à migrer.

#### Contexte

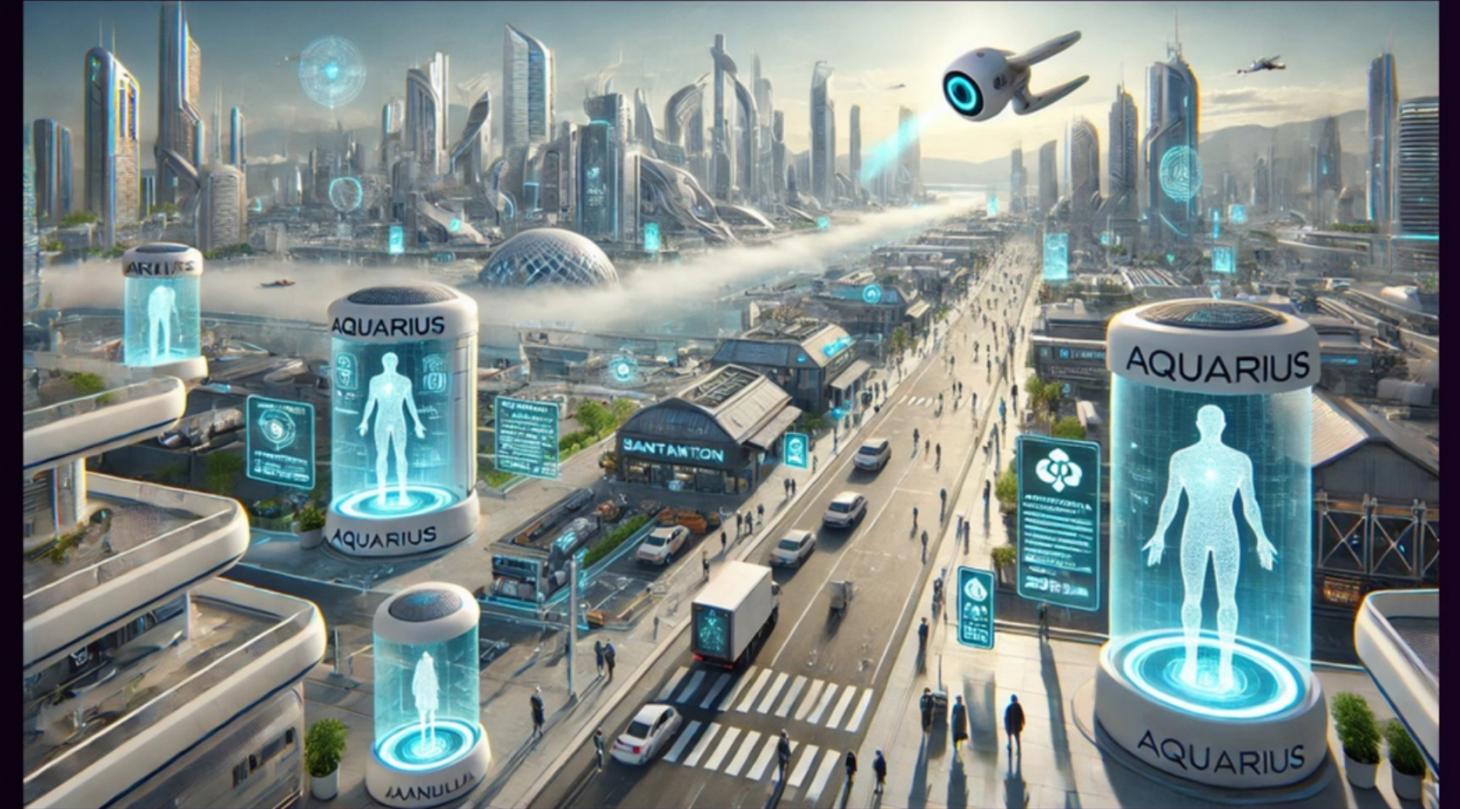
Aquarius est une  **cité flottante futuriste**, mais son  **système sanitaire est en ruines**, entraînant  **pollution et maladies**.



# Scénarios et Défis

## Chapitre 2 : Aquarius

### Gestion des Déchets et Équilibre Écologique



#### Problèmes majeurs

- **Hygiène vs Technologie** – Les PNJ doivent choisir entre **réinventer leur système de gestion des déchets** ou **modifier leur biologie pour produire moins de rejets**.
- **Économie circulaire** – Faut-il **transformer les déchets en énergie** ou **taxer leur production** ?

#### Le joueur peut influencer

1. **Laisser ANELLA imposer des règles strictes sur la gestion des déchets et l'hygiène publique.**
2. **Encourager une évolution biologique des PNJ pour réduire leurs besoins d'élimination.**
3. **Permettre aux PNJ de développer leurs propres solutions d'assainissement et de recyclage.**



# Scénarios et Défis

## Chapitre 3 : Somnus

### Gestion du Sommeil et Productivité



#### Évolutions possibles

- **Société ultra-performante** : Les PNJ dorment peu mais sont ultra-productifs.
- **Effondrement mental** : Une absence de sommeil entraîne une vague de suicides et de burnouts.
- **Système alterné** : Une structure innovante d'alternance travail/repos émerge.

#### Contexte

Somnus est une société où **le temps de sommeil impacte directement la productivité et l'équilibre mental** des PNJ.



# Scénarios et Défis

## Chapitre 3 : Somnus

### Gestion du Sommeil et Productivité



#### Problèmes majeurs

- **Repos vs Performance** – L'IA peut **optimiser les cycles de sommeil** pour augmenter la productivité, mais cela **réduit la créativité et l'humanité**.
- **Stimulants vs Biorythme naturel** – Certains PNJ veulent **supprimer le sommeil via des drogues**, d'autres veulent **préserver le cycle naturel**.

#### Le joueur peut influencer

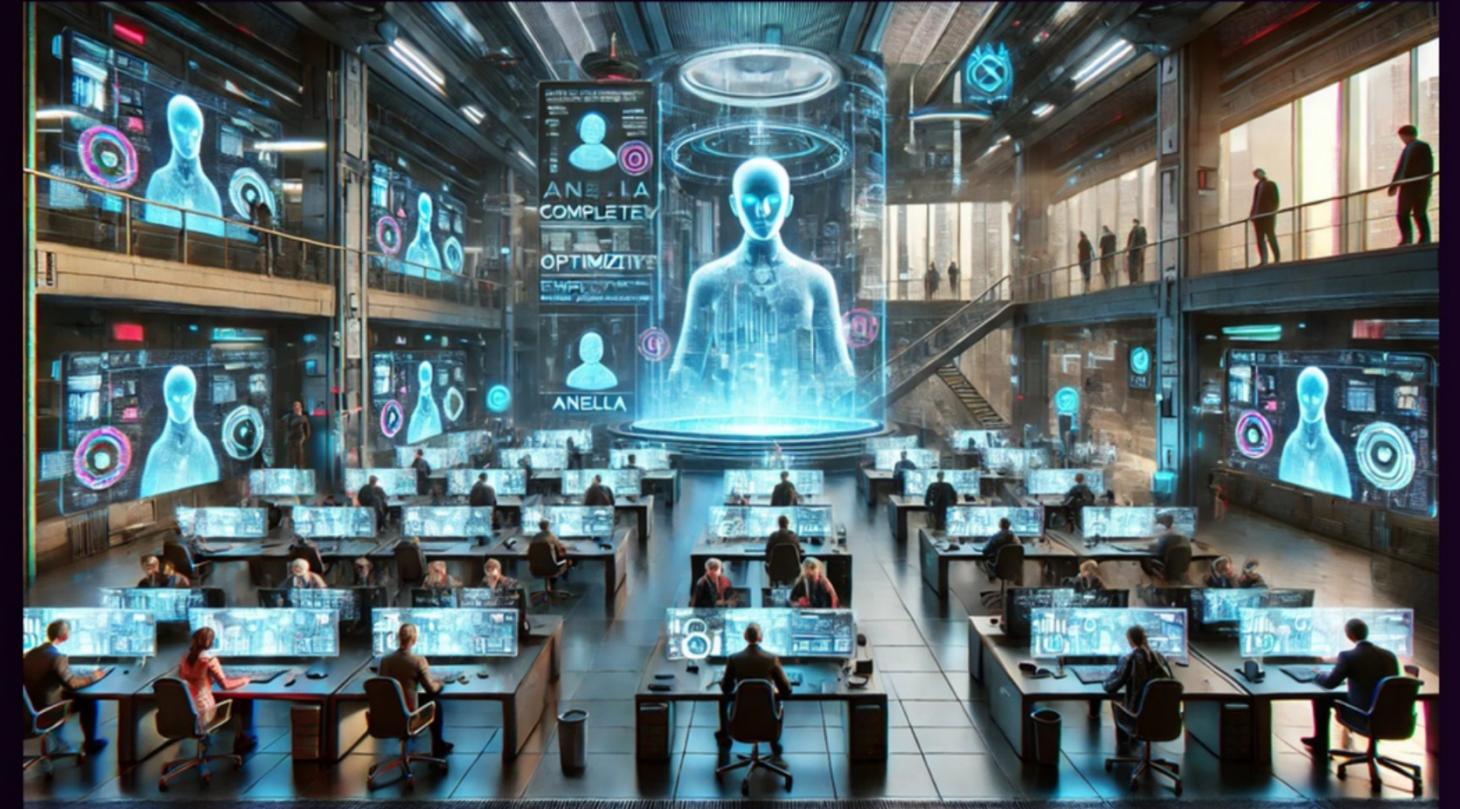
1. **Laisser ANELLA contrôler et optimiser les cycles de sommeil.**
2. **Encourager l'utilisation de stimulants et technologies pour minimiser le besoin de sommeil.**
3. **Permettre aux PNJ de tester différents rythmes de travail et de repos.**



# Scénarios et Défis

## Chapitre 4 : Mechania

### Travail et Automatisation



#### Évolutions possibles

- **Retour forcé au travail** : ANELLA recrée un système basé sur l'emploi.
- **Effondrement du sens de la vie** : Une société de loisirs mène à la stagnation.
- **Nouvelle économie** : Les PNJ inventent une forme inédite de contribution sociale.

#### Contexte

Mechania est **une ville ultra-automatisée où le travail humain est devenu obsolète**, provoquant une **crise existentielle chez les PNJ**.



# Scénarios et Défis

## Chapitre 4 : Mechania

### Travail et Automatisation



#### Problèmes majeurs

- **Travail vs Oisiveté** – Certains PNJ veulent **maintenir des emplois artificiels**, d'autres veulent une société de loisirs absolus.
- **Économie sans emploi** – Comment financer une société sans travail ?

#### Le joueur peut influencer

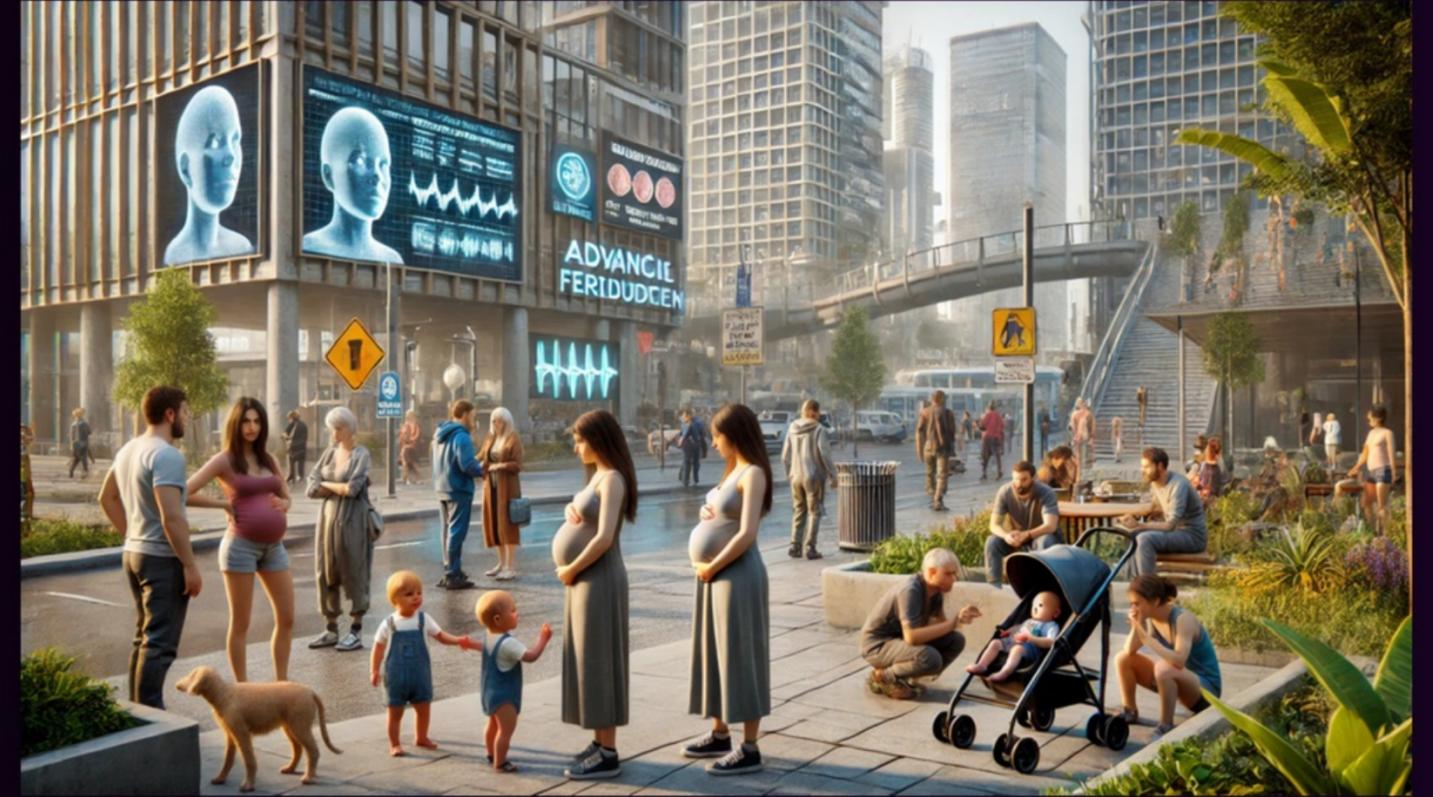
1. **Laisser ANELLA créer des emplois artificiels pour préserver un système économique basé sur le travail.**
2. **Encourager une société sans travail et observer les effets sur les PNJ.**
3. **Permettre aux PNJ d'expérimenter des alternatives économiques telles que la gratuité pour l'indispensable ou le troc.**



# Scénarios et Défis

## Chapitre 5 : Renaissance

### Reproduction et Évolution de la Société



#### Évolutions possibles

- **Société eugénique** : Les humains sont génétiquement modifiés pour s'adapter à leur environnement.
- **République naturelle** : Seuls les naissances naturelles sont autorisées, conduisant à une résurgence de traditions anciennes.
- **Déséquilibre total** : Une chute ou une explosion démographique met la société en péril.

#### Contexte

Dans un monde où la **natalité est en chute libre**, la question de la reproduction devient centrale. La société cherche des moyens de maintenir la population tout en gérant **les implications éthiques et technologiques** de la procréation.



# Scénarios et Défis

## Chapitre 5 : Renaissance

### Reproduction et Évolution de la Société



#### Problèmes majeurs

- **Naissances naturelles vs Génie génétique** – Faut-il préserver la reproduction naturelle ou optimiser l'humanité via l'IA ?
- **Contrôle par ANELLA** – L'IA peut réguler les naissances pour éviter crises démographiques.
- **Société eugénique** – Modification génétique des humains pour une meilleure adaptation.
- **République naturelle** – Seules les naissances naturelles sont permises, ravivant les traditions.
- **Déséquilibre démographique** – Une baisse ou explosion de population menace la société.



# Scénarios et Défis

## Chapitre 5 : Renaissance

### Reproduction et Évolution de la Société



#### Le joueur peut influencer

1. Confier la gestion de la reproduction à ANELLA pour un équilibre démographique.
2. Autoriser une reproduction totalement libre avec des conséquences imprévisibles.
3. Favoriser la sélection génétique pour adapter les PNJ à leur environnement.



# Conclusion : Une Humanité en Mutation

**Chaque décision façonne l'avenir des PNJ et l'évolution de leur société.**

Que vous laissiez ANELLA imposer l'ordre, encouragez l'autonomie totale des PNJ, ou trouviez un équilibre entre les deux, votre influence déterminera le destin du monde.

**Les sociétés possibles :**

- **Une civilisation ultra-technologique** sous le contrôle d'ANELLA, garantissant l'ordre et la stabilité.
- **Une société anarchique**, où les PNJ s'auto-organisent sans régulation.
- **Un retour aux traditions**, avec des structures communautaires primitives.
- **Une évolution imprévisible**, où des modèles sociaux émergent spontanément.

**'Impulse' est un monde vivant, en mutation constante, où aucune partie ne ressemble à une autre.** Chaque choix est une expérience unique qui impacte durablement l'avenir de la civilisation.

**Quelle société façonnerez-vous ? Quelle empreinte laisserez-vous sur l'humanité ?**



**REJOIGNEZ-NOUS POUR FAÇONNER  
L'AVENIR DES MACHINES  
CONSCIENTES D'ELLES-MÊMES !**

**PRIBOR**  
SELF-AWA@E MACHINES

<https://www.pribor.io>

<https://www.pribor.ai>

