

-Le premier choix consiste à déterminer son environnement (Western ou Médiéval ou Espace ou Fantastique).

-Le deuxième choix représente l'histoire que la personne souhaite vivre (Course-poursuite ou Enquête ou Romantisme ou Guerre ou Sport).

Les demandes validées, la pièce se plonge dans le noir quelques secondes puis la personne se retrouve immergé dans la peau de son héro à l'époque souhaité avec tous les écrans, des murs au plafond en passant par le plancher, "projetant" les images hyper-réalistes du monde voulu. Plongé dans cet univers créé de toute part, le joueur se déplace dans cet environnement armé d'une manette qu'il incline en avant pour marcher, en l'inclinant plus pour courir, la penche à gauche pour tourner et de même pour aller à droite. Plusieurs boutons permettent d'interagir dans se monde en permettant de tirer, d'actionner un objet ou entamer des discussions avec des personnages. Pour augmenter le réalisme de l'expérience, un système d'air permet d'envoyer des odeurs, du vent correspondant

à chacune des scènes que vit le joueur et un autre fait trembler le sol pour bien se coordonner aux expériences vécu à chaque instants. Une séance au sein de "*La Fabrique à Histoires*" est programmée pour une durée de 30 minutes et chose incroyable, dès son ouverture cette attraction est totalement prise d'assaut par les visiteurs du parc ce qui oblige les responsables du lieu à constituer un service de réservation pour cette attraction et cela au bout de trois mois d'exploitation.

Une amélioration est apportée à "*La Fabrique à Histoires*" durant l'année 2010 pour moderniser le système avec une refonte du programme de visualisation et de sonorisation. La totalité des écrans sont retiré et remplacé par l'arrivée de casques virtuel qui couplés à des écouteurs, autorisent une plus grande immersion dans l'environnement choisi. Un plus grand réalisme est offert. Au vu de ces dernières améliorations et l'immense succès au-prêt du public, tous les parcs d'attractions appartenant à la Société Nysley adoptent cette attraction et dans le monde entier, des

parcs achètent la licence pour l'utilisation de l'attraction "*La Fabrique à Histoires*". Cette licence est accordée par la société Nysley avec une seule condition majeure inscrite sur le contrat: "***Chaque ordinateurs gérant l'attraction "La Fabrique à Histoires" doivent être reliés, obligatoirement, aux serveurs mères de la Société Nysley***".

A la fin de l'année 2010, tous les grands parcs d'attractions et les salles de jeu du monde entier possèdent "*La Fabrique à Histoires*".

La recherche des techniciens et ingénieurs de chez Nysley a abouti à augmenter le réalisme des mondes à un niveau exceptionnel pour l'époque, une résolution incroyable et sur la lancée, un projet de console pour la maison est mise en étude au sein des ingénieurs, avec le nom de: "*La Fabrique à Histoires chez soi*".

Quelques semaines avant les vacances de Noël 2011, la Société Nysley met en vente la fameuse console "*La Fabrique à Histoires chez soi*". Celle-ci est composée d'un casque virtuel en haute-définition couplé à des écouteurs intégré, le

processeur est de dernière génération avec une vitesse de calcul augmenté et le tout constitué dans un design futuriste fait par le grand designer Albert Durond. Une fois en possession de la console, le futur joueur, doit obligatoirement s'acquitter d'un abonnement au près de la Société Nysley pour pouvoir accéder aux serveurs mères de la société et ainsi pouvoir jouer avec leur console car, comme l'a conçu les ingénieurs les attractions et les consoles ne peuvent fonctionner sans cette connections.

Dés les premières minutes de la mise en vente de la console "*La Fabrique à Histoires chez soi*", le succès est immédiat dans toute la France puis rapidement dans le monde entier et tout aussi rapidement, la console "*La Fabrique à Histoires chez soi*" devient un phénomène de société qui va toucher toutes les classes d'âges et toutes les classes sociales, phénomène qui autorise chacun à se créer une grande histoire ou grande nouveauté avec cette console, d'en charger une produite par la Société Nysley. Avec le temps, "*La Fabrique à Histoires chez soi*" s'installe dans les mœurs des personnes.

Mai 2012, en se début de matinée le brouillard commence à se lever sur une petite route de la montagne Ardéchoise, route qui voit passer la traditionnelle voiture jaune de la Poste qui file à vive allure poursuivant sa tournée quotidienne. La route petit à petit fait apparaître au loin le village et à cet instant la factrice ressent comme une drôle d'impression en y apercevant de la fumée montant du lieu. Dans le silence encore matinal de la montagne juste troublé par le chants des oiseaux, un terrible crissement de pneus se fait entendre dès l'entrée du village alors que son véhicule s'arrête net, dans un nuage de

fumée. S'extirpant lentement de sa voiture, la factrice voit se graver sur ces rétines une scène étrange. Une scène de guerre se dresse devant elle, quelques maisons ont leurs façades éventrées avec de la fumée qui en sort encore, la rue principale est jonchée de corps d'habitants qui se trouvent dans des états épouvantables. La route et ces trottoirs sont ici -là déformé par des trous qui ont-été creusé un peu partout dans le bitume, rendant impossible le passage de tout véhicule. La préposée au courrier n'en croise pas ces yeux et tout en commençant à avancer doucement, elle perçoit une ombre sur le côté de la route, une ombre ou plutôt un homme qui est en train de creuser la route et tout en s'approchant de lui, son visage blêmit d'un coup accompagné d'une furieuse envie de vomir qui lui prend au vu du spectacle. L'homme qu'elle observe est bel et bien en train de creuser l'asphalte mais avec..... Avec ces mains nues ou plutôt ce qu'il en reste car il ne reste des doigts que des os recouverts de sang. L'individu plutôt jeune ne semble rien ressentir, aucune douleurs, ces yeux

paraissent à la limite de vouloir sortir de leurs orbites et de sa bouche, les même mots sortent encore et encore avec une pointe d'hystérie et de folie: "*De l'or, de l'or*".

Tout en reculant lentement, la factrice jette un regard sur les corps qui s'étalent de partout sur le sol, ici ou là. A première vue les autres habitants semblent avoir succombé à la même folie, leurs mains totalement détruites par le fait d'avoir gratté, creusé le bitume de la rue, des trottoirs, des murs des maisons et même des arbres qui se retrouvent dépeceuse de leurs écorces. Dans cette image d'apocalypse, il ne reste plus que trois habitants qui ne représente que les seules dernières traces de vie dans ce qui était un paisible village de montagne.

Quelques heures après cette découverte, Gendarmes et Ambulanciers ont pris possessions des lieux en s'affairant dans tous les sens, examinant les morts sous toutes les facettes, délimitant des zones de travail pour pratiquer des analyses, des photos et autres relevés. En parallèle aux manœuvres des Gendarmes et des Ambulanciers, les Pompiers quand à eux

inspectent les bâtiments en s'attardant beaucoup plus sur celle à moitiés détruites, en vérifiant les décombres encore fumant pour éventuellement en sortir les corps présent et pour en éteindre les derniers feux. Le sort des 3 seuls survivants va se jouer au cœur du Centre Hospitalier de Valence dans la Drôme, au sein du service de Soins Intensifs mais lors de leur prise en charge par les ambulanciers puis par les infirmiers du service, rapidement ils se sont rendu compte que toutes communications avec eux étaient encore impossible au vu de leur état de très grande démence, voir de folie. Rapidement, le médecin et le psychologue du service se prononcent sur l'incompréhension de cet état et de leur réminiscence possible.

Sur ordre du Procureur de la République, l'enquête est menée par la Police Judiciaire de Valence et dès le début de leur enquête, les enquêteurs sont plongé dans une perplexité totale sur le pourquoi d'un tel comportement et les causes restent inconnues malgré les moyens et le personnel mis en œuvre. Quelques cinq

semaines plus tard, le rapport officiel est publié:

"Les premiers incidents ont débuté, semble t'il en fin de nuit, comme nous l'indique une vidéo faite par l'un des habitants vivant dans le centre du village et dans laquelle l'on peut y voir les membres d'une famille logeant au dessus du restaurant "La Gamelle", se mettre à jeter de leurs fenêtres tout ce qui leur passe entre les mains et hurlant en même temps: "C'est pas de l'or". Pendant presque une vingtaine de minutes, on assiste à cette folie familiale lorsque de façon anarchique, la vidéo se met à filmer d'autres habitants sortant de chez eux en habits de ville ou en pyjama pour se projeter à terre en commençant à gratter le trottoir ou la route. Juste avant que la personne qui film ne lâche son cellulaire qui filmaît, on arrive à apercevoir furtivement à d'autres maisons des personnes sortir pour se lancer sur les arbres, pour commencer à arracher les branches ou l'écorce. Par chance pour nous, le cellulaire à continuer de filmer au sol mais en ne voyant que le plafond et l'on arrive à entendre des cris qui sont suivis d'une forte explosion. Au sujet des incendies, le

rapport des experts décrit avec une grande stupéfaction, que certains habitants ont amassé toutes sortes d'objets comme des cailloux, des chaises, des matelas, des télé et autres objets sur les plaques de leurs gazinières, tout ces agissements ont entraîné des incendies et sont à l'origine des explosions. En ce qui concerne les personnes décédé, toutes les recherches de drogues et autres substances se sont révélé négatifs et pour les autopsies, elles n'ont rien apporté de concluant pour l'enquête. L'environnement a également été analysé, l'eau, l'air et la nourriture n'ont rien donné de probant".

Plusieurs semaines plus tard, cette étrange affaire disparaît des médias. Puis les mois passent...

Décembre 2012. La Société Nysley rachète l'un des plus grand groupe de communication mondiale possédant un autre des chaînes de télévision, des radios et des journaux en France ou dans le monde entier. Avec se rachat, la Société Nysley devient un véritable monstre économique qui, reprenant des vieilles habitudes,