

PITCH

Martin Lessort, fonctionnaire au Ministère des recouvrements, s'est pris de passion pour « Babylone », un jeu virtuel en ligne et en 3D. Malgré les alertes de Loumia, sa compagne, il sombre peu à peu dans la dépendance. La virtualité prend alors le pas sur une réalité bien moins captivante. Mais jusqu'où est-il prêt à aller pour triompher de l'énigmatique cité antique ?

SYNOPSIS

539 av. JC, un homme court dans le dédale de rues de Babylone. Poursuivi par des gardes, il se réfugie dans un entrepôt mais finit par se faire prendre. Amené dans les jardins suspendus où se déroule la fête annuelle de l'Akitu, il est aussitôt jeté en spectacle dans une fosse où un lion s'apprête à le dévorer. Il frappe alors une pierre légèrement en surplomb, portant une inscription mystérieuse. Le décor s'estompe aussitôt en milliers de paillettes.

L'homme se retrouve dans une salle bleue scintillante, enveloppé d'une combinaison moulante qu'il dégrafe péniblement. Nu, il pousse la porte qui donne sur un appartement aux meubles géométriques, ouvert sur la ville endormie. Nous sommes en 2050 à Paris, Martin Lessort retrouve sa vraie vie, dans une ville vide, peuplée uniquement de quelques clochards, de robots et de policiers...

Le lendemain, accompagné de Teddy, son collègue de travail au Ministère des recouvrements, il décide d'en apprendre plus sur la légendaire Babylone et part consulter les dossiers de la bibliothèque des Antiquités du Louvre. A peine rentré chez lui, confiant des informations glanées, il se précipite dans la salle de jeu. Il parvient à se mêler à la procession de l'Akitu mais après quelques tentatives hasardeuses pour rejoindre la tour, il échoue de nouveau, échappant de justesse à un aréopage de nymphes malicieuses et terriblement séduisantes.

Dans l'appartement, Loumia l'attend et lui fait une scène, lui reprochant de dilapider dans ce jeu l'argent du couple et de négliger leurs peu de moments de vie commune. Martin encaisse en silence.

Le lendemain, à la bibliothèque du Louvre, il rencontre Miroslav, un documentaliste qui a renseigné les concepteurs du jeu. Ce dernier lui propose des informations confidentielles, moyennant finance. Martin accepte. De retour au bureau, Teddy l'aide à décrypter les

documents fournis, aux dépens des usagers qui attendent derrière la vitre. Alors qu'ils s'enflamment pour un plan de la ville, leur chef, Hector Laffont surnommé Balou, entre. Il les sermonne sèchement et repart avec les documents.

Dans Babylone, le soir même, Martin gagne du terrain. Il est maintenant tout près de la tour et croise le prêtre Klanesh qui lui propose six fioles d'élixir de puissance dont quatre sont mortelles. Le choix dépend d'une série d'énigmes. Il l'aide alors à rejoindre le temple de l'Etéménenki.

A l'extérieur, Loumia tente de convaincre Teddy de parler à Martin afin de le ramener à la réalité. L'argent du couple fond comme neige au soleil, elle s'inquiète des conséquences si Martin se laisse happer par Babylone. Mais Teddy prend la parti de son ami, persuadé qu'il est le seul, avec l'aide de Miroslav, à pouvoir emporter le pactole promis au vainqueur.

Martin grimpe les premiers étages de la tour. Après une escarmouche avec les gardes, il est rejoint par Balou, son chef, qui, grâce aux documents subtilisés, est parvenu au même stade d'avancement. Ils feignent de coopérer cherchant l'un l'autre à profiter de la situation. Au sommet, un cerbère bloque l'entrée du monument. Martin propose ses élixirs à son chef mais ce-dernier choisit les mauvaises fioles et succombe aussitôt. Martin tente alors de s'opposer seul au cerbère mais échoue lui-aussi.

Au bureau, le lendemain, l'opposition entre Martin et Balou prend une autre ampleur. La vengeance du chef est lourde de menaces. Mais Martin a d'autres préoccupations : Loumia a quitté l'appartement. Il décide de la retrouver à la sortie de l'entreprise où elle travaille. Il l'invite au restaurant. Loumia lui fait promettre de pas retourner dans « Babylone ».

La même soirée Teddy retourne à la bibliothèque du Louvre où Miroslav l'aide à déchiffrer les énigmes de Klanesh que Martin lui a transmises.

Au restaurant, Martin et Loumia se lance dans un débat philosophique sur le sens d'une existence dans la vie réelle et dans un monde virtuel. Martin met en avant la passion, Loumia valorise le réel avec ses doutes et ses imperfections. Chacun reste sur ses positions.

Pendant la nuit, Martin ne peut résister. Avec les renseignements que lui a fournis Teddy, il est sûr de pouvoir atteindre le trésor. Loumia dort profondément, il peut tenter quelque chose. Dans Babylone, avec l'aide de Christian, un joueur qu'il a déjà croisé auparavant, il réussit à pénétrer dans la tour. Ils y retrouvent

Sharane, la jeune fille désignée pour le sacrifice de l'Akitu (une joueuse probablement). Ils passent un premier niveau qui leur permet de descendre dans la salle des trésors. Tandis que Christian et Sharane se remplissent les poches, Enkourou, le gardien des lieux, propose une nouvelle énigme à Martin. Quatre portes de sorties sont possibles.

Christian en choisit une, Sharane une autre, Martin décide de la suivre. Mauvais choix : c'est la porte des enfers. Nergal et Ereshkigal les reçoivent sur un morceau de banquise... Ils sont prisonniers, condamnés pour l'éternité.

Dans l'appartement, un huissier interrompt le jeu. Son confrère, lugubre et sarcastique essaie de ramener Martin dans la vraie vie. Loumia est en pleurs, furieuse. Elle quitte l'appartement. Les huissiers laissent deux jours à Martin pour renflouer son compte sans quoi les meubles seront saisis.

Ayant manqué la matinée de travail sans excuses valables, Martin donne à son chef un motif rêvé pour le renvoyer. Il n'a désormais plus le choix, seule une victoire dans le jeu peut le sauver. A la bibliothèque du Louvre, en consultant les registres de Miroslav, Martin tombe sur la carte de visite des concepteurs du jeu, laissée là quelques années auparavant. Leurs bureaux sont à Paris, au 22 rue de Babylone...

Il persuade alors Teddy de tenter une visite. Grace aux codes et aux passe-partout détenus par le ministère des recouvrements, ils ont accès à la quasi-totalité des logements. La nuit venue, ils parviennent à entrer dans les locaux. Mais rien ne leur est vraiment accessible et ils doivent se résoudre à repartir bredouille. Martin a tout de même repéré un tableau géométrique en fond d'un poster mural à la gloire des deux concepteurs du jeu : là se trouve peut-être la clé qui lui manque.

Alors que Loumia a vidé l'appartement de ses affaires, Martin passe sa journée à chercher des réponses aux différentes énigmes et à triturer informatiquement le fameux tableau («Majus» de Vasarely), afin d'en déceler un éventuel message. Quand Teddy le rejoint au début de nuit, il semble détenir la solution. En modifiant le code de couleur, on obtient un tracé parfaitement superposable au plan de Babylone. Il est sûr cette fois d'aller jusqu'au bout. Il demande simplement à Teddy d'interrompre le jeu en coupant l'alimentation à 2 heures et demie s'il n'est pas revenu, pour lui éviter un nouveau gouffre financier.

De retour dans Babylone, il reprend son parcours dans l'entrepôt d'abord, puis le long de la procession jusqu'au pied de la tour. Il parvient même à dénicher un allier en la personne de Zhor un

colosse dont il s'offre les services. Celui-ci lui promet de l'attendre au petit matin de l'autre côté du fleuve. Il gravit la tour, tue le cerbère, passe le premier niveau et se retrouve de nouveau dans la salle du trésor. Là, il tombe sur Eva, une joueuse un peu folle. Il la convainc de collaborer avec lui. Ils se chargent d'un maximum d'or et de pierres précieuses et s'enfuient par la porte du Soleil, la seule issue valable.

Après quelques péripéties, ils gagnent les remparts, puis le fleuve où Zhor les attend pour les guider vers la sortie.

Dans l'appartement, Teddy devient nerveux : la pendule indique 2h30, le compte de Martin passe dans le rouge. Un dilemme se pose car Martin semble toujours actif dans la salle. Teddy ne se résout pas à interrompre le jeu et préfère rentrer chez lui.

Martin, Eva et Zhor déboulent dans un magasin tenu par Plimo. Celui-ci ordonne aussitôt à Zhor de se débarrasser des intrus. Une bagarre s'engage, Zhor est tué. Les deux joueurs retournent dans la rue et parcourent à nouveau le labyrinthe, en sens inverse des premières scènes. Martin finit par abandonner Eva, trop fantasque, et gagne la sortie de la ville sur le dos d'un âne. La dernière porte est le temple de Shamash où Deir-ez-souk lui soumet une dernière énigme. Il s'énerve, son butin ne suffit pas à ouvrir les portes.

Survient alors Christian portant lui aussi un ballot rempli d'objets précieux. Martin l'aide à vaincre les gardes qui le poursuivent mais n'hésite pas à le sacrifier ensuite pour lui voler son pactole. La sortie devient possible mais le prêtre lui demande de payer pour tous les crimes et les offenses qu'il a commis. Au final, le gain est bien moindre que la fortune espérée.

Quand Martin réapparaît dans l'appartement, Teddy n'y est plus. Il se précipite sur l'ordinateur pour vérifier les comptes : son gain n'a pas suffi à combler la dette. Il se retrouve nu, face à la ville qui s'éveille, la lumière est blafarde, il se laisse glisser sur le sol, saisit son téléphone, appelle Loumia... qui ne répond pas.