

# Divin Glade

CHRONICLES

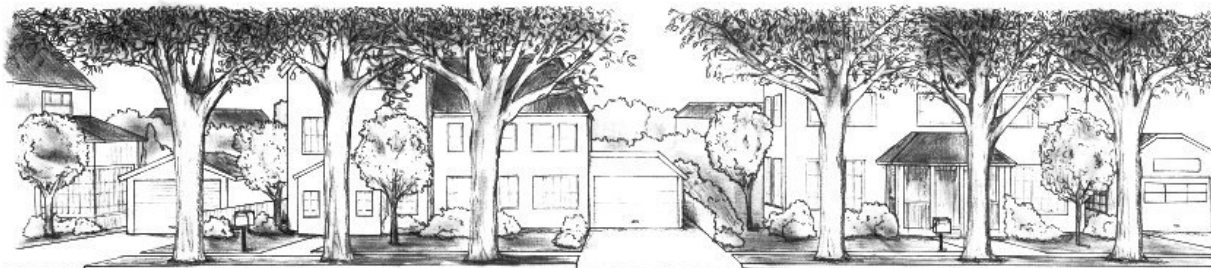
**Divin Glade est un RPG d'un nouveau genre qui recrée l'invasion de la ville du même nom par des morts-vivants. Le joueur incarne un habitant essayant de survivre au milieu de ces évènements.**

L'attaque des zombies cannibales est un thème très répandu à la fois dans le cinéma et dans le jeu vidéo. Même si c'est un genre ultra codifié, il ne lasse pas les spectateurs. Il réjouit autant les amateurs d'action, de frissons et de gore que ceux d'humour noir ou de critique de la société actuelle.

Pourtant le jeu vidéo n'en exploite que deux aspects. D'un côté le massacre pure et dur de zombie comme dans *The House Of The Dead* ou le récent *Dead Rising* avec un concept orienté action. Et de l'autre le survival-horror avec *Resident Evil* ou *Silent Hill* qui privilégient une ambiance glauque et cherchent à terrifier le joueur.

Il n'existe à l'heure actuelle aucun jeu associant à la fois liberté d'action et gameplay émergent au survival-horror. D'où l'idée de réaliser un RPG très libre dans un univers à la Romero, laissant le joueur confronté à ses choix pour survivre au milieu d'une ville infestée de zombies.





L'ambition première du jeu est de faire fonctionner la bonne cité de Divin Glade comme un système autonome, dynamique et réaliste. Associé à une grande liberté d'action, on laisse au joueur le loisir de découvrir un environnement « vivant » où se répercute chacun de ses choix.

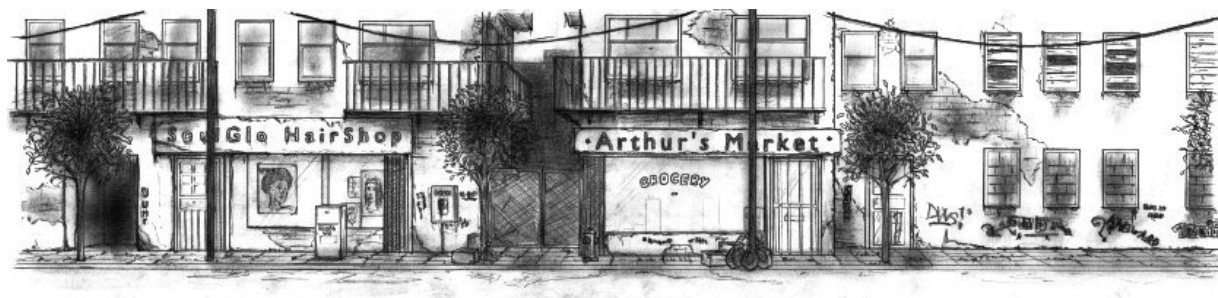
[ + sur la simulation de la ville page 6 ]

Pour servir cette liberté de jeu, le scénario est géré sur un modèle action/réaction tenant compte du comportement du joueur et de l'environnement. Chaque événement peut être considéré comme un domino, leur chute produisant un script non linéaire au déroulement imprévisible.

[ + sur le scénario page 7 ]

L'autre objectif de ce jeu est d'amener le joueur à découvrir Divin Glade selon des points de vue différents. Plusieurs mécanismes de jeu permettent d'incarner tous les personnages humains rencontrés et ainsi découvrir de nouveaux lieux, des scénarios alternatifs et des expériences de jeu différentes.

[ + sur les mécanismes de jeu page 8 ]



Le principe moteur du jeu est la survie du personnage. Le joueur est libre de tous ses gestes mais doit répondre à des besoins vitaux : faim, repos, sécurité... Au milieu du chaos urbain, le joueur est obligé d'agir pour garder son personnage en vie. Il doit tirer profit de ses capacités propres ainsi que des éléments de l'environnement : décors, objets, autres survivants.

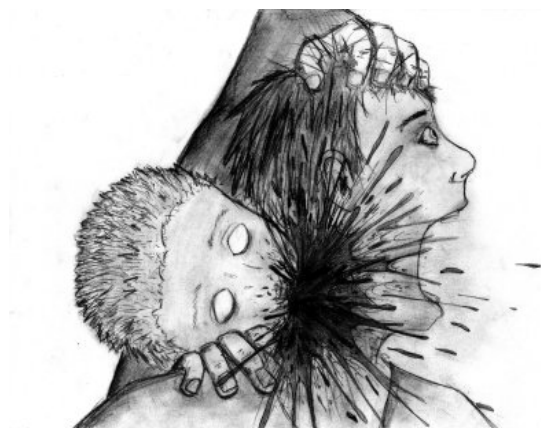
L'action en elle-même alterne entre 2 phases :

La première se joue à la troisième personne sur un modèle hack&slash. Elle permet l'exploration de la ville et la narration.



La seconde intervient lors de certains affrontements. Le temps est ralenti et la caméra se place au cœur de l'action pour une gestion de combat proche du tour par tour.

[ + sur le gameplay page 8 ]



Le joueur gère son personnage de manière très naturelle. En fait, il n'a pas accès directement (par un système de jauges et de statistiques) aux caractéristiques de son avatar. Le personnage est défini via des paramètres simulant ses facultés physiques, psychologiques, capacitaires et relationnelles.

Ces aspects transparaissent uniquement dans le comportement du personnage à l'écran. Le joueur fait évoluer le profil de son avatar par réaction aux évènements qu'il affronte mais aussi volontaire par apprentissage.

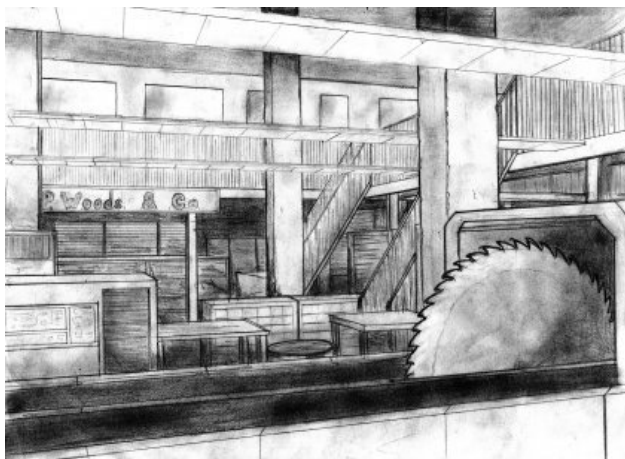
[ + sur la gestion des personnages page 9 ]

Les parties se jouent indifféremment en solo ou en multijoueur sur le réseau. En effet, le joueur peut inviter un ou plusieurs joueurs distants à rejoindre sa partie solo. Ils incarneront des personnages à ses côtés. L'objectif étant de faire partager l'univers de jeu généré par le premier joueur mais aussi de varier les tactiques de jeu.

[ + sur le multijoueur page 10 ]



Les environnements et les personnages sont en 3D temps réel dans un style réaliste. Visuellement, le jeu est construit comme un film. La caméra est gérée selon l'action en cours. Le sujet, les mouvements de caméra, la durée et le type de plan sont définis dynamiquement en fonction du contexte. Le joueur n'a pas le contrôle de la



caméra : son rôle est d'écrire l'histoire par ses actes et c'est au jeu de la raconter.

Le sujet par défaut est le personnage du joueur. Mais des éléments importants peuvent se trouver hors champ. On peut alors demander à changer de vue pour examiner ces éléments.

De même, l'ambiance sonore évolue en fonction des événements. Le volume, le rythme et le style du fond sonore dépendent du contexte.

[ + sur la réalisation graphique & sonore page 10 ]

En définitive, Divin Glade relève plusieurs défis :

- Celui d'une expérience de jeu nouvelle mêlant plusieurs genres et laissant une totale liberté d'action au joueur.
- Celui de simuler la vie d'une cité et de ses habitants dans toute sa complexité.
- Et enfin celui d'obtenir à l'écran un œuvre à la réalisation proche du cinéma avec un scénario d'une grande profondeur.

**Vous partagez ces idées et vous avez envie de participer à la création de ce jeu : contactez-moi à l'adresse [divinglade@free.fr](mailto:divinglade@free.fr) ou allez faire un tour sur le site <http://divinglade.free.fr>**

**Merci pour votre lecture et bon jeu !**

## La simulation de la ville

La difficulté de créer une bonne simulation est de poser les structures de départ adéquates. En effet la sensation de vie provient des interactions entre ces différents éléments.

Nous avons donc choisi 3 structures de base qui héritent l'une de l'autre :

- Les décors, qui regroupent les éléments ayant des interactions purement physiques.
- Les objets, qui constituent des automates déterministes ( à un état et une action donnée correspond une réaction )
- Les personnages, qui possèdent une intelligence artificielle leur permettant d'agir de leur propre chef.

	Mur	Téléphone	Etre humain	
Décors	Position, volume, ...	Position, volume, ...	Position, volume, ...	<i>Caractéristiques physiques</i>
Objets		Composition numéro → Mise en relation	Coup → Blessure	<i>Fonctions</i>
Persos			Recherche de nourriture, de soin, ...	<i>Commandes</i>

Il faut ensuite définir comment ces éléments vont interagir.

Les interactions avec le décor sont par définition physiques : réactions entre objets selon Newton.

Les objets ont besoin d'être commandés de l'extérieur par un personnage ou un autre objet.

Les personnages évoluent dans le décor, utilisent des objets et communiquent avec d'autres personnages selon un comportement défini par une I.A.

Le nombre, la diversité et le comportement de ces structures réalisent la complexité de fonctionnement de la ville. Pour optimiser le rendu, la simulation met en œuvre des niveaux de détail pour les zones éloignées de l'action. De cette manière la cité fonctionne comme un système global tenant compte des évènements dans toute la ville à chaque instant.

La simulation gère les cycles jour/nuit et les changements climatiques. Elle recrée également les réseaux électriques, d'eaux, téléphonique, etc. L'I.A. gère les aspects psychologiques et sociologiques des personnages, ce qui permet une organisation sociale très réaliste.

### **Le scénario**

Dans un premier temps, le scénario suit les codes du film de zombies.

La nuit du 31 octobre, la cité de Divin Glade, Californie, célèbre Halloween. Un défilé traverse le centre ville et les enfants ont envahi les rues en quête de friandises. Vers 21H30, la télévision diffuse une alerte à l'attentat sur l'hôpital central St James. Peu de temps après, une coupure de courant plonge le centre ville dans l'obscurité. La peur de l'attaque terroriste cède rapidement place à une panique totale lorsque des morts-vivants envahissent les rues, massacrant tout être humain à leur portée.

Le nombre de zombies ne cesse d'augmenter répandant la mort sur toute la ville. La nuit est terriblement sanglante. Lorsque le jour se lève enfin, la puanteur est insoutenable. Des nuées de mouches butinent les cadavres amoncelés dans les rues. En une nuit, les deux tiers de la population ont péri. Les survivants se terrent dans la peur de mourir... et de revenir à la vie.

C'est lors de cette nuit que le joueur débute sa partie. Il incarne un personnage dont la vie va basculer. Cette première phase du jeu est très scriptée. Elle plonge le joueur directement dans l'action, le forçant à réagir à un grand nombre d'évènements. L'effet recherché est d'immerger le joueur dans l'ambiance du jeu et lui faire intégrer les réflexes essentiels à la survie du personnage.

Cette introduction laisse place à la phase de jeu libre où le joueur est lâché dans les rues. A ce moment, l'histoire évolue grâce à l'action du joueur. Les évènements s'enchaînent sur un mode action/réaction générant un scénario imprévisible. Le joueur peut très bien partir à la chasse aux zombies, tenter de sortir de la ville, revenir aux origines de l'invasion ou encore organiser une force de résistance au sein de la cité. Tous les développements sont envisageables et s'entrecroisent en fonction des actes du joueur et des réactions de l'environnement.

## **Les mécanismes de jeu**

Etant donné la liberté d'action du joueur, les mécanismes de jeu consistent essentiellement à multiplier les points de vue sur l'histoire et générer des développements variés.

Pour commencer, le jeu comporte plusieurs personnages de départ situés dans des lieux et à des moments différents. Le joueur commence avec l'un d'entre eux choisi au hasard et pourra débloquent les autres en avançant dans l'histoire. On peut ainsi démarrer des parties avec un nouveau regard et développer des scénarios parallèles et inédits.

Lorsque le personnage meurt dans une phase de jeu, le joueur a la possibilité de continuer l'action en incarnant un personnage de son entourage. Il se retrouve alors dans le même contexte mais avec de nouvelles caractéristiques et de nouveaux objectifs correspondants à cet avatar. Il devra s'adapter aux capacités de ce personnage mais bénéficiera également de nouvelles clefs pour avancer dans le jeu. Un système de sauvegarde permet toutefois de persévérer avec un même personnage.

Enfin grâce aux relations sociales qu'il développe avec d'autres personnages, le joueur peut se faire des alliés. S'ils sont séparés ( par une porte fermée ou une distance trop grande par exemple ) mais arrivent tout de même à entrer en communication, le joueur peut s'incarner dans son correspondant. En changeant de personnage, il aborde l'histoire avec un nouvel angle et peut également élaborer des stratégies complexes. Grâce à ce système, le joueur peut potentiellement incarner tous les personnages humains du jeu.

## **Le gameplay**

La jouabilité est simple, instinctive et personnalisable pour permettre au joueur de réagir rapidement. Les changements de caméra ne perturbent pas le contrôle du personnage. Les interfaces sont réduites au minimum et ne stoppent pas l'action en cours. Tout est mis en œuvre pour favoriser les réflexes du joueur.

### *Phase hack&slash*

Le gameplay est construit à la fois pour l'exploration, les combats rapides et l'interaction avec les objets et les autres personnages. *Zelda : Twilight Princess* est le jeu qui s'en rapproche le plus de ce point de vue. Excepté l'inventaire qui est

accessible depuis l'écran de jeu et laisse l'action se poursuivre. Des raccourcis sont paramétrables pour accéder rapidement à des objets ou des fonctions.

### *Phase de combat rapproché*

Le temps est ralenti, la caméra se rapproche, les battements de cœur du personnage résonnent sourdement : c'est la phase de combat rapproché. Elle survient lors de combats critiques où à votre demande lorsque le personnage sent une montée d'adrénaline. Le combat est mis en scène en préservant le contexte. Un certain nombre d'éléments restent présents comme les déplacements et la sélection d'objets mais de nouvelles actions scénarisées sont disponibles. Le joueur les gère comme s'il s'agissait d'une cascade de cinéma. Les combats en deviennent plus riches et spectaculaires tandis que le joueur gagne en précision dans sa jouabilité.

## **La gestion des personnages**

Il faut d'abord définir les paramètres constituant un personnage.

Sur le plan physique, le personnage combine des caractéristiques abstraites comme la vitesse ou la force physique à un schéma corporel pour les blessures et les besoins vitaux. Viennent ensuite les facultés du personnage qui définissent ses capacités à utiliser des objets ou ses talents. Ces paramètres évoluent avec l'expérience du personnage. La psychologie du personnage joue également son rôle. Le stress et les émotions, l'état d'esprit du personnage influence son comportement. Les relations avec les autres personnages sont prises en compte pour la simulation de comportement de groupe. Le joueur doit gérer les liens avec ses amis comme avec ses ennemis.

Ces paramètres sont gérés en toute transparence, l'état du personnage étant uniquement visible à l'écran. On pousse le joueur à utiliser son instinct pour faire évoluer le personnage plutôt que de l'inciter à calculer sa progression. Chaque personnage a également une constitution de base dont il ne peut s'éloigner à l'extrême. Un bibliothécaire de 60kg ne peut se transformer en Rambo. Le joueur doit s'adapter aux caractéristiques de son avatar et en tirer profit.

Le personnage porte un équipement et peut transporter des objets via un inventaire. Les possibilités de stockage sont définies par la force physique du personnage et les objets qu'il utilise pour le transport ( sacs, etc. ).

## **Le multijoueur**

Comme regarder un film d'horreur avec des potes est bien plus amusant, le mode multijoueur s'imposait de lui-même. Vu la liberté d'action du joueur, il aurait été tentant de créer un MMORPG. Mais pour préserver les principes narratifs du jeu et l'originalité de l'univers produit par le joueur, nous avons optés pour une autre solution.

A tout moment de sa partie solo, le joueur peut inviter d'autres joueurs distants à le rejoindre. Ces joueurs prennent la place de personnages encore en vie. Ils jouent la partie au même titre que le joueur hôte jusqu'à leur déconnexion.

Le nombre de joueurs n'est limité que par les capacités du réseau créé et l'univers du jeu hôte ( s'il ne reste que deux personnages en vie dans toute la ville, il est impossible d'en créer de nouveaux ). On peut donc imaginer des serveurs assez puissants pour entretenir une partie où cohabitent un grand nombre de joueurs, donnant l'impression de jouer à un MMORPG. Mais l'objectif principal reste de permettre à un joueur de partager ses découvertes et son point de vue de l'histoire.

## **La réalisation graphique & sonore**

Le rendu du jeu se base sur les films de zombies. Bon nombre sont des films de série Z, un espace d'expérimentation pour des réalisateurs sans budget. Le jeu exploite cette originalité pour recréer l'ambiance du genre. Le joueur doit avoir l'impression de participer à l'un de ces films.

La modélisation des éléments du jeu ne recherche pas la perfection. Elle privilégie les détails et les références au genre. L'objectif est d'obtenir un environnement foisonnant à la *Braindead* de Peter Jackson.

La caméra est gérée automatiquement. Elle utilise des plans et un rythme caractéristiques du cinéma gore. On se sert de modèles créés à partir de séquences typiques de films du genre. L'action en cours est analysée pour définir quel modèle utiliser afin de rendre la meilleure ambiance de jeu.

La bande sonore utilise le même principe. Des modèles sont construits en fonction de l'ambiance à rendre. Puis on recherche en cours de jeu le modèle acoustique correspondant à l'action.