

Si *Le Prince* de Nicolas Machiavel est une œuvre marquante depuis des générations, c'est bien grâce au sujet qu'elle aborde, mais également par la façon dont elle traite ce dernier. Dans le texte, ni histoire, ni intrigue : le lecteur est directement plongé dans ce qui ressemble à un traité politique, une analyse fine du fonctionnement du pouvoir et du peuple, axée sur l'intérêt des princes et vue par un auteur tant à l'aise sur le sujet qu'il en paraît omniscient. En s'appuyant sur des cas réels lui servant d'exemples, Machiavel explique avec précision comment chaque choix peut servir ou desservir un prince, et en fonction de ceux-ci comment chaque situation peut être tournée en sa faveur, ou en sa défaveur. Il apparaît donc déjà deux éléments importants sur lesquels l'œuvre repose : la notion de pouvoir et de hiérarchie, et celle de choix et de libre-arbitre.

À partir de ces deux éléments, nous allons donc bâtir un concept de jeu vidéo, non seulement directement inspiré du texte de Machiavel, mais également dans lequel les réflexions de l'auteur pourront servir de « mode d'emploi » au joueur soucieux de sa réussite.

I - Principe général du jeu

1 - Type de jeu

Afin de produire un jeu dont le contexte sera le plus proche possible de celui de l'œuvre, celui-ci sera un MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) en trois dimensions pour plate-forme PC, se déroulant sur un continent assez vaste contenant diverses civilisations humaines peu évoluées au niveau technologique. Le but du jeu sera donc de développer son personnage et faire prospérer sa civilisation, tant au niveau du fonctionnement interne qu'à celui des rapports aux autres communautés. Ces diverses sociétés seront formées et bâties par les joueurs eux-mêmes, dans la nécessité de se regrouper pour survivre et former d'importantes puissances. Au sein de celles-ci, une hiérarchie se mettra naturellement en place, créant différentes classes sociales et offrant donc un enjeu politique. Chaque joueur pourra ainsi se fixer lui-même ses objectifs concernant la place qu'il souhaite occuper dans la société, et décider d'agir en fonction.

2 - Fonctionnement et contenu

Les joueurs évolueront dans un monde persistant, une planète nommée Kiah, peuplée de créatures animales fantastiques pouvant être combattues, et parsemée de différentes ressources primaires récoltables.

L'œuvre de Machiavel donnant une importance toute particulière à la notion de choix et aux conséquences de ceux-ci, à l'alternance de la fortune et du libre arbitre, il sera intéressant de faire comprendre aux joueurs l'importance et les retombées de leurs actions, en leur permettant de faire évoluer leur personnage non pas avec un système de points à répartir obtenus à chaque niveau comme il est commun de voir dans ce type de jeu, mais en effectuant certaines actions liées à des compétences particulières.

Chaque joueur débutera donc avec les mêmes compétences de combat, nommées sans grande originalité des « sorts », permettant selon chacune d'effectuer des actions de combat rapproché ou à distance, des actions d'attaque, de protection, de soin, fourbes ou franches, et liées à différents éléments. En fonction de leur utilisation, ces différentes capacités monteront en efficacité et en débloquent de nouvelles, et la combinaison des compétences augmentées entraînera le développement de certaines caractéristiques pour le personnage. Par exemple, un joueur qui n'utilise que des sorts offensifs de combat

rapproché et franc verra ses points de vie augmenter de façon plus importante qu'un joueur n'utilisant que des sorts offensifs de combat à distance. Ces choix de gameplay influeraient donc sur le développement du personnage, au niveau des performances, des caractéristiques, et également au niveau morphologique, permettant à un stade avancé de distinguer plusieurs types de « classes », selon les spécialités des joueurs. Les possibilités de combinaisons seront ainsi nombreuses, offrant au joueur le moyen de donner une véritable originalité à son personnage. Les combats pourront s'effectuer contre des créatures ou d'autres joueurs dans la plupart des zones, mais également dans des « donjons », se présentant sous formes de cavernes, de tunnels ou de zones secrètes à explorer, pour vaincre des créatures mystiques (« boss ») offrant des récompenses importantes.

Hors combat, des compétences seraient également présentes afin de permettre la récolte de ressources basiques, telles que le bois, la pierre, les plantes, les cuirs d'animaux, et leur transformation en objets divers aidant le joueur. Fonctionnant de la même manière, mais sans influencer sur les caractéristiques des personnages, ces compétences constitueront donc des métiers offrant une dimension économique au jeu. Si les ressources interviendront dans la création d'équipements offrant des bonus variés aux joueurs, d'objets divers utiles au confort de jeu ou même d'une monnaie propre aux communautés, elles seront aussi utiles pour bâtir les cités. Les joueurs devraient ainsi construire des habitations en utilisant les ressources récoltées, allant du simple abri (ressources primaires, compétences peu développées) au vaste palais (ressources nombreuses, compétences avancées), et ce afin de pouvoir se réincarner en cas de KO en combat.

Les habitations, sujettes à l'usure du temps et surtout à la dégradation par des animaux, seront plus intéressantes à être regroupées, une forte présence humaine repoussant ceux-ci, et ce pour inciter les joueurs à bâtir ou rejoindre une communauté rapidement. Les différents regroupements aux divers endroits de la planète formeront ainsi des cités (il est envisageable pour favoriser leur diversité de faire débiter les joueurs à des endroits différents du monde). En outre, l'association des joueurs et de leurs différentes compétences pourra permettre la création de bâtiments et de divers éléments favorisant le développement, la puissance et le confort de leur cité.

3 - Pouvoir, hiérarchie et conquête

Le développement des cités formées par ces regroupements de joueurs impliquera donc rapidement la mise en place d'une hiérarchie, et ce sans besoin d'y pousser les joueurs, la nature humaine étant ce qu'elle a toujours été, et comme le dit justement Machiavel « *La soif de dominer est celle qui s'éteint la dernière dans le cœur de l'homme.* ». Chaque cité, au terme de sa mise en place, se verra ainsi garnie de différentes classes sociales : les joueurs pourront ainsi posséder le pouvoir absolu sur leurs terres (Princes), faire partie du pouvoir à un moindre échelon que le précédent (Sénat), être considérés comme influents via une puissance financière (Mécénat), ou simplement participer au développement de leur société par l'artisanat ou le combat (Peuple).

Les cités ainsi bâties pourront continuer leur évolution afin d'accroître leur puissance, que ce soit en découvrant le monde les entourant pour en tirer un maximum de profit ou en agrandissant leur cité par des bâtiments plus importants, utiles et nombreux ; mais surtout en s'appropriant le pouvoir de territoires et de cités bâtis et dirigés par d'autres communautés de joueurs, et ce de gré ou de force. Ce système offre ainsi deux dimensions de combat au jeu : PvE (Player versus Environment) et PvP (Player versus Player), mais également deux dimensions à la politique des Princes : intérieure et extérieure.

II - Scénario et navigation

1 - Scénario du jeu

La difficulté dans un tel type de jeu sera justement d'établir une trame principale et commune à tous les joueurs. En effet, les objectifs étant variés et à choisir par les joueurs, et l'histoire du monde ne découlant que des actions menées par les différents principats, il sera préférable dans un premier temps de se contenter d'apporter une explication sur l'arrivée de tout ces personnages sur une terre sans aucune présence humaine. La présence de sorts de combats et de créatures diverses permet de se placer dans le domaine du fantastique, et ainsi de laisser une large part à l'imagination afin ne pas s'enfermer dans le réalisme. Ainsi, il est possible d'élaborer un synopsis :

« Depuis des milliers d'années, le peuple Mah n'a de cesse que de développer sa société et sa technologie, dans le respect de leur environnement et la justesse de leurs actions. Lorsque le conseil des sages Mah, après des années de réflexion, abouti à la conclusion que la nature profonde des êtres ne pouvait être changée, le gouvernement mit en place un système de protection de leur société, visant à débarrasser leur planète, Vélik, de tous les êtres considérés comme trop dangereux pour vivre parmi les leurs.

Les Mah ont alors remplacé les prisons par des vaisseaux, capables de naviguer entre les planètes. Au sein de ceux-ci, ils ont ainsi infligé un effacement complet de mémoire aux hors-la-loi avant de les expédier sur la planète Kiah, où les seuls êtres vivants recensés sont des créatures animales méconnues.

Vivant auparavant au beau milieu d'une technologie incroyablement évoluée et d'une société fortement développée, les nouveaux habitants de Kiah doivent désormais repartir de zéro et reconstruire non seulement toute une civilisation, mais également leur propre personnalité. Jetés inconscients sur Kiah, ils devront à leur réveil en découvrir la faune, la flore, la géographie, et s'allier pour tenter de survivre aux dangers de cette planète, comme à celui que peut représenter certains de leurs concitoyens. »

Les joueurs, dès le début de leur aventure, seront incités à découvrir les terres de Kiah et leurs mystères via des quêtes, faisant tout d'abord office de tutoriel, puis les poussant à s'organiser pour réaliser certains objectifs, comme découvrir des zones particulières (« donjons ») ou développer leurs cités via une participation à la récolte de ressources et la construction de bâtiments communs. Ces quêtes pourront ainsi amener les joueurs à découvrir les enjeux communautaires et politiques, à travers l'histoire d'une ancienne civilisation ayant vécu sur Kiah, dont l'extinction brutale inexplicquée laisse présager que cette planète cache bien des secrets, et que certains semblent représenter un danger pour tous ses habitants.

Plus tardivement dans l'avancée dans le jeu, les joueurs pourront découvrir que cette ancienne civilisation n'est autre que celle des Mah, décimés il y a plusieurs milliers d'années par une créature légendaire vivant sous la surface de la terre de Kiah : Le Salocinn, capable d'embraser toutes les terres du globe depuis son antre. Ignorant les mythes ancestraux, racontant que cette bête terrible préservait l'équilibre du monde en purgeant Kiah de toute vie lors de cycles réguliers, les Mah ignorèrent les recommandations des anciens et négligèrent d'aller affronter Salocinn régulièrement afin de l'affaiblir, et ainsi retarder l'arrivée de ce qu'ils avaient nommé « l'Ère de feu ». La société Mah possédant à cette époque une technologie déjà très avancée, certains purent s'enfuir à l'aide de vaisseaux, et reconstruire leur civilisation sur Vélik.

Les joueurs y verront donc l'intérêt de développer non seulement leurs personnages mais surtout leurs principats afin d'obtenir la force et les outils suffisants pour se mesurer à Salocinn sans tarder, et éviter ainsi l'apocalypse et en retirer une certaine gloire. Cette légende pourra également être à l'origine de

clivages entre les différents principats : certains pourront ne pas accorder d'importance à l'histoire de la planète et/ou ne pas croire la légende du Salocinn, d'autres en faire (pourquoi pas) une véritable religion ; offrant aux principats la possibilité de se forger des caractères marqués, et l'intérêt de régner sur des zones les plus larges possibles afin de transmettre leur idéologie au plus grand nombre.

2 - Navigation

Le jeu nécessitera une installation sur l'ordinateur du joueur qui devra posséder un compte lié à ses personnages. Une fois lancé, le joueur devra s'identifier puis le jeu se présentera sous la forme d'un écran présentant une vue à la troisième personne de l'avatar du joueur, centré sur l'écran, à faire évoluer dans un monde en trois dimensions à l'aide de la souris et du clavier. La ligne avatar/curseur générera la direction du personnage, qu'il sera possible de déplacer en cliquant sur la position souhaitée ou bien à l'aide des flèches du clavier. Le clavier permettra également de lancer les différentes compétences de combat. Plusieurs fenêtres pourront être ouvertes, permettant de visualiser l'inventaire du joueur, son équipement, ses caractéristiques, ses compétences, etc. Une fenêtre de chat sera également présente de manière permanente dans le coin inférieur gauche de l'écran, au dessus de laquelle seront indiquées quelques informations essentielles sur l'avatar du joueur, telles que ses points de vie par exemple. Afin de pouvoir libérer l'écran de jeu en mode fenêtré et de l'agencer à sa guise en mode plein écran, toutes ces fenêtres pourront être déplacées, sur l'écran de jeu ou même en dehors de celui-ci en mode fenêtré.

III - Des concepts originaux pour coller à la réalité

Le contexte dans le lequel les joueurs évolueront sera ainsi proche de celui des hommes dans *Le prince* de Machiavel, et les connaissances de l'auteur en matière de politique pourront donc être utiles à tout joueur soucieux de sa réussite en tant que Prince, ou s'intéressant à l'évolution de sa communauté. Cependant deux notions propres à la réalité manquent encore afin de pouvoir baser les stratégies politiques sur le discours de Machiavel : la première est celle de famille et donc de succession en cas de décès, ce qui implique forcément la seconde, qui n'est autre que celle de mort. Les propos de Machiavel concernant les principats héréditaires ou nouveaux, et de la façon de les tenir en fonction du moyen d'obtention du pouvoir perdraient leur intérêt si ces différents moyens d'accès ne possédaient pas d'équivalent dans le jeu.

1 - Importance de la guild

Il serait complexe et maladroit (bien que potentiellement intéressant) de compter sur les joueurs pour en générer de nouveaux afin de créer des familles. Tout d'abord car ils ne pourraient pas éduquer leurs rejetons qui ne seraient autres que des joueurs débutants, mais également car cela impliquerait de laisser aux joueurs décider de l'arrivée de nouveaux participants au jeu, ce qui pourrait potentiellement devenir problématique. Pourtant le concept de la famille se doit d'être présent afin de correspondre au fonctionnement en place dans *Le prince*.

Puisqu'à l'échelle d'un principat les familles doivent représenter des petits regroupements de personnes, proches et dont l'éducation commune leur fait partager un mode de pensée particulier, il apparaît que le concept de guild, habituellement présent dans le milieu du jeu vidéo multi-joueurs, pourra parfaitement remplir ce rôle et représenter différentes familles. La guild implique également une hiérarchie entre ses membres, à la manière des différentes générations d'une famille. Ainsi, un chef de guild possédera une forte autorité vis à vis de ses membres, eux-mêmes classés par importance générale.

Ceci permettra donc de donner un fonctionnement à la succession, le sous-chef prenant automatiquement la place du « guild master » s'il arrivait quelque chose à ce dernier. La guilde prendra également une dimension bien plus importante que dans la plupart des jeux vidéo, puisqu'elles créeront de véritables liens entre les joueurs, et nécessiteront des relations de confiance importantes, puisque le joueur ne sera jamais à l'abri d'un traître.

2 - Mort des personnages

Pour qu'il y ait succession, il faut considérer le décès d'un personnage. Or la mort d'un personnage dans un jeu vidéo est rarement définitive, puisqu'elle qu'elle représenterait alors la perte d'un investissement en temps et en énergie de la part du joueur et serait incroyablement frustrante. Si la mort « naturelle » peut être envisagée en la faisant correspondre aux arrêts de jeu (donc inactivité prolongés d'un joueur), il n'en est pas de même pour les morts prématurées. Toutefois, lorsque Machiavel évoque les différents moyens d'accès au pouvoir, il parle bien entendu de la possibilité de l'obtenir via le crime (cf. *Le Prince*, Machiavel, Chap. 8 « *De ceux qui parviennent au principat par scélératesse* »), et d'autres exemples contenant des assassinats peuvent se retrouver tout au long du texte. Et seule la considération de la mort définitive d'un avatar causée par un joueur peut permettre d'instaurer cette notion dans le jeu.

Les joueurs auront donc la possibilité de commettre des crimes, envers d'autres joueurs, supprimant définitivement leurs personnages. Cependant, un tel système doit être pensé de façon ne pas permettre d'abus pouvant gâcher l'expérience de jeu. Les crimes ne pourront être commis qu'après avoir effectué certaines actions, comme une quête complexe récompensant d'un objet permettant de tuer. Dans la même optique, les courbes de progression des personnages seront étudiées pour être très accessibles, afin de limiter la gravité de la perte d'un avatar puisqu'il sera rapide d'en monter un nouveau. Enfin, il est envisageable de mettre en place des « atténuateurs de frustration », en laissant les joueurs rejouer leurs anciens personnages morts, sans aucune interaction avec le monde qu'ils ont quitté (en utilisant des zones réservées à cet usage par exemple), et en mettant en place un système de médailles obtenues en fonction du nombre de personnages montés, de leur type, de leur avancée. Les joueurs devront toutefois jouer en étant conscients de la fragilité de leurs personnages, ajoutant un moyen de pression important aux Princes et Gouvernements sur les peuples. La mort définitive sera également activée lorsqu'un personnage KO en combat ne possède pas d'habitation, son âme ne pouvant s'y réincarner. Excepté dans les deux cas cités précédemment, les joueurs arrivant à zéro points de vie seront considérés KO et réincarnés dans leurs habitations.

IV - Conception sonore

1 - Charte sonore

Le contexte dans lequel évolueront les joueurs pourra se séparer en deux niveaux distincts. Le premier réaliste, rustique, presque médiéval, sera issu des nombreuses similitudes entre l'univers du jeu et le monde occidental tel qu'il l'était à la Renaissance : des personnages aux apparences humaines, des paysages composés d'arbres, de plantes et de roches, des regroupements par cités composées de constructions humaines. Le second touchera lui au domaine du fantastique et de l'imaginaire, du fait de la présence d'éléments irréalistes comme les sorts, les créatures fabuleuses à occire, la légende du Salocinn. Il sera intéressant au point de vue sonore de mélanger ces deux éléments tout en respectant leur différence. L'immersion des joueurs, au point de vue auditif, se séparant elle-même en deux parties : la musique et les sons, il sera possible de rattacher à chacune l'un des niveaux mentionnés précédemment.

L'ambiance sonore illustrera les différentes actions du joueur dans ses interactions avec le monde (utilisation de sorts, récolte de ressources, fabrication d'objets et de bâtiments, déplacements, etc.) mais également les bruitages des créatures et des différents décors. Dans cette partie auditive regroupant la plupart des éléments liés au fantastique, il sera possible d'utiliser des sons du même type, ne se rattachant pas nécessairement à des choses réelles. Il sera ainsi possible d'utiliser des sons électroniques, dont la conception visera à stimuler l'imagination du joueur, en lui présentant des timbres nouveaux évoquant les différents événements fantastiques du monde. Bien entendu, certains sons n'appartenant pas au domaine de l'imaginaire devront correspondre à ce que nous entendons dans la réalité afin de permettre au joueur d'avoir des repères auditifs et de comprendre à quoi ils correspondent. Les bruits de pas sur le sol, ou bien des gouttes d'eau dans une caverne, par exemple.

L'ambiance musicale, quand à elle, aura pour rôle de favoriser l'immersion dans l'univers du jeu, en évoquant des sensations particulières au joueur en fonction de l'environnement et de la situation. Elle devra donc illustrer musicalement le monde parcouru, ce qui idéalement pourrait être bâti autour d'un thème musical représentatif du jeu, à la manière d'un logo sonore. Cependant, un tel procédé pourrait être maladroit dans un MMORPG, puisque la durée de vie importante du jeu implique d'exposer le joueur à la musique de manière régulière et prolongée, et ce dernier aura tôt fait de s'en lasser s'il la juge répétitive. Il sera donc préférable de s'orienter vers des compositions variées, en fonction des zones et de leurs ambiances, et de garder une unité sonore à l'aide non plus des thèmes mais des timbres utilisés. Ceux-ci, afin de rappeler le contexte réaliste et ancien cité précédemment, seront donc basés sur des instruments acoustiques, du type de ceux que l'on peut retrouver dans des formations instrumentales allant du XV^{ème} au XIX^{ème} siècle. Les sons paraîtront ainsi authentiques, plaçant l'auditeur dans un contexte connu et stable.

A partir de ces différents timbres il sera possible de construire différentes ambiances musicales, transmettant au joueur des sensations liées à sa situation dans le jeu. Les musiques pourront donc varier en fonction des zones, ou de si le joueur est en combat ou non, ou encore de l'importance du combat : simple créature ou boss de fin de donjon. La musique d'une cité se voudra ainsi posée et rassurante au tempo allant, à l'aide d'une mélodie jouée par des cordes frottées, basée sur les gammes mineures mélodiques, suivant une descente harmonique légère remontant sur le cinquième degré afin d'évoquer la progression. Dans la même optique la mélodie pourra ensuite être reprise à la tierce supérieure. Les cités étant amenées à évoluer et s'agrandir, leur importance pourra s'illustrer par une instrumentation de plus en plus riche et large, partant du quatuor à cordes pour les petites cités et allant progressivement (donc avec des pupitres de plus en plus conséquents) jusqu'à l'orchestre symphonique pour les plus importantes.

Dans un style différent, une zone non habitée contenant des créatures et des ressources, du type d'une forêt sombre et hostile, s'illustrera musicalement par une musique saccadée, produite par des familles de bois et de cordes frottées, à l'aide d'un thème en staccato dans les graves posant les bases de l'harmonie, ponctuée à contretemps par des traits aigus évoquant ainsi le suspens, un danger quelconque pouvant survenir. Ce thème s'alternera avec une mélodie aigue plus rapide et continue, illustrant la vie présente dans cette forêt.

La musique de combat se doivent d'apporter du stress, de l'anxiété au joueur, de lui rappeler qu'il peut gagner comme perdre et que tout se joue à ce moment précis. Celle-ci se basera donc sur un ostinato de violoncelles en double croches, comportant des accents sur des temps forts et faibles afin de provoquer un sentiment de déstabilisation. Pour accentuer ce dernier, des mélodies en triolets s'associeront avec des chromatismes en crescendo alternant notes legato puis staccato pour fortifier l'aspect angoissant. La présence de cuivres pourra également le renforcer.

2 - Technique de réalisation

La bande son du projet de jeu Kiah se compose de trois extraits musicaux, illustrant respectivement une petite cité, une forêt et un combat. Leur création fut ébauchée sur papier, en notant sur partition les lignes de basse et les principales mélodies. Ces éléments furent ensuite entrés sur Cubase, dans des pistes d'instruments VST HalionOne choisis en fonction des timbres voulus pour chaque piste. Une fois les grandes lignes de chaque musique enregistrées, plusieurs autres pistes d'instruments furent ajoutées pour soutenir les thèmes mélodiques et poser l'harmonie des extraits. Lorsqu'un extrait était intégralement composé, celui-ci était joué dans son intégralité sur Cubase, de façon à ce qu'Audacity prenne le relais pour enregistrer le flux audio de la carte son et ainsi enregistrer la musique, puis après un éventuel ajout d'effet de fondu en ouverture/fermeture en fasse un fichier mp3. Pour l'extrait de la forêt, les bruitages furent récupérés sur <http://www.universal-soundbank.com> puis ajoutés à la musique à l'aide d'Audacity.