

# EXPOSÉ :

David Cage, l'univers d'**OMIKRON** -

THE  
NOMAD SOUL

quanticream

EIDOS

Mon exposé présente «**Omikron**» (l'univers du Jeu Vidéo «the Nomad Soul»), une réalisation de **David CAGE**.

Ce document est la retranscription d'un exposé Oral, il fait référence a des documents contenus sur le CD-Rom auquel le lecteur doit se référer lorsqu'ils sont répertoriés.

## .1- David Cage :

Avant de devenir PDG de Quantic Dream David Cage était d'abord compositeur. IL étudie le piano, a l'âge de 5 ans au conservatoire de musique jusqu'à l'âge de 15 ans. Il devient en suite arrangeur pour différents studios et commence a gagner sa vie. A 20 ans il racheter un studio et fonde «Tothem Factory», une société qui crée de la musique pour différents médias (télévision, publicité, cinéma, ...).

Plus tard, avec l'arrivé du CD-Rom les Jeux Vidéo ont la possibilité d'intégrer de la vrai musique. Fan de Jeux Vidéo, il contacta alors plusieurs sociétés de Jeux Vidéos pour leur proposer ses services, et commença alors a travailler dans ce domaine.

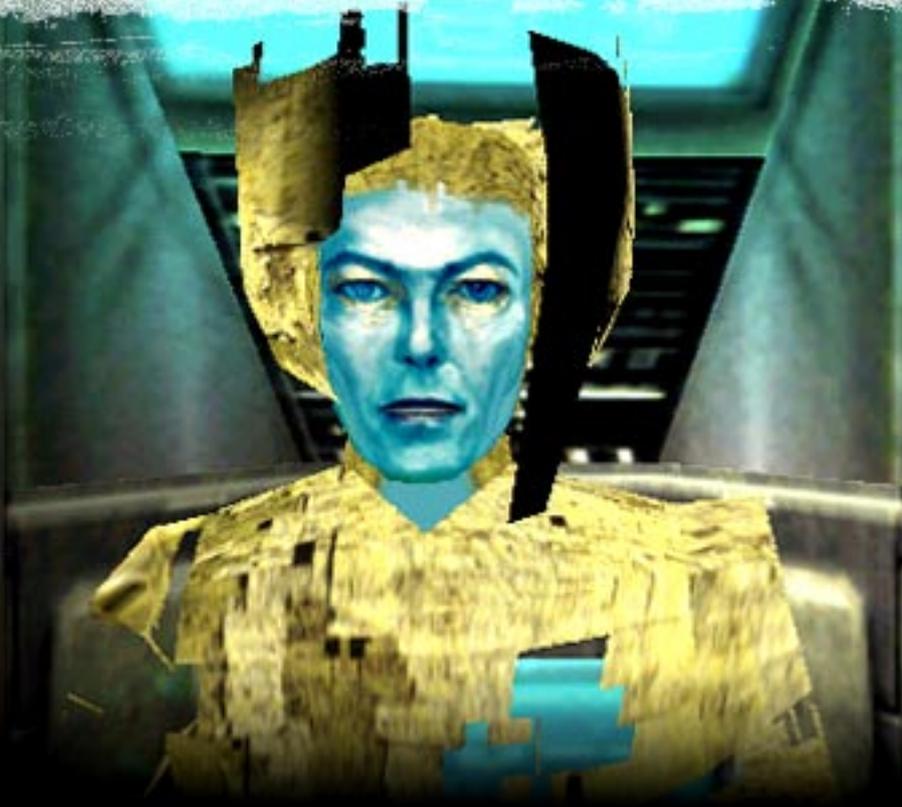
D'après lui le Jeux Vidéo c'est plusieurs médias qui se rassemblent pour créer du neuf. En effet, dans un Jeux Vidéo il y a une narration, de la musique, des chorégraphies, des cadrages, des mises en senne ... C'est un peu le point de rencontre entre le cinéma la musique et le livre. David Cage a toujours essayer d'avoir un parti pris dans ses réalisations, une démarche créative. Mais d'après lui le Jeux Vidéo n'est pas aussi mature que le cinéma, la littérature ou la musique.

«Il deviendra un Art lorsqu'il permettra d'exprimer une vision du monde ou des sentiments subtils». Aujourd'hui la plus part des Jeux Vidéos ne sont que des jouets. Mais de la même manière qu'en musique on peu écouter Dorothee ou les Musclés et Mozart, le Jeux Vidéo engloberas toujours des oeuvres originales et du divertissement, comme la plus part des médias modernes. C'est, d'après lui, un media très riche en possibilités.



David Cage -

PDG de «Quantic Dream», société à l'origine de «The Nomad Soul» et développement actuellement «Fahrenheit».



David Bowie -  
Il incarne, dans le jeu, le personnage de Boz, Prophète de la secte des «éveillés». Sont visage a été modélisé et mappé sur le personnage. Il y a également plusieurs concerts virtuels de David Bowie dans des lieux spéciaux du jeu.



## .2- David Bowie :

- 01 - anekbah theme.mp3
- 02 - Omikron.mp3
- 03 - Fight.mp3
- 04 - waiting.mp3
- 05 - SnowLevel.mp3

En tant que compositeur la musique est un élément très important dans un Jeu Vidéo pour David Cage. Arrivé à la moitié du développement de «the Nomad Soul» il n'y avait toujours pas de bande sonore pour le jeu. Il décida alors de faire appel à un artiste pour imaginer ce que pourrait être la musique dans cet univers parallèle afin qu'il écrive au moins une chanson originale pour le jeu. Edios (producteur de «Quantic Dream») contacta alors plusieurs maisons de disque et annonça à David Cage que beaucoup d'artistes étaient intéressés par un tel projet, dont David Bowie.

Lors d'une réunion de 3 heures qui eu lieu en Angleterre, les développeurs de «the Nomad Soul» présentèrent à David Bowie leur projet. Il fut très intéressé, sans doute attiré par le côté monde virtuel et peut-être du fait qu'il a toujours été très attiré par les nouvelles technologies. Très enthousiaste il leur proposa alors d'écrire toutes les musiques du jeu.

Sa participation a permis d'énormément enrichir le jeu car il a travaillé d'une manière très passionnée et avec beaucoup d'humilité. Il voulait une musique qui s'identifie à l'univers tel l'architecture, les costumes des personnages, etc... A l'époque c'était la première fois qu'un artiste de la musique participait à un jeu vidéo, sa participation était alors une sorte de reconnaissance de la musique envers le monde du Jeu Vidéo.

# THE NOMAD SOUL

## .3- the Nomad Soul :

- VIDEO Intro.mov -

*Jeux Vidéo développé par la société Quantic Dream en 1999, édité par EDIOS.*

the Nomad Soul prend directement et délibérément l'apparence d'un Jeux Vidéo. Lorsque l'histoire commence on incarne un personnage, Kay'l qui nous explique qu'il vie dans un autre univers auquel nous pouvons accéder grâce a notre machine. Il nous propose alors de se télé-porter dans son corps pour l'aider à sauver son monde. Ce personnage, le personnage principal du Jeu, est complétement atypique. Il s'agit du monsieur tout le monde, d'un rouquin, son métier est de servir la police d'Omikron, c'est un citoyen de base...



David Cage explique qu'il ressent le jeu comme un exutoire. Par exemple, une des premières actions qu'on peu exécuter lorsqu'on rencontre la femme du policier est de faire l'amour avec elle. Une des grande originalité du jeu et la «totale» liberté d'action qu'a le joueur. Il est possible de se rendre dans tous les bâtiments, d'utiliser les toilettes, de fair ses courses ... David Cage reprend pour cela l'école de Zelda.

On doit par la suite délivrer les habitants d'un système politique totalitaire et oppresseur dont le chef est sous l'emprise d'un démon maléfique. Le démon vole les âmes des habitants du monde et a la possibilité de les posséder.



Le jeu possède une grande qualité d'immersion. De pars la taille et la diversité des villes, la liberté accordée au joueur, la cohérence du monde et son animation permanente (grande Premiere et prouesse technique a l'époque, toutes les voitures et tous les habitants sont programmer pour être animé et vivre de manière autonome).

the Nomad Soul est un premier pas vers le principe de la Narration Interactive: Ecrire le scénario du jeu de sorte à ce que le joueur ait le choix entre plusieurs possibilités d'évolution dans ces actions, pour lui donner la sensation d'une totale liberté de progression. Fahrenheit (leur nouveau jeu en développement) est d'un principe révolutionnaire et complètement originale du point de vue de la Narration interactive.





## .4- OMIKRON :

- Vidéo Ingame.mov -

Omikron est un monde Virtuel, c'est l'univers de « the Nomad Soul ». Il reprend les éléments essentiels qui constituent une société concrète:

- une Architecture
- des Costumes
- une Technologie
- un Système Politique
- une Histoire
- une Géographie
- une Météorologie
- une Religion
- Un alphabet

Les développeurs avaient comme but premier de retranscrire le monde en reproduisant toutes les dimensions essentielles qu'il pouvait comporter. Cela donne un univers qui semble exister au de là du jeu.

Mais en plus de son univers très riche le jeu nous permet :

- d'incarner n'importe quel personnage du monde
- d'inter agir avec tous les acteurs principaux du monde
- de visiter tous les bâtiments
- de changer le mode de vie des gens (scénario)

Tous les habitants et les voitures de la ville sont animés. Les gens se rendent dans les magasins, achètent des produits, rentrent chez eux, vont au bar ou s'entraînent, etc....



## .5- Avis Personnel :

Pour moi, the Nomade Soul est un des seul Jeu Vidéo que l'on pourrait assimiler a de l'art. Comme le dit David Cage, le Jeu Vidéo n'est pas encore un media assez mature pour permettre d'aussi grande subtilités que le cinéma, la littérature, ou la musique, mais néanmoins, ce jeu offre une grande qualité d'immersion, «Je fait partie de l'histoire qu'on mon raconte».

A l'époque ou Quantic Dream à réalisé the Nomad Soul les possibilités techniques étaient encore faible, mais ce jeu repoussa considérablement les barrières du possible. Aujourd'hui avec les nouveaux moteur graphiques il est possible de créer des univers dont l'environnement est entièrement dynamique. Depuis Half Life les possibilités de scripting sont de plus en plus grandes et avec l'arrivé de Doom 3 on pourra réaliser des décors dont l'éclairages sera entièrement calculé en temps réel et explorer les possibilités du Bump Mapping qui permet de créer des reliefs très précis. Néanmoins, Omikron est un univers complètement captivent. On se retrouve littéralement immergé dans le monde grâce au travail monumentale qui a été effectué sur les décors, le scénario, la musique, etc ...



Ainsi j'ai été réellement passionné par ce jeu qui tire complètement partie de ce qui rend le Jeu Vidéo un media unique: l'immersion. D'après moi le Jeu Vidéo

n'en est qu'à ses débuts, et c'est un secteur qui n'est pas assez pris en considération par les artistes a l'heure actuel. Pourtant je trouve que ce qui est décisifs pour une oeuvre d'art est combien elle implique et captive le spectateur. L'art est un domaine qui permet d'exprimer des sentiments, des émotions,... Je trouve très important que le spectateur puisse vivre ce qu'on veut lui faire ressentir. Alors j'aime le Jeu Vidéo, ou plus précisément ce que l'on appel le Temps Réel interactif, qui permet de télé porter le spectateur dans la reconstitution de notre univers. the Nomad Soul a été une expérience très dense pour moi ...

Cet exposé devant avoir lieu a l'oral, il était prévu qu'il soit enrichis par les questions du publique alors pour toutes questions concernant ce document veuillez m'écrire sur ma boîte Email: [XPac\\_27@hotmail.com](mailto:XPac_27@hotmail.com)