

[ENJMIN 2011 - INSCRIPTION]

[DOSSIER DE CANDIDATURE]

[SPÉCIALITÉ GAME DESIGN]

EXQUI\$ITE

[Aurélien Scapa]

Sommaire

Présentation du jeu :	p.1
La technologie :	p.2
Le scénario :	p.3
Les mécanismes :	p.5
Les niveaux :	p.11
L'esthétique :	p.14
L'éditeur de niveaux :	p.16
La communauté :	p.17
Le modèle économique :	p.17



Ionisation, Edgar Varèse

« *La musique, qui doit vivre et vibrer, a besoin de nouveaux moyens d'expression, et la science seule peut lui infuser une sève adolescente.* » Edgar Varèse, 1917.

Ce dossier correspond à la spécialité *Game Design* du concours d'admission de l'ENJMIN pour l'année 2011, et expose de manière détaillée les différents éléments nécessaires à la réalisation d'un jeu vidéo sur le thème de l'œuvre musicale d'Edgar Varèse, *Ionisation*.

Le rôle de ce document est de décrire de manière synthétique les principaux aspects technologiques, scénaristiques, mécaniques et esthétique du jeu, pour qu'ils puissent être respectés, et ainsi assurer une certaine cohérence tout au long de la réalisation.

Présentation du jeu :

Exquisite est un jeu d'exploration, en vue à la troisième personne, vous proposant de découvrir le monde sous les courbes d'une petite bille de métal, dont les caractéristiques physiques ont été modifiées au cours d'une expérience scientifique.

Les résultats de cette expérience, dont le principe consiste en l'étude de l'influence des ondes sonores sur le processus de modification de la charge électrique d'un matériau, se sont révélés inattendus. En effet, la bille de métal s'est vue insuffler un semblant de vie, et doit désormais parcourir le monde pour retrouver ses électrons, et rétablir son équilibre électrique.

Le joueur évolue dans un monde représentant pour l'essentiel un immeuble de bureaux, situé en plein cœur d'une grande ville économique. L'environnement proposé doit être aussi réaliste que possible, et plongera le joueur dans un décor familier.

Le public cible :

De par une jouabilité décomplexée, un univers riche et décalé, des applications au service de la communauté et une durée de vie sans cesse renouvelée, ce jeu s'adresse à un très large public, composé de joueuses et de joueurs, aux profils et aux besoins variés.

Exquisite prend en compte l'ensemble de ces profils, en proposant une approche basée sur différents modes de jeu, correspondants à différents modes de consommation. Le joueur pourra donc, au grès de ses envies, lancer des parties rapides, enchaîner plusieurs niveaux à la suite, ou améliorer son score sur une multitude de mini-jeux.

De plus, la partie communautaire et l'éditeur de niveau permettront aux joueurs les plus impliqués d'assurer la création de nouveaux contenus qu'ils pourront partager.



La technologie :

Exquisite se déroulant principalement dans un environnement fermé et modérément animé, le moteur graphique ne devrait consommer que peu de ressources. Le moteur physique quant à lui n'aura à gérer que les rebonds de la bille, ainsi que les interactions avec certains objets que le joueur pourra déplacer, ou mettre sous tension.

La technologie utilisée pour le développement du jeu devra donc gérer à la fois un moteur graphique et un moteur physique, sans oublier un moteur de son, tel qu'OpenAL, élément important du *gameplay*.

Les plateformes :

Au premier semestre 2010, les parts de marché dans le volume des ventes de jeux vidéo étaient de 20% pour les PCs, environ 25% sur consoles portables, et près de 55% pour les consoles de salon.

Afin de proposer une expérience vidéoludique originale au plus grand nombre, Exquisite sera développé sur l'ensemble des plateformes de jeu évoquées :

- **Les ordinateurs :** le moteur de rendu 3D sera développé sous licence OpenGL pour assurer une présence à la fois sur les systèmes d'exploitation Windows et les architectures basées sur UNIX, telles que Mac OS.
- **Les consoles de salon :** la jouabilité sera adaptée aux différentes façons de jouer que l'on rencontre sur ce genre de support, comme par exemple en développant une prise en main spécifique à la reconnaissance de mouvement du capteur Sixaxis de la manette sur PlayStation 3.
- **Les consoles portables, smartphones et tablettes :** le jeu devra être développé en fonction des contraintes matérielles inhérentes aux supports mobiles. Il sera aussi intéressant de mettre à profit les différentes interfaces de navigation que sont les écrans tactiles, les accéléromètres et autres gyroscopes.

Le développement :

Pour répondre à l'ensemble des contraintes liées au développement multiplateforme, le jeu pourra être réalisé sur la suite logicielle Unity, dont la licence permet de s'affranchir des nombreuses barrières de développement, grâce à une gestion native des bibliothèques OpenGL et OpenAL, et des architectures mobiles Android et iOS.





L'intérêt offert par Unity n'est pas seulement de faciliter le développement sur plusieurs plateformes, mais réside dans une offre gratuite, regroupant un support dédié, une communauté particulièrement active, et des mises à jour fréquentes.

Cependant, le logiciel ne permet pas encore de développer pour console, il faudra donc utiliser les SDK (*Software Development Kit*) fournis par chaque constructeur.

Le scénario :

L'histoire :

Exquisite met en scène une petite sphère de métal dont la particularité est de se nourrir des sons qu'elle émet lorsqu'elle rebondit sur une surface, ainsi que des sons produits par les objets qui l'entourent, et avec lesquels elle peut interagir.

Cette particularité extraordinaire est apparue à la suite d'une expérience scientifique portant sur l'influence des ondes sonores au cours du processus d'ionisation des matériaux, et résultant de la suppression de certains électrons.

Pour les besoins de l'expérience, le chercheur à l'origine de l'étude a placé la bille de métal entre deux électrodes, et l'a soumise à différentes ondes sonores pendant l'ionisation, provoquant une réaction inattendue.

Pour mieux expliquer au joueur par quel procédé la bille s'est retrouvée dotée de telles capacités, une cinématique d'introduction sera proposée en début de partie, présentant le chercheur en train d'effectuer des réglages sur les électrodes.

La scène se focalisera ensuite sur les effets produits à l'échelle moléculaire par l'expérience, mettant en scène la suppression des électrons sous la forme d'une vue au microscope.

Enfin, la cinématique montrera le chercheur s'afférant à son plan de travail, pour se concentrer exclusivement sur la rédaction de ses notes. Le dernier plan proposé sera un plan serré de la bille, affichant pour la première fois l'interface graphique du jeu, et permettant d'annoncer au joueur le début du jeu.



Les personnages :

Au cours de l'histoire, les différents personnages humains sont relégués au second plan et ne participent pas à la narration. Leur principale vocation est d'animer les différentes scènes et décors. Les seuls éléments du jeu avec lesquels la bille pourra interagir sont des objets ou des animaux, en raison de leur taille relativement proche.

Toutefois, nous pouvons dresser le portrait de quatre personnages récurrents :

- **La bille :** c'est une sphère d'environ 2 centimètres de diamètre, composée d'un alliage métallique assez léger, qui reflète le monde environnant. Elle se déplace de deux façons différentes, soit en roulant, soit en rebondissant, et émet un son lorsqu'elle entre en contact avec une surface du décor. La bille étant un objet, elle est dénuée d'émotions ou de sentiments.
- **Le chercheur :** il correspond au stéréotype du scientifique en blouse blanche, et ne prend part à la narration qu'au début du jeu, lors de la cinématique d'introduction. Ce personnage fera cependant quelques apparitions, à la manière d'un fil rouge, mais ne sera visible que partiellement par le joueur, à travers la caméra de la bille.
- **Les employés :** au même titre que le chercheur, ce sont principalement des personnes qui travaillent dans l'immeuble. Leur nombre est volontairement réduit, et leur présence correspond à différents horaires de la journée. Certains employés seront présents du matin jusqu'au soir, avec une pause déjeuner, tandis que d'autres ne travailleront que le matin, ou de nuit.
- **Les animaux :** ce sont les seuls personnages qui peuvent influencer sur le jeu. Certains animaux apparaissent comme un danger potentiel, et chercheront à jouer avec la bille, voire à la manger, auquel cas la partie prendra fin. Il existe trois races d'animaux dans Exquise :
 - **La souris :** le joueur pourra rencontrer deux types de souris au cours de son exploration. Les souris agressives, présentes dans les conduits d'aération et les canalisations, que le joueur devra éviter, et les souris dociles visibles dans des cages, qui permettront de lancer des mini-jeux.
 - **Le pigeon :** à l'instar de la souris, le joueur devra éviter les pigeons, sous peine de perdre la partie. Ils seront généralement visibles sur les bordures des fenêtres, et sur le toit de l'immeuble, dernier niveau du jeu.
 - **Le poisson rouge :** nageant dans son bocal ou dans son aquarium, le poisson rouge sert uniquement de décoration, mais pourra aller à la rencontre de la bille si le joueur passe à proximité.



Les mécanismes :

Exquisite s'inspire librement de l'œuvre d'Edgar Varèse, tant en jouant sur le nom de l'œuvre, que sur l'idéologie musicale qu'elle véhicule.

En effet, le jeu s'appuie à la fois sur le sens premier du mot ionisation, en proposant de débiter l'histoire par une expérience scientifique, et sur l'écriture musicale que propose Varèse, en mettant au cœur du jeu les principes de sonorité.

C'est à partir du mélange de ces deux thématiques que le jeu puise ses mécanismes et ses règles, proposant de diriger la bille, véritable instrument de percussion, se nourrissant des sons émis à chaque rebond, pour retrouver les treize électrons qui lui ont été enlevés.

La prise en main :

La prise en main se veut novatrice, et place la création des sons au cœur du principe de déplacement. Pour se déplacer, le joueur devra générer autant de sons que possible, soit en faisant rebondir la bille sur des surfaces appropriées, soit en interagissant avec des objets qui pourront émettre à leur tour des sons.

- Plus la surface rencontrée est rigide, plus l'amplitude du son émis à l'impact sera forte, permettant à la bille de rebondir plus haut.
- Plus la surface rencontrée est élastique, plus la propagation de l'onde sonore sera importante, permettant à la bille d'aller plus loin.

De plus, le joueur aura la possibilité d'actionner des objets du monde, dans le but de produire des sons. Les sons émis par ces objets serviront de base sonore, et viendront s'ajouter aux sons émis par la bille. Cependant, au fur et à mesure que le joueur s'éloignera de ces objets, l'amplitude du son diminuera.

Le joueur devra donc allumer les sources sonores disséminées dans les niveaux, telles qu'une radio, ou une photocopieuse, pour alimenter la bille et lui permettre de récupérer de l'énergie, avant de se déplacer.

Au-dessous d'une certaine amplitude, la bille ne peut pas rebondir, et ne se déplace qu'en roulant, voire en effectuant de faibles sauts, pour passer outre de petits obstacles. A partir d'une amplitude relativement élevée, correspondant à plusieurs décibels, la bille de métal peut rebondir, et se déplacer librement.

Le joueur aura tout intérêt à se déplacer à partir de zones suffisamment hautes pour enchaîner les rebonds, et à rebondir sur des surfaces suffisamment dures, pour générer un son de forte amplitude à l'impact.



Certaines surfaces, telles que le bois, le carrelage, ou le métal, sont donc particulièrement adaptées aux rebonds, tandis que d'autres peuvent freiner le joueur dans ses déplacements, voire l'immobiliser et le faire perdre. C'est notamment le cas des surfaces molles, comme la moquette, les tissus ou l'eau.

Les joueurs particulièrement habiles pourront cependant tirer profit de ces surfaces, sous certaines conditions, en effectuant par exemple un ricochet sur l'eau d'un bocal à poisson.

Les déplacements :

En fonction de la plateforme sur laquelle évoluera le joueur, les déplacements pourront s'effectuer au clavier et à la souris, à la manette, ou en utilisant l'accéléromètre et le gyroscope du support.

Dans le cas d'une utilisation sur PC, les touches du clavier permettront d'avancer, de reculer, de se déplacer latéralement sur la gauche et sur la droite, tandis que la souris permettra de gérer la caméra, et de déplacer le champ de vision. La barre d'espace permettra d'effectuer des sauts.

Si le joueur est sur console, il pourra déplacer la bille et la caméra grâce aux *sticks* analogiques, ou en utilisant les fonctions de reconnaissance de mouvement disponibles sur la Wii et la PlayStation 3.

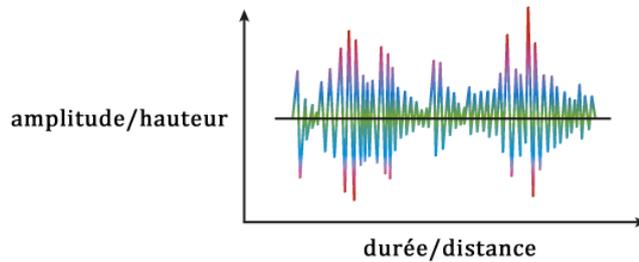
Concernant les consoles portables, les *smartphones* et les tablettes, le joueur pourra utiliser au choix l'écran tactile ou la reconnaissance de mouvement, voire combiner les deux, en utilisant par exemple une gestion de la caméra à l'accéléromètre, et un déplacement via l'écran tactile.

L'interface utilisateur :

L'interface graphique est volontairement minimaliste, pour n'offrir au joueur que des informations utiles, et lui permettre de se focaliser sur le décor du jeu, et sur les différentes zones auxquelles il doit accéder. Ce parti pris correspond particulièrement bien à développement sur support mobile, où la taille de l'écran ne permet pas d'afficher une UI (*User Interface*) chargée.

Un oscilloscope sera affiché, sous la forme d'une courbe sinusoïdale, et pourra être colorée ou graduée, selon les choix de l'utilisateur, pour visualiser l'amplitude des sons.





Par ailleurs le joueur aura aussi la possibilité de déplacer, agrandir ou réduire la taille de cet oscilloscope à l'écran, voire même de le cacher s'il considère qu'il maîtrise suffisamment bien les principes de déplacement, et qu'il n'a pas besoin d'un référent visuel, ou qu'il souhaite profiter pleinement de l'univers du jeu.

L'interface graphique affichera aussi le nombre d'électrons récupérés par le joueur, comme un point de repère de son évolution dans le jeu, ainsi que le temps écoulé sur chaque niveau.

A chaque début de partie, la caméra du joueur fera un tour d'horizon du niveau, pour en montrer l'étendue et la disposition. Lors de son déplacement, la caméra pourra survoler l'emplacement de certains objets renfermant des électrons que le joueur devra récupérer.

La plupart de ces objets seront animés, et émettront un son spécifique, pour indiquer qu'un élément clé du jeu se trouve à proximité. Le joueur aura à charge de découvrir les autres objets clés, chargés négativement, qui seront le plus souvent cachés.

Pour découvrir ces objets chargés d'électrons supplémentaires, le joueur aura recours aux éléments du décor avec lesquels il peut interagir. Il devra par exemple allumer un ventilateur, en sautant sur l'interrupteur, pour que ce dernier souffle sur un objet et le déplace. Une fois cet objet déplacé, il permettra d'atteindre un endroit éloigné, ou inaccessible jusqu'alors.

L'équilibrage :

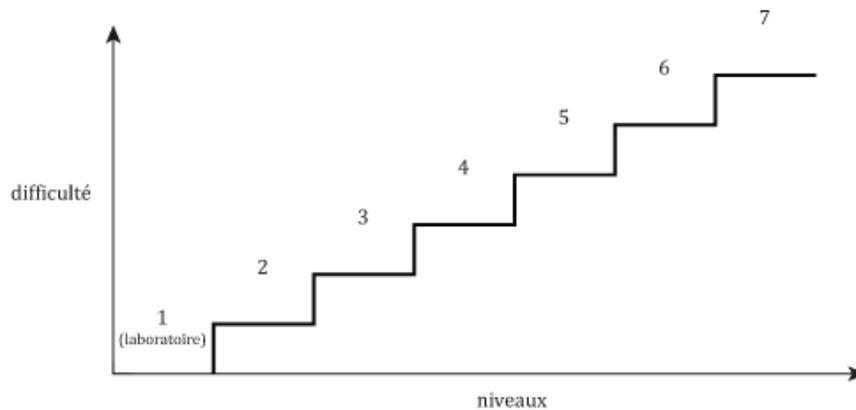
Pour avancer dans le jeu, le joueur devra remplir l'objectif principal de chaque niveau, en récupérant un électron. Chaque électron renfermera une récompense, correspondant à une amélioration des caractéristiques de la bille, telles que la vitesse, la navigation, les rebonds, etc.

Le joueur pourra par exemple bénéficier d'un mouvement supplémentaire, comme un double saut, ou verra la durée des sons émis par la bille augmentée.



Pour contrebalancer cette récompense, la difficulté proposée par le jeu sera croissante à chaque nouveau niveau, et pourra se traduire par une distance plus longue entre les éléments du décor, voire en proposant des chemins avec très peu de surfaces rigides. Le joueur devra se déplacer au mieux, pour limiter les contacts avec les mauvaises surfaces.

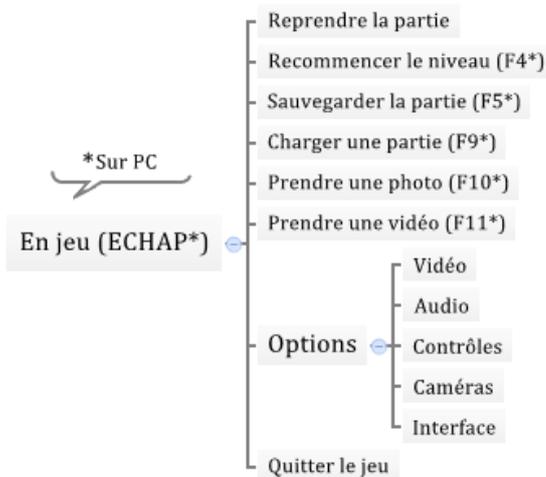
La partie s'achèvera dès que la bille sera immobile, ou lorsqu'elle sera touchée par un animal. Le joueur pourra recommencer le niveau depuis sa dernière sauvegarde.



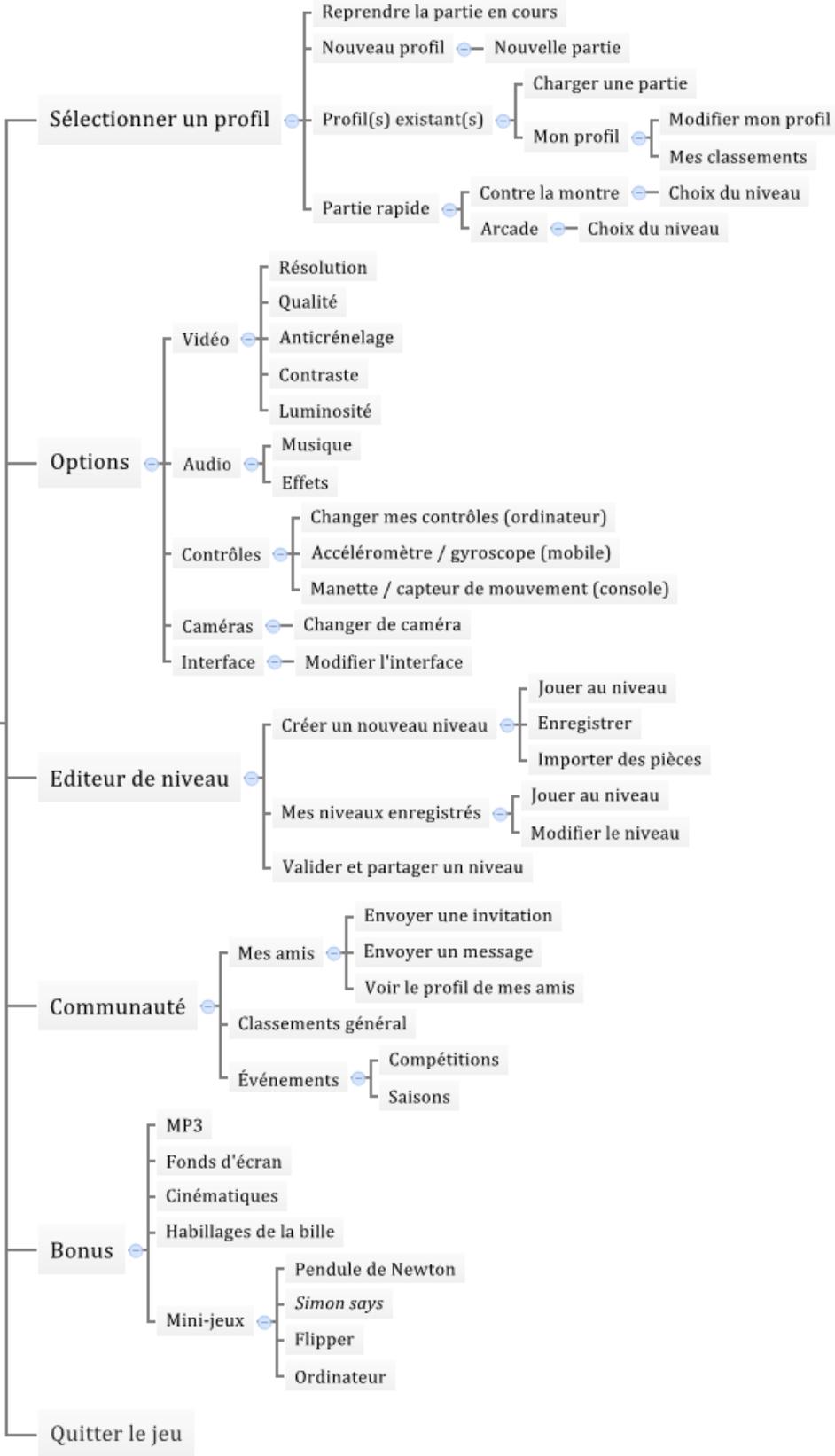
Des objectifs secondaires facultatifs seront également proposés, sous la forme de mini-jeux, et permettront de participer à différents classements, visibles sur le profil des joueurs et dans la partie communautaire.

Ces mini-jeux offriront justement au joueur la possibilité de sauvegarder sa partie, et une sauvegarde générale sera faite à la fin de chaque niveau. Ces sauvegardes seront accessibles à partir du menu principal, ou directement en jeu.

La navigation :



EXQUIFITE



L'ensemble des options et des services doivent être accessibles depuis le menu principal, ou en appuyant sur une touche au cours de la partie.

Menu principal :

- La rubrique de sélection de profil permet de créer un nouveau compte, ou de jouer à un compte déjà existant, de visualiser et modifier ce compte, et de charger une sauvegarde ou de lancer une partie rapide.
- Les options permettent de modifier de nombreux réglages tels que la résolution de l'écran, la qualité des graphismes, le volume sonore ou encore les contrôles. C'est aussi à partir de ce menu qu'il est possible de modifier l'interface utilisateur.
- L'éditeur de niveau permet de réaliser ses propres niveaux, et de les partager avec la communauté, une fois validés.
- La partie « communauté » permet de faire découvrir le jeu à ses amis, en leur envoyant une invitation, et de consulter leur profil. Cette rubrique permet également de participer à des compétitions officielles, qui comptent pour le classement général.
- La rubrique « bonus » permet de récupérer les *goodies* obtenus grâce aux mini-jeux, ou en réalisant certains objectifs, comme finir un niveau en mode « contre la montre ». Cette rubrique permet aussi de joueur directement aux mini-jeux en mode *endless* (temps illimité).
- Possibilité de quitter le jeu.

Menu en jeu :

- Possibilité de modifier directement les réglages du jeu via le menu « options ».
- Le joueur pourra reprendre, sauvegarder ou charger une partie.
- Le joueur pourra prendre des photos ou des vidéos du jeu, pour les partager avec ses amis.
- Possibilité de quitter le jeu au cours d'une partie.



Les niveaux :

Chaque niveau pourra être réalisé dans un temps compris entre une vingtaine de minutes et une heure, en fonction de la difficulté, du nombre de fois qu'un joueur tentera le niveau, et des mini-jeux que le joueur souhaite effectuer. Les parties pourront être courtes, mais le temps de jeu dépendra de la volonté du joueur d'explorer entièrement chaque niveau, et remplir tous les objectifs.

Pour réussir au mieux chaque niveau, le joueur devra faire preuve de plusieurs compétences :

- **D'analyse** : pour trouver le chemin le plus court et le plus facile jusqu'à la sortie.
- **De réflexion** : pour utiliser au mieux les objets qui lui permettront d'avancer facilement, comme par exemple faire tomber un livre entre deux tables, pour créer un pont.
- **D'adresse et de réflexes** : pour réussir les mini-jeux, et progresser rapidement dans un niveau, en atteignant les bonnes surfaces. Par exemple, il faudra effectuer des mouvements rapides de la caméra, au cours d'un rebond, pour atteindre une zone située derrière un objet, en le contournant.
- **De rapidité** : pour effectuer le meilleur temps sur chaque niveau, et obtenir la meilleure place du classement de la communauté.

Le découpage :

Depuis sa composition, l'œuvre d'Edgar Varèse a été déclinée en trois versions, la première destinée à un ensemble de treize percussionnistes, et les deux autres destinées chacune à 6 percussionnistes. Pour faire référence à la version initiale composée en 1931, Exquisite sera découpé en treize niveaux.

Chaque niveau proposera différentes façons de remplir les objectifs, avec un style et une architecture propre. Le joueur pourra ainsi choisir entre se faufiler au sein d'une conduite d'aération, ou arpenter les couloirs d'un étage.

Une fois l'électron du niveau obtenu, le joueur devra se diriger vers une sortie, généralement représentée par un ascenseur ou une cage d'escalier, pour sauvegarder et accéder au prochain niveau.

Les niveaux du jeu seront assez similaires dans leurs fonctions. Seuls le premier niveau, qui introduit le jeu, et le dernier niveau, qui met fin au jeu, auront leurs particularités, et leurs cinématiques.



Le jeu sera donc découpé de la manière suivante :

- **Premier niveau :** il correspond aux prémices du jeu et se déroule dans le laboratoire du chercheur, au sous-sol de l'immeuble. Il permet de se familiariser avec l'histoire, et de prendre en main la bille. Le premier niveau sert de tutoriel, et explique au joueur les rudiments du déplacement, ainsi que la façon dont il doit récupérer des électrons.
- **Niveaux intermédiaires :** ce type de niveaux est généralement rempli de bureaux, en fonction du type d'entreprises qui y travaille. Le joueur pourra évoluer dans un *open space*, ou dans des bureaux cloisonnés, en passant par des salles de repos, des salles de réunion ou des toilettes.
- **Dernier niveau :** le dernier niveau se déroulera sur le toit de l'immeuble, par temps de pluie. La bille devra être foudroyée pour récupérer le dernier électron.

Les mini-jeux :

La particularité d'Exquisite est d'offrir aux joueurs différents genres de jeu, au sein du jeu principal sous forme d'objectifs secondaires ou de bonus. Les mini-jeux présents permettent d'obtenir des points qui participent à l'élaboration d'un classement spécifique, visible dans la partie « mini-jeux » des profils de joueurs.

La liste suivante est non exhaustive, mais permet de s'imaginer les genres de mini-jeux auxquels pourront s'essayer les joueurs dans Exquisite. Certains de ces jeux sont des clins d'œil, en mettant en scène la bille de métal dans différents rôles :



Pendule de Newton



Simon says

- **Le pendule de Newton :** il est composé de cinq billes de métal de même masse, comme celle que contrôle le joueur, et permet d'illustrer le principe d'actions réciproques. Lorsqu'une bille est lancée, elle transfère à la bille opposée son énergie cinétique et sa quantité de mouvement. Cet objet est particulier puisqu'il permettra aux joueurs de redécouvrir les lois de la physique de manière ludique, et permettra également de récupérer un électron.



- **Simon says** : c'est un jeu électronique comportant quatre touches de couleurs (vert, rouge, bleu et jaune). Le jeu éclaire les touches, en émettant un son associé à chaque couleur, dans un ordre défini, et ajoute à la fin de chaque série une nouvelle couleur de manière aléatoire. Le joueur devra sauter sur les touches dans le bon ordre, et faire le plus grand nombre de séries. Le score obtenu permettra de participer au classement correspondant.
- **Les ordinateurs des employés** : pour utiliser un ordinateur, le joueur devra trouver le mot de passe correspondant. Chaque mot de passe sera inscrit sur une feuille, disséminée çà et là dans les niveaux. Différents mini-jeux seront proposés et pourront parfois solliciter un périphérique externe. Le joueur pourra par exemple sauter devant une webcam pour casser des briques affichées à l'écran, à la façon d'une application en réalité augmentée.
- **Le canon magnétique** : aussi appelé canon Gauss, ce canon permettra au joueur d'atteindre une distance relativement éloignée, en très peu de temps, grâce à l'effet de répulsion magnétique, similaire visuellement au transfert d'énergie cinétique du pendule de Newton. Pour utiliser le canon magnétique, le joueur devra « dépenser » un électron.
- **Le flipper** : le joueur pourra trouver quelques-unes de ces machines dans les salles de repos de certains étages. Le but de ce mini-jeu est de faire rebondir la bille grâce aux *flippers*, et de faire le meilleur score. Le score effectué permettra également de participer au classement des mini-jeux.
- **Les souris** : nous l'avons vu, rencontrer une souris dans un niveau peut être dangereux, et faire perdre le joueur. Mais certaines souris seront apprivoisées et proposeront de relever trois défis, sous forme de mini-jeux :
 - **La course** : le joueur affrontera une souris, en roulant à travers des tubes de plastiques transparents, disposés tout autour d'un niveau. Le joueur devra effectuer le meilleur temps.
 - **Le labyrinthe** : ce mini-jeu proposera au joueur de trouver la sortie du labyrinthe avant la souris, et en un temps minimum.
 - **L'endurance** : le joueur devra faire tourner une roue à laquelle sera fixée une dynamo, pour faire fonctionner différents objets, tels qu'une ampoule ou un ventilateur, le plus rapidement possible.



L'esthétique :

L'esthétique d'Exquisite est essentielle dans le développement du jeu. Son rôle sera d'immiscer au mieux le joueur dans l'univers, et ce même si le scénario peut sembler déroutant, et difficile à comprendre. L'ambiance graphique et sonore présenteront au joueur un référentiel proche du réel, qui lui permettra d'accepter qu'une bille puisse se déplacer en fonction des sons.

La charte graphique :

Le monde dans lequel évoluera le joueur sera donc un monde réaliste, avec un environnement familier, faisant référence au monde du travail.

La richesse du décor reposera sur la modélisation de nombreux mobiliers et fournitures de la vie courante, tels que des stylos, des crayons, des feuilles, des classeurs, des bureaux, des ordinateurs, des fauteuils, des armoires, etc.

Le jeu sera donc très similaire dans son approche graphique à ce que l'on peut retrouver dans Toy Story 2 (PC) et Re-Volt (PC), jeux dans lesquels le joueur joue le rôle d'un jouet devant affronter un environnement réel.



Toy Story 2



Re-Volt

Comme évoqué dans la partie « présentation », les treize niveaux d'Exquisite prendront place dans un immeuble de bureau, situé au cœur d'une ville importante. Chaque niveau aura une ambiance et une structure différente : le joueur pourra se déplacer dans de nombreuses ambiances, composées principalement de bureaux d'entreprises (en *open space*, ou cloisonnés), de laboratoires, de salles de réunion ou de repos, de couloirs, etc.

Chaque niveau aura un thème différent, en s'inspirant de l'œuvre de Varèse par des éléments visuels tels que des tableaux, des affiches ou des photographies, rappelant les origines de certains instruments à percussion d'ionisation, voire même en intégrant directement ces instruments dans le jeu, comme élément de décor, émettant un son lorsque la bille rebondira dessus.



De plus, ces niveaux auront leur propre charte graphique, avec des éléments de décors propres. Par exemple, le laboratoire du sous-sol sera faiblement éclairé, à la lumière de néons, et aura une ambiance aseptisée, avec des murs peints en blanc, des ordinateurs et des machines scientifiques disposés un peu partout.

Les bureaux situés dans les étages supérieurs auront une lumière naturelle importante, en fonction des heures de la journée et de la météo, grâce aux larges fenêtres. Les murs seront colorés, de manière chaleureuse et harmonieuse, en fonction de la thématique instrumentale choisie.

Les décors de chaque niveau comporteront aussi des distributeurs de boissons et d'encas, des fontaines à eau, des ventilateurs et des radios. Certains niveaux proposeront des *easter eggs*, en référence aux jeux (ou films) dont je me suis inspiré : un avion en papier, des gouttes d'eau qui tombent dans un sceau, des figurines de Buzz et Woody, une voiture télécommandée.

L'approche graphique se veut la plus réaliste possible, mais pourra être détournée dans les niveaux créés par les joueurs. Ils pourront par exemple décider de créer un monde médiéval-fantastique, ou un monde futuriste.

La charte sonore :

Ionisation étant une œuvre musicale, la charte sonore est un élément particulièrement important du jeu, et doit retranscrire les valeurs chères à Varèse.

Ainsi, au même titre que chaque niveau aura son identité visuelle propre, chaque niveau aura une identité sonore unique, empruntant la sonorité des instruments à percussion d'Ionisation pour créer une ambiance musicale rythmée, apportant entrain et dynamisme aux joueurs.

Une composante spéciale sera mise en place pour les joueurs français, et consistera en l'utilisation de sirènes qui retentiront dans la ville tous les premiers mercredis du mois, à la manière des sirènes que Varèse utilise dans Ionisation.

Les sons émis par la bille et par les différents éléments du décor font partie intégrante du *gameplay* et ne devront pas être occultés par la musique du jeu, qui sera discrète.

Chaque objet aura une sonorité définie, correspondant à la sonorité réelle que l'on retrouve dans la vie courante. Ainsi, une surface métallique aura un son froid et sec, qui raisonnera tandis qu'une surface en bois aura un son sourd et amorti, et qu'une surface en verre aura un son cristallin et aigu.



Certains objets viendront enrichir la charte sonore par des sons ou des musiques spécifiques. C'est notamment le cas des radios, des ordinateurs, et des mini-jeux.

L'éditeur de niveau :

Afin d'accroître la durée de vie du jeu, et susciter l'implication des joueurs dans le développement de contenus additionnels, ils devront réaliser et valider au moins un niveau entier, pour pouvoir accéder aux autres niveaux proposés par la communauté.

L'éditeur de niveau sera similaire à l'outil proposé dans TrackMania (PC), et permettra d'utiliser l'ensemble des blocs et éléments de décor créés pour les besoins du jeu. La version pour ordinateurs autorisera l'importation de nouveaux éléments modélisés par la communauté.



TrackMania



TrackMania

Lors de l'édition d'un nouveau niveau, les joueurs auront la possibilité de modifier certaines caractéristiques du jeu, comme par exemple la taille de la bille, son poids, ou la gravité du monde, pour proposer de nouveaux modes de jeu, et accroître l'expérience offert au joueur.

L'utilisation des blocs sera appropriée à l'ergonomie de l'ensemble des plateformes, facilitant ainsi la prise en main, et permettant de créer des niveaux rapidement. Certains blocs auront des restrictions d'emplacement, comme par exemple un bureau qui ne pourra être déposé que sur le sol, mais ils pourront être orientés différemment.

Pour valider un nouveau niveau, le créateur devra préalablement l'essayer, et effectuer le temps le plus court possible. En effet, le temps mis pour finir un niveau sera présenté comme le temps « auteur », et permettra d'obtenir des récompenses (médailles, trophées) si un joueur de la communauté bat ce record.

Une fois validé, l'auteur devra rédiger une courte description de son niveau, et pourra l'offrir en téléchargement à la communauté, via sa page de profil, ou une liste recensant l'ensemble des niveaux, par thématique ou difficulté.



La communauté :

L'aspect communautaire jouera un rôle important, et sera au cœur du développement d'Exquisite. Le joueur pourra dans un premier temps créer un profil public, en remplissant différents champs tels que son pseudonyme, son avatar, son âge, sa ville, etc. Ce profil exposera les différents records établis par le joueur sur chaque mini-jeu, et affichera également son classement pour chaque niveau accompli.

Le joueur pourra faire découvrir le jeu grâce à l'envoi d'invitations par email, ou par la publication de statuts sur différents réseaux sociaux. Le joueur pourra par exemple publier son classement, ou le temps qu'il aura mis pour effectuer un niveau, invitant ses amis à le battre.

Il y aura donc de nombreux classements proposés, dont celui des meilleurs temps sur chaque niveau, le temps global de jeu de chaque joueur, le classement des niveaux les plus téléchargés par la communauté, et bien d'autres.

Des compétitions seront mises en place pour que les joueurs puissent s'affronter sur des niveaux officiels. De plus, des niveaux événementiels seront créés, lors d'occasions spéciales telles que Noël, avec un habillage du monde aux couleurs de l'évènement.

Le modèle économique :

Exquisite sera proposé à un faible prix, sur les différents supports évoqués, pour permettre à la communauté d'atteindre rapidement un nombre conséquent de joueuses et de joueurs.

Le financement du jeu et de ses mises à jour se fera grâce à une régie publicitaire intégrée. Cette régie proposera la location de différents emplacements publicitaires, de manière dynamique.

Les annonceurs pourront donc faire de l'affichage dans le jeu, sur les façades des immeubles visibles depuis les fenêtres ou le toit de l'immeuble, où se déroule le jeu. Ils pourront aussi louer des emplacements sur les murs des différents niveaux, sous forme d'affiches, voire en intégrant leur logo sur les économiseurs d'écran des ordinateurs de bureaux, comme si ces bureaux appartenaient à leur entreprise.

Enfin, le *product placement* sera envisagé, et pourra prendre la forme d'objets du décor tels que des bouteilles d'eau.

