

Marsala

Présentation rapide

Nom : Marsala (nom temporaire).

Genre : jeu de rôle multijoueur online (MMORPG) avec gestion.

Plateforme : PC (Windows et Mac) ; portage sur consoles nouvelle génération, dont portables, à étudier.

Mode de jeu : multijoueur online avec passages offline (mini-jeux solo).

Capacités sollicitées : réflexion, communication, exploration, gestion.

Univers de jeu : Fantasy décalée.

Style : inspiration Manga version kawaiï (mignon).

Mode de représentation : 3D (vue de haut).

Durée de vie : + 150 heures à infinie (suivant les développements).

Public ciblé : femmes et hommes de 15 à 35 ans disposant d'un ordinateur et d'un accès haut-débit à Internet, joueurs amateurs et passionnés (cœur de cible 20-30 ans : les adolescents).

Concepts

Marsala est un jeu de rôle multijoueur online (**MMORPG**), à monde persistant, développant un aspect **gestion**.

Le monde est placé dans un univers alternatif où **cuisiner revient à faire de l'alchimie**. L'aliment le plus commun pouvant affecter le mangeur, les plats sont véritablement « magiques », c'est-à-dire capables d'affecter en bien ou en mal son goût. **Chaque repas modifie les caractéristiques des personnages**, avec une intensité et une durée variant selon le talent du cuisinier et, surtout, des ingrédients du menu : le plus grand des Maîtres-Concocteurs n'est en effet rien sans le **soutien de ses relations** : gardes protégeant le laboratoire des espions, fermiers créant de nouvelles variétés; chasseurs et caravaniers explorant des contrées étranges...

La géographie de cet univers est loin de respecter les règles auxquelles nous sommes habitués : les terres explorables sont disposées dans des niveaux de **réalités parallèles** (des **combinaisons différentes de caractéristiques** telles couleurs et paysages). Pour « glisser » vers un nouveau niveau , il faut utiliser une machine assez rare, l'Artefact-Clef, qui augmente les chances d'arriver à destination : elle permet de combiner les qualités désirées, pour peu qu'elle possède les bons engrenages.

Dans Marsala, le joueur peut incarner qui il veut, du Chef-Alchimiste au commerçant en passant par le gestionnaire, à moins qu'il ne préfère vagabonder pour le compte de sa guilde... Quoi qu'il fasse, peut-être permettra-t-il à son alliance de remporter le **tournoi mensuel**, débloquant nouvelles zones, items, sans parler de la **renommée mondiale** qui s'ensuit...

Public ciblé

De manière générale, Marsala s'adresse aux **joueurs amateurs et passionnés** de 15 à 35 ans disposant d'un ordinateur personnel et d'un accès haut-débit à Internet. Le jeu cible spécifiquement les jeunes adultes, femmes et hommes, de 20 à 30 ans, et plus particulièrement les **adolescents** (kidults).

Ses atouts : tout d'abord, son **aspect graphique** et les **activités** comme l'expérimentation (jouer avec la nourriture), la construction ou le collectionnisme favorisent la régression. De plus, l'aspect de son habitation comme celui de son personnage est **personnalisable**, tout comme l'interface du jeu, ce qui permet à chacun d'exprimer sa créativité ou son attachement à sa tribu. Enfin, la présence de **jeux anciens** revisités (Arkanoïd, Pong...) ravira les retrogamers, avec un deuxième avantage : leur prise en main rapide couplée à l'**exportation sur PDA et mobiles** permettront de jouer par petites doses à tout moment de la journée (dans les transports... ou au bureau).

Plateforme et localisation

- ◆ **PC (Windows et Mac)** avec modules téléchargeables sur **téléphones mobiles et PDA** ; portage sur consoles next-gen, dont portables (PSP, Nintendo DS, N-Gage, Gizmondo), à étudier.
- ◆ 3 localisations : **Europe** (Royaume-Uni, Allemagne, Italie, Espagne et pays francophones), **Extrême-Orient** (Japon, Corée du Sud) et **Amérique du Nord**.

Introduction

« Au début était la Soupe, et tout était mélangé. Textures, couleurs, saveurs... étaient fondues les unes dans les autres. Puis avec le temps les concepts se différencièrent selon des possibilités quasiment infinies, créant des sous-espaces distincts. Des combinaisons de caractéristiques pour des réalités parallèles.

Et la conscience naquit. Et avec elle, la vie se répandit et s'installa partout, trouvant parfois le moyen de traverser les frontières des possibilités, comme par exemple en Marsala... »

Arguments de vente

- ◆ Un **univers complexe et prenant**, basé sur une **organisation originale**, peuplé d'**habitants possédant leur propre caractère et histoire** et réagissant selon le contexte. Une flore et une faune riches, parfois étranges, avec des **créatures apprivoisables** pouvant être utilisées par le joueur. Des heures d'exploration pour découvrir les **secrets** de Marsala... et créer le plat ultime.
- ◆ Un **univers se pliant à vos désirs** : créez **plantes et animaux** disposant des caractéristiques que vous désirez, **concevez des items** (vêtements, meubles, bâtiments) selon vos souhaits puis exposez-les et, gratuitement ou non, **distribuez-les dans le monde entier**, le virtuel comme le réel.
- ◆ Un **univers persistant** qui continue d'évoluer lorsque vous êtes hors-ligne. **Programmez pour vos absences des actions** et sélectionnez des compétences

passives. Expérimentez, **ne craignez pas la mort** : vous perdrez juste quelques ressources...

- ◆ Un **jeu en toute liberté** : pas d'abonnement mensuel (des fonctionnalités supplémentaires sont débloquables contre paiement) le client est téléchargeable et installable sur **n'importe quel ordinateur**, interface personnalisable... De plus le **site internet** du jeu (accessible WAP) permet de modifier la programmation de vos personnages où que vous vous trouvez. Sans oublier la possibilité de **jouer hors ligne sur votre ordinateur ou sur un périphérique mobile** (téléphone portable, PDA, BlackBerry) à des micro-jeux débloquent ou améliorant l'utilisation des compétences.
- ◆ Un **jeu multiforme**, permettant aussi bien la **gestion** (développement d'une ferme, d'un restaurant-laboratoire), le **rôle** avec le développement de votre avatar, que l'**exploration** couplée ou non à la récupération de ressources.
- ◆ Un **jeu multijoueur international** qui incite à la création de **guildes** (entraide importante entre **personnages aux profils différents**). Ces dernières permettent d'obtenir influence, items et accès à de nouvelles zones. Et si la vôtre triomphe lors des **tournois mensuels**, la zone du Moyeu sera habillée par vos couleurs, ne laissant personne ignorer votre victoire...

Motivations du joueur / objectifs de jeu

- ◆ **Easy Fun** (*découvrir, s'émerveiller, comprendre l'univers*) : Comprendre l'organisation géographique de Marsala (les déplacements), Explorer les zones de Marsala, Trouver les bons NPC et leurs motivations, Collecter les ingrédients et les matériaux, Collecter les pièces de l'Artefact-Clef, etc.
- ◆ **Hard Fun** (*se mesurer au jeu et remporter le challenge*) : Améliorer son personnage, Améliorer son équipement, Réussir les quêtes et les missions, Participer aux tournois et concours (et les remporter), Réussir toutes les actions possibles (gestion, dressage, high-scores sur mini-jeux...), etc.
- ◆ **The People Factor** (*s'insérer au sein d'un réseau social*) : Créer et entretenir une guildes, une alliance, Montrer ses créations In Game et les faire adopter, Devenir un membre reconnu de la communauté, Obtenir un bon placement sur le ladder mondial, etc.
- ◆ **Altered States** (*se changer les idées, se déconnecter de la réalité*) : Remporter les concours, Transgresser la loi, les conventions, Expérimenter le système de magie et ses effets, Faire une pause détente au cours de la journée (mini-jeux), Personnaliser sa maison, son personnage, etc.

Les personnages-joueurs :

- ◆ L'**aspect** : le sexe, l'âge, la taille, la couleur de la peau et des cheveux, la tenue et le style vestimentaire, l'équipement (outils portés à la main)... **tout est paramétrable**. L'avatar **influence les réactions** des autres personnages, notamment celles des habitants (NPC) : par exemple, un garde-chasse ne vous parlera pas de la même façon si vous êtes une femme mûre richement habillée, plutôt qu'un garçon vêtu d'un pagne et tendant un arc...

- ◆ Les **attributs** : Force (puissance physique), Volonté (endurance, vitalité, puissance psychique), Adresse (précision, rapidité), Perception (sensibilité, intuition), Charisme (présence, éloquence), Esprit (connaissances, agilité mentale).
- ◆ Les **compétences** : elles dépendent de **six grands archétypes non exclusifs et complémentaires**. Le joueur peut décider de se concentrer sur deux profils ou préférer jouer la polyvalence ; cependant, pour les relations sociales et le tutorial, une classe sera déterminée. Les attributs généralement associés au type sont indiqués entre parenthèses.
 - **Artiste** (Adresse, Perception, Charisme, Esprit) : cuisiner (transformer les ingrédients, assembler goûts, textures et aspect visuel), obtenir les « effets magiques » voulus, réaliser des plats à emporter (les mini-jeux téléchargeables), décorer les bâtiments, créer les concepts des objets (forme, couleurs, motifs).
 - **Fermier** (Volonté, Esprit, Charisme) : produire la nourriture continuellement à partir de semences ou de spécimens (élevage, agriculture, pisciculture), apprivoiser des animaux, créer de nouvelles variétés par croisements.
 - **Bâtitseur** (Force, Adresse, Esprit) : défricher des emplacements, construire et entretenir bâtiments ainsi que voies de communication (entre maisons de guildes), fabriquer et utiliser les outils pour créer des objets (artisanat).
 - **Négociant** (Volonté, Charisme, Esprit) : commercer, faire de la publicité, négocier avec des PJ et les habitants), gérer les provisions (la quantité et la qualité, la nourriture se corrompt), l'argent, le personnel (NPC).
 - **Caravanier** (Force, Volonté, Perception) : manipuler l'Artefact-Clef, glisser d'une zone à une autre, utiliser montures et animaux de bât, transporter les matières premières (ingrédients comme matériaux), détecter les embuscades.
 - **Aventurier** (Force, Adresse, Perception) : utiliser les différents types d'armes (en attaque et défense), espionner et tendre des embuscades, récupérer ponctuellement la nourriture (chasse, cueillette, pêche), capturer les animaux.
- ◆ **Réussite des actions** : le seuil de réussite est déterminé par le niveau du personnage. L'action échoue si un résultat dépendant des attributs, du niveau de la compétence exercée et d'un niveau aléatoire n'atteint pas le seuil. La part de hasard est diminuée par le score obtenu aux mini-jeux.

Environnement

- ◆ **L'Artefact-Clef** : ce mécanisme situé au coeur de la maison du joueur est composé d'engrenages formant des combinaisons. Après activation, **il crée une porte** qui permet de **glisser vers une autre réalité**. Au début du jeu, **la navigation est aléatoire** (mais adaptée à son niveau), le joueur ne disposant que de l'engrenage « Paysage ». Au fur et à mesure qu'il progresse, **le joueur récupère informations et nouveaux éléments** du mécanisme qui lui permettent d'atteindre avec précision la réalité souhaitée, voire la région exacte (celle qui contiendra les ingrédients dont il a besoin pour un plat).

- ◆ **Les réalités parallèles** : dans Marsala, les réalités subsistent sous la **forme d'un disque**. On y accède grâce à l'**Artefact-Clef** ou par les voies créées entre maisons. Les zones qui les composent sont délimitées par des **cercles** et des **rayons**, indications reprises dans le mécanisme de l'Artefact-Clef. Chaque zone possède paysage, animaux, plantes et habitants spécifiques.
- ◆ **Les cercles** : chaque cercle correspond à une difficulté de jeu et à une intensité de caractéristique, d'inexistante (blanc, la zone du Moyeu) à absolue (noir, la zone de la Ville extérieure). L'ordre et la signification des cercles sont identiques quelle que soit la réalité.
 - **Le cercle blanc** : la zone du Moyeu, là où sont généralement rattachées les maisons des personnages. Le Moyeu contient un nombre réduit mais utile de **services** (bazar, mairie, foire d'embauche du personnel...). Après intégration au sein d'une guilde, le joueur peut décider de changer de port d'attache pour une autre région (hors Ville extérieure), sa maison étant liée avec le **Hall**, qui reste dans la zone blanche.
 - **Le cercle noir** : La Ville extérieure, sans fin, qui recouvre tous les territoires de la réalité en une seule boucle et qui est connectée avec tous ses équivalents. C'est un lieu de haute technologie qui possède ses propres dangers. Ici résident chimistes, biologistes et physiciens. Elle n'est pas accessible par l'Artefact-Clef, et on ne peut y installer sa maison.
- ◆ **Les rayons** : Chaque rayon (ou pétale) indiqué par le mécanisme de l'Artefact-Clef correspond à l'une des qualités des ingrédients récupérés dans la zone ou au type de cette dernière.
 - **paysage** : montagne, désert, plaine, forêt, bord de mer, marais
 - **couleur** : rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet
 - **effects** : amour / agressivité, fierté / dégoût, empathie / sectarisme, respect / jalousie, confiance / peur, joie / tristesse
 - **saveur** : piquant, sucré, acide, umami (savoureux), salé, amer
 - **texture (toucher, ouïe)** : croquant / dur, croustillant, consistant / pâteux, fondant, caoutchouteux, visqueux
 - **fragrance** : fumé / grillé, épicé / musqué, fruité / fleuri, alliacé / frais, aromatique / iodé, gras

Modes de jeu

- ◆ **Online (solo et multijoueur)** : le jeu proprement dit (*hors activité éventuelle sur le site internet, cf. proposition de diffusion*) se déroule à 95 % du temps en ligne. La séparation par serveurs existe, mais rien n'empêche un personnage d'en changer au cours d'une connexion comme sur GuildWars. Les seules zones instanciées sont celles de la Ville extérieure, renforçant la sensation de danger (solitude), et celle de la maison du joueur, qui a plus valeur de menu interactif ; cette dernière est cependant visitable pour les joueurs invités .
- ◆ **Offline (solo)** : la seule activité hors ligne est celle disponible par le biais des « Plats à emporter », les minis-jeux. Un exemple : pour la compétence de tir à l'arc, un jeu similaire au « défi bazooka » de Worms. De bons scores (ensuite exportés) permettent d'augmenter les chances de réussir les actions, par un chemin parallèle à l'expérience acquise en ligne.

Interface et caméra

- ◆ **Interface** : personnalisable par le joueur. Elle comporte normalement un rappel de la combinaison de la zone, une représentation 3D de l'avatar, les compétences les plus utilisées, une fenêtre d'état, des raccourcis (maisons alliées et personnelle, Halls, traquenards), une interface de communication ainsi que des informations sur le groupe actuellement formé. On peut considérer que la maison du personnage, une pièce par champ d'action, est également une interface qui représente en 3D certains menus.
- ◆ **Caméra** : vue de haut pour une navigation intuitive et une lecture simplifiée des décors 3D. Petit rappel rétro presque subliminal des jeux datant de l'enfance de la cible. La caméra, normalement fixe, se déplace automatiquement lorsque l'action est cachée ou que le personnage est dissimulé. Le joueur peut changer le point de vue s'il le souhaite (observation ponctuelle) et il peut aussi régler la focale.

Graphismes et cinématiques

- ◆ **Graphismes 3D** (vue de dessus). Les items du jeu sont modélisés sous un aspect enfantin, mignon, avec des **textures douces** privilégiant les **couleurs vives** et les **formes arrondies** pour tous les niveaux. Seule exception, la Ville extérieure : zone angoissante de façon diffuse, plus sombre, aux décors et objets avec des arrêtes saillantes et marquées. Les Personnages-Joueurs se détachent du décor par un contour sombre.
- ◆ **Cinématiques en 3D** façon dessins animés de type **cartoon**.
- ◆ **Sources d'inspiration** :
 - **Jeux vidéo** : Dofus, Animal Crossing, Pokemon, Créatures, Loco Roco...
 - **Design** : les Art Toys (Bearbricks, QEE...), la Renault Modus, la Smart, les Imacs et Ipods, le personnage Hello Kitty et ses déclinaisons, les ustensiles des marques Koziol, Alessi, Pylones...
 - **Illustrateurs** : Clamp, Hayao Miyazaki, Kness, Luke Chueh, Yamiza...

Charte sonore

- ◆ **Musique** : instrumentale, elle utilisera principalement instruments à vent, à cordes et percussions. Légère et plutôt gaie, elle reprendra des **thèmes associés à chaque zone géographique**. Celui de la Ville extérieure aura des sonorités électroniques et métalliques, avec des moments arhythmiques.
- ◆ **Bruits environnementaux** : aident à l'immersion en **correspondant à chaque territoire géographique** : vent, bruits naturels et humains... Une attention sera portée à l'**écho** (sensation d'espace plus ou moins important).
- ◆ **Sons personnels** : trois à sept sons différents associés à chaque action que peut effectuer le personnage. Même traitement que les bruits.
- ◆ **Voix** : elles **reflètent les caractères et les situations**, mais les personnages s'expriment en un **charabia mélodieux** mais incompréhensible. On peut choisir de **personnaliser la voix** de son personnage (mixer).

Ressources

- ◆ www.futurn.net
[Comment séduire un éditeur de jeux vidéo ?](#), par Victor SMEU
[Caméras et angles de vue dans le jeu vidéo d'aventure](#), par Yan FANEL
- ◆ <http://www.xeodesign.com>
[Why we play games : four keys to more emotion without story](#), par Nicole Lazarro, XEODesign Inc., (c) 2004.
- ◆ *Le marketing adulescent – Comment les marques s'adressent à l'enfant qui sommeillent en nous*, par Corinne Maillet, éditions Pearson Education France, (c) 2005
- ◆ *lovemarks – le nouveau souffle des marques*, par Kevin Roberts, Editions d'Organisation, (c) 2004
- ◆ [Le monde des odeurs](#)

Table des matières

Présentation rapide
Concepts

Public ciblé
Plateformes et localisation

Introduction (mythologie)
Arguments de vente
Motivations du joueur / Objectifs de jeu

Les personnages-joueurs
Environnement

Modes de jeu

Annexes :

- ◆ Interface et caméra
Graphismes et cinématiques
Charte sonore
- ◆ Aperçus du jeu
- ◆ Ressources
Table des matières