



Character

Cependant, puisque l'aspect ludique ne concerne pas uniquement le déplacement des lucioles, il est important de parler du héros. Ce personnage que l'on va guider va être affecté par ce qui se trouve à l'intérieur du jeu, il va interagir avec les différents éléments, contrairement aux lucioles (puisque le laser traverse l'écran sans problème). Alors que l'intégralité du niveau est vue du dessus, le personnage lui, est en vue de face, pour être reconnaissable. Cela s'explique par une volonté de personnifier réellement ce personnage, de lui donner une âme, pour que chaque joueur se sente responsable de cet être vulnérable. Ce désir se retrouve énormément dans le chara-design, le personnage est un enfant, faible, innocent, perdu dans un monde hostile, ténébreux, sombre. Le contraste est fort, d'autant que ce héros victime possède uniquement une posture défensive, il ne pourrait survivre sans nous.

