

**L**e jeu est pensé à la base pour une utilisation du laser. La spécificité principale de ce type de contrôleur est de pouvoir faire jouer plusieurs dizaine de joueurs simultanément. C'est pourquoi, le concept à l'heure actuelle a été travaillé de sorte qu'une vingtaine de joueur doivent coopérer les uns avec les autres. En revanche cela amène à se poser une question essentielle : quel support ?

## SALLE DE CINÉMA

**P**our l'heure, la solution la plus viable et qui se veut être à l'origine d'un nouveau modèle économique est une salle dédiée au jeu. On serait alors à la frontière entre le modèle de l'arcade et celui du cinéma. La salle en question serait composée d'une vingtaine de siège et d'un écran de cinéma afin de garantir une bonne visibilité et de pouvoir contenir l'ensemble des avatars de chaque joueurs (les lucioles en l'occurrence). Ce type de salles existent déjà, on peut penser à des salles de cinéma, de théâtre, des amphis. Il ne serait donc pas nécessaire de créer des infrastructures mais d'exploiter celles déjà existantes.

Le principe serait de proposer des séances de jeu à divers horaires monnayées à un prix raisonnable. D'une part, les joueurs pourrait venir seul ou en petits groupe d'amis, c'est à dire sans avoir besoin de rassembler le monde nécessaire, d'autre part ils n'auraient pas besoin d'acquérir le matériel requis, ce qui représenterait une dépense trop élevé à leur échelle.

En revanche, cette dépense serait vite amortie par l'investisseur car à la différence de l'arcade qui nécessite d'acheter une borne par jeu, le matériel en question pourrait servir à plusieurs jeux. Il lui serait ainsi possible d'attiser l'intérêt du public en permanence en renouvelant son catalogue pour un coût moindre.

Support/Cible

Jeu sur console

Et si la salle type salle de cinéma est ce qui se fait de mieux pour apprécier le jeu, cela n'empêche en rien une adaptation console en réajustant les mécaniques. Le nombre de joueurs peut être réduit drastiquement (4 joueurs) et l'exploitation des contrôleurs propres au différentes consoles est envisageable. La Wiimote (contrôleur de la Wii de Nintendo) se prête d'ailleurs particulièrement bien au jeu.

## CIBLE

Nous sommes en présence d'une nouvelle façon de jouer aux jeux-vidéo, nous allons donc nous adresser à toutes les personnes curieuses de tester cette nouvelle approche.

Notre jeu est un jeu de partage, de communication, d'échange, cependant il ne faudrait pas confondre avec la Wii et sa portée intergénérationnelle.

Nous visons dans notre concept un public avec une culture similaire, qui a grandi avec les jeux vidéo. Ainsi le coeur de cible serait plutôt autour des 15-30 ans, des personnes qui connaissent déjà les jeux vidéo pour la majeure partie, ou qui les cotoie dans la vie de tous les jours. Nous ne visons pas un public plus jeune en raison de la nouveauté des contrôles et de la nécessité de se rendre directement au cinéma.

Il ne s'agit pas d'un jeu familial mais plutôt amical, on y joue entre amis.

Support/Cible

Malgré tout, le jeu est conçu de sorte à faire collaborer des gens qui ne se connaîtraient pas au préalable, d'où la possibilité de venir seul pour vivre une expérience communautaire agréable autour d'un média que l'on apprécie.

L'âge est également lié à notre support, nous visons des personnes qui aiment en général sortir, découvrir de nouvelles choses.

Tandis que nous apportons des nouveautés importantes dans les contrôles ou la mécanique du noir, nous prenons soin de ne pas renverser les codes du jeu vidéo classique. Qu'il s'agisse de la barre de vie, de la résolution d'énigmes ou encore du système de scoring.

Le but est ici que chacun se retrouve dans le jeu, qu'on ait l'impression qu'il applique des nouvelles mécaniques sur d'autres déjà éprouvées et fiables.

En allant plus loin on trouve même de nombreux clins d'oeil à des jeux célèbres.

Dans la même idée, l'univers médiéval fantastique auquel nous faisons référence est désormais bien implanté dans l'imaginaire collectif (grâce notamment au Seigneur des Anneaux).