

PRÉSENTATION

FireFlies est un jeu coopératif dans lequel une vingtaine de joueurs doivent effectuer ensemble un certain nombre d'action afin de terminer différents niveaux.

Le jeu en 2D vue de dessus reprend le système d'exploration d'un donjon.

Les joueurs doivent grâce à une bonne coordination faire progresser un personnage dans un niveau labyrinthique plongé dans le noir tout en évitant les monstres et en résolvant diverses énigmes.

Chaque joueurs, au contrôle d'une luciole à l'aide d'un laser, peut indépendamment se déplacer dans le niveau.

Cependant c'est grâce à une bonne coopération qu'ils parviendront à relever l'ensemble des défis qui attendent leur héros.

INTRODUCTION

Le 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

Pour 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 élevée 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. 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 aux 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 cœur 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.

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.

Cible / support

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'œil 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).

INTÉRACTIONS DE BASE

Les interactions se veulent minimales car des actions trop complexes ou trop nombreuses à effectuer rendrait le jeu trop compliqué. Il s'agit en effet de pouvoir faire cohabiter une vingtaine de joueurs sans que la confusion règne.

Le jeu se renouvelle donc grâce à une exploitation toujours plus poussée des interactions de base. Le laser dispose d'un bouton on/o. L'allumer permet de faire apparaître le pointeur à l'écran. La manipulation du pointeur fera bouger le pointeur, et donc la luciole, dans toutes les directions possibles.

Gauche, droite, haut, bas, ou même en diagonale.

- Les joueurs peuvent en se rassemblant créer une source lumineuse capable de guider le personnage. Il suit la plus grosse source lumineuse à l'écran.

- Les joueurs peuvent également lancer un sort (là encore le panel de sorts disponibles est petit afin de garantir une bonne lisibilité). Pour cela, une icône est présente en haut à droite de l'écran, l'éclairer permet de faire apparaître la liste de sort. Il suffit ensuite d'éclairer l'icône du sort que les joueurs souhaitent lancer. Un patrone apparaît à l'écran avec différentes positions sur lesquelles les joueurs doivent se placer pour réussir le lancer de sort. Si au bout d'un certain temps les positions n'ont pas été éclairées, le sort n'est pas lancé.

- Enfin, il est possible d'interagir avec certains éléments du décor (un levier par exemple). Une zone qu'il faut éclairer est présente à côté de chacun de ces éléments pour les activer.

MAPPING CONTROL

Le laser dispose d'un bouton on/off.

L'allumer permet de faire apparaître le pointeur à l'écran.

La manipulation du laser fera bouger le pointeur, et donc la luciole, dans toutes les directions possibles. Gauche, droite, haut, bas, ou même en diagonale.

EXPLORATION

C'est ici la base du jeu. Les niveaux labyrinthiques plongés dans le noir obligent les joueurs à former plusieurs sources lumineuses et à emprunter les divers chemins disponibles. D'une part partir en reconnaissance permet de trouver le chemin à emprunter pour arriver à la fin du niveau, d'autre part cela est nécessaire pour détecter les pièges, les ennemis, les éléments avec lesquels interagir et ainsi adopter les bons comportements en fonction des situations ou trouver des indices sur la résolution d'énigmes.

Le Bestiaire

Il existe plusieurs ennemis dans FireFlies. Chacun possède ses spécificités, et les techniques pour en venir à bout diffèrent d'un ennemi à l'autre. Ainsi, si au début de l'aventure les ennemis rencontrés seront faciles à gérer et ne poseront aux joueurs que peu de problèmes, de nouveaux ennemis en revanche plus coriaces feront leur apparition une fois le système de contrôle appréhendé par les joueurs. De plus, les joueurs auront régulièrement à affronter des boss, c'est à dire des ennemis plus coriaces que les ennemis classiques, qui nécessiteront pour être battus d'utiliser les mécaniques apprises au cours des niveaux précédents.

Les Monstres classiques

- *Ennemi 1 :*

Peu localiser le personnage dans le noir. Nécessite d'être éclairé pour être tué.

- *Ennemi 2 :*

Se déplace et attaque en groupe. Se protéger avec le bouclier est le seul moyen d'en venir à bout.

- *Ennemi 3 :*

Immortel. Se décompose au contact du bouclier et se recompose plusieurs dizaines de secondes plus tard. Il n'est donc possible que de le ralentir.

Mécaniques

- *Ennemi 4 :*

Fuit la lumière.

- *Ennemi 5 :*

Lente. Elle suit la lumière et peu donc être manipulée par les joueurs

Les Boss

- Premier Boss :

Le combat a lieu dans une salle éclairée. Lorsqu'il a le personnage en face de lui, il le charge, c'est à dire avance tout droite à grande vitesse. Il est possible de le faire s'assommer en le faisant foncer contre un mur ou de le faire détruire des murs en bois qui libèrent l'accès à de nouvelles salles. Le but est d'arriver à la dernière salle dans laquelle les joueurs devront le faire tomber dans un trou. Le déplacement du personnage étant la seule chose à maîtriser dans ce combat, il s'agit d'un des premiers boss.

- Second Boss :

Le but est de fuir dans un couloir parsemé d'obstacle à éviter.

- Boss de fin :

Tout au long du jeu, ce boss fera des apparitions de façon régulière. Dans ces cas là, il sera nécessaire que l'ensemble des joueurs éteignent leur laser pour être invisible à ses yeux.

A la fin du jeu, les joueurs auront acquis la puissance nécessaire pour le terrasser et devront le combattre.

Les Objets

On distingue plusieurs types d'objet. Premièrement, les consommables qui lorsqu'ils sont ramassés aectent directement le joueur. Deuxièmement, l'équipement qui facilite la progression du personnage, il s'agit d'objets rares. Troisièmement les objets de scoring (qui donnent des points) . Il s'agit soit de pièces, soit d'objets rares. Dans tous les cas ces objets sont présents dans des cores qui représentent un objectif secondaire dans chaque niveau. Ainsi, il n'est pas nécessaire de trouver ces objets pour nir le jeu, mais le faire permet d'augmenter ses chances d'arriver à la fin. Et si le jeu est plus simple après l'acquisition de ces objets, la diculté reste tout de même équilibrée. De plus, les chercher est une dépense de temps. Or une séance de jeu représentant une durée fixe, s'attarder trop longtemps sur leur recherche peut s'avérer peu rentable.

Les Consommables

- *Le coeur de vie :*

Permet de regagner un peu de vie.

- *La potion de vitesse :*

Permet d'augmenter la vitesse de déplacement du personnage pendant un temps limité.

- *La potion de vitalité :*

Permet d'augmenter sa barre de vie pendant un temps limité.

Les Objets d'équipement

- *L'anneau de lumière :*

Augmente la portée des sources lumineuses.

- *Le bracelet d'endurance :*

Améliore la barre de vie de façon définitive.

Les Pièges

Divers pièges sont présent dans les niveaux. Là encore il est nécessaire d'être attentif, et d'en comprendre le fonctionnement pour pouvoir passer.

- Pour passer un trou, il faudra soit le contourner en trouvant un chemin, soit en maniant de manière précise le personnage.
- Pour traverser des piques sortant du sol, les joueurs devront faire avancer le personnage tout en le protégeant.
- Certains pièges peuvent être désactivés en attirant dessus un ennemi 5.

Les Énigmes

De temps en temps, des énigmes viennent ponctuées le jeu. Il ne s'agit pas là d'énigmes compliquées sans quoi le rythme du jeu en pâtirait. D'une manière générale, il suffit de trouver les indications indiquant l'ordre dans lesquels un certain nombre d'éléments doivent être activés.

ADAPTATION ET APPRENTISSAGE

Le deuxième grand axe de notre jeu concerne l'adaptation, la capacité de réagir suite à la découverte d'un ennemi ou d'un piège.

MONTRE PAR UNE BOUCLE EN QUOI LA TENSION EST DANS LA REGULATION

Aléatoire

En effet, un des grands aspects du jeu concerne la mise en place de niveaux aléatoires. Une grande partie du jeu concerne la façon selon laquelle vont réagir les joueurs face à des situations toujours différentes.

De plus, en laissant le joueur libre de ses actions, on peut imaginer diverses façons de solutionner les problèmes, un monstre peut être tué avec un piège ou simplement évité. Cela rajoute encore de la diversité à ce jeu, dont l'histoire dépendra finalement des joueurs et de leur cohésion de groupe.

Apprentissage

Le but est de faire de FireFlies un jeu dans lequel le gameplay se renouvelle au fil d'implémentation de nouvelles mécaniques, de nouveaux objets de level design. Dans cet optique, les phases d'apprentissage sont présentes de façon régulière. La profondeur du jeu garantissant des situations toujours différentes, nécessitant une bonne analyse et une bonne compréhension de chaque mécanique.

COOPÉRATION ET COORDINATION

Un des intérêts majeurs du contrôleur laser est le jeu à plusieurs, en grand nombre. Nous avons décidé que de faire coopérer les joueurs dans Fireflies pour profiter au maximum de cet aspect.

En effet, alors qu'internet et le multijoueur online permet à des centaines de personnes de collaborer ou s'affronter au travers des jeux, le jeu à plusieurs en local (sur un même écran) ne s'est pas démocratisé.

Or on constate avec les dernières campagnes de Nintendo qu'il s'agit bel et bien d'un marché à fort potentiel, les gens semblent apprécier de pouvoir jouer directement ensemble, sans passer par un serveur. On a vu que la Wii et la WiiU sont deux consoles très axées sur du jeu en local. (D'ailleurs, lorsqu'il nous est venu l'idée de devoir adapter le jeu sur console, c'est la Wii qui nous a semblé immédiatement la plus à même de retranscrire notre expérience).

Communication

Il est souvent plus agréable d'être en contact direct des gens avec lesquels on joue, comme pour n'importe quel activité communautaire. De plus, la communication est facilitée, puisqu'elle n'est pas dépendante d'autres systèmes (micro/casque par exemple) et qu'elle n'est pas sujette à des possibles variations de la bande passante (qui vont entraîner des bugs, de l'incompréhension et de la frustration).

Notre jeu propose donc une expérience communautaire, réelle, où les gens seront amenés à réagir; coopérer, communiquer, dans une salle qui leur est dédiée.

Partant de ce constat, il est nécessaire que l'expérience que nous offrons insiste sur cet aspect, force les joueurs à s'allier inconsciemment pour accomplir leurs objectifs.

Rappelons que la coopération est souvent plus efficace lorsqu'elle paraît s'imposer d'elle-même, lorsque l'on se sent plus forts à plusieurs, lorsque cela nous simplifie la tâche.

Fluidité et accompagnement

Avant tout, il est nécessaire de rappeler que le jeu est rendu possible par la tendance qu'à l'Homme à tendre vers une certaine homogénéité dans un groupe, surtout s'il doit surmonter un obstacle ou accomplir une tâche.

Renga par exemple nous a permis de voir que cela est totalement possible, mieux, que les gens s'amusent énormément. Malgré tout, l'entente totale est un rêve inaccessible, il est donc nécessaire de créer un **gameplay souple**, pour éviter toute frustration.

Différentes mécaniques de coopération et de coordination sont donc mises en place tout au long du jeu, de manière progressive, pour que le groupe trouve petit à petit ses automatismes et apprenne à collaborer. En effet, la montée progressive en difficulté doit aussi s'appliquer à la coopération, en solutionnant une difficulté par une plus grande entente entre les joueurs.

Tolérance et incitation

La façon d'interagir avec le jeu retient également toute notre attention, nous sommes en présence d'une nouvelle façon de jouer, il faut accompagner le joueur, lui montrer les subtilités et le potentiel de ce nouvel outil, puis lui proposer un challenge de plus en plus intéressant.

Plusieurs mécaniques ont été pensé dans ce sens :

Il n'est pas nécessaire que tous les joueurs se mettent d'accord sur le chemin à suivre, l'action à effectuer, une petite majorité suffit, **pas d'unanimité requise**.

Prenons l'exemple très précis du déplacement du petit garçon: celui-ci va se diriger vers la source lumineuse la plus forte et la plus proche de lui, il n'est donc pas nécessaire que tous les joueurs s'attellent à cette tâche.

Cependant, une grande source de lumière apporte de nombreux avantages, une meilleure défense contre les ennemis, une meilleure visibilité, une plus grande vitesse de progression du personnage.

La synergie est un aspect très important de notre jeu, le fait qu'une même action ait un impact plus fort si beaucoup de joueur la réalise est primordial.

Encore une fois, la coopération est suggérée sans être imposée. Cette mécanique va se retrouver très souvent dans le jeu, l'implémentation des sorts va fonctionner exactement de la même manière : Le sort demande aux joueurs d'effectuer une action particulière (se placer d'une certaine manière, faire clignoter son laser, tracer un chemin), cette action est réalisable par un nombre réduit de personnes, mais elle gagnera en puissance si les joueurs sont nombreux à l'effectuer. Encore une fois, ce gain de puissance doit être retranscrit au sein du jeu, pour bien montrer le potentiel de la coopération. (effets de lumières, sons particuliers, musique qui augmente).

Les joueurs vont donc inciter les plus récalcitrants à participer, mais ne seront jamais en attente des éternels solitaires.

Mécanique s

Les solitaires profitent de cette mécanique, ils participent à leur manière à la progression, sans pour autant avoir à se plier à aucune règle. Ils peuvent à leur guise s'allier ou explorer de manière individuelle.

CONCEPTION

Les niveaux sont générés aléatoirement en fonction de briques de gameplay que l'on débloque successivement, cependant cela ne suffit pas pour avoir un jeu cohérent et une difficulté progressive.

Il est primordial de suivre un schéma spécifique, à chaque fois qu'une nouveauté apparaît, pour acclimater les joueurs. Les joueurs font face à des niveaux spécialement conçus pour l'apprentissage. Il n'y a aucun tutoriel manuscrit au sein du jeu, cependant, les niveaux sont conçus de sorte à ce que les joueurs expérimentent naturellement les nouveautés pour ensuite les maîtriser. Une fois cette phase terminée, on propose de nouveau des niveaux aléatoires, qui intègre toutes les anciennes mécaniques ainsi que la ou les nouvelles. Enfin, on joue sur les probabilités d'apparition des boucles de gameplay pour façonner les niveaux et créer davantage de challenge. (On peut penser par exemple à des combinaisons piège/monstre plus difficiles à appréhender que d'autres).

On termine enfin avec un boss qui demandera de réutiliser cette mécanique pour le vaincre.

Level Design

Level Design

CONTROL

Avant tout, Fireflies repose sur une mécanique d'assistance, chaque joueur contrôle sa propre luciole. Ainsi, chaque joueur voit apparaître autour de son pointeur laser une petite luciole, qu'il peut déplacer à sa guise, sans restrictions. Pour une meilleure compréhension du jeu, la luciole est de la même couleur que le pointeur, facilitant l'immersion, on veut que le joueur se sente parti prenante de l'histoire. Ce point est très important puisque nous jouons avant tout sur l'expérience, si le joueur perd le fil ou sent une distance entre ses actions et ce qu'il se passe à l'écran, l'effet est brisé.

Pour augmenter le sentiment de puissance du joueur, la lumière est un bon indicateur, elle va nous permettre de quantifier et démontrer la puissance des lucioles, puisqu'elle est l'unique alliée du héros.

Ainsi on crée une logique réelle entre le contrôleur laser, qui crée de la lumière, et la mécanique même du jeu qui consiste à utiliser la lumière afin de protéger un petit être perdu et sans défenses.

CAMERA

Dans cette même idée, nous n'encombrons pas ce qu'il se passe à l'écran, les couleurs se veulent minimalistes, les lucioles brillantes contrastent avec le fond noir pour une grande lisibilité. La caméra est fixe, notamment en raison du grand nombre de joueurs, il est nécessaire de rester sur un seul et unique plan.

Elle propose une vue assez large, pour nous permettre d'explorer.

La caméra doit être assez éloignée pour garantir une grande possibilité d'exploration.

Elle ne doit pas pour autant perdre de vue le personnage et ne pas nous permettre de reconnaître les différents objets interactifs.

(Un objet trop petit n'étant pas facilement reconnaissable, on perdrait un des aspects du jeu).

Le fait d'avoir un grand terrain de jeu que l'on voit finalement très peu pousse à la mémorisation, à une attention constante sur ce qu'il se passe. Il est très important d'avoir des lucioles similaires, pour que chaque joueur se sente impliqué de la même manière dans le jeu.

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.

UNE GRANDE TENDANCE : L'ILINX

Si l'on analyse le jeu selon Roger Caillois, grand philosophe du jeu, l'expérience va tendre vers l'Ilinx. C'est ce qui évoque selon lui la perte des repères, l'ivresse. En effet notre principal source d'amusement va tenir dans la peur et l'appréhension qu'ont les joueurs de rencontrer de nouveaux monstres capables de vaincre le personnage.

De plus, le fait de progresser dans le noir ajoute une touche angoissante non négligeable, la peur de l'indicible est bien présente.

Tout va être évidemment fait pour amplifier cette expérience, la salle est sombre, les bruitages sont là pour stresser les participants, les rendre aux aguets, ils doivent se sentir à l'intérieur du donjon avec le héros.

Enfin, par les briques de gameplay différentes, on amène beaucoup d'imprévus, de surprises qu'il va falloir gérer au mieux, chaque joueur s'attend donc à des nouveautés auxquelles il devra faire face, créant une certaine appréhension.

Il ne faudrait cependant pas voir l'expérience comme tétanisante, la coopération aidant, l'ambiancesse voudra au final bien plus ludique et décontractée qu'il n'y paraît.

Tout le monde sait que l'on a tendance à avoir moins peur lorsque l'on affronte un problème à plusieurs, le rire est aussi un bon moyen de faire retomber la pression.

Fireflies proposera donc aux joueurs présents dans cette salle de cinéma d'osciller entre des émotions très contradictoires, entre la peur et le rire, dans une ambiance d'entraide des plus agréable.

ALEA

Même si la tendance générale tend vers la perte des repères, les émotions, une grande partie du jeu tient dans ce que Caillois appelle l'Alea, qui comme son nom l'indique désigne le hasard.

Or, avec sa génération aléatoire des niveaux, ce jeu offre à chaque fois une expérience différente à son public.

Pour des joueurs à la recherche de nouveauté, on touche aussi une corde sensible, puisque chaque histoire est différente, chaque partie possède un récit qui lui est propre.

Les joueurs vont donc partager tous ensemble une expérience unique, dans la disposition

Expérience

des salles, des monstres, des événements, des coffres. Ce souhait d'avoir une expérience aléatoire permet d'augmenter grandement la rejouabilité du titre, de faire revenir les joueurs plusieurs fois, tandis qu'un film ne se voit en général qu'une seule et unique fois en salle.

MIMICRY

Pour conclure, un mot sur ce que Caillois appelle le Mimicry, qui correspond à la simulation, le fait de se prendre pour un autre. Bien qu'il ne soit pas au centre du jeu (notamment puisque l'on ne contrôle pas directement le héros), un certain rapport se crée avec le personnage.

En effet certains joueurs se sentiront réellement responsables de cet enfant, perdu dans un monde dangereux, ils auront à coeur de le défendre.

Si l'on crée un personnage attachant mais extrêmement vulnérable, comme a su le faire Ueda dans Ico, l'expérience inclut encore davantage le joueur, qui va la vivre intensément.

CONCLUSION

Ce jeu possède donc trois aspects différents qui s'entremêlent, pour que chaque joueur puisse y trouver ce qui l'intéresse le plus, de manière à l'inclure totalement et pleinement. On pourrait rajouter que l'aspect financier a un rôle, si l'on vient exprès pour jouer une partie, on a envie de vivre l'expérience à fond.

La coopération devient alors plus facile, agréable, puisque chacun possède un niveau d'implication élevé.

Fireflies est un jeu novateur dans son contexte de jeu et dans les nombreuses interactions possibles entre les différents joueurs. Cependant, de nombreuses inspirations nous ont été utiles pour assembler l'idée final de ce qu'allais être Fireflies

BINDING OF ISAAC :

Date de sortie :

28 Septembre 2011

Editeur :

Valve Studio

Concepteur :

Edmund McMillen,
Florian Himsl

Inspiration :

Les inspirations de The Binding of Isaac sont nombreuses, puisque le jeu d'Edmund McMillen puise sa force de nombreux

autres jeux. D'une part l'ambiance « donjon » du jeu, elle-même inspirée des premiers The Legend of Zelda, avec des monstres à tuer, des coffres à ouvrir, et des énigmes à résoudre pour pouvoir progresser de salle en salle. D'autre part le personnage incarné. Notre petit chevalier peut faire penser à Isaac, enfant délaissé et paniqué, constamment en pleure et cherchant ses repères dans un environnement qu'il ne connaît pas. Nous verrons que d'autres mécaniques de The Binding Of Isaac se retrouvent dans les autres inspirations.



THE LEGEND OF ZELDA

Date de de sortie :

Editeur :
Nintendo

Concepteur :
Shigeru Miyamoto

Inspiration :

Il est clair que la saga Zelda a été une grande source d'inspiration pour notre concept. Tout d'abord par rapport aux premiers jeux

estampillés Zelda, en 2D et vue de haut. Ces jeux inspirent beaucoup le gameplay de Fireflies, dans sa vue d'ensemble, son aspect exploration, et également son level design très intuitif. Concernant l'habillage et l'ambiance, on retrouve un compromis similaire entre magie et ombre, un compromis très bien géré dans Twilight Princess sorti sur Gamecube. Enfin, on pourrait évoquer la présence des lucioles, le bestiaire, la façon de représenter les points de vie, tout cela fait forcément référence aux différents chefs d'oeuvre de Nintendo.



Ico

Date de de sortie :
30 Septembre 2001

Editeur :
Sony Computer
Entertainment

Concepteur :
Ueda Fumito

Inspiration :

Dans Ico, le principe du jeu est de sortir d'une énorme bâtisse en guidant une jeune fille vulnérable et en danger. Dans

Fireflies, le principe de guider et de protéger notre petit chevalier selon la même mécanique. Les joueurs incarnant les lucioles doivent guider le héros, en lui indiquant des directions, et en le protégeant contre les différents monstres du jeu. Nous nous sommes inspirés d'Ico pour la création de notre héros.



TRINE

Date de de sortie :

Juillet 2009

Editeur :

Nobilis

Concepteur :

Frozenbyte

Inspiration :

Fireflies s'inspire de Trine pour sa voix off, intervenant de temps à autre lors de cinématique afin de raconter l'histoire et de poser le contexte

du jeu et du niveau présent. Notre jeu comporte donc également une voix off, qui indique aux joueurs présents dans la salle certaines informations, l'évolution de l'histoire, l'arrivée d'un boss, voir même le changement de niveau etc...

Trine nous sert également d'inspiration pour son univers très médiéval fantastique-remplis de magie, son ambiance graphique le démarquant très largement dans ce genre. Enfin l'aspect coopération entres les joueurs, qui dans Trine, doivent allier leur pouvoirs pour passer certains obstacles, se retrouvent également dans Fireflies.



DIABLO

Date de de sortie :

Janvier 1997

Editeur :

Blizzard

Concepteur :

Blizzard North

Inspiration :

Diablo comporte également de nombreuses similarités avec Fireflies, la première concerne la création aléatoire des niveaux, véri-

table force de ce jeu. Les inspirations issues de Diablo sont également graphiques. Ce jeu très axé donjon sous-terrain, presque orienté crypte, avec des monstres de toute part et une ambiance sonore assez stressante nous a beaucoup intéressé.

On pourrait enfin parler du système en ligne de Diablo, étant donné que la coopération reste primordial pour survivre. Ce principe apparait également dans Fireflies car la coopération entre les joueurs est obligatoire pour garantir une progression constante à travers le donjon.

