

Fire Flies

*Projet second semestre
Première année
Game Design
Ican*

Sommaire

PRÉSENTATION

Equipe	2
Game Overview	3
High Concept	4

CIBLE/SUPPORT

Salle de cinéma	5
Cible	6

MÉCANIQUES

Méta-boucle	8
Exploration	9
Communication	12
Coordination	13
Aléatoire	15
Mapping control	16
Interactions	16
Boucles de prédiction	21
Boucles de gameplay	23

LEVEL DESIGN

Conception	24
Analyse d'un cycle	26
Analyse d'une partie	28

3C

Liberté, mobilité	31
Lisibilité, cohérence	32
Maîtrise, responsabilité	33

HABILLAGE

Ingame	34
In real life	36
Etude des échanges	39

EXPÉRIENCE

Selon Caillois	42
----------------------	----

COMMUNICATION

Events et site internet	44
-------------------------------	----

INSPIRATIONS

Jeux vidéo	45
Cinéma	48

Présentation

EQUIPE

Lorris Giovagnoli

Développeur

Clément Martin

Graphiste

Sandmeier Thomas

Lead Game Design



Présentation

GAME OVERVIEW DOCUMENT

Pitch

Aidez une petite fille à s'enfuir d'un manoir hanté, montrez lui la voie dans la **pénombre** et surmontez avec elle les obstacles qu'elle rencontre.

Genre

Jeu d'**aventure** multijoueur avec une mécanique d'assistance.

La cible visée

Joueurs **curieux**, à partir de 12 ans.

Support

Salle de cinéma.

Key Selling Points

Nouvelle façon de jouer, mécanique du noir

Ambiance particulière, immersive.

Aspect communautaire, jeu coopératif en grand nombre.

Présentation

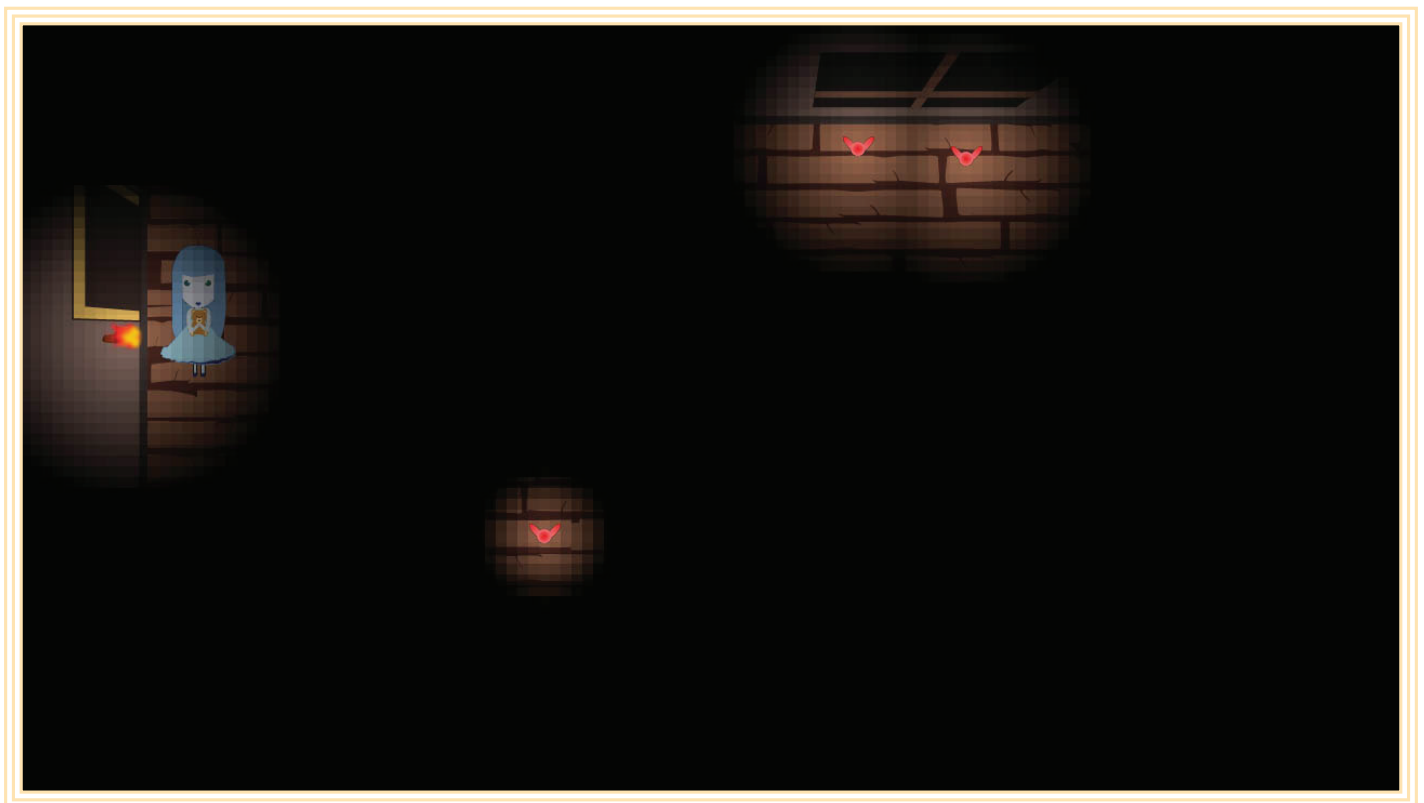
HIGH CONCEPT

FireFlies est un jeu **coopératif** dans lequel une vingtaine de joueurs doivent jouer ensemble pour terminer des salles.

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 joueur contrôle une luciole à l'aide d'un laser, ils vont tous faire se déplacer indirectement le même personnage.

C'est par leur **entente** et leur **coordination** qui parviendront à terminer le jeu.



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 dizaines de joueurs simultanément.

C'est pourquoi, le concept 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 com-

posée d'une vingtaine de sièges et d'un écran de cinéma afin de garantir une bonne visibilité et de pouvoir contenir l'ensemble des avatars (les lucioles en l'occurrence). Ce type de salles existe déjà, on peut penser à des cinémas, des théâtres, des amphithéâtres. 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 pourraient venir seuls ou en petits groupes 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.

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 dans un **cadre** qu'ils connaissent bien.

Notre jeu est un jeu de **partage, de communication, d'échange**, cependant nous sommes sur un créneau différent de celui de Nintendo et son approche intergénérationnelle.

Curiosité

Un des atouts immense du laser concerne sa totale **nouveauté**, le fait d'apporter quelque chose de neuf au paysage vidéoludique.

C'est donc tout naturellement que nous cherchons à jouer sur ce créneau, à attirer des personnes curieuses de ce fonctionnement innovant.

Cela ne se limite d'ailleurs pas au monde du jeu-vidéo, on parle ici d'un divertissement d'un genre nouveau, capable d'éveiller l'intérêt de n'importe qui. Cette approche est un bon moyen d'attirer les joueurs dans la salle, la qualité tentera ensuite de les fidéliser.

Tradition

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.

Nous visons dans notre concept un public avec une **culture vidéoludique**, qui a grandi avec les jeux vidéo, ce public étant de plus en plus important à mesure que l'histoire du jeu vidéo vieillit.

La cible correspond à un moyenne d'âge autour des **12-40 ans**, des personnes qui connaissent déjà les jeux vidéo pour la majeure partie, ou qui les cotoient 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 difficulté de Fireflies qui joue beaucoup sur la coordination.

Chacun se retrouve dans le jeu, 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 auquel nous faisons référence est désormais bien implanté dans l'imaginaire collectif, grâce aux films de Tim Burton mais pas seulement, la magie est fortement appréciée à l'heure actuelle.

Partage

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

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.

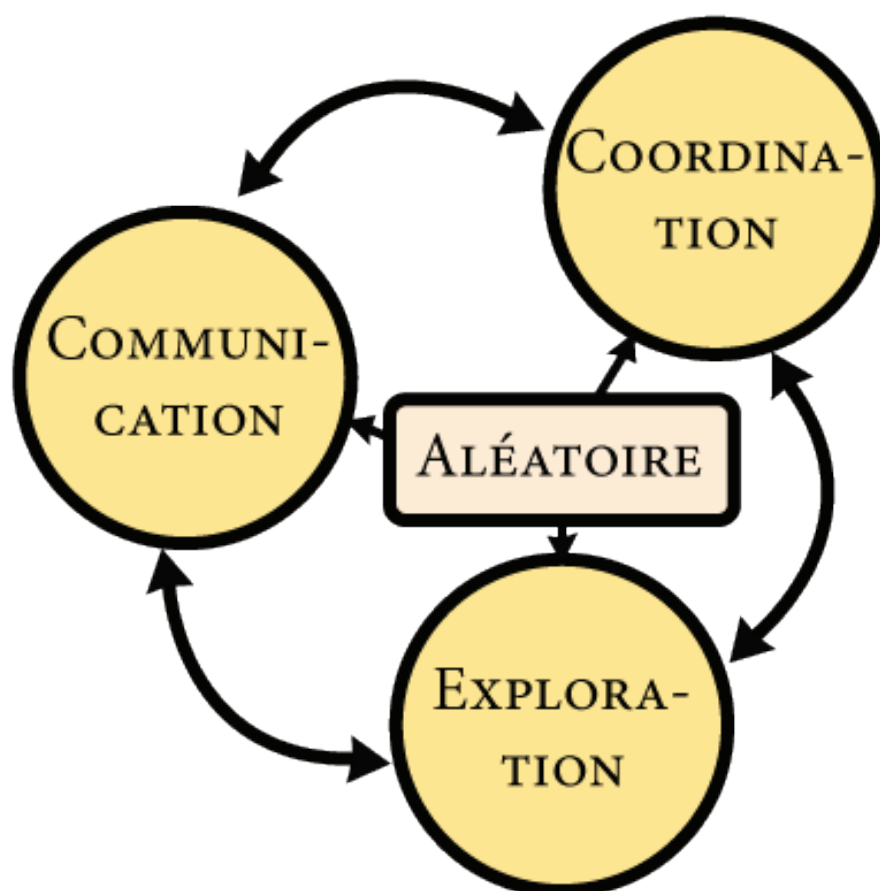
Nous visons des personnes qui aiment en général sortir, découvrir de nouvelles choses, expérimenter, c'est la raison pour laquelle notre coeur de cible tournerait davantage autour de 15-30 ans c'est à dire des personnes avec davantage de temps libre.

Tout le jeu est construit autour de ce principe d'entraide, il va la valoriser, de sorte que chacun considère le groupe comme son allié le plus puissant.

On a donc un jeu qui favorise le dialogue.

MÉTABOUCLE

Notre projet est basé sur trois grands axes connectés entre eux, notre metaboucle voit opérer la communication, la coordination et l'exploration. Ces trois notions permettent de qualifier l'intégralité des challenges de Fire-Flies, et nous allons développer chacune d'entre elles.



Enfin, une dernière notion doit être évoquée pour que le jeu fonctionne sans accroc et de façon pérenne : l'aléatoire.

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.

Détecter les obstacles

FireFlies possède un grand nombre d'obstacles qui vont être disséminés dans les niveaux, plus le jeu avance plus leur nombre augmente.

La phase d'exploration va donc permettre d'établir une cartographie mentale de la zone et de décider ensuite des meilleures stratégies à adopter.

Objectifs secondaires

Le principe d'exploration va également permettre l'implémentation d'objectifs secondaires, qui vont permettre de rythmer le jeu et de complexifier encore un peu les choix des joueurs.

Pièces d'or

Les pièces d'or vont servir à calculer le score des joueurs, les monstres en font tomber lorsqu'ils meurent.

Ce montant est calculé en fonction de la difficulté de l'ennemi, mais est également soumis au hasard pour éviter un aspect monotone.

Non seulement le montant n'est pas fixe mais il peut occasionnellement être soumis à un «critique», augmentant drastiquement sa valeur.

Il sera principalement un élément visuel pour les joueurs occasionnels, les effets critiques venant rythmer l'aventure, il sera en revanche un réel moyen de juger de la progression et du niveau de maîtrise des joueurs confirmés.

Mécaniques

Trésors

Des trésors sont placés aléatoirement dans certaines salles, ils contiennent des objets qui rapporteront des pièces en fin de partie.



Potions

Ces potions vont permettre d'augmenter la puissance du groupe pendant quelques minutes, facilitant ainsi la progression, ce que l'on appelle des rewards of facility.

En facilitant l'avancée, elles permettront de gagner du temps, elles sont donc un moyen indirect d'augmenter son score final.

- La potion de vitesse :

Permet d'augmenter la vitesse de déplacement du personnage.

- La potion de lumière :

Permet d'augmenter la lumière que produisent les lucioles.

- La potion d'invulnérabilité :

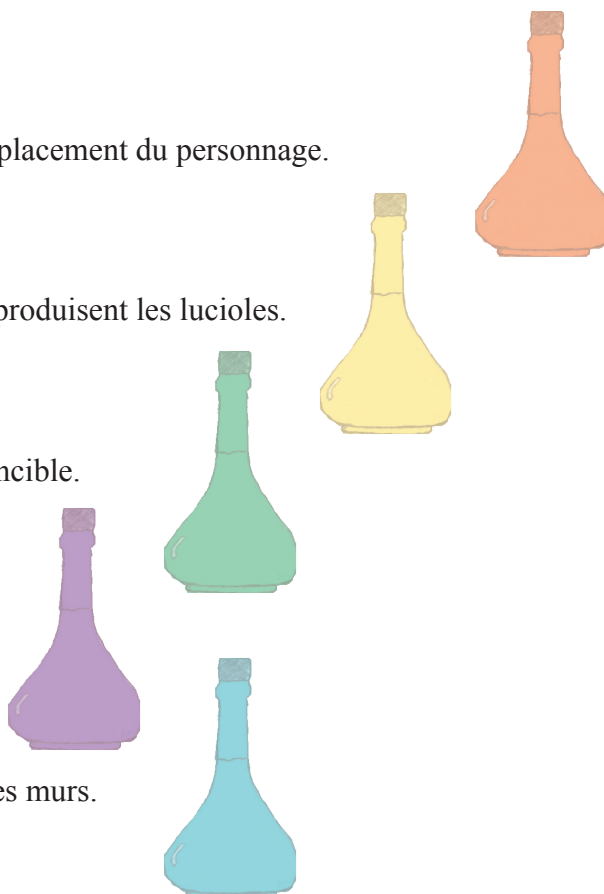
Permet de rendre le personnage invincible.

- La potion de magie :

Augmente la puissance des lucioles.

- La potion de transparence :

Permet au personnage de traverser les murs.



Scoring des pièces

Le fait que le scoring soit présent sur les monstres et les coffres force les joueurs à vivre une expérience complète.

Ils ne vont pas seulement chercher à finir les salles le plus vite possible, ils vont devoir au contraire explorer pour trouver des coffres et éliminer des ennemis, ce qui va demander une bonne communication et une bonne coordination.

On s'assure avec ce système que la pratique du jeu à haut niveau correspond encore aux attentes initiales. Un groupe est bon parce qu'il a une excellente maîtrise de notre méta-boucle et non parce qu'il utilise des failles du jeu.

On implémente également encore une touche d'aléatoire dans le résultat final, puisqu'à la fin du jeu sont comptabilisés les objets découverts dans les coffres, qui viennent s'ajouter aux nombres de pièces ramassées.

Les joueurs ont donc en permanence une idée de leur avancée grâce au rapport temps/pièces ramassées («On a déjà 500 pièces en 30 minutes de jeu !») , mais une incertitude perdue quant au résultat final, ce qui permet de les maintenir pleinement concentrés du début à la fin.

En effet, on aurait pu sans cela craindre un désintérêt lorsque la partie s'annonce mal engagée, le fait d'avoir rebondissement en fin de jeu solutionne cette question.

COMMUNICATION

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.

Réseau local

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.

Convivialité

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.

Accord de circonstance

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

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.

Enfin comme Schell l'explique, au sein d'un groupe une personne tendra plus souvent vers une conduite adéquate, pour ne pas ressortir comme un élément perturbateur et être stigmatisé.

COORDINATION

Il est 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

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.

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 de la petite fille : celle-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.

L'échec est également peu sanctionné, on laisse la place au tâtonnement et à l'expérimentation sans punir les joueurs en leur faisant recommencer un pan entier du jeu.

La fille possède trois coeurs, elle perd un coeur à chaque dégats subis, si elle meurt, elle recommence au début de la salle, mais les monstres ne réapparaissent pas, on ne souhaite pas que les joueurs restent bloqués au même endroit.

Incitation

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.

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.

L'ALÉATOIRE

L'implémentation de l'aléatoire va permettre de donner une dimension bien plus importante au jeu. Elle va apporter de la diversité et va donner l'occasion au jeu d'offrir tout son potentiel.

Diversité

En effet dans Fireflies, les briques de gameplay sont soumises à l'aléatoire dans chaque nouvelle salle.

Non seulement la position des éléments change à chaque partie, mais également la composition de chaque salle.

Comme nous le verrons, plus le jeu avance, plus l'ordinateur a à sa disposition un grand nombre de possibilités pour créer des niveaux.

Une grande partie du jeu concerne la façon selon laquelle vont réagir les joueurs face à des situations toujours différentes.

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.

Pérenisation

L'aléatoire a le deuxième grand avantage d'augmenter drastiquement la durée de vie de notre jeu. En effet, plutôt que de designer entièrement un jeu qui sera jouable une seule fois, on essaie de réfléchir à des associations de compétences selon la progression, que l'ordinateur placera ensuite à sa guise. Notre rôle consiste à alimenter la base de données de briques de gameplay et orienter la machine dans ses choix au niveau de la composition des niveaux.

On a donc un jeu qui peut être joué un nombre incalculable de fois, pour une expérience toujours différente.

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.

INTÉRACTIONS

Les interactions se veulent **simples** car des actions trop complexes ou trop nombreuses à effectuer rendraient le jeu trop compliqué. Il s'agit en effet de pouvoir faire cohabiter une vingtaine de joueurs sans que la confusion règne.
Elles sont toutes basées sur des **compétences** qu'on veut apprendre au joueur, les nouveaux challenges combineront des compétences déjà rencontrées.

Personnage

Découvrir

Les joueurs peuvent en se rassemblant créer une source lumineuse, celle-ci est de plus en plus importante en fonction du nombre de lucioles adjacentes.

Déplacer indirectement le personnage

Il est possible de faire se déplacer le personnage, en effet, celle-ci va suivre la source de lumière la plus importante lorsqu'elle est près d'elle.

On va donc avoir dans un premier temps des joueurs chargés de diriger le personnage et d'autres chargés de l'exploration.

Placer les lucioles

Dernière subtilité concernant le personnage, il est possible de créer un bouclier à l'aide des lucioles, en les plaçant autour d'elle.

Obstacles et compétences

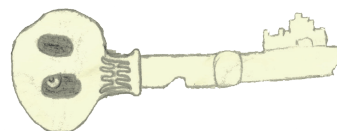
Il existe quatre types d'obstacles dans Fireflies, les énigmes, les monstres, les pièges et les boss.

A chaque fois, chacun de ces obstacles vont permettre d'apprendre puis de maîtriser une compétence. On jouera sur l'**association de compétence** plutôt que sur la création de nouvelles formes.

Découvrir + Déplacer

Murs

Portes fermées à clef.



Découvrir + Pointer(fixe)

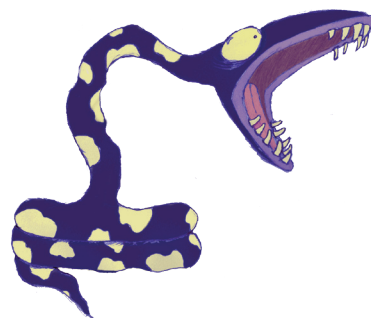
Chauve-souris : ennemi avec une zone d'aggro qui peut être éliminé à distance.

Interrupteur



Découvrir + Pointer (mouvement)

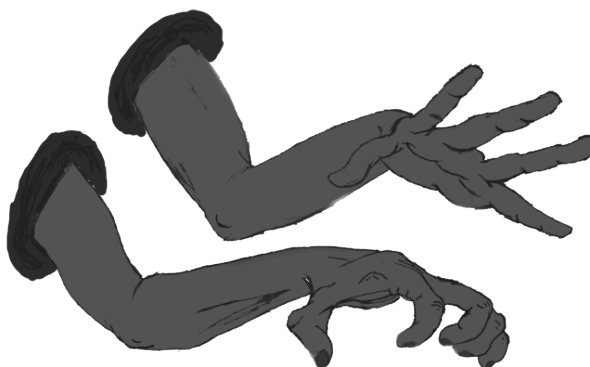
Serpent : se déplace constamment, sa grande taille permet de le pointer tout en bougeant.



Découvrir + Déplacer + Eviter (fixe)

Trous

Mains ténébreuses : des mains situées sur les murs qui agrippent le personnage.



Mécaniques

Reagir (éteindre)

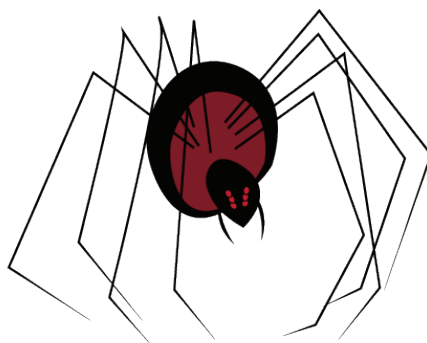
En cours de jeu, lorsqu'un cri particulier retentit, les joueurs doivent tous éteindre leur laser, sinon il surgit des ténèbres et emporte la petite fille.



Découvrir + Suivre + Pointer (fixe)

Interrupteur spécifique : plusieurs interrupteurs sont présents, un seul permet d'ouvrir la porte, il est relié à elle par un mécanisme visible.

Araignées : l'araignée est reliée par son fil à sa toile, il suffit de suivre le fil puis de pointer le foyer pour éliminer cet ennemi.



Découvrir + Pointer(fixe) + Timing

Double interrupteurs qui nécessitent d'être activés en même temps

Fantôme : il n'apparaît que quelques secondes durant lesquelles il faut le pointer.



Déplacer + Réagir

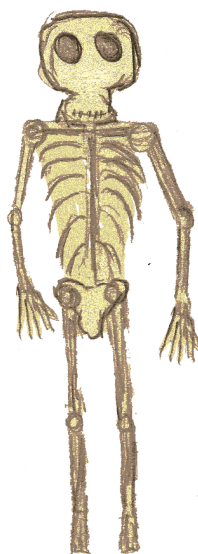
Coffre piégée : certains coffres contiennent des mains ténébreuses qui apparaissent quand le personnage s'en approche.



Mécaniques

Découvrir + Analyser + Pointer (fixe)

Squelette : des petits tas d'ossements sont placés à différents endroits de la salle, parmi ceux-ci, un seul prendra vie lorsque le personnage passera à proximité, une légère différence permet de le repérer préalablement et l'éliminer.



Découvrir + Déplacer + Timing

Dalle piégée qui pop à intervalles réguliers.



Découvrir + Analyser + Pointer (fixe) + Timing

Armoires démoniaques : Il faut trouver parmi une rangée d'armoires laquelle contient le monstre, celui-ci ne sera sensible au laser que pendant un laps de temps très court, lorsqu'il sort quelque peu de sa cachette.

Découvrir + Pointer (fixe) + Déplacer + Éviter + Timing

Boss Diable : Un diable qui rappelle les compétences de la chauve-souris, à la différence qu'il possède une phase offensive durant laquelle les joueurs doivent l'éviter. Lorsqu'il revient sur son perchoir, les joueurs peuvent le pointer pour lui infliger des dégâts.



Découvrir + Déplacer + Pointer(fixe)

Mur écrasant : maintenir les lucioles permet de bloquer le mur pendant que le personnage passe.

Mécaniques

Déplacer + Découvrir + Éviter (mouvement aléatoire)

Gélée verte : Un monstre gluant qui laisse une trainée nocive dans son sillage.



Déplacer + Découvrir + Éviter (mouvement aléatoire) + Réagir

Boss Chevalier : Le boss charge le personnage, l'éviter permet de lui infliger des dégats, celui-ci s'écrase contre le mur.



Déplacer + Découvrir + Analyser + Pointer(fixe)

Boss Majordome osseux : Le boss crée trois clones à son image, un élément distinctif permet de reconnaître le vrai. Si les joueurs éliminent la mauvaise image, ils perdent un coeur.



Découvrir + Déplacer (ennemi)

Enfant mort-vivant : Cet ennemi a les mêmes caractéristiques que notre personnage, on peut le vaincre en l'emmenant dans un piège ou le mettre à l'écart pour nous permettre de passer. On peut l'utiliser l'ennemi pour résoudre des énigmes.

BOUCLES DE PRÉDICTION

L'étude des boucles de prédiction va nous permettre de faire ressortir la tension de notre jeu. En effet, en analysant plusieurs challenges dans la partie, on arrive à dégager une tendance globale, qui se répète.

Prenons comme premier cas la rencontre avec un ennemi, la chauve-souris, celle-ci va utiliser les compétences de déplacement du personnage et de pointage avec le laser.

Hypothèse :

la chauve-souris est un ennemi.

Décision :

éviter la chauve-souris.

Action :

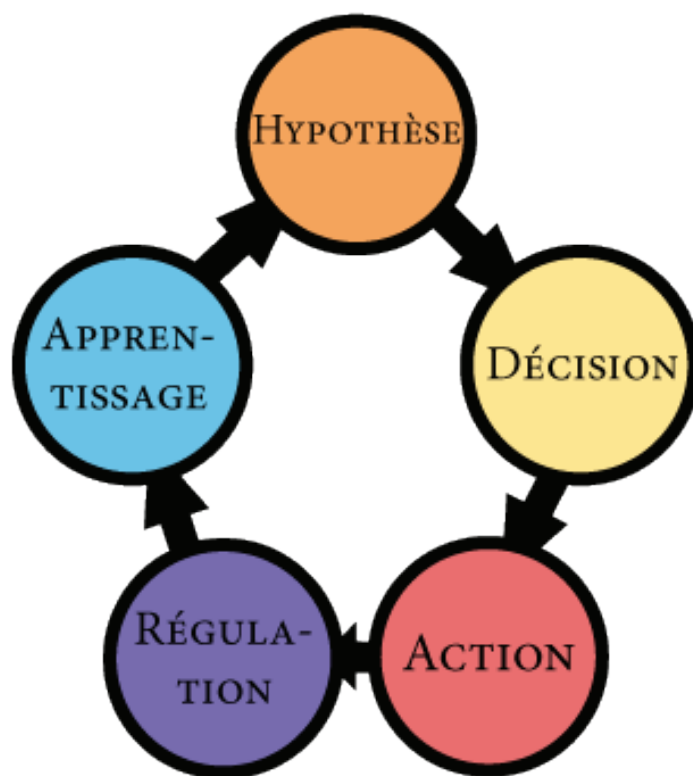
passer à côté

Régulation :

elle s'approche, s'écarter davantage.

Apprentissage :

Elle nous touche et nous enlève un coeur, la chauve souris est un ennemi qui attaque quand on s'approche et inflige des dégâts à proximité.



La coeur du challenge réside dans le fait de reconnaître la chauve-souris comme un ennemi et de prendre la décision de l'éviter, à noter l'importance de l'hypothèse et de l'action également, ici l'action est mal exécutée, on passe trop près et l'on prend des dégâts.

Hypothèse : la chauve-souris est sensible au laser

Décision : on décide de la pointer à plusieurs

Action : on place plusieurs lasers sur la chauve souris

Régulation : la chauve souris brule, feedback visuel et sonore

Apprentissage : la chauve souris finit par disparaître, c'est un bon moyen de l'éliminer.

Là encore, c'est la décision de pointer la chauve souris qui permet de réussir, c'est la condition de victoire ou de défaite est majoritaire.

On remarque qu'il vaut émettre l'hypothèse que l'on peut la bruler en la pointant, on insistera dans le tutoriel pour forcer le joueur à le faire.

Ensuite il faudra rester en place quelques secondes pour que cela fonctionne, des feedbacks permettront de faire comprendre cela au joueur.

Décision

La tension est dans la décision, la majeure partie du challenge concerne le fait de faire le bon choix pour progresser efficacement.

Malgré tout il faut noter que l'hypothèse et l'action ont aussi un rôle prépondérant, en association avec la décision.

En effet, l'hypothèse va préparer la décision et l'action va tâcher de l'appliquer le mieux possible.

Pour bien comprendre que c'est la décision qui l'emporte sur les deux autres, il suffit de s'intéresser à la pratique du jeu sur le long terme.

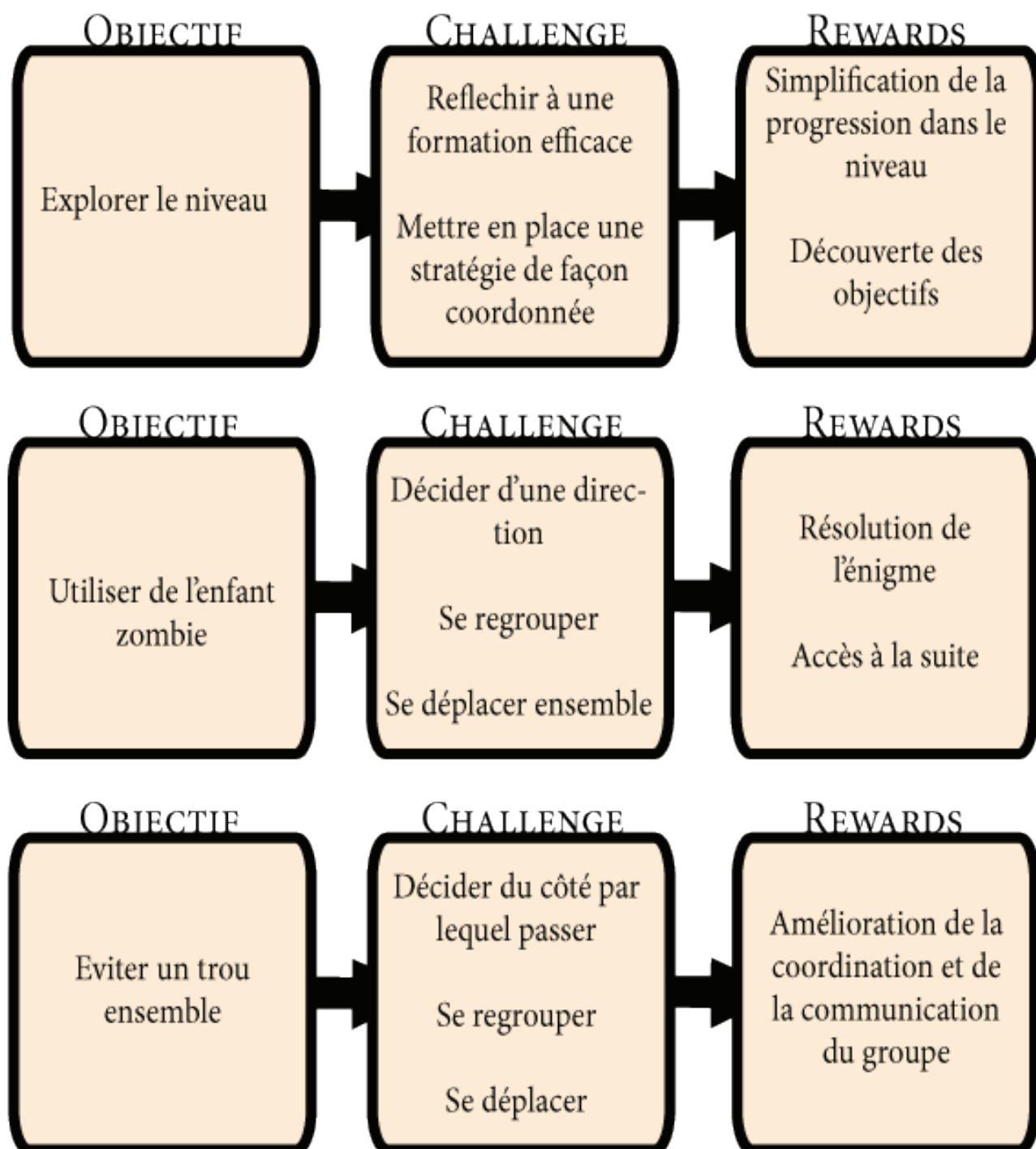
Par exemple, les hypothèses deviendront de plus en plus pertinentes grâce à la mémorisation issue de la répétition des challenge.

L'action se veut abordable, le jeu est ouvert à un public assez large, le maniement est relativement simple en raison de la nouveauté du contrôleur.

Comme pour l'hypothèse, la répétition aura pour effet d'améliorer l'exécution.

BOUCLES DE GAMEPLAY

Les boucles de gameplay vont nous permettre de montrer l'importance de la communication, de la coordination et de l'exploration au sein du jeu.



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.

Apprentissage

Il est primordial de suivre un schéma spécifique, à chaque fois qu'une nouveauté apparaît, pour acclimater les joueurs.

Il n'y a aucun texte au sein du jeu mais les niveaux tutoriaux sont conçus de sorte à ce que les joueurs expérimentent naturellement les nouveautés pour ensuite les maîtriser. Pour pouvoir profiter de la richesse du jeu et d'une expérience toujours différente, il faut absolument que les joueurs aient au préalable une bonne compréhension de chaque mécanique qui leur permettra d'analyser correctement chaque salle.

Expérimentation par l'aléatoire

L'implémentation régulière de niveaux tutoriaux va distiller l'apprentissage des diverses compétences sur l'ensemble de la partie, les niveaux aléatoires vont permettre une pratique de ces dernières et les boss feront office de validation de leur acquisition.

Une fois cette phase terminée, on propose des niveaux aléatoires, qui intègrent toutes les anciennes mécaniques ainsi que les nouvelles.

On joue sur les probabilités d'apparition mécaniques pour façonner les niveaux et créer davantage de challenge. Il y aura typiquement des combinaisons pièges/monstres plus difficiles à appréhender que d'autres par exemple que l'on privilégiera plus la progression avance.

Cycle exponentiel

Comme le montre le schéma suivant, l'ordre énigme/monstre/piège/boss ne change jamais, cependant le nombre de niveaux aléatoires augmente de plus en plus, puisque les briques de gameplay sont de plus en plus nombreuses, il y a de plus en plus de possibilités d'avoir des challenges intéressants.

Level Design



DÉPLACEMENTS



PIÈGES



MONSTRES



ENIGMES

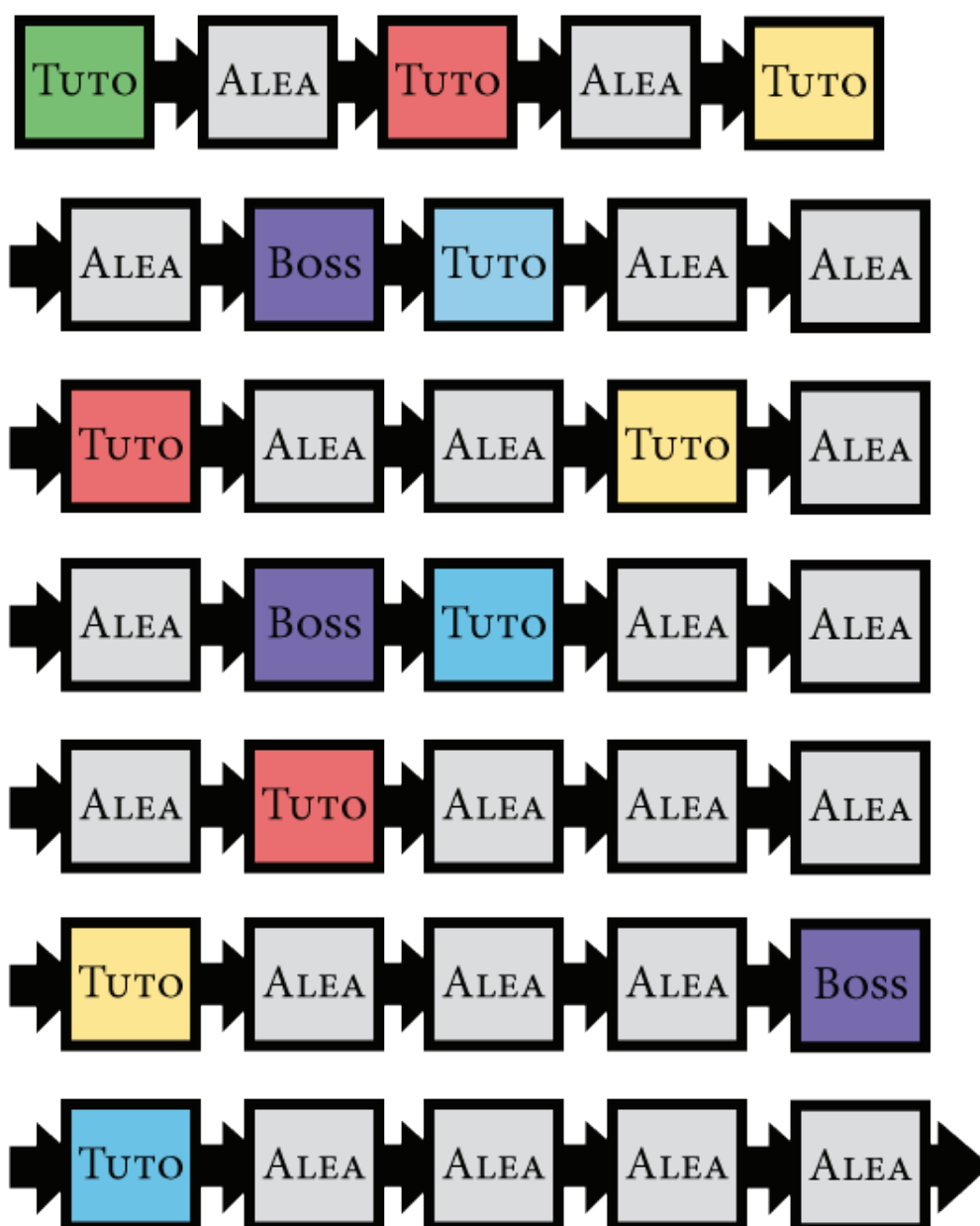


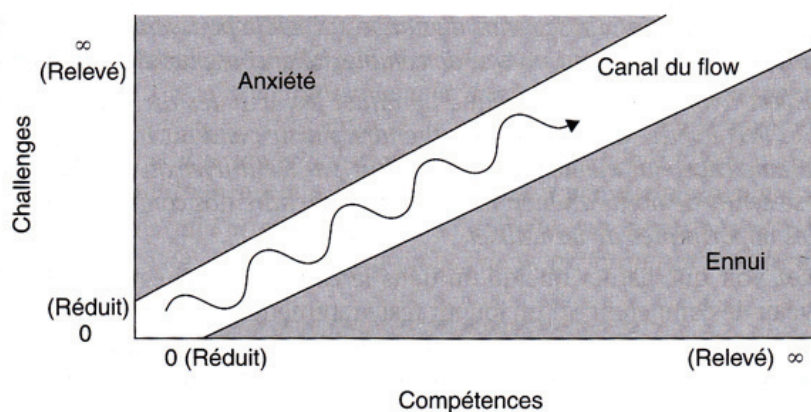
Schéma du cycle exponentiel

ANALYSE D'UN CYCLE

La difficulté est gérée de manière bien particulière au cours d'un cycle. La phase d'implémentation d'une énigme correspond à un niveau de difficulté relativement bas. Arrive ensuite l'intégration d'un monstre qui fait augmenter drastiquement ce niveau. Il redescend d'un cran avec l'arrivée des pièges pour enfin atteindre son niveau maximal lors du combat de boss.

Etude du flow

Cette construction s'inspire de l'étude du flow de Mihaly Csikszentmihalyi, qui considère que des fluctuations améliorent l'expérience. Le fait d'être à la limite de l'anxiété puis de l'ennui.



Courbe du flow

Intérêt et difficulté

Si l'on regarde nos cycles, la difficulté et l'intérêt fonctionnent de la même manière, avec des petites périodes de relâche

On établit un classement par l'intérêt de nos obstacles, un piège sera plus intéressant qu'une énigme, un monstre aura un aspect vivant et intelligent qui le rendra encore plus attractif pour les joueurs. Enfin le boss complète cette liste, sa rareté augmentant considérablement sa valeur.

Le constat est le même pour la difficulté, on voit bien que l'enchaînement des cycles permet une période de relâche importante après un challenge important (boss - énigme).

Level Design



ENIGMES



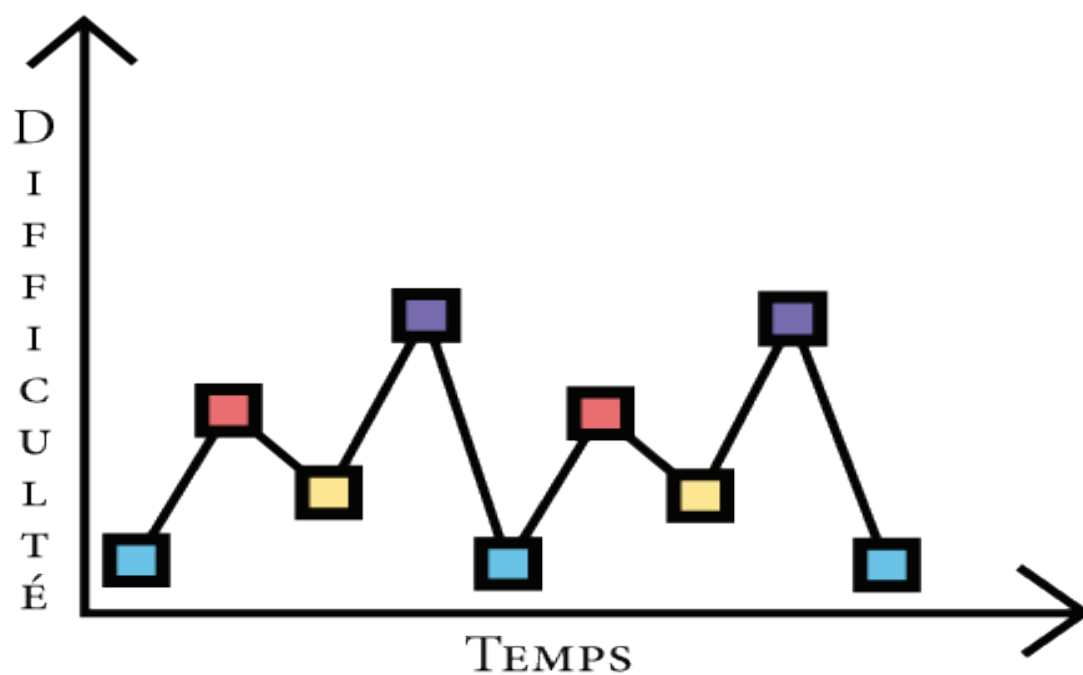
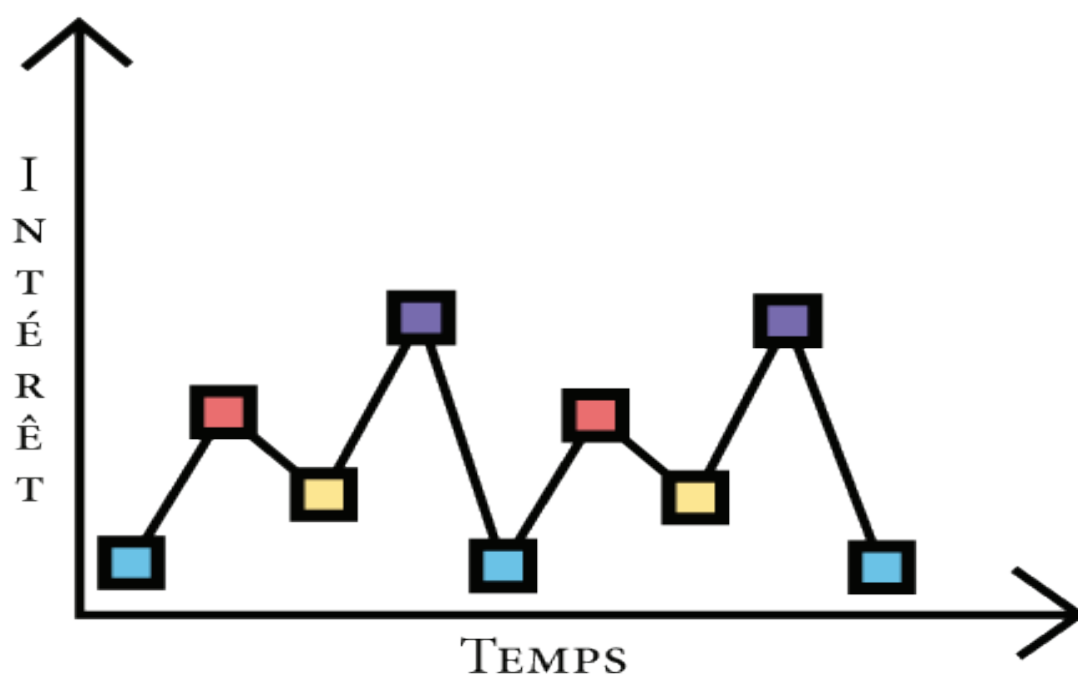
PIÈGES



MONSTRES



BOSS

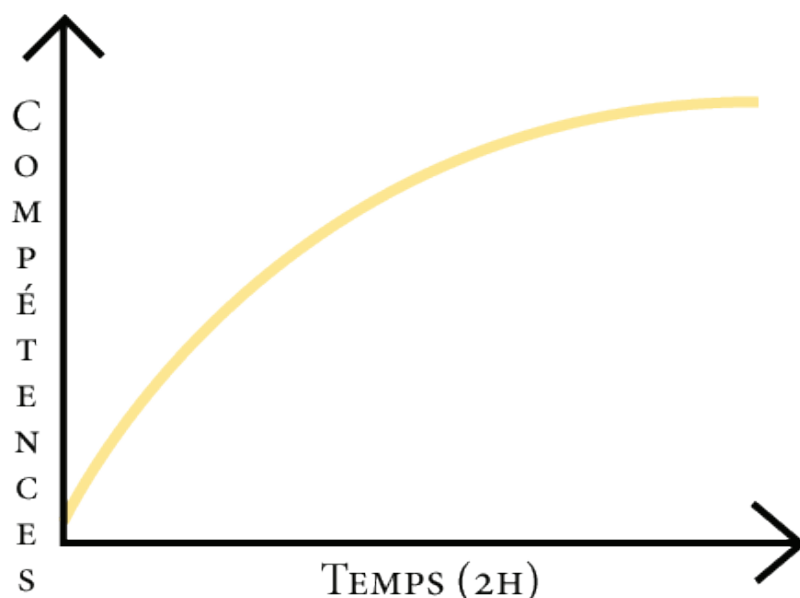


Courbes d'intérêts et de difficulté d'un cycle

ANALYSE D'UNE PARTIE

Apprentissage

La courbe d'apprentissage prend la forme d'une hyperbole, on implémente de moins en moins de nouvelles compétences au fur et à mesure que la partie avance, mais les joueurs continuent de s'entraîner à maîtriser celles qui sont déjà implantées.



Progression

La particularité du support et du modèle économique de Fireflies (salle de cinéma, durée d'une partie comprise entre 1H30 et 2H) fait que la courbe de progression est proportionnelle au temps de jeu. En effet, la fin du jeu, c'est-à-dire le combat contre le boss final, se lance automatiquement 1H40 après le début de la partie. Une fois ce combat terminé le jeu prend fin. La progression atteint donc toujours 100% au bout de 2H. A partir de là, on peut considérer être à 25% au bout de 30 minutes, 50% au bout d'une heure et ainsi de suite.

Difficulté ascendante

La difficulté augmente de manière constante et régulière. Chaque cycle est plus dur que le précédent la courbe de difficulté est ascendante jusqu'à 85 %.

Pour autant, elle sera différente d'un groupe à l'autre. Ainsi, des bons joueurs qui finissent les salles rapidement atteindront une difficulté élevée assez rapidement. Dans le cas de joueur moins coordonnés, la difficulté augmentera de façon beaucoup plus lente. Elle ne dépend donc pas de la courbe de progression puisque pour une progression de 50% (qui correspond à 1H de jeu) certains groupes auront une difficulté élevée, d'autres faible ou moyenne. La difficulté du boss final sera fonction du seuil de difficulté maximal atteint lors de la partie.

Basculement

La première partie du jeu est proche de ce que Caillois appelle le Ludus.

Les joueurs pour progresser doivent acquérir une bonne compréhension du système de règles et rester concentrés pour réussir à se coordonner.

La fin en revanche, se caractérise par une baisse de la difficulté.

Après 1H40 de jeu (85% du temps), une fois la salle en cours terminée le combat contre le boss final se lance.

Les joueurs ont à disposition un certain nombre d'éléments qui fait passer le jeu du côté Païdia.

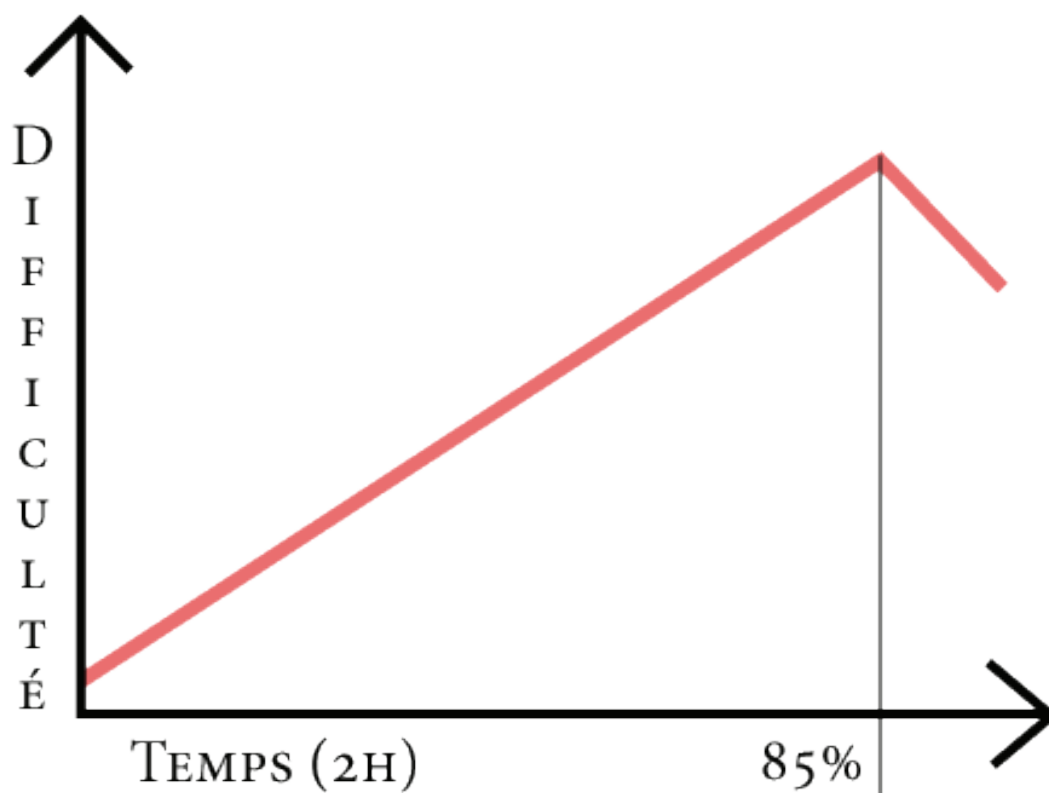
Cela permet de s'assurer de la réussite du combat contre le boss (en effet des joueurs qui sont arrivés à un certain seuil de difficulté sont capables de gérer un combat de boss de seuil de difficulté inférieure) et de rendre la fin épique, les joueurs combattent un boss visuellement impressionnant sans vraiment risquer la mort.

On ne peut pas se permettre de faire dépasser 2h de jeu, puisque d'autres joueurs attendent pour jouer la prochaine partie, c'est une solution que nous avons trouvée pour palier à ce problème.

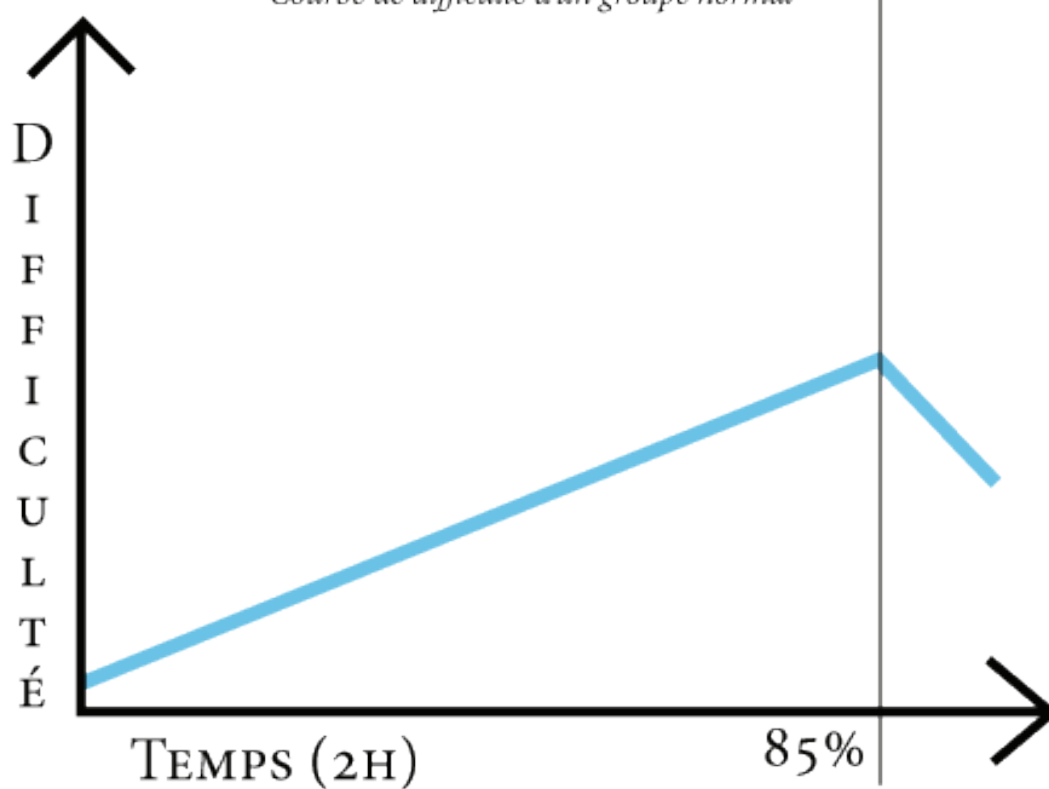
Ils quittent la salle avec une dernière impression très positive, la sensation d'avoir bien joué sur la fin, d'avoir été bon. On dit que l'impact des premières et dernières dix minutes d'un jeu est très important, finir sur une bonne impression augmentent les chances que les joueurs reviennent, ce dont nous avons besoin.

Level Design

Courbe de difficulté d'un groupe de haut niveau



Courbe de difficulté d'un groupe normal



N Rien n'a été laissé au hasard au sein de Fireflies et nous espérons que cette analyse des 3C reflète bien cette volonté.
Pour une simplicité de lecture, trois grands axes ont été dégagés, mais ils sont évidemment interconnectés les uns aux autres.

LIBERTÉ/MOBILITÉ :

Control

Les contrôles offrent une grande liberté aux joueurs, le laser peut se déplacer sur l'entièreté de l'écran, il n'est pas affecté par ce qu'il se passe dans le jeu.
Chacun incarne une luciole, indépendante, là encore chacun est donc totalement libre de ses propres actions.

Camera

De fait, la caméra doit elle aussi offrir la plus grande liberté aux joueurs, elle permet donc de voir l'entièreté du niveau, il est possible d'aller où l'on veut sans être limité par un scrolling. La progression par écrans successifs nous permet d'avoir à chaque fois une grande liberté.
Dans la même idée, lorsque les niveaux deviennent plus grands, un changement d'échelle de la caméra s'opère pour correspondre exactement aux dimensions du niveau. La caméra reste fixe en raison du grand nombre de joueur, puisque la liberté s'arrête quand commence celle des autres, on ne crée pas de conflits en donnant à tous le même terrain de jeu.

Character

La luciole que contrôle chaque joueur est vivace, libre. Le fait qu'elle ne s'arrête pas aux murs est symbolisé par la magie qu'elle dégage, qui se retranscrit visuellement par le halo de lumière qui l'entoure.

LISIBILITÉ, COHÉRENCE :

Control/Character

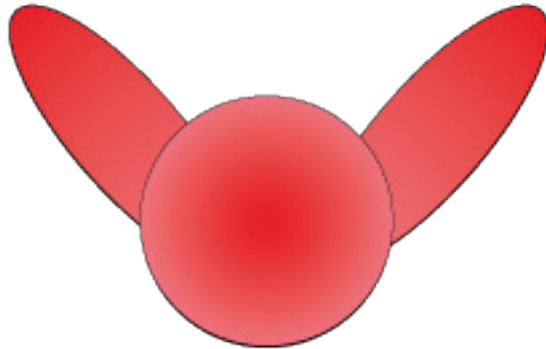
Chaque joueur voit apparaître autour de son pointeur laser une petite luciole.

La liaison entre la technologie (le laser) et l'histoire (dans le jeu) se fait donc de manière plus logique, puisque la luciole est de couleur rouge et se confond avec notre laser.

Le joueur se sent donc partie prenante de l'histoire, il incarne directement un membre de cette histoire.

Ce point est très important : régulièrement des passerelles sont faites dans notre expérience entre le jeu et le réel pour maintenir les joueurs impliqués.

Toutes les lucioles ont le même aspect pour conserver une équité dans l'expérience entre les personnes, puisque le jeu offre à chacun les mêmes pouvoirs.



Camera

On a vu que la caméra s'adaptait à la taille du niveau, il est important de noter que les niveaux ne seront jamais trop grands, et donc la caméra trop éloignée. En effet, pour conserver de la lisibilité sur ce qu'il se passe à l'écran, reconnaître les différents objets, monstres et pièges, on doit garder tout de même une proximité.

Enfin, le fait de voir l'intégralité du niveau pousse les joueurs à être attentifs à tout ce qu'il se passe, de nombreuses informations circulent à l'écran du fait des déplacements de tous les joueurs, par ce biais on augmente l'immersion et la curiosité du joueur.

Un code couleur doré permet de repérer les objectifs du joueur, les coffres et les portes sont de cette couleur qui tranche avec le noir et les fait ressortir.

MAITRISE ET RESPONSABILITÉ.

Control

Fireflies repose sur une mécanique d'assistance, chaque joueur va donc contrôler indirectement le héros. La fille est elle soumise au level design de chaque niveau, ce qui la place déjà à un niveau inférieur par rapport aux lucioles.

Le rapport entre les joueurs et le personnage est très particulier, on est à la fois maître et responsable.

Camera

La caméra joue ici un rôle important, elle n'est pas trop loin pour permettre d'avoir de l'empathie, mais assez éloignée pour garder une vision omnisciente de la situation.

La taille des niveaux a été réfléchi en ce sens, s'ils sont trop grands on perd ce sentiment de proximité. Le fait d'avoir un personnage humain renforce ce sentiment de responsabilité, son design permet d'évoquer certaines émotions, il doit être perceptible.

Character

Le personnage est vue de face, tandis que les niveaux sont en vue du dessus, pour les mêmes raisons.

Sa fragilité est évoquée par sa petite taille, son aspect enfantin, ses yeux, elle est aussi sans défense.

Elle est d'une couleur très pâle, innocente, le bleu contraste avec le sol de couleur orangé.

Ses couleurs très claires évoquent la pureté et vont venir contraster avec l'ombre et la noirceur du lieu, on comprend qu'elle n'est pas à sa place.

Sa posture évoque ses faibles capacités, son aspect défensif et vulnérable.

Tout passe par ses yeux qui par leur expression évoquent la crainte. Tout est fait pour que chaque joueur se sente responsable de cette enfant.



INGAME

Notre jeu se déroule dans un grand manoir hanté que le joueur va explorer de salles en salles.

La présence de cette enfant que nous devons aider à sortir de ce lieu sombre et ténébreux nous a tout de suite évoqué le cauchemar.

Le design découle donc de nos deux mécaniques, l'assistance dans un premier temps puis l'exploration du noir.

C'est donc tout naturellement que nous nous sommes intéressés aux peurs de l'enfance. Tout le monde a été dans sa jeunesse sujet à ses peurs irrationnelles, la peur du noir, du monstre sur le lit.

Un sondage a d'ailleurs été réalisé pour tenter d'être le plus généraliste possible et toucher un vaste public.

Il en ressort de grands thèmes comme la peur du noir, des bestioles (araignées, rats), de l'inconnu et de l'indicible (notamment les sons étranges).

Visuel

Si l'on s'intéresse à notre visuel, on a quelque chose de tourmenté, monstrueux, cauchemardesque. Malgré tout, il faut noter une volonté d'adoucir cet effet par un aspect plus cartoon, plus arrondi, qui va aussi évoquer l'enfance.

Prenons par exemple la chauve souris, ses formes sont très spiralées évoqueront la folie, la terreur.

Même constat concernant l'araignée, celle-ci a des pattes éfilées,

pointues et piquantes qui font froid dans le dos.

Les couleurs sont aussi très évocatrices du danger, le noir est souvent très présent, teinté de rouge, agressif.

Ces idées ont une très forte inspiration, le travail de Tim Burton sur des films d'animation à l'ambiance macabre tels que Frankenweenie, L'étrange Noël de Mr Jack nous a beaucoup inspiré.



Ambiance sonore

Le thème des peurs de l'enfance a une grande influence sur l'ambiance sonore également. L'orage, le bruit du vent dans les arbres, le croassement des corbeaux... Les sons sont pensés de sorte à immerger le plus possible les joueurs dans l'univers. Chaque sons d'ambiance retranscrit une peur. Ils sont joués de manière aléatoire afin d'éviter que s'installe une certaine monotonie.

A cela s'ajoute un nombre conséquent de feedbacks sonore qui en plus d'indiquer la présence d'ennemis ou de pièges vont permettre de renforcer l'impact du jeu sur les joueurs. Ce tout crée un climat de tension et plonge les joueurs dans un état d'appréhension. L'objectif n'est pas d'être terrorisant mais suffisamment angoissant pour renforcer l'envie de jouer ensemble.

Pour cette raison la bonne gestion du son est primordial. D'autre part, chaque salle étant plongée dans le noir, il est nécessaire de se servir correctement des feedbacks sonores afin de donner certaines informations (la petite fille qui se fait toucher par exemple). De plus, il est possible d'indiquer aux joueurs la présence de certains ennemis ou au contraire de ne pas le faire pour d'autres de sorte à ne jamais donner la certitude aux joueurs qu'une salle a été nettoyée à 100%.

IN REAL LIFE

FireFlies est toujours à la limite entre rêve et réalité, nous essayons de reproduire cela dans la salle de cinéma.
Plusieurs éléments vont faire le lien entre le jeu et la réalité.

Concordance réel/irréel

Baguette magique

Le laser peut être maquillé, cela permet de masquer le fait qu'il s'agisse d'un laser tel qu'il en existe dans le commerce, on joue sur le mystère.

Mais l'avantage principal est d'insister sur notre thème, en insérant notre laser dans une baguette magique, on introduit le joueur dans le jeu puisque même son environnement physique correspond à son expérience.



Lumière

La deuxième astuce consiste à faire correspondre la lumière avec ce qu'il se passe dans le jeu.

On peut très bien imaginer des spots qui grâce à un peu de programmation réagiraient à ce qu'il se passe dans le jeu. Ainsi on augmenterait la sensation de ténèbres en utilisant une lumière très tamisée ou au contraire on insisterait si un monstre donne énormément de pièces. Encore une fois le but est de créer un lien entre le jeu et la réalité pour augmenter l'immersion.

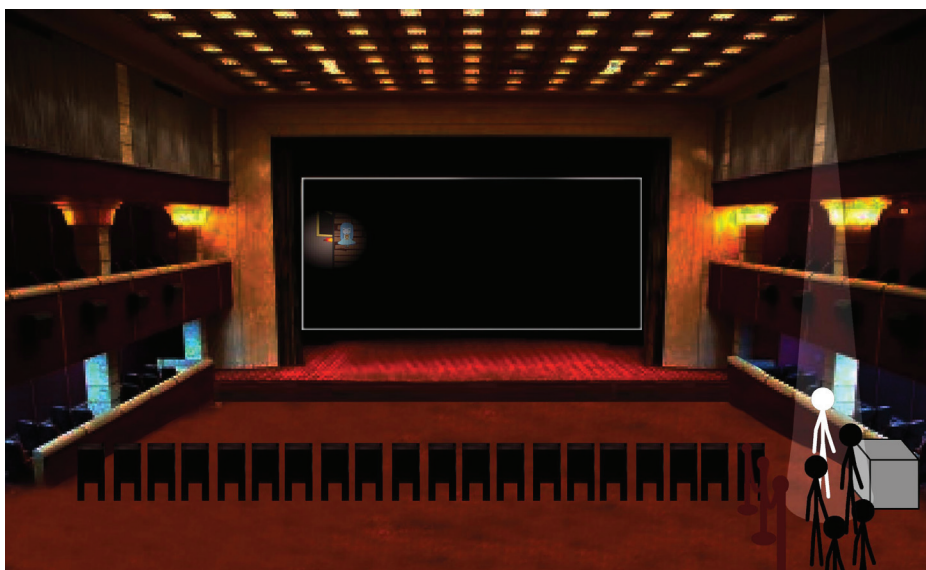
Son

Dernier élément très important de notre jeu, la salle de cinéma peut permettre à notre sound-design d'avoir un impact très fort. Le fait que le son vienne de tous les côtés est à réellement prendre en compte, on peut jouer sur sa localisation, tromper le joueur, le surprendre.

Mise en scène

Le fait de scénariser l'arrivée et la mise en place des joueurs avant même de lancer le jeu va les aider à se mettre dans l'ambiance progressivement. De plus cette mise en scène nous permet d'intégrer un maitre de jeu, essentiel pour un fonctionnement idéal.

Les gens entrent dans la salle, curieux de ce qui les attend. Le chemin les mène jusqu'à une personne en pleine lumière, déguisée, symbolisant un personnage non-joueur disponible pour leur venir en aide à tout moment et répondre à leurs questions. Tout est fait pour mettre les personnes dans une ambiance particulière, la lumière est tamisée, des décorations rappellent l'univers du jeu de manière subtile. Chacun met un premier pied dans cet univers, l'immersion commence.



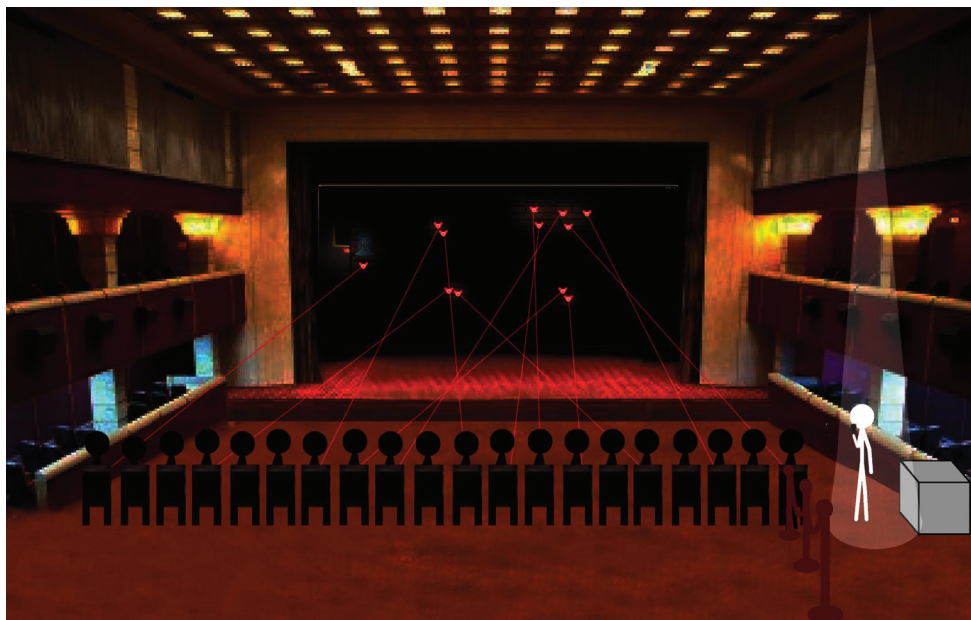
Le MJ leur remet individuellement leur laser, en rappelant au passage quelques consignes de sécurité.



Habillage

Chacun prend place sur un siège préalablement disposé et peut commencer à se familiariser avec le laser. En effet, sur l'écran apparaît le personnage, dans un environnement vide, que les joueurs peuvent déplacer à leur guise pour commencer la compréhension de ces mécaniques et patienter de manière ludique.

Une fois que tout le monde a pris place, le PNJ rappelle les règles de sécurité et de bonnes conduites via un micro.



Le PNJ lance la cinématique de début du jeu, les lumières s'éteignent progressivement, le son résonne dans la salle, les joueurs comprennent que leur aventure va commencer. Une fois l'animation terminée, retour en jeu, une porte s'ouvre, invitant les joueurs à entamer Fireflies.

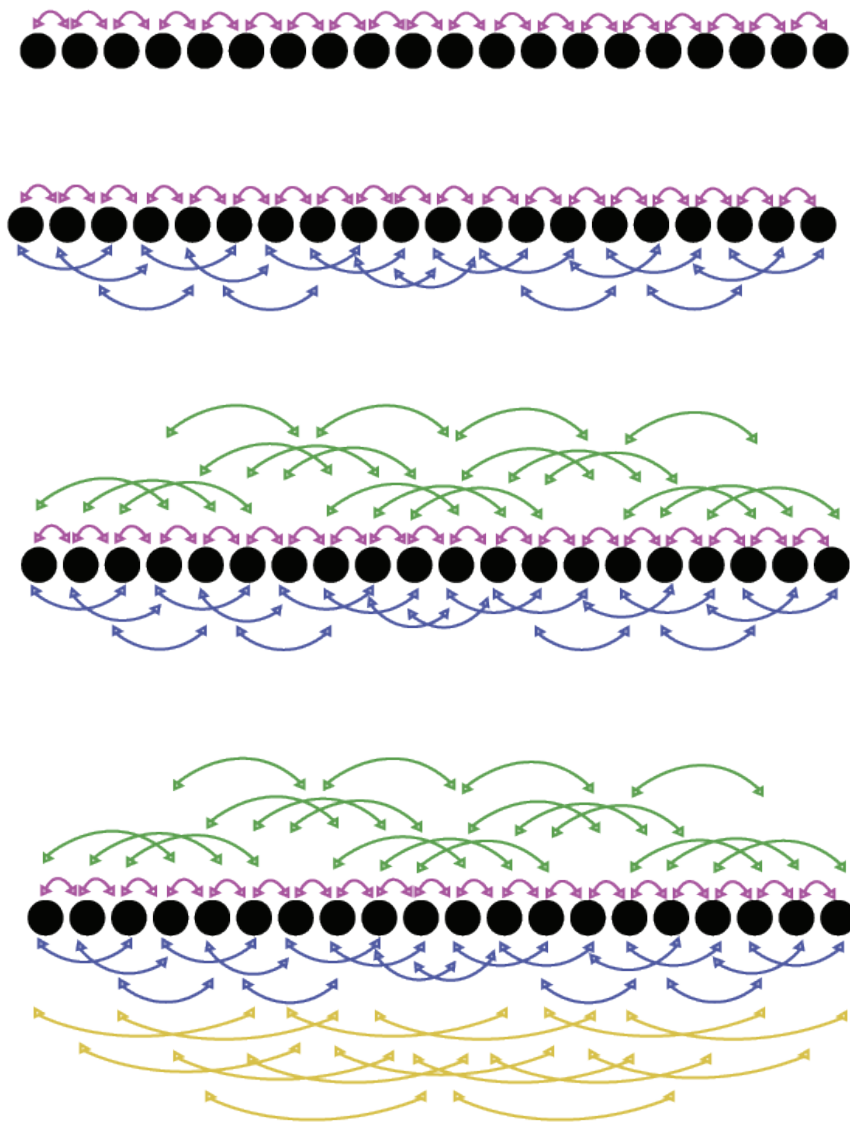


ÉTUDE DES ÉCHANGES

Les précédentes illustrations montraient une disposition des personnes en ligne droite, cependant il est intéressant de réfléchir plus précisément à cette question des échanges entre les joueurs.

Le schéma suivant se propose d'étudier la propagation des communications entre les joueurs selon le principe de la rumeur.

Schéma de propagation de la rumeur



Formations sur plan plat

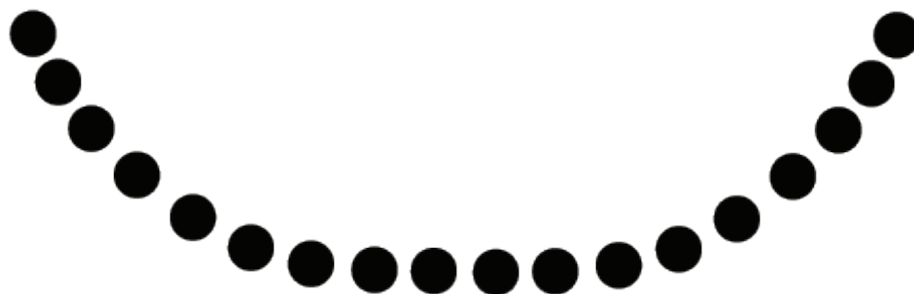
Ligne droite

A la lumière de ce schéma, on saisit les limites de la formation en ligne droite, bien qu'elle propose l'avantage d'être extrêmement sécurisée, le laser n'a aucune chance de croiser un autre joueur le fait qu'elle laisse des personnes à la périphérie et qu'elle ne favorise pas une propagation rapide de la communication est un problème majeur. On peut donc s'intéresser à d'autres types de formations qui rempliraient mieux nos critères.



Demi-cercle

Le demi-cercle offre un avantage certain, un aspect très convivial, très communautaire ou chacun conserve une certaine proximité avec le groupe. Le fait de ne pas avoir des personnes à l'extrémité, que tout soit centralisé, permet à l'information de mieux circuler et au groupe de dialoguer. La cohésion dans le jeu ne peut en être que meilleure. Cependant, les sièges étant forcément toujours tournés face à l'écran, les échanges avec ses plus proches voisins sont rendus plus difficiles par le fait de devoir se retourner. Toutefois, la sécurité est respectée par le décalage systématique des sièges les uns par rapport aux autres.



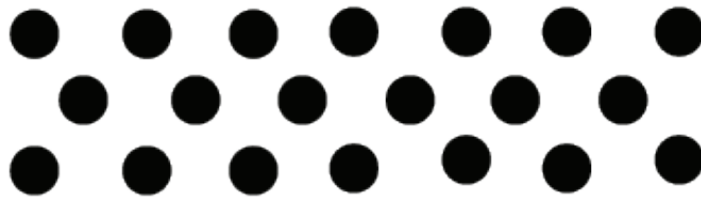
Formations sur plan incliné

En croix

La formation en X se veut très sécurisée, le laser ne peut jamais entrer en contact avec les yeux des autres personnes, à moins d'un geste intentionnel.

En effet, le fait d'avoir une rangée d'écart sur un plan incliné permet d'avoir une distance élevée entre chaque participant. Hélas, cet avantage en terme de sécurité crée une distance réelle entre les joueurs, or le jeu se veut également convivial, communautaire, de permettre de passer un bon moment entre amis. Toute la question est de savoir si l'expérience que l'on fait vivre peut se passer de contacts directs entre les gens.

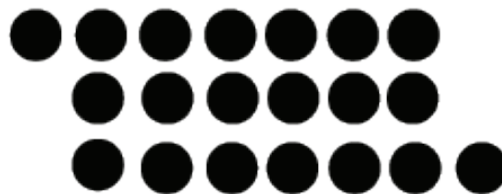
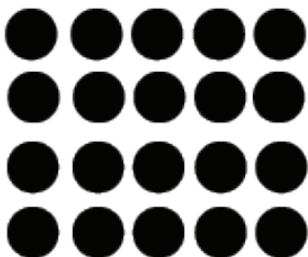
Pour terminer, chacun dispose d'une grande liberté de mouvement, notion importante d'autant que les sièges sont rapprochés.



En rangées

La formation en rangées possède le grand avantage d'avoir un groupe très compact, très vivant. Elle est également très modulable selon les groupes qui viennent tester l'expérience, chacun peut s'arranger de façon à être avec ses amis, sans pour autant s'exclure.

L'entité du groupe est très présente, que l'on fasse deux, trois, ou quatre rangées, le dialogue est possible sans hausser la voix. Détail qui a son importance si un leadership se dégage en cours de partie, il pourra venir de n'importe où. Pour conclure, il faudra être vigilant à la sécurité, pourquoi pas via l'utilisation de lunettes de protection.



ANALYSE SELON CAILLOIS

Une grande tendance : l'Ilinx

Si l'on analyse le jeu selon Roger Caillois, 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 manoir.

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'ambiance se 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,

Expérience

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 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.

Agôn

Mais Fireflies n'oublie pas pour autant la compétition, dans une vision à long terme, nous avons inséré un challenge qui augmente en fonction du niveau des joueurs, avec une courbe de difficulté ascendante.

Ainsi, dans cette lutte contre le système permanente pour tenter de le maîtriser correspond totalement à la vision de l'agôn selon Caillois.

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.

EVENTS

On tente de convertir un public à un nouveau type de contrôleur, le défi est de taille, il faut donc se donner toutes les chances de faire parler de notre jeu et d'attirer l'attention.

Pour cela rien de mieux que de créer de l'attente et d'annoncer la toute première partie de Fireflies comme un événement.

Ce premier contact avec le public est primordial, il faut également convaincre la presse.

On peut par exemple créer un événement sur les réseaux sociaux qui va tirer aux sorts quelques joueurs et inviter les journalistes lors d'une avant première.

On s'assure par ce biais que les premiers joueurs sont des joueurs qui ont une envie forte de jouer au jeu, on tente de créer un climat très positif.

SITE INTERNET

Si l'on considère l'intérêt que portent les joueurs à un jeu comme un virus, comme Schell l'explique dans l'art du Game Design, il faut tenter de faire prospérer la contagion.

Pour cela on peut fournir aux joueurs passionnés un site internet doté d'un forum conséquent.

Le fait d'avoir un lieu officiel permet de centraliser les fans, mais il faut surtout veiller à leur laisser une liberté suffisante. En effet, même si l'équipe peut entretenir le site dans un premier temps, à terme c'est sur la communauté qu'il faudra compter.

On peut prendre exemple sur un site comme celui de Binding of Isaac, qui va se charger d'être une base de donnée assez complète pour quiconque voudrait s'informer en détails sur le jeu. Mais une encyclopédie ne suffit pas, entretenir sa communauté consiste à lui faire confiance et lui permettre de s'exprimer.

Un forum nous apparaît comme un bon moyen de partager son expérience, de rechercher des joueurs pour faire une partie dans la vraie vie, avec des objectifs particuliers.

On peut facilement imaginer la création d'équipes et de guildes autour de Fireflies, qui se fixent comme but de réaliser le meilleur score mondial.

Dans ce cas le forum est un média privilégié pour elles de s'exprimer.

Fireflies est un jeu novateur dans son concept 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'allait 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 petite fille peut faire penser à Isaac, enfant délaissé et paniqué, constamment en pleure et cherchant ses repères dans un environnement qu'elle ne connaît pas. Nous verrons que d'autres mécaniques de The Binding Of Isaac se retrouvent dans les autres inspirations.



THE LEGEND OF ZELDA

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, 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 héroïne selon la même mécanique. Les joueurs incarnant les lucioles doivent guider l'héroïne, en lui indiquant des directions, et en la protégeant contre les différents monstres du jeu. Nous nous sommes inspirés d'Ico pour cette mécanique d'assistance très présente dans Fireflies.



TIM BURTON

Réalisateur

Films :

L'étrange Noël de monsieur Jack

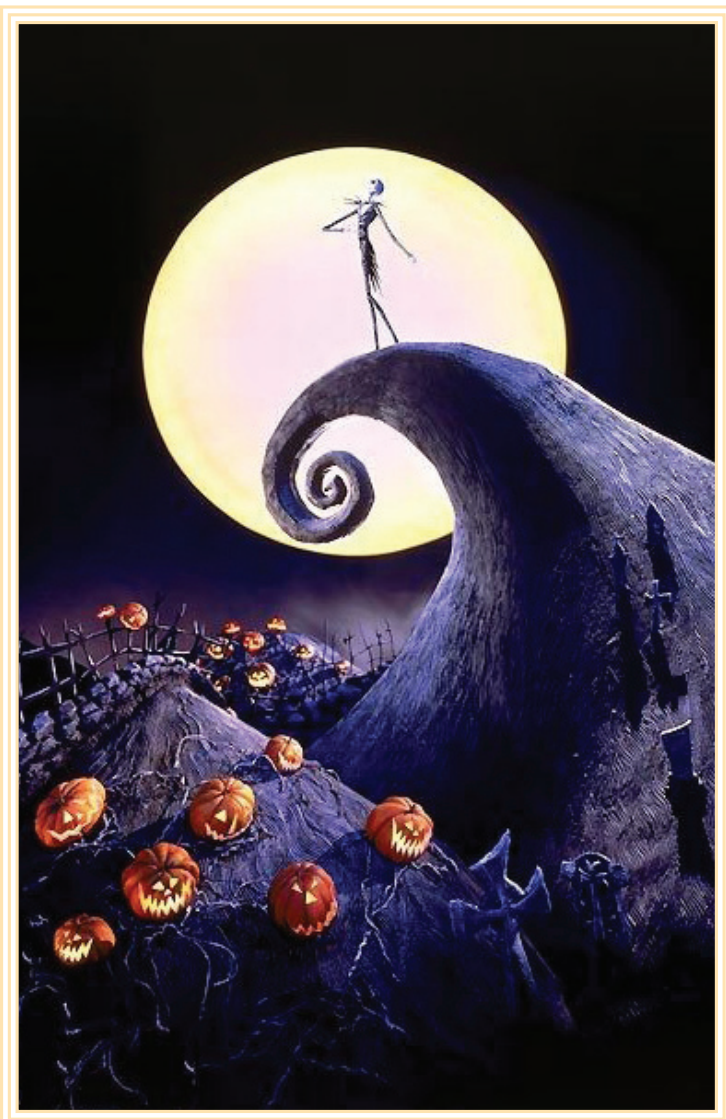
Noces funèbres

Frankenweenie

Inspiration :

Tim Burton nous a beaucoup inspiré au niveau des univers qu'il parvient à créer.

Nous nous sommes particulièrement intéressés à son rapport au macabre très spécial et caractéristique, pour essayer d'en saisir les subtilités. En effet il répondait totalement à notre problématique d'allier l'enfance et l'horreur.



MONSTRES ET COMPAGNIE

Date de de sortie :

2001

Créateurs

Disney Pixar

Réalisation

Pete Docter

Inspiration :

Le film se concentre sur une grande entreprise cherchant à faire peur aux enfants du monde entier. Il s'agit essentiellement du principe de ce film que l'on retrouve dans notre jeu, notre thème principal étant la peur de l'enfance, les

deux univers se correspondent très bien. Chaque monstre du film cherche à être le plus terrifiant possible afin d'engranger un score maximum. Cette petite anecdote fait directement référence à un système de jeu, ce qui nous a impacté lors de notre réflexion.

