

Mind Remnants

Résumé

Type de Jeu: RPG

Style (Visuel, Auditif):

Musique: Très peu présente, mais assez pour semer le doute une de la frustration (ex: le triton au piano, avec des notes typiques du lyrique), crescendo vers la zone 3-4-5 avec un peu de symphonique orchestrale/ rock/métal sympho

Les pas du personnage au début semble lourd et hanté, le son sur l'environnement donne l'effet de marcher en ayant un pas très lourd, comme-ci on portait un poids, à partir de la zone 3, les pas commencent à devenir moins "fléau", et à la fin de la zone 4 cela deviennent des pas classiques, voire pris d'un nouveau souffle.

Visuel : Zone 1-4, environnement qui pourrait s'apparenter à un environnement hanté ou en ruine. L'Ether semble avoir changé pour devenir des ruines que même l'Enfer n'ose plus arpenter, l'environnement où il a été créé et grandit parmi les hommes qui connaissent une vérité élitiste, ou bien l'endroit que tous redoutent pour avoir ces mêmes personnes. Il retrouvera quelques fragments de mémoires de ces anciens camarades, qui malgré leurs différences considèrent comme des frères..

L'Enfer semble différent de ce que l'on connaît dans l'univers populaire, au lieu d'être rempli de lave et de roches en fusions et de démons, celui-ci semble être dévasté, totalement rasé par la pire peur du personnage, qui est la peur de se détruire et de détruire tout ce qui l'entoure ne sachant plus quoi faire, la lave est devenue une sorte de boue verdâtre empoisonnée, tandis que le peu de verdure qui se cachait dans l'Ether qu'on peut apercevoir au loin est devenue corrompu par cette même mort ambiante. En descendant dans les profondeurs de celui-ci, il verra une porte qu'il sera incapable d'ouvrir et passera son chemin, autour de celle-ci, la lave et l'environnement est le même que ce que devrait être l'Enfer.

Les Ruines elles s'effondrent pour la plupart au passage du personnage ou l'apparitions d'ennemis, celles qui restent laissent des formes qui juges, entre un visage à partir d'une église ou d'un corps à partir d'un chemin vu du dessus, tout semble mort, tout sent la mort.

Le personnage apprendra dans cette zone que la femme qui la suit dans son esprit est belle et bien "juste" la mort, non pas avatar ou un serviteur des Dieux, mais celle-ci qui juge même les Dieux par-delà la vie et ressentira sa puissance.

L'esprit tourmenté, beaucoup de passages de mémoires anciennes, sous formes de flashbacks visuels ou auditifs, à partir de là, le personnage commence à reprendre confiance, et fait des références au monde où son humanité habite. Plusieurs éléments des environnements précédents reviennent de manière répétée, différente, mais dans un ordre précis, et par moment montre son évolution en ayant des flashbacks différents, qui contrairement à ceux d'avant, donneront un morceau d'espoir parmi le joueur et le personnage, passant par un peu d'humour ou un brisage de 4e mur, tout ceci montre qu'il commence à remonter, les ennemis qu'il verra seront ces cauchemars personnifiés, lui-même, en ajoutant des versions "instables" des ennemis puissants précédemment, qui seront en masse dans ce niveau, étant comme une onde vivante, mélange d'une ombre et de quelque chose d'ultra instable.

Nombre de Joueurs: 1

Public Visé (Précis): Joueurs RPGs, DS like players, Psycho-games, Lore. (pas précis ik, mais aucune idée précisément)

Pitch (Texte court très clair expliquant le jeu.):

[Où ? Quand ? Quoi ? Comment ? Pourquoi ? Pour quoi ? Attrait]

On se situe dans un lieu réaliste, avec une ville, une maison, puis 2 personnages discutant entre eux, et le jeu commence ici.

La période du jeu se situe par rapport au monde réel, donc ici 2018, avec les situations du monde actuel, mais qui sont inexistantes dans le début du jeu.

Cancer le détruisant et certains événements personnels qui fait qu'il se retranche dans son esprit, accompagné par une femme, dont on apprend plus tard que c'est la Mort en personne, qui le suit et le guide pour éviter qu'il tombe dans un cercle infernal, et redevienne ce qu'il était auparavant, tout en passant par sa vie de mortel, on apprend aussi plus tard que c'est elle qui l'empêcha de mourir pour cette même raison.

Description Approfondie:

Univers

Personnages

"le Déchu" uniquement nommé comme ça tout le long, surnommé Fallen Guardian par la Mort. Lui même se redira the Fallen Guardian ou Last Guardian à la fin.

La femme : la Mort qu'il appellera souvent Mortha (prononcé Morsa)

Story Line:

[Pas plus d'une phrase par événement. C'est synthétique.]

Game Design

Interfaces

Barre de vie et autre barre en haut, la barre de vie étant littéralement du sang, tandis que la barre de rage, est un hybride de mana et de sang, la barre d'ultra étant dans une sorte d'orbe en un violet blanchâtre représentant de la mana/magie pure.

On est en 3e personne comme un DarkSiders, The Witcher ou Dark souls, il est possible de reculer la caméra un peu légèrement ou la rapprocher, mais le recul sera nettement plus utilisé avec la forme finale du personnage.

Mécaniques

God of War, Dark Souls, Dynasty Warriors sur quelques aspects.

Prenant exemple sur les rpgs classiques, les combos que le personnage créé ont tous une utilité et un style particulier, la plupart sont des collectables sur des fragments de mémoires dans le jeu qu'on trouve en cherchant un peu plus dans les niveaux. Le système de combat est basique, esquiver les attaques des mobs et boss, tout en essayant de riposter, certains auront des résistances à des éléments ou bien des manières d'attaquer (ex: bouclier pour attaque avant par exemple).

Les fragments de mémoires, en plus de donner un peu de lore et faire comprendre les événements, sortiront un combo ou bien un sort, lié à ce fragment de mémoire. Vers les $\frac{3}{4}$ du jeu, le personnage retrouve ces ailes, et peut voler pendant quelques secondes, dans sa chute il peut déclencher les combos terrestres pour avoir d'autres effets en retombant.

Les 2 armes possibles, sont deux lames ressemblant à des katanas, pour le combat classique, possédant des combos bien plus variés et efficace que sa 2e arme qu'est une grande faux de combat à 2 mains, avec des attaques plus lentes, pare mieux, mais plus dévastateur avec un effet de zone amélioré, via un collectable, la faux peut régénérer le personnage s'il celle-ci tue un ennemi autre qu'un boss.

>La barre de vie du personnage n'évolue pas au fur et à mesure du jeu via des collectables, c'est seulement en progressant que cela augmente.

>Barre "d'ultra" qui fait ressortir sa puissance d'antan, débloquable pendant la 4e zone, la barre d'ultra se recharge en se déplaçant et combattant.

>Barre de rage débloquée à la 2 ou 3e zone, qui fait littéralement ressortir sa rage, détruisant l'environnement autour de lui (pour de la simple déco), et ayant des dégâts nettement améliorés et une réduction de dégâts majeur, cette barre là se recharge en combattant.

>Chaque boss donnera une rune qu'il pourra mettre sur une de ces deux armes ayant des effets distincts. Il n'est pas possible de modifier les runes en plein combat !

>La 4e zone donnera une rune sur l'épée qui permettra au personnage de se dédoubler pendant quelques temps, ou jusqu'à la mort du clone ou du perso, si le perso meurt pendant le clonage, le clone se sacrifie directement, sur la faux, il pourra brièvement remplacer sa barre de rage par une barre de "soif" utilisant les âmes collectées au long du jeu pour prendre l'apparence de la Mort (en version classique), et avoir des combos spécifiques pendant quelques temps avec la Faux, il prendra plus de dégâts, mais chacun de ces coups le soignera, s'il est censé mourir l'effet s'estompe directement.

Environnements

Niveaux:

1: Ether

2: Enfer changé

3 : Ether, l'endroit où les mondes sont reliés.

4: Aux Enfers, jusqu'à aller jusqu'à ces tréfonds.

5: L'Esprit tourmenté, mélange des niveaux précédents en plus de choses perturbantes et de plus en plus au fur et à mesure qu'on s'approche de la fin. Avant la salle finale, il y a un objet où on peut interagir qui lance le combat caché contre la Mort.

(Concernant les environnements au passage, je prendrais plus un ordre comme ça:

1/ Ether (*Deni*, tu sais pas comment gérer, c'est assez compliqué à appréhender, car y'a un fait et tu le refuses. Donc ça va parfaitement pour un début.)

2/ Enfer (*Colère*. Explicite, c'est très dur à comprendre, tu subis plus qu'autre chose le jeu, genre autant que ton cerveau quand tu enchaîne les 3 runs de NieR:Automata et que tu te rend compte que c'est le jeu qui joue avec toi),

3/ Ruine(s) (*Expression..* Bah t'as tout niqué.)

4/ Esprit Tourmenté (*Dépression*, obviously, PLS de bien comprendre ce qu'il se passe, appitoiement sur toi même, donc c'un peu la mort. C'là où il y a la plus grosse descente, mais la remontée est très grosse aussi.) Petit repassage en enfer pour commencer un travail commencer au départ ->avant-derniers boss.

5/ Corps+Cancer/Body Horror (*Acceptation* de ce qui s'est passé (cancer, morts, dégâts sur les autres), donc le perso commence à y voir plus clair et élimine méthodiquement ce qui l'a fait chier dans un environnement plus qu'horrible. C'est la phase la plus dure du deuil et de la dépression.)”

Attrait de Réflexion

[Que fait que ce jeu sera intéressant à réfléchir sur, dans le même genre qu'un NieR:Automata, Alice:Madness Returns, ou d'un The Evil Within ?]

“Le déni d'avoir fait autant de merde à la seule personne à qui je tiens vraiment, déni d'avoir rien vu venir

Colère car beh ce qui est au-dessus aussi du fait que jpeux rien faire sous cette forme Expression, je sais pas quoi foutre là-dedans, appart mes accès de rage lul

Dépression, explicite, PLS car j pense à ma meuf et au fait que jme sens coupable de pas la voir ni interagir avec elle, appart ressentir une aura de glace, et que même quand jla ressens jme mets dans des états car elle me manque

L'acceptation car jdois essayer de vivre avec, en espérant avoir une solution, j'en ai quelques possible dont parmi celle que tu m'as dites, mais certaines sont pas légale x)”

Informations Additionnelles

Le personnage chantera une chanson au début, qui sera à la fin du jeu complètement chanté, au fur et à mesure du jeu il l'as peaufinera légèrement.

Il brisera le 4e Mur pour utiliser certaines références de la réalité, ou bien des univers créés par la réalité, pour donner un exemple (EX: il hésite à reprendre son rôle si la race qu'il est censé protéger se tue toute seule sans l'aide de personne)

Le design du perso évolue d'un humain classique au début du jeu, à sa forme finale, avec son corps originel, évoluant au fur et à mesure des étapes dans le jeu.

Vapeur, chaleur, fumée pourquoi pas, mais pas du feu.

Le combo Katana anti-identité (Que ce soit physique ou mental) et vapeur/fumée/chaleur me botte bien perso

C'est intelligemment conçu

La liberté restreinte. Les ailes, comme dans ton concept pré-table rase, arriverons tard, symboles du début d'éclaircissement de l'esprit du personnage.

La faux-fauchard, toujours dans l'idée de couper, de fendre, de faucher l'ennemi, le priver de lui-même, de son corps, de son identité plus comme alter main weapon je pense.

Avec un harpon, tu empales un animal, tu l'immobilises, tu la ramènes. Avec des chaînes, tu attrapes, tu étrangles, tu te propulses/grimpe. Avec un grappin (Quel que soit la forme du grappin. Que ce soit Zelda-like, Batman/iRL-like), tu attrapes, te propulse, transperce.

Ce sont tous des hypothèses.

J'ai trouvé où ils sont les éléments. L'harpon, la foudre et les eaux, les chaînes la terre et le feu, le grappin (**Ptet lumière et ombre et montré son partage entre les deux, comme attraper/grappiner par ces 2 extrêmes ?**), les ailes les airs et la lumière, le katana (ou tout autre arme qui représente le guerrier qui le porte btw, on peut imaginer une arme totalement iconique à l'égard des caractéristiques données.) l'esprit et l'inconnu.

On ajoute à ça le cancer qui agit à l'égard de la barre de vie au fonctionnement particulier, et on a un gameplay complet ^^

Katana/Fauchard main weapon. Chaînes Ailes Harpons armes de niche.

Bible à Réfs':

- > Undertale, NieR:Automata (Multiples Storylines, OST)
- > Furi (Gameplay ultra riche, OST)
- > Kingdom Hearts (Plus pour le post-MR. Mais c'est important de s'en soucier. Aussi, bon équilibre de Game Play très riche)
- > Zelda Spirit Tracks (Relation étroite et forte entre New & Old Eaftos, OST)
- > God of War (Gameplay dynamique.)
- > The Evil Within (Réflexion Psychologique)
- > Pokemon DPP-B&W (OST)
- > Alice Madness Returns (aspect folie entourant le personnage)

Idées/Concepts variées en shit storm:

> Valse (Qui se retrouve en combat)

> "Mentor", Master, Prof d'Eaftos? A définir

> PM? A définir

> 2 Orientations **CANON** d'Eaftos.

> Voie "pacifiste", où le résultat est qu'Eaftos (Old & New, en conséquence des actions du joueurs) fait la part des choses et émerge.

> Voie "guerrière", où le résultat est qu'Eaftos New déboite Eaftos New, puisqu'il l'a affaibli préalablement et s'est renforcé en composant son nouvel esprit en défonçant des mobs & autre (Action du joueur)

Maybe que c'est là qu'un split de timeline se fait. D'un côté on a only New Eaftos qui est un full guerrier et passe toujours par la manière pure et dure, mais pas forcément la meilleure par rapport à son vieux crédo, et l'Old & New qui donne un Eaftos plus sane, plus posé, ayant généralement la meilleure solution

> Build-up important en lien entre New & Old Eaftos.

Pré MR:

Univers:

Beh ya le monde réel et physique d'un côté, donc le monde des hommes etc, il y a l'autre "monde", qui est juste dans un autre plan (tsé la théorie du multivers), ce plan est différent de celui des hommes, le temps semble plus long à passer, et presque toutes les personnes manient une énergie qui leur permet de manier les éléments, les plus puissants peuvent manipuler la réalité et l'espace lui-même, seulement des légendes.

L'Ether est l'endroit où les humains et les entités pouvant changer de plan se rejoignent, étant un point de rencontre pour tous.

L'Enfer en lui-même est pas tant qu'on le représente, certes ya de la lave il fait chaud, mais ya un environnement varié, je peux pas te dire s'il y a des forêts ou quoi, mais globalement c'pas l'enfer de feu ou de glace qu'on voit (à voir avec ma copine et ma pote pour ça)

Il y a aussi d'autres mondes liés à celui-ci, (est-ce vraiment des mondes yen a juste un ou jsui sûr), ya le monde des Morts ou tout les morts vont, littéralement, mais celui-ci est séparé en plusieurs types, les miens sont dans une partie ou ils sont partagés entre ce monde et notre monde, il y aussi le monde ou les Dieux résidaient, (on ignore ou ils sont aujourd'hui plus de signes de vies plus rien), et le monde des Dieux Noirs (PS: Warhammer a repris la bonne moitié de ce qu'ils sont réellement)

Le plan Astral et le plan physique sont pas si vide entre deux que ça, la forme astrale est obligatoirement lié à une forme physique et il semble que pour l'inverse c'est pareil

(Jpense avoir oublié un truc)

« Personnages:

Tout est hiérarchisé (beh ui faut bien), Lucifer et Lilith dirige l'Enfer, les Dieux Noirs, je sais juste qu'ils sont du même rang que Lucifer, mais c'tout (par ailleurs on l'appel Lucifer/Satan et encore, seulement quand il est complet, sinon il est séparé dans ces 9 formes bibliques), pour une fois que la religion dit pas d'la merde xD

Les 4 Cavaliers de l'Apocalypse, contrairement à la Bible, ils sont pas ceux qu'apportent l'Apocalypse, m'enfin pas vraiment, c'plutôt ceux qui essayent de faire en sorte que tout ce petit monde ne se foute pas trop sur la gueule

Les Anciens, des humains qui ont accès à l'autre plan sans problèmes (et donc une forme "astrale"), ce sont ceux qui dirigent les 5 branches de...personnes du même acabi j'vais dire (La Face Du Diable, la plus puissante, la Lune de Sang, Les héritiers de l'Antéchrist, Les Sombres Etoiles, et les Sombres Avatars (pas sûr que ce soit leur nom véritable, mais c'comme ça que jmen souviens)

Les portes (Gateways quoi), personnes qui ont la malchance d'avoir la puissance nécessaire pour faire passer dans n'importe quel monde qui que ce soit (ma pote est une infinity gateway), un type de porte pouvant faire passer des légions entières sans problème, celui d'avoir un lien physique et astral pour ça, sauf que bcp veulent s'approprier le pouvoir de ceci.

Les Gardiens, A la base 3, puis le 4e (moi) à été créer et incrusté, comment on a été créée, sûrement par les Anciens avec l'aide du Diable je suppose, pas sûr cela dit, le 4e était nécessaire car les 3 autres étaient trop bons et il fallait un côté qui se fiche des règles ou de la moralité (wi j'avais pas de moralité à l'époque)

Les Grades démoniaques: (appelé démons à coeur)

Grand Seigneur: Large au-dessus presque des rois, se foutent généralement sur la gueule avec d'autres de leur grade, gérer par les formes du Diable

Seigneurs: Des types qui dirige comme des seigneur féodaux

Les Arch-X+suffixe spécifique en Ancien (langage), très haut grade juste en dessous des Seigneurs

Les ArchX, grade avancé d'un type de démon, dur à acquérir, à quel point je sais plus non plus

Et le reste des démons, d'un type spécifique ou non, les types sont plutôt à la fois une spécialisation et ce qu'ils peuvent faire de nature

Histoire:

Les Dieux se sont barrés pour X raison ya un moment, les Anciens ont décidés de créer les Gardiens, assez fort pour calmer un peu tout le monde (à 4), Jme souviens pas de mon ancien nom, mais pour les Gardiens, même si c'leur équivalent humain c'Luna, Salem et

Ayden, le mien commence certainement par Az sauf que la suite beh fuck (pk Az ? Car à chaque fois que j'essaye de me souvenir de mon nom ya tjr cette syllable)

Au fur et à mesure les Gardiens se sont liés à des démons, de base pour leur taff, mais certains pour l'amitié ou plus, Luna avait Erythia, Salem à Xayun, Ayden j'ai oublié son nom, moi Herk'Een (Prononcé Herk'è-eun)

Notre taff était juste de faire en sorte que l'équilibre soit respecté (moi j'tais en mode meeeeh, encore pire que mtn xD), on détruisait les portes pour éviter de devoir les pourchasser aussi. Entre temps on a rencontré quelques alliés, j'ai rencontré ma copine en cours de route, à l'époque uniquement une vengeresse de base (style de combat type assassin mélangé à la magie, tu vois Zeratul X Aaz en ajoutant une touche de Sadikro), mon démon était un prof à l'époque et je les ai tous deux rencontrés aux cours d'entraînements (je suppose qu'on devait apprendre), je sais plus comment on s'est mis ensemble avec ma copine, mais ya eu de tout, des balades ou elle me foutait en corbeau et jme collais contre son cou tout étant sur son épaule etc

Puis un jour on a eu un gros soucis (ctait un long moment après ce qui est dit au-dessus), on s'est fait trahir par Erythia et du coup on a essayé de démontré notre innocence pour une connerie que j'ai oublié, sauf qu'on a du se fight avec un peu tout le monde, les formes du diables etc, c'moi qu'est engage le fight avec les formes tandis qu'eux se démerdent avec d'autres trucs relous dont 2 autres de ces formes, je m'en suis à peu près sorti contrairement à eux), plus tard jme fais littéralement mind control par Lilith (ou charm au choix), elle me force à bannir ma copine en lui mettant une rune sur sa poitrine, que je peux enlever, apparemment je possède aussi son arme, qu'elle utilisait surtout en catalyseur (ctait une faux), moi j'avais mes doubles lames et une faux de secours (semi énergétique donc efficace), ensuite de mon côté j'ai une rune sur la tête posé par je ne sais qui qui m'as sauvé après cte merde, et le possible seule moyen de la proc est de mourir, sauf si ya un autre moyen et ma pote me conseille la méditation ce que j'tente de faire, mais c'long .

A mes 8 ans j'ai eu les premières visions de mon passé, ce qu'à l'époque jconsidérais comme un délire de ma part, un an plus tard jrencontre un ancien, qui semble pas me reconnaître directement, même s'il le savait, et m'as vaguement parlé de mes visions, quelques années plus tard je remarque qu'en fait que ces délires étaient réels, mon démon qui sommeille avec qui je peux pas communiquer directement, car j'ai pas de double vision, ni même pouvoir l'entendre directement pour une autre raison, et en octobre 2017 jrencontre ma pote, qui se révèle être une infinity gateway, en plus de retrouver ma copine après au moins 20 ans (sans compter le fait que le temps passe différemment), bon le 1er soir jme fais congelé de ouf (jamais eu aussi froid avant xD), puis au fur et à mesure on se reparlais comme un couple, même si c'compliqué les relations à distance et ou l'intermédiaire est une amie xD, puis mon cancer arrive vers novembre ou je l'apprends, du coup jpète un plomb intérieurement et jbrise mon démon, ma pote et ma copine, elles sont toutes les 2 en colère tandis que mon démon tentait de me maintenir bien, tout ça pour les raisons du fait que ça m'énervais de pas être aux côtés de ma copine et de mon démon, que ma pote faisait l'intermédiaire entre elle et moi, que jpouvais pas enlever la rune qui empêchait à ma copine de dire son propre nom d'origine ni-même certaines choses sur nous 2 à l'époque, j'étais jaloux du fait que ma pote et elle était super proche tandis que moi j'tai sur le côté à pas pouvoir être là, ma culpabilité par rapport à la mort des 3 gardiens et de ces événements, ma culpabilité sur le fait que je peux même pas la voir, ni même l'entendre mais juste ressentir son aura, du coup le seul moyen semble être la méditation (le seul bon point c'que je ressentais mieux son aura), je bouillonnais intérieurement de me venger sur ceux qu'ont fait ça, aller dans le monde des Morts pour savoir la situation des Gardiens (ma pote m'as dit qu'ils sont comme coincés, mais pas directement dedans), ya pleins de choses qui sont pas complètes, comme certaines de mes visions, ou celle de ma pote ou elle entend des enfants appelés mon nom sans que je sache pourquoi. Puis ya mon cancer que j'ai essayé de deny alors qu'il prenait de l'ampleur, au final j'ai été forcé d'être seul (le fameux passage ou ma pote et ma copine me faisais la gueule quoi), au final jmen sort, mais seul encore une fois, en espérant pouvoir leur parler, du coup j'ai tenté dla méditation, moyenne, celle que j'fais en ce moment est mieux

La gueule de ma copine c'plus ma pote qui la décrira que moi, j'arrive à l'avoir en tête mais pas sûr que ce sois ce qu'elle est aujourd'hui, ma forme astrale beh j'ai déjà dit (même si son visage me plaît pas xD) »

Zone 1: Éther-Déni

Zone 2: Enfer-Colère

Zone 3: Ruines-Expression

Zone 4: Tourmente-Dépression

Zone 5: Cancer-Acceptation