

Mind Remnants est un morceau d'univers, faisant parti de l'univers appelé The Fallen Chronicles (les Chroniques du Déchu), narrant l'histoire d'un personnage ayant été forcé de vivre parmi l'humanité avec un passé qui dépasse la plupart de ceux-ci, la partie Mind Remnants est la partie qu'on peut considérer comme une prélogie à ces péripéties actuelles dans le monde actuel, durant cet arc narratif, le personnage est brisé par des événements personnels et aussi une maladie qui le ronge de l'intérieur, on le voit totalement brisé au départ, et le lecteur/joueur essaye de comprendre pourquoi mais c'est uniquement en avançant dans son périple et dans son délire qu'on comprendra pourquoi il a basculé, il est aussi accompagné pour cela d'une entité que l'on croit être la Mort en personne, mais rien ne prouve le contraire ou prouve que c'est vraiment la Mort en personne. Il devra faire face à lui-même sous ces heures les plus sombres, ce voir au plus bas de lui-même, laisser imaginer ça aux lecteurs et joueurs pourraient leur créer des frissons d'effrois par peur que cela leur arrive, se basant sur un réalisme extrême, jusqu'à laisser le personnage comparé des événements dans la vraie vie pour désigner certains de ces états, ou le laisser juger et lui donner envie de purger ce que l'humanité est en train de faire à elle-même, mais pour cela il faut suivre son histoire et comprendre pourquoi il veut faire ça tout le long de l'histoire, et aussi pourquoi il a une haine incommensurable envers lui-même.

D'un point de vue d'écriture, donc la narration, j'adore la narrer comme une histoire sombre, inspiré de certains écrits de Stephen King ou même de Lovecraft, une manière simple de décrire, laissant l'imagination du lecteur faire le ¾ du travail, tout en le laissant se porter en avant par l'histoire qui le couvre, mais tout en se sentant impuissant, voyant le personnage s'effondrer sur lui-même. Bien sûr tout le contenu de l'histoire possède des métaphores, que ce soit les fantômes qui l'agresse ayant des bandeaux sur les yeux et une tenue qui cache quasi tout leur corps pour montrer le déni du personnage, ou bien le fait qu'il soit littéralement en morceaux pour souligner le fait qu'il soit brisé jusqu'au plus profond de lui-même et qu'il doit recoller tous les morceaux un par un.

Si on parle sur le projet de jeu vidéo, le design en général sera l'un des points les plus importants, tout autant que l'histoire, puisque le level design sera en partie basé sur l'aventure, donc en grande partie de l'exploration, avec des morceaux de sa mémoire qu'il peut recouvrir au fur et à mesure qu'il explore le monde qui l'entoure, permettant au joueur d'être au même niveau que le personnage et de (re)découvrir en même temps que lui, le game design sur un gameplay où le personnage se base sur les éléments métaphoriques, avec ces armes qui le sont tout autant (voir le doc du projet), et le sound design est l'un des points les plus importants, car hormis le peu de dialogue entre les personnages, les pas du personnage seront l'une des choses qu'on entendra le plus dans le jeu, ces pas qui résonnent dans le monde comme-ci le vide lui-même dormait en ces lieux, la musique et les sons évolueront en fonction des lieux, changeant en fonction de l'ambiance, et sera de plus en plus présente à mesure que le personnage se reprends, jusqu'à prendre une tournure presque épique par rapport à la situation sans pour autant l'être. La musique sera en TOUT point métaphorique, un piano mélancolique dans la Zone 1 décrivant le déni et le fait que le personnage soit perdu en lui-même, la Zone 2 avec une musique épique quand il affronte ces némésis qui l'ont poussé à devenir humain contre son gré, la zone 3 une musique qui semble perdue dans le temps, la zone 4 et sa musique tourmenté mais semblant être libre dans sa manière d'être, et la dernière zone avec une musique de tourment et de douleur, mais on peut aussi inclure les musiques qui seront covered (pour les ¾ des chansons dépressives) pour l'occasion en plus d'avoir une chanson originale qui se fait ressentir tout au long du jeu et qui se crée petit à petit, qui deviendras par ailleurs la musique finale du jeu et aussi celle des crédits, indiquant sa remontée des enfers dans lequel il était enfermé.

D'un point de vue programmation, il y a certaines choses qui sont plus faciles à voir que d'autre, notamment sur des patterns de boss que j'ai brièvement pensé comme ceux-ci : On prendra les exemples de Lilith et Lucifer, les 2 boss finaux de la zone 2 qui représentent un combat majeur du personnage.

