

Template Jeu

Résumé

End Of Times est un jeu de gestion stratégie avec des touches de Sandbox, tout comme chaque sandbox le but du jeu est surtout ce que souhaitez le joueur. On jouera Eaftos (Voire Mind Remnants), qui suites à une mauvaise fin aura son esprit brisé et décidera de juger l'humanité à sa manière, qui est ici libre pour le joueur, créer des cataclysmes à niveau planétaires, créer les pires effrois de l'humanité contre elle, ces univers de fictions ou même créer une apocalypse zombie, le joueur décide.

Type de Jeu:

STR-Gestion, Sandbox

Style (Visuel, Auditif):

Visuel réaliste ou il n'y a aucun pitié pour le joueur visuellement, que ce soit les décors cataclysmiques causé par le joueur, l'humanité qui s'autodétruit, ou une humanité qui s'éteint par une invasion de créatures d'outre mondes, le joueur contrôle Dieu pour certains, le Diable pour d'autres, mais auquel cas, le monde sera le miroir de ce que veut le joueur, et lui laisseras un léger sourire sur le visage.

Les sons seront principalement des sons ambiants du monde, une musique très guerrière avec un tambour rythmé, un rythme rapide ou du métal pour accentué la violence des actions que le joueur fait.

Nombre de Joueurs:

Solo uniquement(?)

Public Visé (Précis):

Joueurs de Sandbox, de gestions, d'actions quasi automatique

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

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

Se passant peu de temps après les événements de Mind Remnants, Eaftos eu son esprit brisé et décide de juger l'humanité sur ces actes, la considérant responsable de tous les problèmes que cela à causé aussi bien qu'à lui-même qu'à ces frères. Son but, juger l'humanité, la détruire, ou juste lui montrer un meilleur chemin que l'autodestruction, et le joueur incarnera ce Eaftos brisé, ou il contrôle le monde comme-ci il jouait aux petits soldats, ayant une imagination débordante il sera possible de faire ce que l'on souhaite, mettre le monde à feu et à sang dans une guerre ouverte, créer des conflits internes, créer des cataclysmes planétaires etc, le joueur verra aussi l'histoire sur certains actes d'Eaftos que l'on pourras faire au fur et à mesure d'une campagne solo.

Description Approfondie:

Univers

Utilisant les événements de Mind Remnants en ayant la mauvaise fin, Eaftos se retrouve à sa pire crainte mais aussi sa plus grande joie, juger l'humanité pour ces actes

Personnages

Eaftos principalement, sa compagne pour tenter de le raisonner notamment

Story Line:

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

Eaftos est brisé et juge l'humanité, c'est au joueur de décider de son destin, son esprit brisé peut à peine faire les bonnes choses, et vous êtes le murmure qui lui indique quoi faire, une puissance déchaînée et quasi indestructible menace la paisible et tranquille humanité. Au fur et à mesure on apprendra que le joueur incarne en fait Eaftos, et que ce qui a pas été brisé est en fait sa soif de vengeance et de haine envers l'humanité, cette soif que le joueur peut décider de garder ou non. A la fin de la campagne, l'humanité sera soit détruite à la quasi-totalité, ou bien l'humanité à décider de faire plus attention. Ces 2 fins déclencheront des actes finaux, notamment lié à la compagne d'Eaftos, qui l'a suivie pendant très longtemps, et malgré ces fautes cherche toujours un moyen de le raisonner, ou bien ils s'affronteront, mais malgré le fait qu'il soit brisé, il n'osera jamais lever la main sur elle, et expliquera le pourquoi du comment il évitait toujours la confrontation avec.

Game Design

Interfaces

On a une vision du monde actuel, avec les pays zones respectives, on peut tourner le monde pour voir d'autres endroits et voir ce qui s'y passe. Tout ceci est au centre

Puis on a sur le côté droit une petite barre rectangulaire plus longue que large qui indique les événements majeurs dans le monde, à gauche des actions possible qui n'ont pas été vues par le joueur qui s'affiche aussi sur le globe avec un marqueur spécifique. En bas une interface assez classique d'un jeu de gestion ou jeu de stratégie, avec en bas à droite des petits menus pour interagir sur le monde, chacun étant lié à son domaine (Morts-Vivants, Démons, Evénements Naturels, Humains *mauvaises actions*)

Mécaniques

Utilisant certaines mécaniques de Sandbox sans pour autant que ce soit l'endroit où le joueur peut faire ce qu'il veut, les Humains se défendront malgré tout et pourront même parfois prendre le dessus même si le joueur ne l'avait pas prédit.

Le joueur sera uniquement limité par une barre qui symbolise l'énergie qu'il peut utiliser, elle se régénère au fil du temps, plus rapidement avec certaines actions, utilisé pour faire des actions dans le monde. En plus de cela, la partie globe sera une partie en temps réel mais avec une vitesse variable, cependant les escarmouches, les batailles en temps réel sur des zones de conflits se feront en temps réel comme un vrai jeu de stratégie, une fois dedans, quelques

bâtiments seront accessible pour recréer une armée si nécessaire pour détruire l'ennemi (si il y a des armées en jeu, sinon c'juste une escarmouche normal). Il est aussi possible d'utiliser l'humanité contre elle-même avec de la corruption ou bien d'autres actions, qui créera des conflits entre eux, laissant le joueur décider s'il intervient dans un camp ou non.

Environnements

Utilise la Terre comme environnement, mais peux varier selon les actions du joueur (Zone volcanique/en ruines pour les Démons, zones sous une nuit permanente, terres "mortes" noirâtre et brunâtres

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 ?]

Malgré le fait d'avoir des aspects de Sandbox qui peux être un intérêt faible pour la plupart des joueurs, ajouter à cela des métaphores, comparaisons ou même des clins d'oeils direct à l'humanité et ces actes pour que le joueur y réfléchisse que ce soit la manière de penser qui peut être subjective à fond et pourtant objectivement horrible, montrer les dégâts de l'humanité sur elle-même, mais aussi montrer que même si elle crois avoir atteint ces limites, l'humanité trouveras toujours un moyen de survivre. En rajoutant le côté stratégie et gestion pour montrer que même une puissance absolue possède certaines limites dans les 2 camps, que rien n'est invincible même si tout semble indiqué le contraire. Au final, l'histoire d'Eaftos est presque secondaire comparé aux pléthores clins d'oeils présent, bien que l'un sera lié à l'autres sur certains, il est pas nécessaire d'avoir le joueur pour qu'il y ait des guerres ou des problèmes internationaux

Informations Additionnelles

Total War (carte globale et combat en temps réel), Plague Inc (carte du monde et évènements)

??? End Of Times bad ending MR: RTS avec des éléments de gestions et Sandbox

On contrôle Eaftos ou du moins son esprit, le but du jeu est en fonction du joueur dans les modes escarmouches, détruire entièrement l'humanité de la manière dont il souhaite (guerre ouverte avec eux, invasion de démons ou de créatures venant de leur imagination, apocalypse zombie etc), ramener l'équilibre sur le monde comme il devrait être, soit en brisant une partie de l'humanité sans état d'âme (surpop), soit en les ramenant à l'état de survivant (cf: mad max et autres univers post apo), et montrer ce qui leur arrivera, pendant cette période, il utilisera de manière passive son armée, manipulant les humains et laissant uniquement ceux qu'ils trouvent les plus worth de survivre et de faire renaître l'humanité, ou bien créer une guerre qui durera longtemps en montrant la futilité de la race humaine et à quel point elle détruit tout ce qu'elle touche, même elle-même

On choisit la partie avec la zone où commencer, avec quel sous faction commencer (Morts-Vivants, Démons, Humains etc), chacun ayant une manière d'être jouer, les Morts-Vivants seront principalement de la guerre psychologique sur cette menace, de l'infiltration grâce aux Vampires et à leurs congénères, la traque, et bien sûr des offensives à très grand nombre et grande échelle, les

démons auront un gameplay purement guerre psychologique et gros dégâts, cependant il est plus long de commencer avec eux, car il faut qu'Eaftos leurs permettent d'atteindre le monde via de petites quêtes qui manipulera des humains durant cette route, jouer uniquement les Humains est littéralement jouer en mode miroir avec quelques éléments subtils en plus comme la corruption de masse etc

La carte sera le monde en lui-même séparés en continents, pays et régions majeurs de ceux-ci, chaque climat possède des attributs, certaines villes ou pays ont aussi des attributs spéciaux, le gameplay sur la carte sera similaire à la série des Total War ou bien la Conquête Globale sur Kane Wrath

La partie gestion sera dans tous les cas liés à la faction, pour les humains cela reste les mêmes, ce qui donne l'une des races les plus dur à jouer ayant le plus de besoins, mais donne des moyens qui aident aux 2 autres factions (ce sont plus des axes de gameplay), les Morts Vivants pour la plupart utiliseront la nuit comme moyen de survie, étant plus faible le jour, les Démons quant à eux sont les moins discrets dues à leur apparences et caractères très fort

La partie stratégie se fera en temps réel, avec les armées en jeux, et un/des bâtiments en fonctions des moyens en jeux, se battre dans une ville générera un terrain urbain, qui peut désavantager les morts vivants par exemple du à la faiblesse d'espace, avec des décors destructibles, pour obstruer une rue via un building qui s'effondre etc, cependant en dehors de la carte globale on peut jouer des parties d'escarmouches sur une carte normale de manière classique