

HIGH CONCEPT : LOST – Pulse Of The Ancients

GAME OVERVIEW

> General Outline

Titre : LOST – Pulse Of The Ancients

Genre : Exploration/contemplation / Mid-platform-mid-adventure.

Type : TPS

Support : PC

Âge : 12+

Cible : Casual gamer (de 16 à 30 ans)

Réfèrent : Journey / Waves Tales / Gris / Sea of solitude

> L'idée / la vision

Un jeu contemplatif d'exploration et mid-platform / mid-adventure.

Des étendues immenses de désert faites d'un sable gris/blanc soulevées en permanence par les bourrasques balayant les paysages. Une sensation et une atmosphère de solitude, de chaos organisé, éclairé par 2 soleils blancs et au ciel parsemé d'étoiles. Une silhouette avance sur une sorte de char/barque à voile évoluant sur cette immensité, sur ces terres mouvantes, sur cet océan minéral et silencieux. Au son d'une musique d'ambiance tribale, mystérieuse et invitant au voyage.

Voir 4'13 : <https://www.youtube.com/watch?v=KRbDxJVjuIs>

Voir 14' : <https://www.youtube.com/watch?v=KRbDxJVjuIs&t=800s>

> Descriptif projet

Incarnez LILITH, jeune fille de 16 ans, rare rescapée avec sa sœur RAY sur cette planète mouvante composée de cendres et de silices. Évoluez dans un environnement d'immense éternité à bord de votre Llagut et contemplez les transformations d'une planète en décomposition. Muni d'un très ancien artefact, survivez aux nombreuses créatures fantômes avides de nourriture. Explorez un monde de solitude pour retrouver d'anciennes cités antiques. Naviguez à travers un récit se ramifiant en de nombreux scénarios pour tenter de réactiver des *Pulsars* capables de rendre la vie à cet astre mourant. Et - par la même occasion - chercher à sauver la vie de votre sœur, atteinte d'une étrange maladie.

> Les Add-on

Incorporer les théories des anciennes civilisations, architecture, mégalithes, nombre d'or, Pi, onde sonore, résonance, eau, lévitation des objets, faire de l'électricité (grâce à l'eau), les différentes mesures (coudée, ampam, paume, pied...), l'hermétisme... associé à une vision très naturaliste & shintoïste issue de la culture japonaise.

> Thématiques

Solitude / Voyage / Contemplation / Éternité / Exploration / (la) Responsabilité / Écologie

> Mécaniques

> le Flow = appareil utilisant les ondes sonores pour (en autre) manipuler/faire se déplacer-lévitier des objets :

- sauter/lévitier = voir Titanfall 2 / Prince of Persia
- capacité de *freezer* les ennemies pendant X secondes grâce à la projection d'ondes sonores
- capacité de créer des formes/objet à partir d'eau
(Ex. création d'une épée d'eau / projection d'un bras géant version Robin dans OP, reproduction en eau du bras du protagoniste et contrôlable par le joueur)
- capacité de créer de l'électricité associé à un minerai de granit (à farmer)

> Real destruction = tout environnement peut être détruit

> Morality system = possibilité de questionner de tant en tant le joueur sur des choix critique à faire et/ou possibilité d'échouer lors d'une quête ou mission et ayant des conséquences sur la suite du jeu

> Emergent narration = montrer que le protagoniste/joueur a de l'impact sur le monde qui l'entoure, que ce choix influence son environnement (en montrant le lien existant entre RAY et la planète MIUU, aka. au plus la planète se régénère au plus vite RAY accélère sa guérison)

WORLDBUILDING

> Planète & Astre

- MIUU = planète à la faune et à la flore luxuriante évoluant sur un climat tempéré à continental sur tout le globe jusqu'au Great Reset, période/moment où Carybe (l'une des lunes de Miuu) a été vaporisée et transformée en poussières et en cendres tombant et recouvrant pendant des siècles l'astre. Jusqu'à en changer le climat, son aspect physique et ayant entraîné la disparition de presque tous les bipèdes et la mutation de certaines espèces en effroyables prédateurs carnassiers.
- CARYBE & SYLLA = à l'origine les 2 lunes évoluaient dans l'axe orbital de Miuu à des distances différentes jusqu'au jour où le peuple de Caral a vaporisé par mégarde l'astre. Cet événement est aussi connu comme le Great Reset

> Évènements

- (THE) SIBLING SCHISM= période durant laquelle les 2 plus grandes nations-empires de Miuu se sont fait la guerre pour une raison dont l'histoire a oublié. Et menant à la catastrophe du Great Reset.
- (THE) GREAT RESET = période s'étalant sur des centaines d'années où la planète Miuu a connu moult bouleversements, transformations (climatiques, géologiques...) et mutations génétiques effaçant toute trace de civilisation suite à la destruction par accident de la lune Carybe.

> Personnages

- LILITH = femme - 16 ans - 1.75m - peau laiteuse – cheveux gris - yeux couleur de félin - longiligne)
- RAY (sœur cadette de LILITH) = femme - 13 ans - 1,60m – peau laiteuse/diaphane - cheveux blancs/cils & sourcils blancs – yeux bleu turquoise – mince
- LUMINE = WIP
- SHAE = WIP

- MOONWILD (ennemis) = types d'être entre "l'esprit" & les "fantômes" (à l'image des *kami* japonais), carnivores et féroces apparus au fil des temps à la suite des nombreux bouleversements climatiques ayant résulté de la destruction d'une des deux lunes (Carybe) et espèces (devenues) menaçantes se cachant au cœur des ombres de la planète. Les MOONWILD sont des sortes de scories se nourrissant d'âmes humaines, des résidus issus de l'astre en lente décomposition.

> Origin story / Build up character

- Relation MIUU / RAY = à travers l'histoire l'on comprend que le personnage semble connecté / lié avec la planète et rentrent en résonnance / en harmonie à différents stades et levels de jeu.

Pourquoi ?

Il y a 13 ans, les parents de LILITH et elle-même exploraient l'ancienne cité de Gyptis à la recherche de ressources et de nourritures lorsqu'ils sont attaqués par une horde de MOONWILD. Essayant de leur échapper, LUMINE (la mère des 2 sœurs) se fait mordre par une des entités. Se débattant de toute ses forces et tentant de continuer à avancer malgré le boulet la retenant, un grand faisceau de lumière vient tout à coup remplir tout l'espace et annihile en un instant l'ensemble des créatures. Enceinte de RAY au moment des faits, LUMINE ne soupçonne pas encore qu'une partie du MOONWILD a fusionné avec l'embryon en plein développement.

LUMINE mourra quelques mois plus tard lors de l'accouchement, suivi peu après du décès de leur père – SHAE – laissant les 2 jeunes filles orphelines dans un monde en perdition.

CONTEXTE

Quoi ?

Un monde désertique et mouvant fait de cendres recouvrant toute la planète et semblant évoluer tel un grand océan lors de tempêtes. Sur lequel l'on peut naviguer et marcher.

Où ?

Sur la planète Miuu. Un astre autrefois similaire à notre Terre pourvu d'un faune et d'une flore riche, d'océan, de forêt, de montagne... orbitant autour d'une étoile mais éclairé par 2 soleils. L'une très éloignée mais donnant toujours cette impression de demi-jour même la nuit. Et un autre soleil autour duquel gravite la planète et faisant alterner période plus froide et période plus chaude selon son exposition.

En plus de Carybe & Sylla (ses 2 lunes), Miuu possède également un satellite, une planète géante morte (Balbec) toujours visible dans le ciel.

Quand ?

Par rapport à notre civilisation contemporaine, cela pourrait très bien se passer avant comme après. Seules les technologies peuvent trahir le niveau d'évolution de ces sociétés.

Qui ?

LILITH, une jeune fille de 16 ans (1.75m, peau laiteuse, yeux couleur de félin, longiligne), rare survivant de cet environnement devenu au cours des siècles hostiles suite à la destruction de Carybe par le peuple de Caral (ayant entraîné la modification de la faune et de la flore). LILITH trouve par hasard un artefact ancien (le Flow) - issu

probablement d'une très lointaine civilisation - la conduisant dans des cités perdues où en leur sein repose un mécanisme (les Pulsars) capable de changer le climat de la planète et par la même, sauver la vie de sa petite sœur, atteinte d'une mystérieuse maladie.

Pourquoi ?

Des millénaires plus tard, LILITH, une des dernières humaines encore en vie, parcourt ce monde en quête d'un remède pour sauver sa petite sœur jusqu'au jour où elle déterre un ancien artefact réagissant au son (le Flow) capable de lui donner certaines capacités/compétences et servant de boussole GPS indiquant de très vieux sites dispatchés sur toute la planète. LILITH part alors à la recherche de ces cités mythologiques ayant précédé de milliers d'années et de ses reliques technologiques pouvant calmer les flux magnétiques de la planète. A l'image de point d'acupuncture permettant à ce monde de revivre et de trouver l'Harmonie.

Comment ?

Miuu avait 2 lunes et 2 soleils. Il y a fort longtemps durant le conflit opposant les deux grandes nations de Caral & d'Egia, l'une d'entre elles a fait des essais militaires sur Carybe en vue de tester une nouvelle arme permettant de détruire l'ennemie. Mais la bombe a été mal calibrée et a vaporisé le satellite qui fit retomber pendant des siècles des résidus de cendres et de silices modifiant à tout jamais l'atmosphère et le climat de Miuu. C'est ce que les survivants ont dénommé le Great Reset. Désormais, l'astre semble pour toujours figé dans le temps.

Pitch ?

Sur une planète devenue inhospitalière...

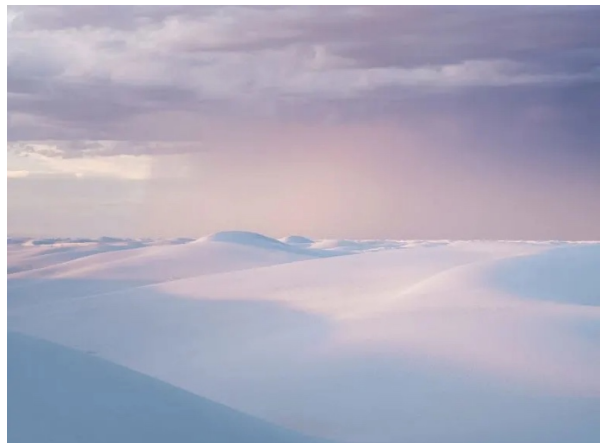
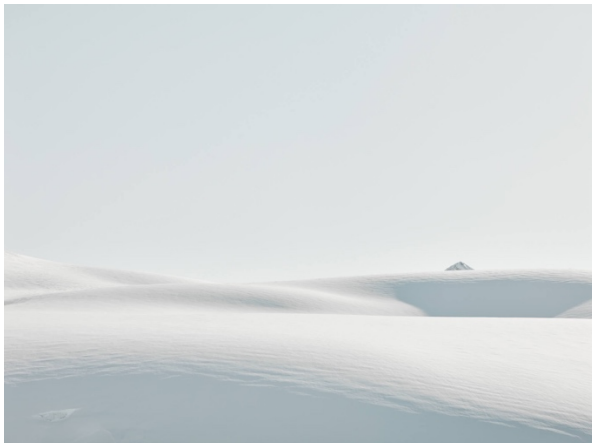
Sur ces océans de silices et de cendres, LILITH, rare survivant de Miuu, tente - dans cette mer d'infinité immaculée - de retrouver les "pulsars". Une ancienne technologie capable de terraformer sa planète et de réactiver son champ magnétique.

Synopsis court ?

Des centaines d'années après le Great Reset ayant entraîné la destruction de l'une des deux lunes de Miuu, la planète s'est peu à peu transformée en un océan de sable blanc où ne survivent, sur l'ensemble de l'astre, que quelques rescapés. Naviguant dans une zone encore non explorée, LILITH trouve un ancien artefact (le Flow) possédant une technologie issue des 1^{ers} âges de la civilisation. Alors qu'elle inspecte l'objet, ce dernier reprend vie par hasard suite à son cri d'exaspération ayant produit une ondulation sonore sur son revêtement. L'objet ravivé semble pouvoir donner certaines capacités à son porteur et indique – telle une boussole GPS - toute une série de sites mystérieux à explorer, dispersés aux quatre coins du globe. Et capables - s'ils sont de nouveau tous activés - de changer le flux magnétique de la planète lui permettant de retrouver son aspect d'antan.

Équipé de son Flow, LILITH part en quêtes de ces anciennes cités sur ce corps céleste devenu désormais hostile et inhospitalier, mais seul espoir pour pouvoir faire revivre leur planète et sauver sa sœur.

INSPIRATION / AMBIANCE VISUELLE



TRAVAIL EN COURS DE RÉALISATION...

... A SUIVRE !