

Projet Geminum - Studio Rickert

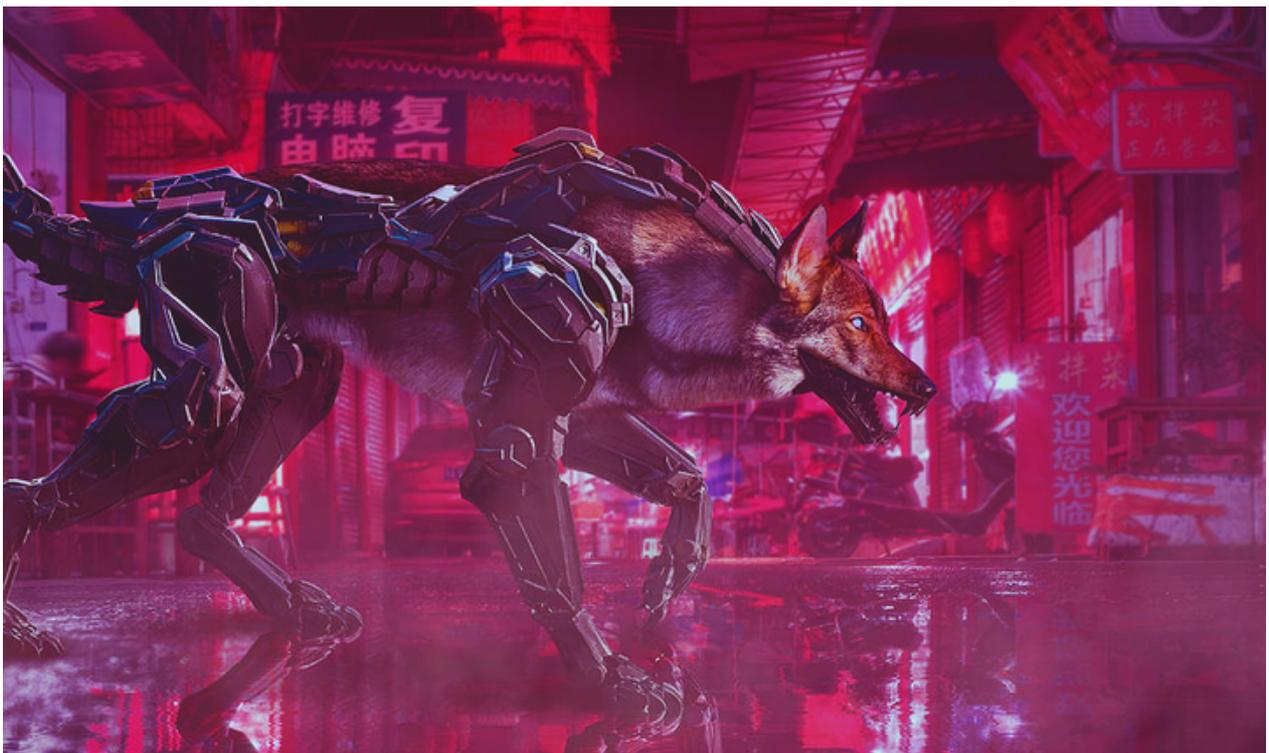
GEMINUM

Vincent LE BRUN | Emrys LE GALL | Awen LENG | Lenny COPAU

Image générée grâce à l'IA Midjourney

Sommaire

- Introduction
- Histoire
 - Synopsis
 - Scénario
 - Scène décrite
- Personnages principaux
- Fonctionnalités basiques
- Extrait de jeu scénarisé (Cyberpunk 2077)
- Univers graphique
- Bande originale de l'univers
- Avantages et atouts du jeu



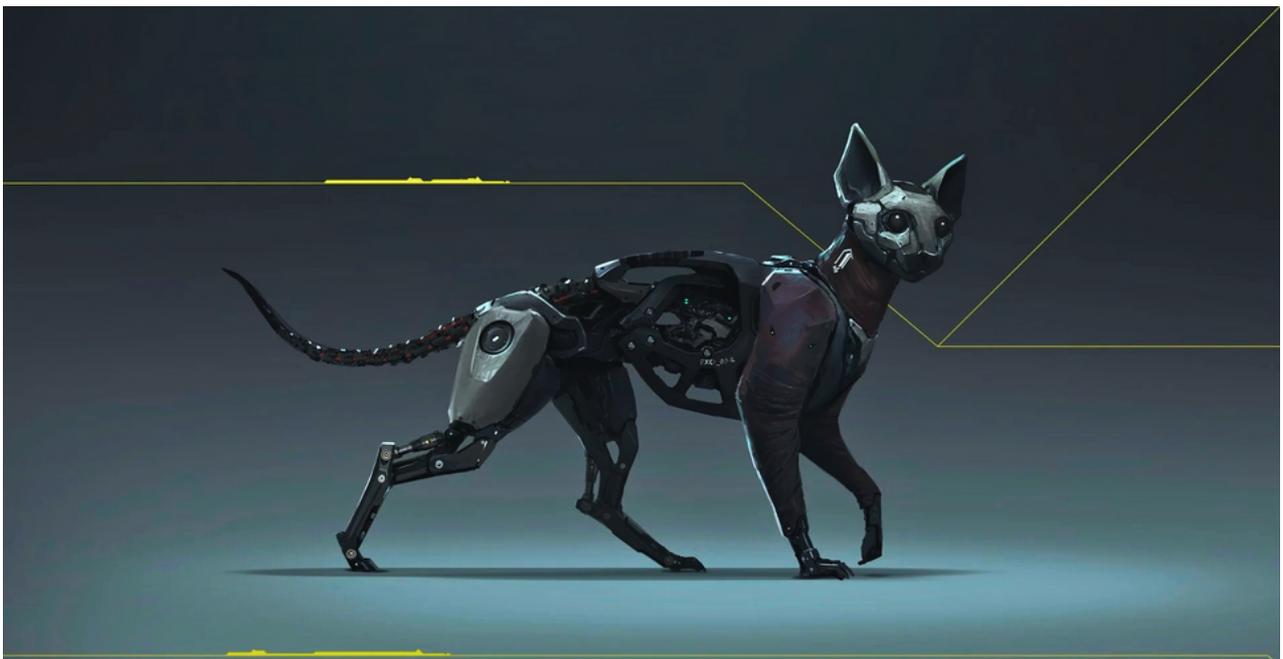
Introduction

Au cours de notre matière R405 Storytelling, nous avons reçu pour mission de réaliser une partie de processus de création d'un jeu.

En groupe de 4, Awen LENG ; Emrys LE GALL ; Vincent LE BRUN ; Lenny COPAU, nous avons décidé de réaliser un jeu-vidéo sur un thème Cyberpunk.

Nous nous sommes fortement inspiré de plusieurs jeux de rôles, notamment Cyberpunk 2077, the Witcher 3 ou encore Grand Theft Auto V.

Nous avons décidé d'appeler notre jeu Geminum, qui se passe dans un Paris cyberpunk, futuriste et dystopique.



Histoire

Synopsis

Geminum est un RPG open-world narratif à la première personne réalisé et développé par le studio Rickert.

2060, 30 ans après la 3ème guerre mondiale. Les populations se sont regroupées dans les Bulles (atmosphère artificielle qui permet de maintenir une biodiversité dans les villes).

La course à l'évolution technologique s'est traduite par le développement bionique et artificiel. Les animaux ont été les premières victimes des modifications corporelles afin de les transformer en arme meurtrière. Après la fin de la guerre, les animaux modifiés, renommés Gem, sont communs et cohabitent avec les humains. Les Gem les plus développés et modifiés sont très rares et réservés à l'élite de la population. convoités pour leur rareté par certains, détestés et aimés par d'autres, les Gem sont au centre de cette société.

Vous incarnez Sam, un(e) agent d'entretien, considéré comme un moins que rien qui a l'occasion de travailler pour Monsieur Sabonis, maire de Paris. Le personnage évolue dans une ville rongée par la criminalité et fracturée entre pauvreté et richesse exubérante.

Après avoir accepté une mission du maire pour ne pas succomber à la faim, vous rendez à son manoir. Là-bas vous assisterez à une scène des plus effroyable qui va bouleverser le fil de votre vie.

Un jeu-vidéo plus immersif que jamais qui saura vous fasciner au travers d'un univers réaliste, des personnages attachants et des dilemmes éthiques et moraux qui nous invitent à nous questionner sur la course à l'innovation et la nature humaine.



Histoire

Scénario

PROLOGUE /

Au tréfonds des catacombes parisiennes, Sam se réveille dans un appartement insalubre, dans un lit à même le sol. Il jette un œil à une horloge holographique au mur et se prépare rapidement avant de sortir de son logement.

En retard, il court dans les catacombes, rencontrant comme chaque jour la misère qui y réside. Sam tourne vers une ruelle, rencontrant un vieux personnage impassible qui lui tend une serpillère.

Sam se dirige dépité vers les toilettes publiques d'en face, et les laves après avoir chassé les rats qui avaient pris possession des lieux.

Il retourne vers le vieil homme qui lui propose sans conviction une offre d'emploi chez les nobles parisiens en tant que serviteur pour le soir même. Sam récupère ses pièces, il accepte le boulot et se rend dans le métro, où il prend la direction de la ville.

Une fois devant le manoir, il se rend dans une salle annexe dans laquelle il enfiler les habits qu'on lui a fournis. La soirée débute, les personnes, toutes plus riches et influentes les unes que les autres, affluent.

Sam apporte des verres et en-cas aux convives, tout en encaissant des réflexions hautaines sur son statut.

Sam part en cuisine se réapprovisionner, un silence de plomb envahit la salle. Le maire, Monsieur Sabonis, monte sur scène, une fois le micro en main, toutes les lumières s'éteignent et la salle est plongée dans les ténèbres.

Une explosion retentit, de nombreuses personnes descendent en rappel, explosant les fenêtres, des extrémistes avec leurs armes commencent à tirer sur la foule paniquée.



Image générée grâce à l'IA Midjourney

Sam se réfugie dans une salle utilisée par les employés à l'arrière du manoir et entend un bruit suspect venant d'une boîte dissimulée par un drap.

C'est en faite une grande cage, habitée par une créature en détresse que Sam n'arrive pas à identifier dans l'ombre. La créature dit à Sam "Aide-moi, je t'en supplie". Ébahi et déterminé à ne pas laisser cette étrange créature capable de lui parler aux mains des extrémistes, il se sert d'une barre en fer pour délivrer [écran de choix du Gem].

L'animal reste en retrait dans la cage terrorisée par les bruits de tir et les cris, Sam le rassure, et parvient à le convaincre de le suivre.

Ils doivent maintenant échapper à cette horreur, en évitant les troupes extrémistes qui cherchent à abattre tous les survivants.

Sam parvient finalement à voler un pickup sur le parking du manoir et s'échappe en esquivant les balles. Débute alors une course poursuite, Sam et son gem tentent de semer les extrémistes, commandés par le Sergent Cygnus et prêts à tout pour récupérer ce que Sam leur a dérobé.

ACTE I /

Après avoir créé un fort lien d'amitié en s'échappant du banquet sanglant, Sam et son Gem se retrouvent seuls sur un toit de la ville. Le Gem explique à Sam qu'il est mourant. Il détient un pouvoir, un secret en lui et, par sécurité, les riches l'ont modifié génétiquement de sorte à ce qu'il doivent recevoir un antidote chaque mois, sans quoi il mourra. Il reste un peu moins de 30 jours pour que Sam et son nouvel ami Gem trouvent une solution pour sauver le pauvre Gem... De plus, Monsieur Sabonis, le richissime maire de la ville, rongé par la corruption, se lance dans une traque acharnée pour récupérer son précieux Gem. Sam et son Gem sont recherchés à travers toute la ville.

ACTE II /

Enfin délivrés de l'épée de Damoclès qui pesait sur la tête du Gem, les deux personnages bénéficient d'un court répit. Les mêmes extrémistes qui ont commis l'attentat à la soirée passent à l'action et réussissent leur coup d'État. Le sergent Cygnus, sévère chef militaire des extrémistes instaure son nouveau régime et Paris sombre dans la terreur. L'objectif principal de Cygnus : exterminer les Gem, ces êtres sauvages qui n'ont pas leur place dans la bulle. Seuls certains Gem devraient être tolérés et réservés aux riches citoyens. Dégoûté par cette idée, Max va se ranger aux côtés de la résistance pour éliminer la menace qui pèse sur Paris.

Histoire

Scène décrite

La lumière du soleil peinait à percer les nuages sombres qui enveloppaient Paris, tandis que Sam se frayait un chemin à travers les ruelles étroites de la ville. Les réverbères projetaient des ombres vacillantes sur les murs couverts de graffitis, reflétant l'atmosphère sombre et oppressante qui régnait dans la cité post-apocalyptique.

Sam ajusta son sac à dos usé et jeta un coup d'œil à sa montre-bracelet bionique. Il était temps de se rendre au travail. En tant qu'agent d'entretien, il était habitué à nettoyer les débris laissés par les affrontements entre les Gem et les humains. Mais ce matin-là, quelque chose était différent. Il sentait une tension palpable dans l'air, comme si la ville était sur le point d'exploser.

En traversant une place animée, Sam croisa quelques connaissances. Parmi elles, il y avait Frei, une jeune femme aux cheveux d'un bleu électrique, qui tenait une petite échoppe de réparation d'implants bioniques. Frei leva les yeux de son travail et lui adressa un sourire chaleureux.

"Salut, Sam ! Comment ça va aujourd'hui ?" demanda-t-elle, en essuyant ses mains sur un chiffon graisseux.

"Comme toujours, Léa. Juste une autre journée dans ce joyeux chaos", répondit Sam avec un sourire forcé.

Il poursuivit son chemin et croisa ensuite Kilo, un ancien soldat de la 3ème guerre mondiale, qui passait maintenant ses journées à entraîner les jeunes du quartier à se défendre contre les dangers de la rue. Kilo hocha la tête en signe de salut, son visage buriné et ses yeux fatigués témoignant des batailles qu'il avait menées.

Enfin, Sam arriva à son lieu de travail, le manoir du maire Sabonis. Les hauts murs de pierre et les grilles en fer forgé contrastaient fortement avec les bidonvilles qui entouraient la propriété. Sam soupira, se préparant à une autre journée de labeur dans cet univers futuriste et cyberpunk où la fracture sociale et les dilemmes éthiques étaient devenus le quotidien.

Il ne pouvait s'empêcher de se demander si un jour les choses changeraient et si la paix et l'harmonie pourraient un jour régner à nouveau sur cette ville déchirée par la guerre et la technologie.

Personnages principaux



SAM

Personnage principal - 2? ans - H/F

Sam est un enfant de pauvres qui vit dans les catacombes, livré à lui-même après la mort de ses parents. Il travaille pour une corporation en tant qu'homme à tout faire et chasse des rats pour survivre. Ses amis lui disent qu'il a un potentiel énorme, mais il pense qu'il est destiné à être un sous-humain comme ses parents.



Image générée grâce à l'IA
Midjourney

KEL

Ami du PP - 21 ans - H

Kel est un orphelin qui gagne sa vie en vendant des objets trouvés et en faisant du pickpocket à Paris. Il prend soin de son petit frère Raoul et est aimé de tous dans les catacombes. Il donne des missions à Sam, car sortir des catacombes est dangereux pour lui en raison de ses nombreux crimes. Il lutte activement contre les injustices entre les pauvres et les riches.



Image générée grâce à l'IA
Midjourney

BROOK

Amie du PP - 20 ans - F

Brook est une jeune femme dévouée à la communauté des catacombes de Paris. Elle donne des services aux personnes dans le besoin et s'oppose à l'inégalité. Elle est également une excellente tireuse mais n'a jamais tué personne et en a peur. Elle possède 5 armes obtenues au troc dans les catacombes.



SERGEANT CYGNUS

Chef des extrémistes - 35 ans - H

Sergeant Cygnus est un homme cruel et impitoyable qui a pris le pouvoir à Paris à l'aide d'un coup d'État. Il considère les Gem comme des êtres impurs qui doivent être éliminés et utilise des tactiques brutales pour atteindre ses objectifs. Son objectif ultime est d'éradiquer tous les Gem de Paris, même si cela signifie sacrifier des milliers de vies humaines et Gem.



MONSIEUR SABONIS

Maire de Paris - 70 ans - H

Monsieur Sabonis, le maire de Paris, est un homme corrompu et obsédé par l'accumulation de richesses. Il a pris le pouvoir de la ville en soudoyant les bonnes personnes et en utilisant des méthodes peu scrupuleuses pour maintenir son statut. Il est craint et méprisé par les citoyens de Paris.

Fiches personnage complètes et personnages supplémentaires disponibles en annexe

Fonctionnalités basiques

Vous pouvez augmenter vos statistiques au fur et à mesure de votre évolution, par vos compétences, et par des équipements (vêtements, armes) que vous pouvez améliorer.

Les combats s'effectuent avec des armes de mêlée ou des armes à feu, ou en fonction de votre Geminium, avec votre compagnon.

INTERFACE :

La vue du personnage est fixée en FPS (vu en première personne), avec une barre de vie et d'endurance à gauche, l'interface arme/munition est à droite

CONTRÔLES :

Le choix des différentes touches n'est pas arbitraire. Ce choix suit les conventions et les normes utilisées pour les claviers AZERTY.

Z : <i>avant</i>	E : <i>utiliser</i>	clic gauche : tirer/attaquer
Q : <i>gauche</i>	I : <i>inventaire</i>	clic droit : viser/parer
S : <i>arrière</i>	C : <i>fabriquer</i>	TAB : <i>menu principal</i>
D : <i>droite</i>	J : <i>journal</i>	
Espace : <i>saut/escalade</i>	M : <i>carte</i>	
Shift : <i>courir</i>	T : <i>compétences</i>	

ARBRE DE COMPÉTENCES :

L'arbre de compétence est une interface qui permet au joueur d'attribuer des points (souvent appelé point de compétence) afin d'acquérir des attributs qui modifient l'expérience de l'utilisateur (modification des caractéristiques, ajout d'une nouvelle mécanique, etc). Nous avons fait le choix de diviser notre arbre de compétence en 6 axes.

Sections :

- Geminium (compétence en lien avec votre compagnon, boost de statistiques)
- maîtrise des armes (dégâts des armes, vitesse de rechargement, nombres de munition, maniabilité/gestion du recul)
- résistance (nombre de pv, réduction dégât, tolérance aux statuts (poison, feu, gel)
- force (dégâts corps à corps, arme de mêlée....)
- agilité (vitesse, hauteur de saut, vitesse arme de mêlée, endurance)
- repérage/intelligence (efficacité soin, objets de soutien, fabrications)

Fonctionnalités basiques

GEMINUM :

Le Geminum (gem) est le compagnon du joueur pour toute son aventure. Durant la première rencontre avec le gem, le joueur peut choisir l'apparence de son gem qui suit trois axes.

- Les "**Gem physique**" : les Geminum qui proviennent de cette axe sont plus apte à combattre directement les ennemis et permettre d'aider le joueur dans ses confrontations.
 - exemples : ours, loup, gorille, lion
- Les "**Gem discret**" : doué pour l'infiltration, les missions de piratage et les assassinat, ce sont de vrais outils de discrétion mortel.
 - exemples : chat, panthère, suricate, renard
- Les "**Gem support**" : ils s'occupe de donner les informations, faire du repérage de zone et d'améliorer les caractéristiques du joueur.
 - exemples : aigles, faucon, chimpanzé, panda roux

Les Geminum sont des animaux modifiés qui possèdent des caractéristiques améliorées via une technologie bionique. Le joueur à la possibilité de les personnaliser pour augmenter leurs performances et déverrouiller de nouvelles capacités.

Par exemple, un Geminum chat, peut équiper des crocs empoisonnés pour rendre ses attaques furtives plus efficaces et mortelles.

Certains Gem peuvent être utiles dans plusieurs situations différentes. Par exemple le loup, bien qu'il soit considéré comme un Geminum physique, une amélioration bionique lui permet d'être efficace en discrétion. Le joueur est libre dans la construction de son Geminum.

Le Geminum de Sam est spécial : celui-ci dispose d'un pouvoir ultime lui permettant de se déchaîner pendant une période donnée et de débloquer une apparence différente et surtout des capacités spéciales. De plus, ce Gem a la capacité de parler avec Sam.

Extraits de jeu scénarisé (Cyberpunk 2077)

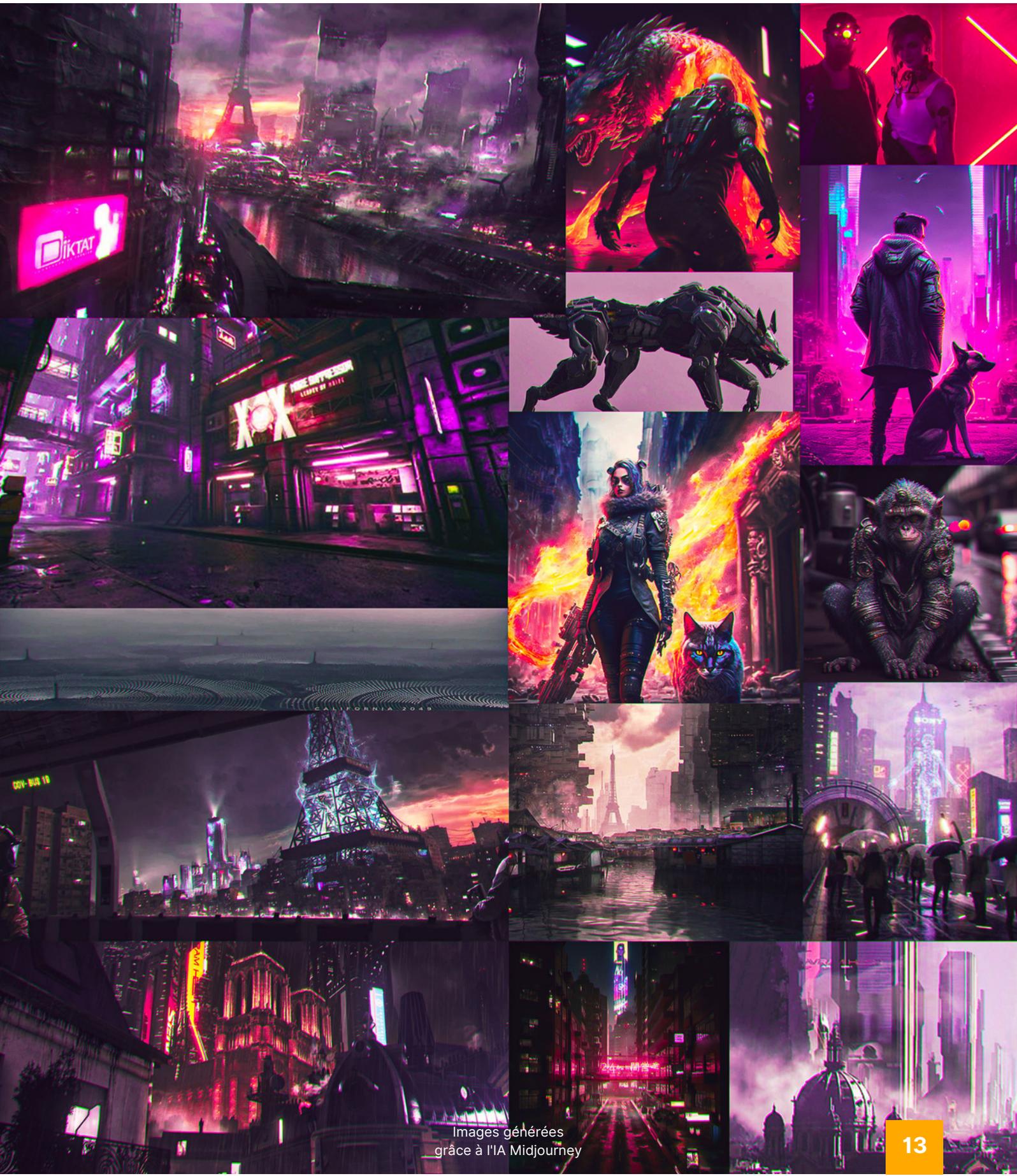
Extrait de jeu - exploration de la ville

https://www.youtube.com/watch?v=NdzYzYLGw6s&ab_channel=Thriive

Extrait de jeu - exemple de mission

https://www.youtube.com/watch?v=-sle8EqzA4U&list=PLHvnuL-DiXkhXGlgY9-q2fw8s2v2BOS5m&index=1&ab_channel=PineappleExpress

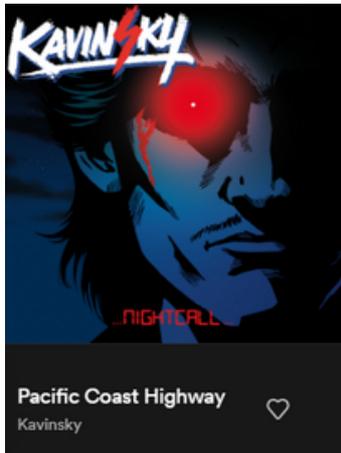
Univers graphique



Images générées grâce à l'IA Midjourney

Bande originale

Voici 3 musiques marquantes qui feront partie de la BO de Geminum :



Pacific Coast Highway - Kavinsky

Musique principale, qui représente l'univers du jeu et son ambiance. Utilisation : scène d'introduction, paysages du Paris dystopique.



One More Kiss, Dear - Vangelis

Musique émotion, qui marque le joueur dans un moment clé de l'histoire. Utilisation : scène au ralenti - Aimee se fait exploser pour sauver Sam.



G6 - KLKN, VCL

Musique qui fait écho à la pauvreté, c'est la musique des rues dans cet univers. Utilisation : rave parties, drogués dans la rue.

Avantages et atouts du jeu

Geminum est un jeu qui met les choix du joueur en avant. Malgré une trame principale qui restera globalement la même pour chaque personne, les joueurs et joueuses sont libre dans la décision de leurs actions. Romance, rivalité et mort, toutes les actions auront des conséquences directes ou futures. Chaque joueur vit une histoire qui lui est unique.

Cette liberté de narration se lie directement avec le monde ouvert qui s'offre au joueur. L'univers se voudra le plus réaliste possible pour permettre une expérience de jeu unique et immersive.

La liberté du joueur est au centre du jeu et se retrouve ainsi dans les mécaniques de ce dernier. La personnalisation du personnage, des armes, tenus, véhicules et du compagnon (Geminum) seront multiple pour permettre au joueur d'incarner au maximum son personnage jouable.

Un autre aspect majeur du jeu est le Geminum. La relation humain/animal est très peu mise en valeur dans le paysage vidéoludique. Cet élément nous permet de nous démarquer de la concurrence. Le Geminum de par sa singularité permet des mécaniques de jeu novatrices. Comment le joueur va-t-il aborder une situation avec le Geminum qu'il aura choisi ? Va-t-il préférer suivre les caractéristiques de son compagnon pour résoudre le problème ? Ou au contraire, les ignorer et surprendre ses ennemis en allant à l'encontre de la nature de son Geminum.



Projet Geminum - Studio Rickert

2023

Annexe

- Personnages
- Autres personnages



SAM

Personnage principal

2? ans

H/F

Caractère déterminé par le joueur

Jouabilité

- Sam est le personnage principal joué par le joueur.se.
- Il sera possible de personnaliser entièrement Sam au tout début du jeu, ses attributs physiques ainsi que ses vêtements.
- Au fil du jeu, après le prologue, Sam aura la capacité de contrôler son Gem, permettant d'évoluer ses techniques de combat et d'infiltration.

Histoire

Sam est un enfant de pauvres, depuis qu'il est né, il vit dans les catacombes. Orphelin, ses parents sont morts d'une maladie mortelle qui sévit chez les gens pauvres, depuis il vit seul, livré à lui-même.

Il a réussi à dégoter un travail, très mal payé, chez une corporation en tant qu'homme à tout faire, officieusement c'est le larbin de service.

Grâce à sa maigre paye, il peut à peine s'acheter à manger et est obligé de chasser des rats de gouttière pour ne pas mourir de faim.

Ses seuls moments de divertissements qui ne sont pas dirigés par la faim sont ses amis, Kel et Brook qui vivent aussi dans les catacombes depuis leur enfance.

Tous ses amis et ses connaissances lui disent qu'il a un potentiel énorme, qu'il est doté d'une intelligence supérieure aux gens "de bas étages". Seulement, lui n'y croit pas. Il pense qu'il sera voué à un destin de sous-humain comme ses parents et ses seuls amis.

Importance : ★ ★ ★ ★ ★

Force d'attaque: ★ ★ ★ ★ ★ *Evolution tout au long du jeu*



Image générée grâce à l'IA Midjourney

KEL

Ami du PP

20 ans

H

énergique / motivant / sincère

Jouabilité

- Kel fait partie des premiers associés de Sam.
- Il pourra lui donner quelques missions d'infiltrations permettant de gagner de l'argent.
- Sam ne pourra pas tomber amoureux de Kel.
- Une histoire secondaire avec Kel au centre sera ajoutée.
- Lors de la mission finale, il sera possible de lui demander de se battre aux côtés de Sam si son histoire secondaire est terminée.

Histoire

Kel est orphelin, comme Sam. Lui n'a pas de travail et gagne sa vie du troc et de la vente d'objets trouvés. Pickpocket avéré, il se balade quelques fois dans le centre-ville de Paris pour chaparder montres, portes-monnaies, téléphones et bijoux. Grâce à ça, il peut nourrir son petit frère Raoul et leur assurer un des meilleurs emplacements à l'intérieur des catacombes (qui reste quand même délabré).

Aimé de tout le monde à l'intérieur des catacombes, il devient un peu la réserve des missions, et il pourra donner des missions secondaires à Sam, missions qui seront en rapport aux catacombes.

Seulement, sortir la tête découverte hors des catacombes est très risqué, à cause de ses multiples crimes, ainsi il est passé plusieurs fois au poste de police ou tout simplement passé à tabac puis laissé comme mort sur le bord d'une route.

Depuis ces événements répétés, il se bat activement contre les injustices entre les ultras-pauvres et les ultra-riches.

Importance : ★★★★★

Force d'attaque: ★★☆☆☆



Image générée grâce à l'IA Midjourney

BROOK

Amie du PP

21 ans

F

rassurante / forte / énergique

Jouabilité

- Brook fait partie des premiers associés de Sam.
- Elle possède un artisanat et Sam pourra créer et améliorer des armes via elle. Elle permet aussi d'accéder à un mini-jeu permettant d'augmenter la compétence de tir.
- Sam ne pourra pas tomber amoureux de Brook.
- Une histoire secondaire avec Brook au centre sera ajoutée.
- Lors de la mission finale, il sera possible de lui demander de se battre aux côtés de Sam si son histoire secondaire est terminée.

Histoire

Brook est une jeune femme vivant dans les catacombes de Paris comme Kel et Sam. Elle est dévouée à la communauté et donne tout pour que sa mère reste en bonne santé. Elle donne des services aux gens dans le besoin et ne supporte pas l'inégalité.

En dehors de ça, Brook est une excellente tireuse. Elle s'entraîne tous les jours dans un endroit caché de tous.

Elle possède 5 armes qu'elle a obtenues au troc dans les catacombes et grâce à ses compétences d'artisanat, malgré cela, elle n'a jamais tué ni blessé une personne, ce qu'elle redoute grandement.

Importance : ★ ★ ★ ★ ★

Force d'attaque: ★ ★ ★ ★ ★



Image générée grâce à l'IA Midjourney

SERGEANT CYGNUS

Chef des extrémistes

35 ans

H

mystérieux / dur

Jouabilité

- Sergeant Cygnus est l'ennemi n°1 de Sam durant le deuxième acte de l'histoire principale.
- On le voit quelques fois durant le premier acte mais on ne sait pas exactement qui il est.
- Dans le deuxième acte, il possède des troupes un peu partout dans Paris et il sera possible de les combattre pour aider les citoyens.

Histoire

Sergeant Cygnus est un homme mystérieux, difficile à cerner. Âgé de 35 ans, il a réussi à prendre le pouvoir de Paris grâce à un coup d'État et une armée redoutable. Il est connu pour sa cruauté, sa froideur et son manque d'empathie envers les autres. Il est obsédé par l'idée d'une pureté naturelle et pense que les Gem, des êtres modifiés génétiquement, sont impurs et ne méritent pas de vivre.

Lors du deuxième acte, il a mis en place un régime autoritaire et oppressif dans la ville de Paris, avec des lois strictes qui restreignent la liberté et les droits des habitants. Il utilise des tactiques brutales pour atteindre ses objectifs, y compris la torture et l'exécution sommaire de ceux qu'il considère comme des traîtres.

Sergeant Cygnus est également connu pour son sens aigu de la stratégie militaire. Il a une armée redoutable qui lui obéit sans question, et il utilise des tactiques sophistiquées pour éliminer ses ennemis. Il est capable de s'adapter rapidement à toutes les situations et utilise tous les moyens nécessaires pour atteindre ses objectifs.

Pour lui, la fin justifie les moyens, même si cela signifie sacrifier des milliers de vies humaines et Gem. Son objectif ultime est d'éradiquer tous les Gem de Paris, car il les considère comme des êtres impurs et non naturels qui n'ont pas leur place dans la Bulle. Il est prêt à tout pour atteindre cet objectif, même si cela signifie anéantir complètement la ville de Paris.

Importance : ★ ★ ★ ★ ★

Force d'attaque: ★ ★ ★ ★ ★



MONSIEUR SABONIS

Maire de Paris

70 ans

H

ripoux / naïf

Image générée grâce à l'IA Midjourney

Jouabilité

- Lors du premier acte, Monsieur Sabonis possède des troupes partout dans Paris particulièrement virulentes.
- Il ne sera pas possible de l'attaquer au vu de sa garde rapprochée particulièrement efficace.
- Après son évincement à l'acte deux, nous ne le verrons presque plus.

Histoire

Monsieur Sabonis est le maire de la ville de Paris depuis plusieurs décennies. Bien qu'il soit âgé de 70 ans, il est toujours en poste et est connu pour être ripoux et naïf, ainsi qu'à la solde des riches. Il n'a qu'un seul objectif en tête : accumuler encore et encore de riches.

Depuis qu'il est au pouvoir, Monsieur Sabonis a progressivement corrompu la ville en s'associant avec les grandes corporations et les dirigeants les plus riches. Il leur a accordé des faveurs en échange de pots-de-vin et d'autres formes de compensation financière et de pouvoir.

Sous sa gouvernance, les quartiers pauvres de la ville se sont appauvris davantage, tandis que les quartiers riches ont prospéré. Monsieur Sabonis a également favorisé la gentrification de la ville en permettant aux riches d'acheter et de transformer les bâtiments historiques en propriétés exclusives pour les élites.

Cependant, malgré son comportement corrompu, Monsieur Sabonis a toujours réussi à se maintenir en poste grâce à ses relations avec les personnes les plus influentes de la ville.

Importance : ★ ★ ★ ★ ★

Force d'attaque: ★ ★ ★ ★ ★



Image générée grâce à l'IA Midjourney

AIMEE

Futur allié

21 ans

F

espiègle / bourrin

Jouabilité

- Aimee est une future alliée de Sam.
- Elle possède une force de frappe supérieure à la moyenne et aide Sam, via des missions de mercenaire, à gagner des points de compétence.
- Une romance est possible avec Sam.
- Une histoire secondaire avec Aimee au centre sera ajoutée.
- Lors de la mission finale, il sera possible de lui demander de se battre aux côtés de Sam si son histoire secondaire est terminée.

Histoire

Aimee est née dans les quartiers les plus pauvres de Paris, où elle a grandi en luttant pour survivre chaque jour. Elle a grandi dans un environnement difficile, avec peu de ressources et peu de soutien. Sa famille était pauvre et instable, et elle a souvent dû se débrouiller seule. Elle a rapidement appris à se défendre et à se battre, en utilisant tout ce qui était à sa disposition pour protéger ce qui lui appartenait. Elle a été confrontée à de nombreux dangers dans la rue, notamment des gangs et des trafiquants de drogue, et a dû se battre pour se protéger.

Finalement, Aimee a réussi à sortir de sa situation difficile grâce à son talent pour le combat. Elle est devenue une mercenaire et a travaillé dur pour gagner sa place dans ce monde dangereux. Elle a rapidement acquis une réputation de combattante féroce et impitoyable, mais elle a toujours suivi son propre code moral et a défendu ceux qui ne pouvaient pas se défendre eux-mêmes.

Aimee et le personnage principal se rencontrent en tant que mercenaires, mais ne s'entendent pas au début. Cependant, au fil de leur mission, ils ont été forcés de travailler ensemble et de se faire confiance mutuellement pour réussir. Ils ont réalisé que leurs différences étaient en réalité complémentaires et qu'ils pouvaient apprendre l'un de l'autre. Aimee révèle progressivement ses sentiments au personnage principal, et le jeu peut laisser le choix d'accepter ou de refuser la romance. Quel que soit le choix du personnage principal, Aimee reste une amie fidèle et précieuse.

Importance : ★ ★ ★ ★ ★

Force d'attaque: ★ ★ ★ ★ ★



Image générée grâce à l'IA Midjourney

SUNNY

Futur allié

21 ans

H

espiègle / bourrin

Jouabilité

- Sunny est un futur allié de Sam.
- Il a des contacts avec des taupes au sein des hautes corporations, qui pourra aider lors de missions
- Une romance est possible avec Sam.
- Une histoire secondaire avec Sunny au centre sera ajoutée.
- Lors de la mission finale, il sera possible de lui demander de l'aider lors des missions de préparations si son histoire secondaire est terminée.

Histoire

Sunny est né dans une famille de dirigeants de corporations riches et puissantes, mais a toujours remis en question leur mode de vie oppressif axé sur l'argent et le pouvoir. Il a quitté sa famille à 18 ans et a renié à jamais sa famille engrainée dans l'avarice pour poursuivre sa passion pour la musique avec son groupe de rock, qui a finalement attiré l'attention d'un producteur, avec qui il a partagé une romance basée sur leur amour commun de la musique et leur désir de liberté.

Ainsi, Sunny a choisi de quitter sa famille de riches dirigeants de corporations oppressives pour poursuivre sa passion pour la musique avec son groupe de rock.

Sunny rencontre le personnage principal, Sam, lors d'un concert où il devait performer avec son groupe.

Sam devait déjouer un attentat terroriste par des personnes qui jugeaient la musique de Sunny trop "extrémiste". A la suite de ça, Sunny remercia chaleureusement et au fil du temps, Sunny demanda des services à Sam, puis les deux se rapprochèrent pour enfin développer une romance.

Encore une fois, le joueur a le choix de continuer ou pas cette romance.

Importance : ★ ★ ★ ★ ★

Force d'attaque: ★ ★ ★ ★ ★

Autres personnages

Ennemis :

- Ennemi 1 : Zora - H - - 23 ans - colérique
- Homme de main de Sabonis : Hector - H - 42 ans - silencieux, fort
- Ennemi 2 : Sergeant V - H - 51 ans - calme, déterminé, fort
- Ennemi 3 : Cyborg - H 35 ans - calme, sans émotions

Neutre :

- Mercenaire : Rogue - F - 70 ans - calme, déterminée
- Chirurgien transplantation: Dr Volta - H - 55 ans - fou, erratique
- Crackhead des catacombes : Louis - H - 19 ans - trop calme, défoncé
- Mère de Brook : Mama Fugees - F - 56 ans - rassurante, protégée