

GAME DESIGN **DOCUMENT**

"THE BREATH OF FREEDOM"



SOMMAIRE

1 - Segment de marché visé

2 - Cible

3 - Public

4 - Tétrade élémentaire

5 - Boucles de gameplay

6 - Interface

7 - Storytelling

8 - Level Design

9 - Objectifs

10 - Risques / récompenses

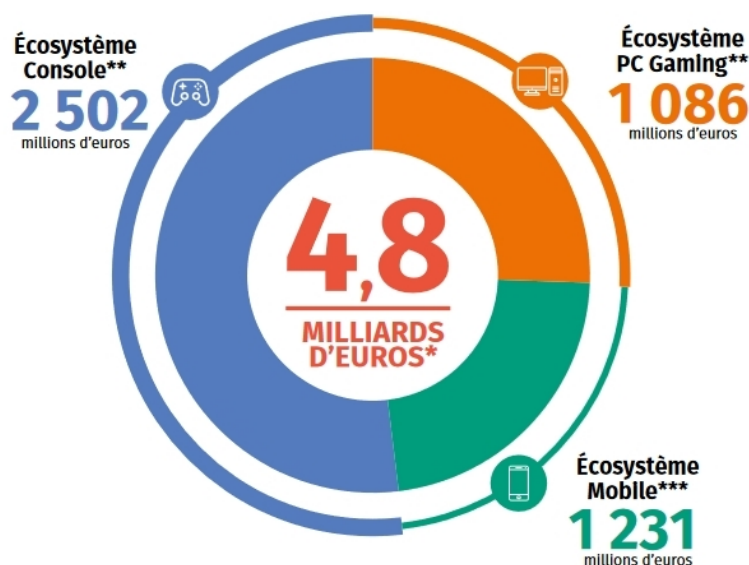
SEGMENT DE MARCHÉ

VISÉ

Étant donné de la montée en puissance du mobile depuis quelques années dans le gaming, le jeu sera d'abord vendu sur ces derniers. En effet, le mobile reprend du terrain par rapport aux consoles et aux PCs, avec une augmentation de son chiffre d'affaires de 28% en 2019 par rapport à 2018, là où celui des consoles et des PCs est en déclin (-9% consoles, -12% PCs).

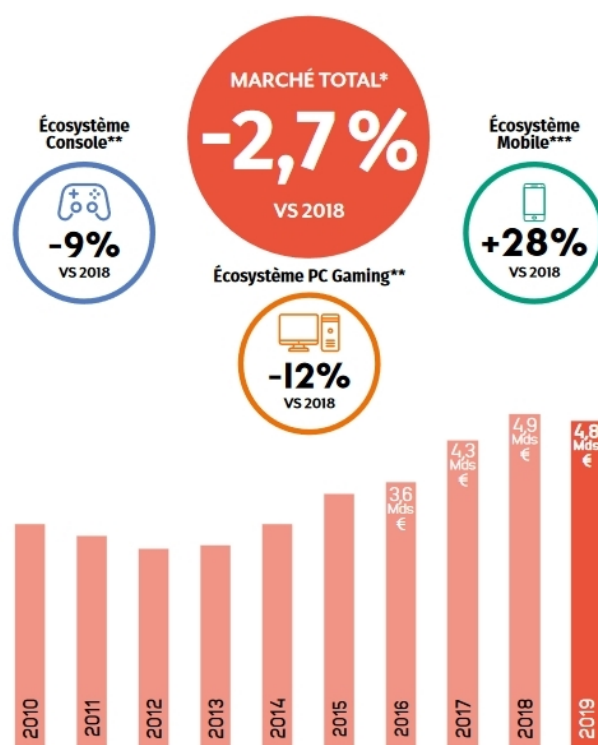
BILAN MARCHÉ 2019

CHIFFRE D'AFFAIRES



ÉVOLUTION

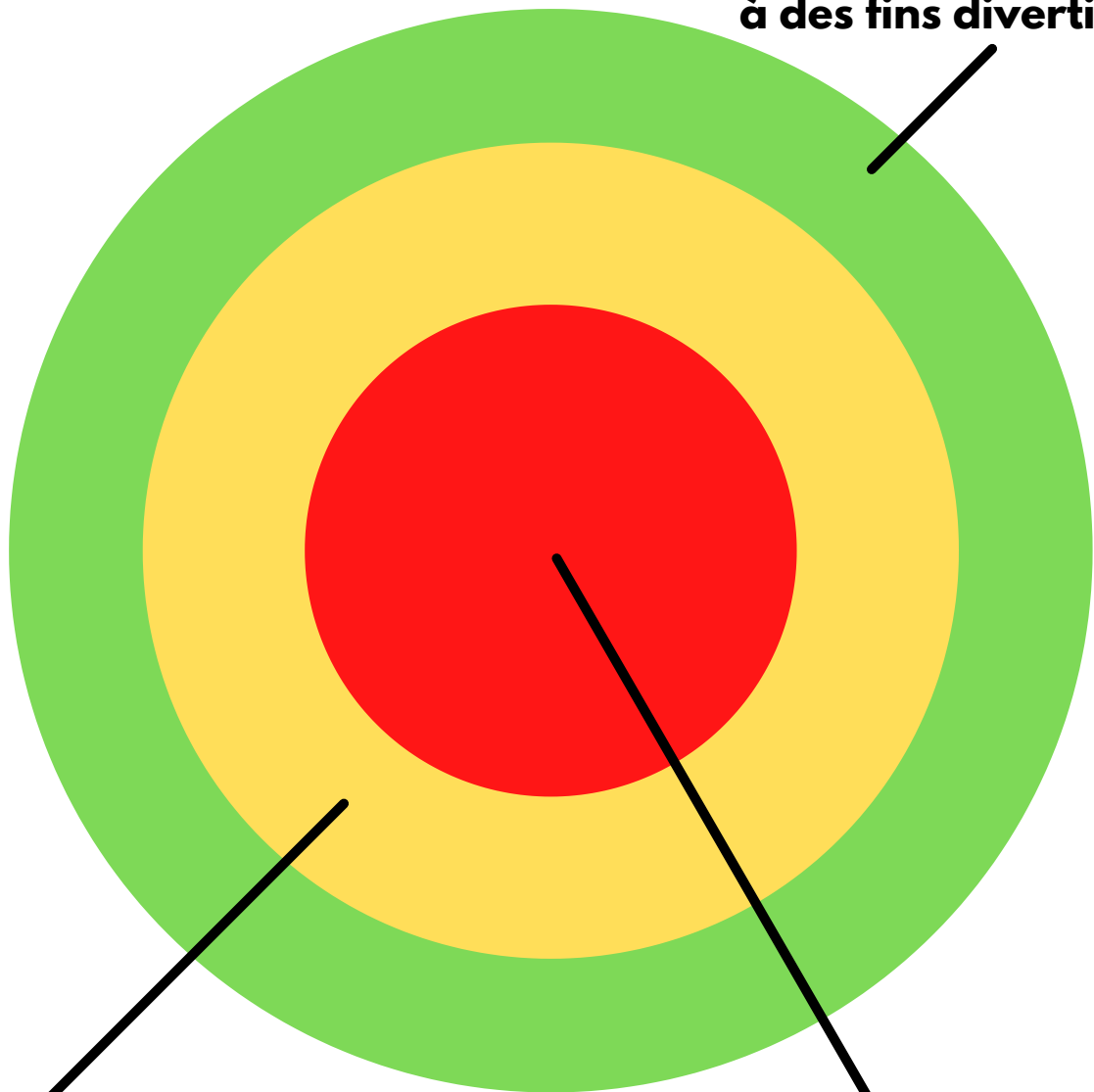
DU CHIFFRE D'AFFAIRES



Source : <https://www.journaldujapon.com/2020/05/03/bilan-2019-marche-jeu-video-france/>

CIBLE

**Personnes utilisant un écran
à des fins divertissantes**



Joueurs "casuals"

Joueurs vétérans

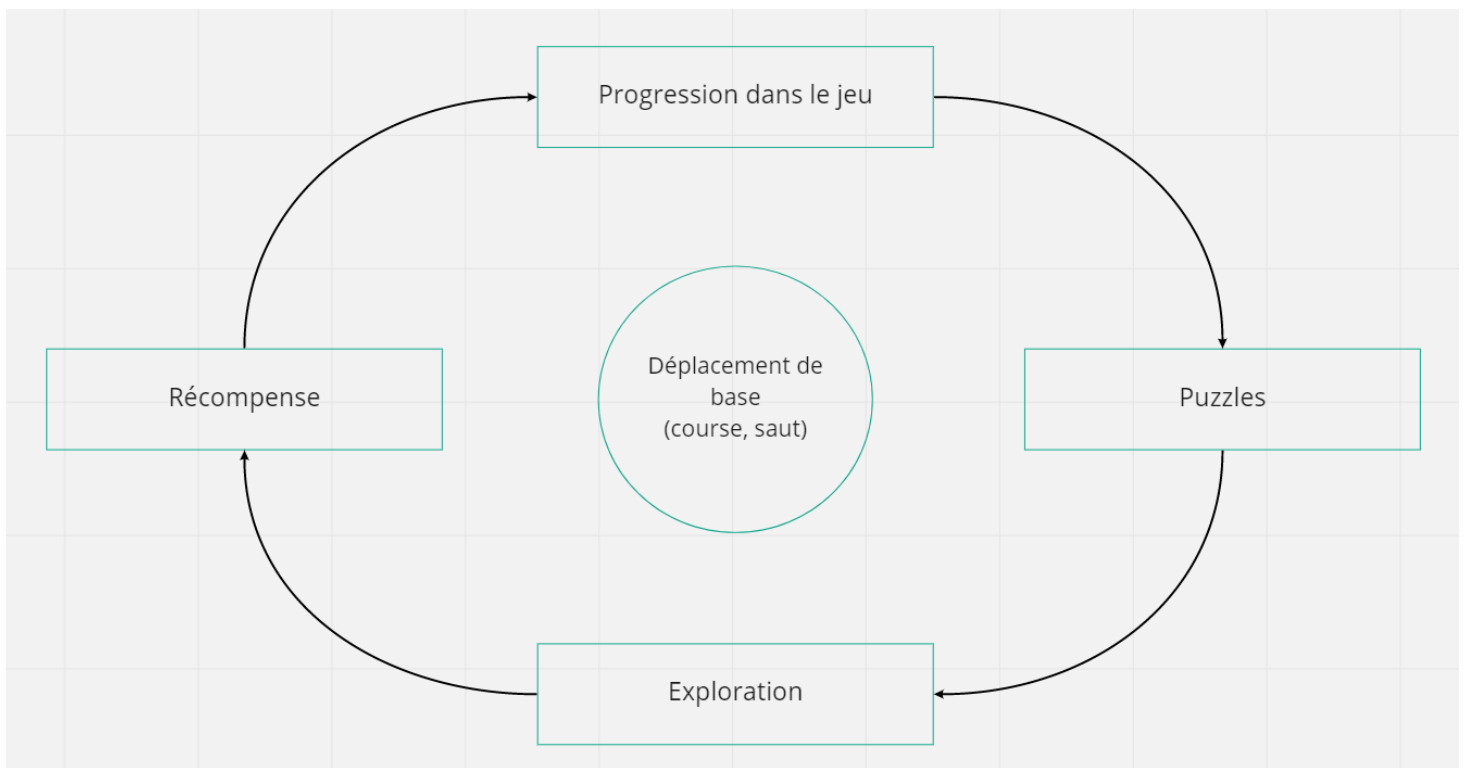
PUBLIC

Annexe

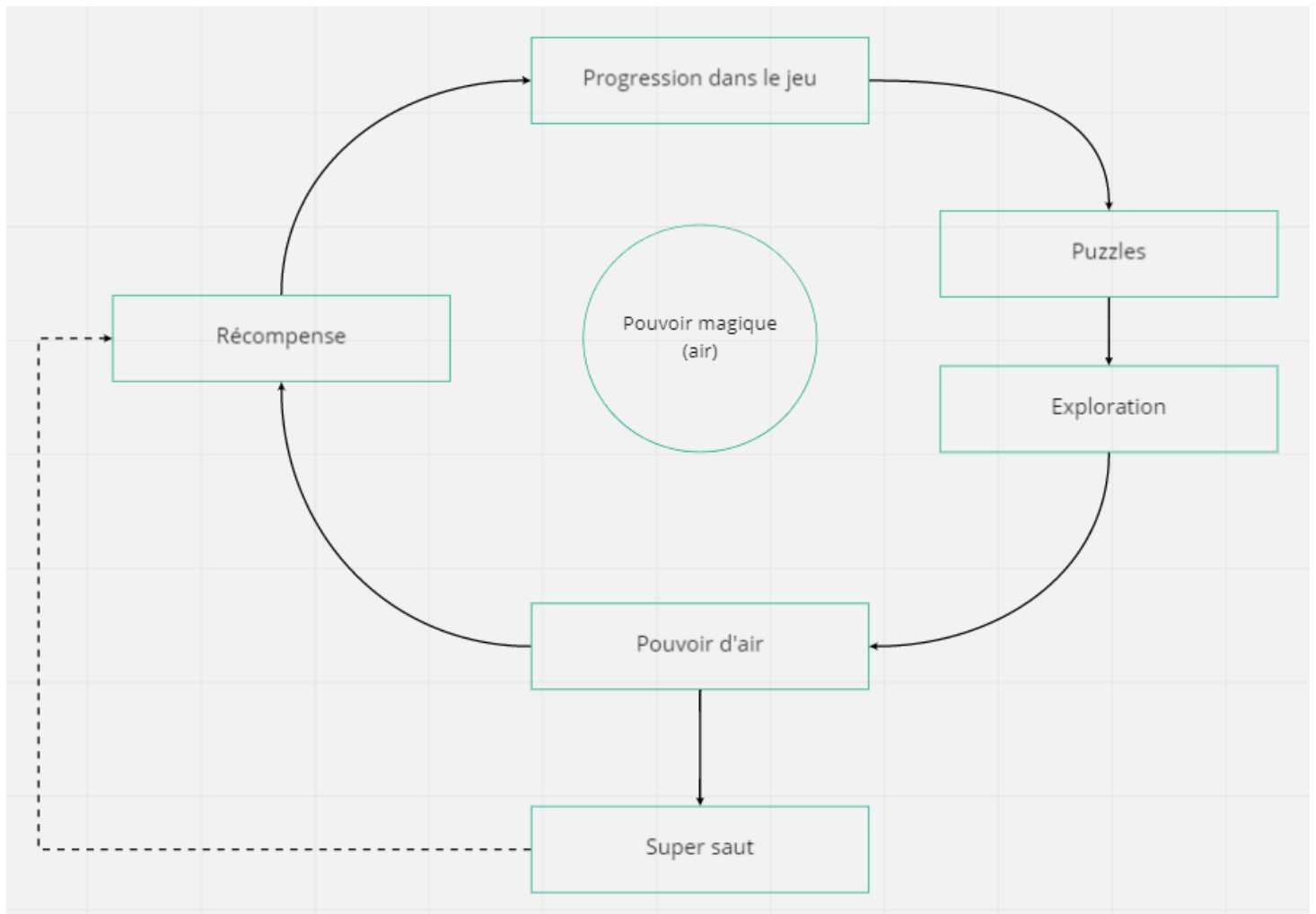
TÉTRADE **ÉLÉMENTAIRE**

Annexe

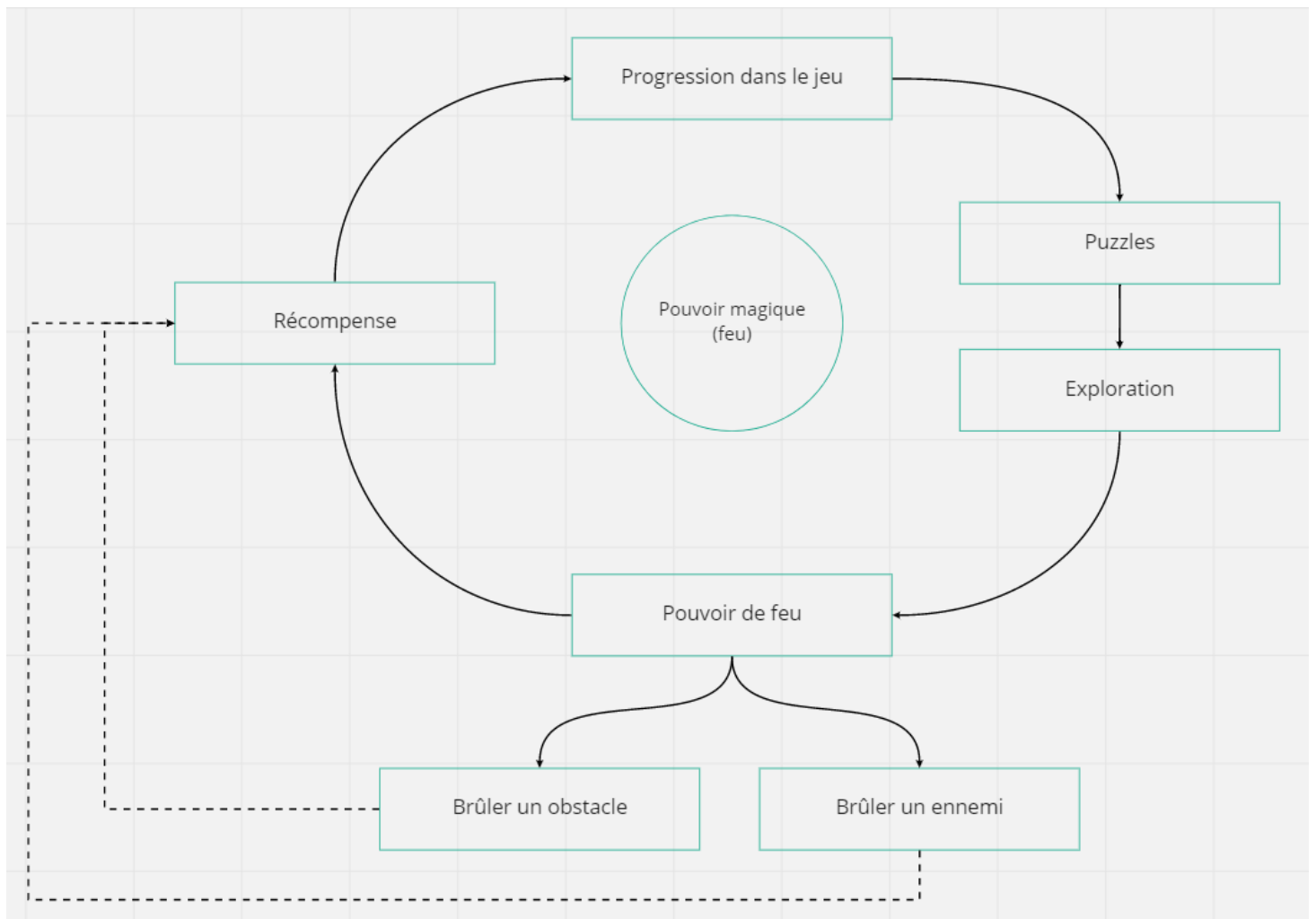
BOUCLES DE GAMEPLAY



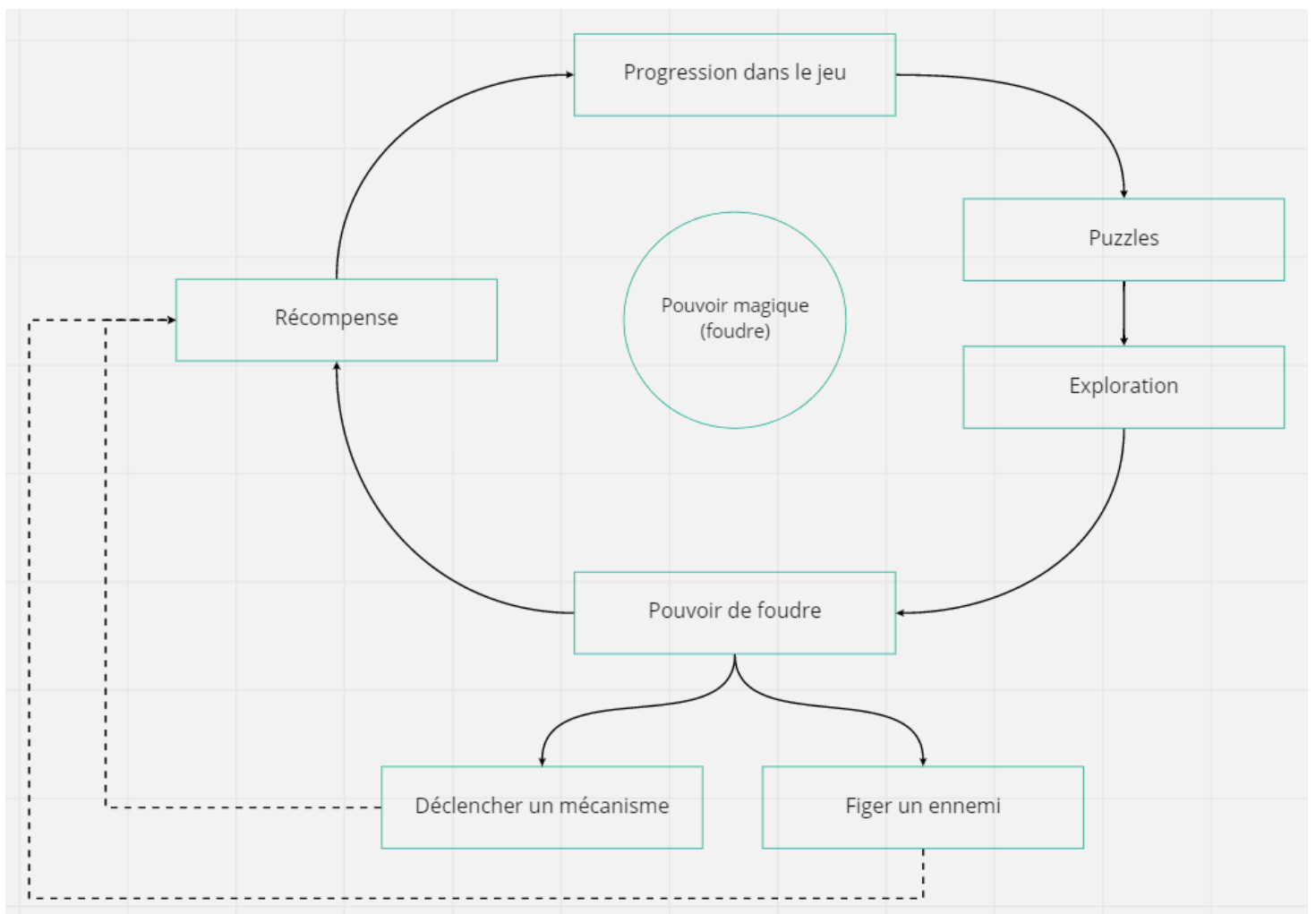
BOUCLES DE GAMEPLAY



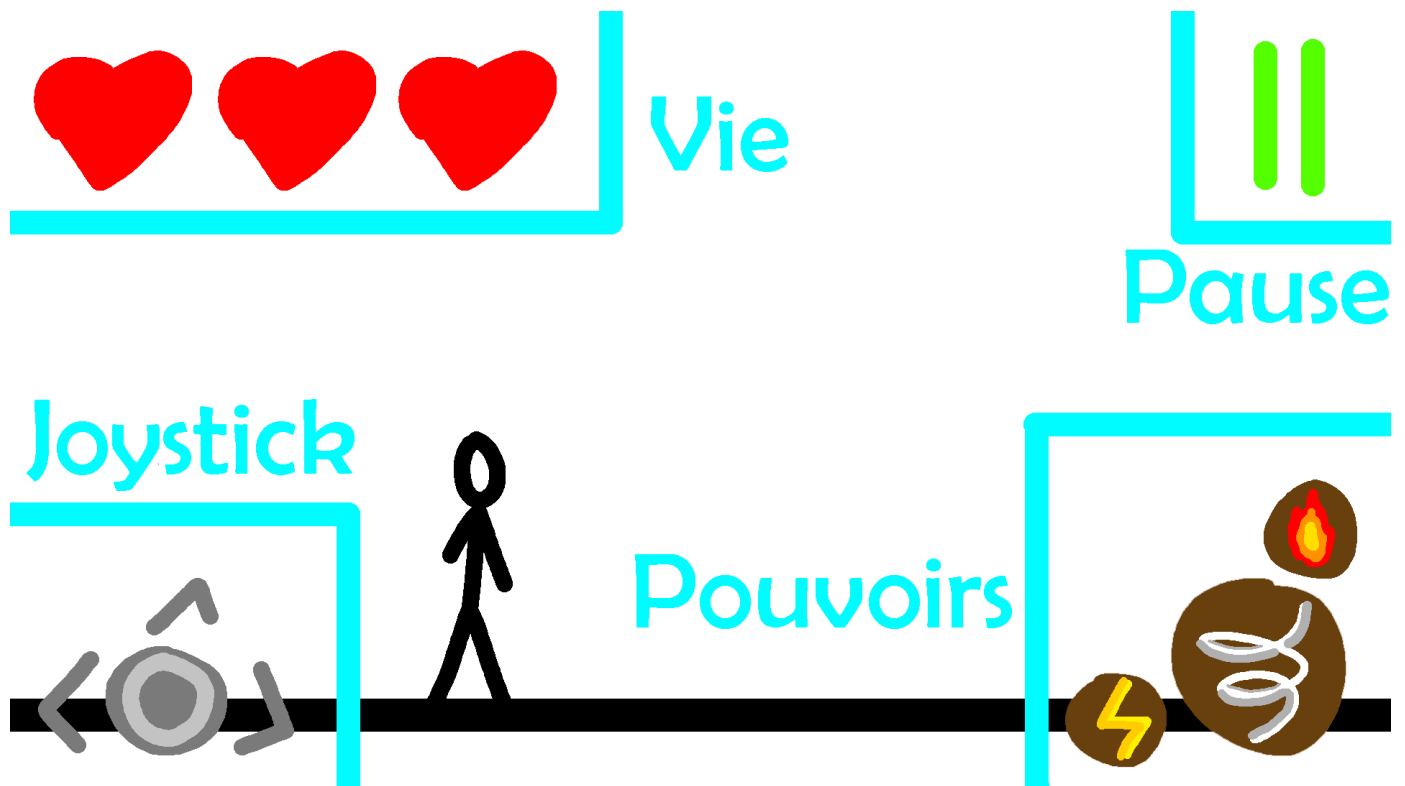
BOUCLES DE GAMEPLAY



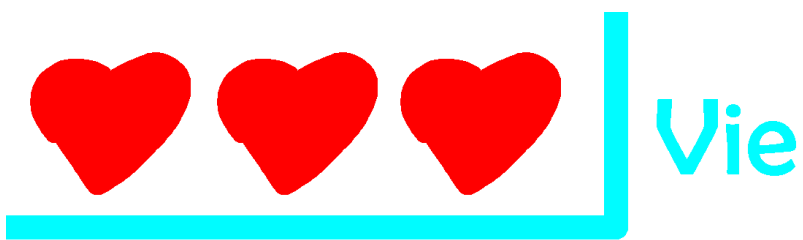
BOUCLES DE GAMEPLAY



INTERFACE (MOBILE)



INTERFACE (PC)



STORYTELLING

Depuis des milliards d'années, la magie fut incomprise de tous et demeura alors intouchable, jusqu'à l'apparition des humains, qui purent la comprendre et l'appréhender, au point d'en acquérir une totale maîtrise.

Dans la timeline du jeu, le tout premier archimage date de quelques centaines d'années, et bien qu'ils ne furent pas tous des meurtriers, Kid lui porte peu d'intérêt à la vie d'autrui ; aucun, en fait. Il est uniquement motivé par sa quête de liberté, quitte à impliquer des innocents dans ses péripéties parfois sanglantes. Très vite, il est donc poursuivi pour crimes par la division armée d'Antras. Cependant, alors que son périple continue, Kid réalise quelque chose : il est impossible de changer quelqu'un à vie sans lui faire subir un évènement traumatique au préalable. C'est là que lui vient une idée. Celle d'enterrer la hache de guerre avec les humains en engageant les deux races dans une guerre, puis de faire couler le sang autant que possible, afin que les mémoires de cette bataille ne quittent jamais les esprits de ceux ayant participé au massacre. Afin que ce conflit soit le plus grand que les humains et les archimages n'aient jamais connu, à tel point que plus jamais les camps ne se disputeront un territoire ou quelconque bien. Et cette quête, Kid est prêt à offrir sa vie pour l'achever.

De son côté, Antras ne voit Kid que comme un archimage dégénéré et assoiffé de sang ne possédant pas la moindre morale ou éthique. Il ne comprendra pas ses idéaux, jusqu'à son combat avec ledit jeune homme.

STORYTELLING

Il se rend alors compte du plan que Kid a échafaudé afin de détruire les chaînes de la haine mises en place depuis les dernières centaines d'années. Puis, conscient que la roue du destin a déjà été mise en marche et qu'il ne peut rien changer malgré lui, il décide de tout donner dans son dernier combat afin d'expier son pêché, emportant finalement Kid avec lui dans sa tombe.

C'est pourquoi dans le jeu, Kid dispose d'un large éventail de sorts lui permettant de faire face à n'importe quelle épreuve, et qu'Antras est lui lourdement armé. Quand aux niveaux, ceux-ci changent drastiquement d'ambiance afin d'exprimer l'avancée incoercible de Kid, dont les convictions restent inflexibles et la détermination sans faille.

LEVEL DESIGN

Annexe

LEVEL DESIGN

Annexe

OBJECTIFS

Annexe

RISQUES / **RÉCOMPENSES**

Annexe