

DOCUMENT DE CONCEPT

"THE BREATH OF FREEDOM"



SOMMAIRE

1 - Prémisses

2 - Principe directeur (USP / KSP)

3 - Fiches personnages / climax

4 - Analyse du genre platformer

**5 - Explication originalité du
gameplay**

**6 - Boucles de gameplay /
mécaniques de jeu**

7 - Moodboard

PRÉMISSSE

Il y a de cela des milliards d'années, à l'aube du monde, la magie n'était qu'un immense amalgame incompréhensible et chaotique ; petit à petit, alors que la vie apparut et évolua jusqu'à l'émergence des humains, un de ces derniers parvint à tenir l'agrégat désordonné entre ses mains, et à le maîtriser ; ainsi naquirent les archimages.

Cependant, de par le potentiel destructeur que la magie leur offrit, ceux-ci devinrent haïs des autres humains, et furent forcés à vivre reclus des sociétés classiques en se terrant dans les endroits les plus reculés du continent. Pourtant, encore actuellement, nombreux sont ceux tentant de faire valoir leurs droits et de créer une paix pour apaiser les tensions. Et ce jour est sur le point d'arriver...

PRÉMISSSE

Kid, un jeune archimage de 19 ans motivé par la volonté de voir au delà des ridicules portions de territoire que ses semblables possèdent, décide de partir du village montagnard où il est né et a grandi afin de ressentir ce sentiment de liberté tant convoité par son peuple. Cependant, Kid se fiche des intérêts autres que le sien ; il s'échappe de sa terre natale uniquement pour son propre bien, et ne compte aucunement se lier d'amitié avec les humains qu'il rencontrera au cours de son périple. Au contraire, s'il doit tuer pour s'en sortir, il n'hésitera pas à passer à l'acte, et à faire pleuvoir le sang.

Seulement, les humains eux aussi sont préparés à faire face aux archimages si un conflit éclate. Antras, le général de la division armée des humains, a déjà eu

PRÉMISSSE

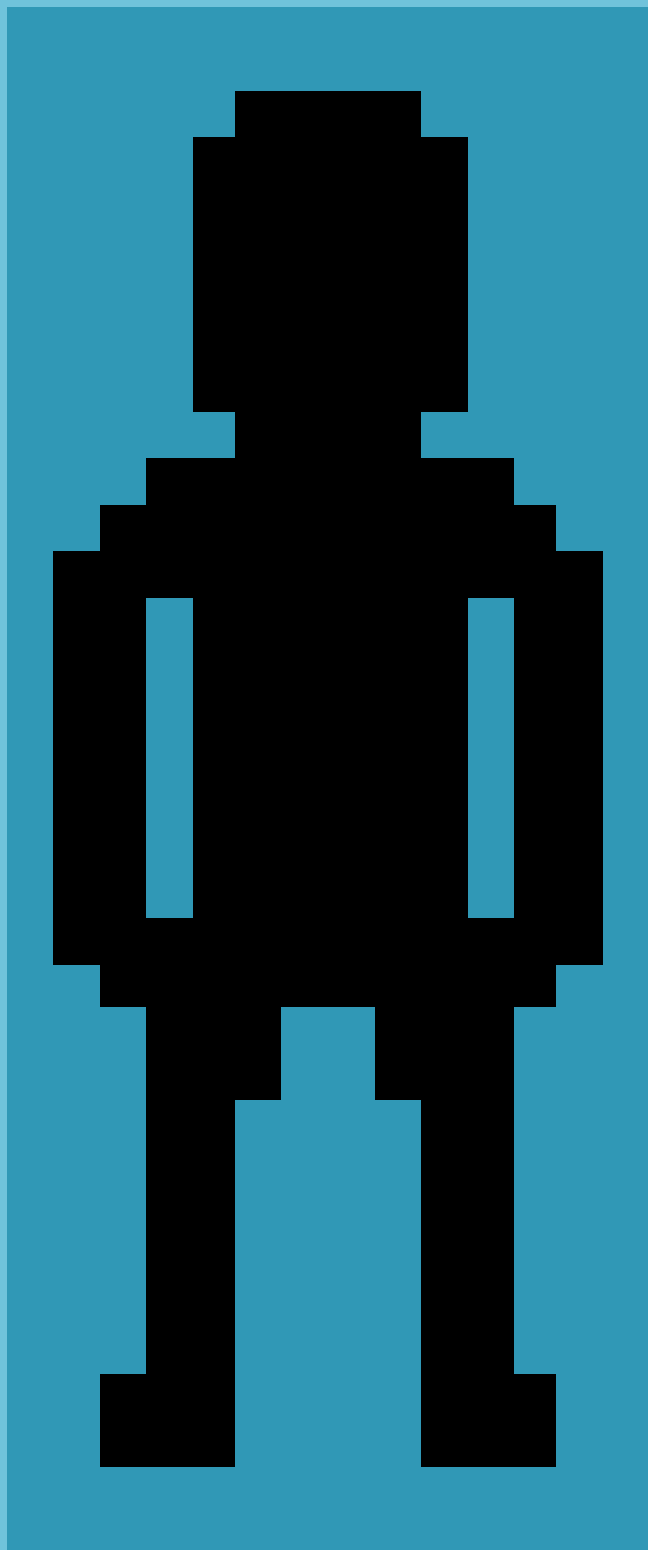
affaire à de multiples archimages dissidents, et Kid ne fait pas exception. S'engage alors une lutte pour la liberté de l'un, et le combat pour la pérennité d'une espèce de l'autre. Le vent souffle sur la roue du destin, qui va irrémédiablement finir par tourner.

À la fin de l'aventure, une guerre mêlant humains et archimages aura débuté, et Kid mènera la danse du côté de son peuple, qui aura adhéré à ses idéaux. Le boss final est bien évidemment Antras, qui une fois vaincu, entraînera également Kid avec lui dans la tombe ; les chefs des deux camps alors morts, ceux-ci réaliseront les conséquences de la haine qu'ils ont déversé l'un sur l'autre, et décideront de faire la paix et de s'unir, pour que plus jamais cette calamité ne se reproduise.

PRINCIPE DIRECTEUR **(USP / KSP)**

Annexe

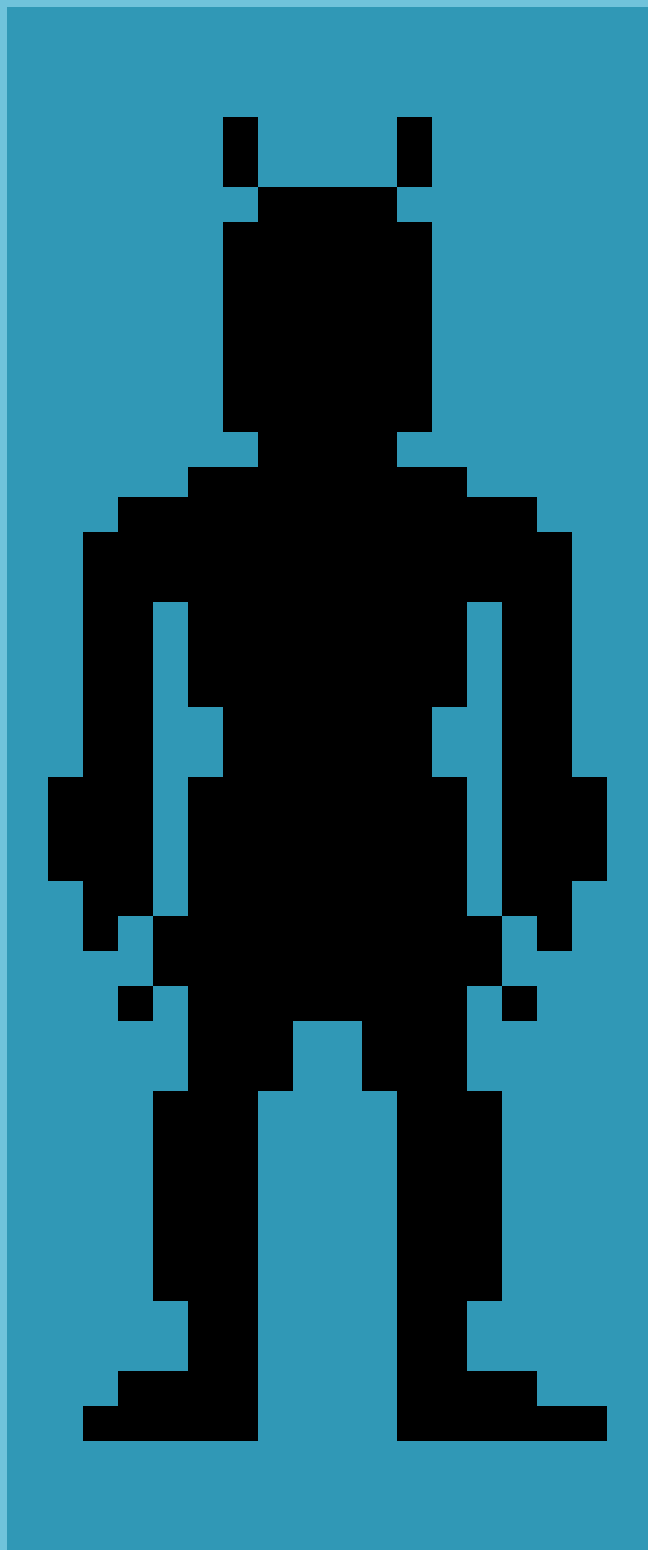
FICHES PERSONNAGES / CLIMAX



Kid est un jeune archimage de 19 ans aux cheveux châains et aux yeux violets. Il porte des chaussures blanches, un pantalon marron, un t-shirt blanc doublé d'un gilet à capuche noir qu'il laisse tout le temps ouvert, et est équipé d'une petite dague qu'il peut infuser avec de la magie.

Kid ne se bat que pour sa propre liberté, et se fiche des conséquences de ses actes, tant qu'il atteint son objectif. Cependant, il possède également des qualités de leader que même Antras envie. Sa magie est également redoutable ; il la perfectionnera au fil de son aventure, et n'hésitera pas à s'en servir pour concrétiser ses plans.

FICHES PERSONNAGES / CLIMAX



Antras est le général de la division armée des humains luttant contre les insurrections d'archimages. Il porte une armure faite de magialum, un métal aux propriétés défensives accrues, afin de se protéger de toute source d'attaque, ainsi qu'une claymore, une tomahawk et un bouclier également créés avec ce minerai pour se battre.

Antras ne souhaite qu'une chose : la paix pour les humains, et la mort pour les archimages assoifés de sang comme Kid. Charismatique, il sue donc sang et eau pour garantir au peuple la meilleure vie possible, une vie sereine, à l'abri de tout danger, afin que lui-même puisse reposer en paix après sa dernière bataille.

FICHES PERSONNAGES **/ CLIMAX**

Le jeu instaurera une tension grandissante au fur et à mesure que l'aventure du joueur progresse. Arrivé aux 2/3 du jeu, où la guerre entre humains et archimages éclatera finalement, il y aura de plus en plus d'ennemis, et les combats seront de plus en plus violents et jusqu'au climax, qui se situera au moment dans l'histoire où Kid et son armée atteindront le dernier bastion où se trouve Antras.

Lors du combat de fin, Antras possédera trois phases ; deux pour chacune de ses armes, et une où il utilisera tout son arsenal. Puis, une fois battu, la cinématique de fin montrant Kid et Antras s'entretuer se lancera, suivi de multiples passages où les peuples belligérants qui auront appris la mort de leurs chefs pendant la bataille arrêteront de se battre et décideront d'enfin s'allier pour instaurer une paix définitive.

ANALYSE DU GENRE **PLATFORMER**

Un platformer est un genre de jeu défini par l'objectif de se rendre d'un point A à un point B sur une distance définie, que l'on peut appeler un "niveau". Pour ce faire, des mécaniques de déplacement telles que la course, le saut, la capacité de grimper et d'autres sont intégrées. Cependant, des obstacles freinant la progression sont également présents dans tous les niveaux ; il peuvent aller de l'environnemental (vide, lave...) à des ennemis ayant un paterne de déplacement bien défini, afin d'identifier leur mouvement puis de les esquiver, ou de les tuer, dépendant des capacités données au joueur.

EXPLICATION ORIGINALITÉ DU GAMEPLAY

Le jeu trouve son originalité dans le backtracking ; en effet, grâce aux nouveaux pouvoirs débloqués au fur et à mesure de l'aventure, il sera nécessaire de revenir en arrière dans les précédents niveaux afin de débloquent des éléments indispensables à la progression. Il y a donc une sorte de deuxième vie à chaque niveau, une rejouabilité accrue qui donnera une autre dimension à ces derniers lorsqu'ils seront joués de nouveau.

BOUCLES DE GAMEPLAY / MÉCANIQUES DE JEU

Annexe

MOODBOARD

