

FARCRAFT

Pitch PDF



Sommaire

A. [Univers](#)

a. [Géographie](#)

- i. [Dimensions](#)
- ii. [Pays / Puissances](#)
- iii. Régions / Biomes

b. [Histoire](#)

- i. [L'Antiquité](#)
- ii. [Le Moyen Âge](#)
- iii. [L'industrialisation](#)
- iv. [L'époque moderne](#)
- v. [L'An 2021 \(Gel Géopolitique\)](#)

c. [Géopolitique](#)

B. [Personnages](#)

C. [Volontés / Enjeux](#)

D. [Organisation des étapes de la production](#)

E. [Synopsis](#)

FARCRAFT

Pitch PDF



A. Univers

a. Géographie (partie spatiale)

i. Dimensions

1. Overworld

Dimension qui se rapproche le plus de notre monde. Présence de continents séparés, logiquement, par des océans ou des mers. En fonction des pays, le style de construction et les normes changent. Mais dans des parties censées abriter des coalitions, des éléments de décors peuvent se répéter (drapeaux, style de routes, bâtiments institutionnels, etc.).

2. Nether

Tout comme dans le jeu, le nether est un endroit aride et hostile. Mais pour les besoins de l'histoire, ce dernier sera aplani pour ressembler à l'Overworld (retrait du toit, des biomes verticaux, etc.), mais on conserve toutefois les ciels de couleur (rouge, bleu, gris foncé) indiquant les différents biomes.

3. End

Cette dimension est entourée de nombreux mystères. Des légendes racontent qu'on pourrait, en traversant un portail, la rejoindre. C'est d'ailleurs dans cet endroit que, durant l'équivalent de l'Antiquité, des nomades érudits ont décidé d'élire

FARCRAFT

Pitch PDF



domicile et de s'y cacher. Fermant/sabotant derrière eux les passages (NB: On pourrait apprendre qu'ils observent depuis des siècles ce qu'il se passe dans les deux autres dimensions, qu'ils connaissent plus en profondeur la magie et, par conséquent, qu'ils sont bien plus forts que les armes les plus destructrices présentes chez les grandes puissances).

ii. Pays / Puissances

1. Nations Unie

Tout comme aujourd'hui, de nombreuses nations ont décidé de créer une institution semi-supranationale dans le but de coordonner les actions internationales et d'assurer une paix relativement durable. C'est avant tout une collaboration active entre plusieurs puissances, qu'elles soient développées ou non. Seulement, et comme durant la guerre froide, les super-puissances ont tendance à s'opposer idéologiquement.

2. L'empire d'Alron (overworld)

Occupant la moitié du globe, cet Empire est aussi puissant qu'énorme ! Comptabilisant 14 millions d'habitants, il occupe pas moins de 3M km², sa capitale se nomme "Orcom" et il possède 7 villes.



FARCRAFT

Pitch PDF



3. La République Shonacienne (overworld)

2ème grande puissance en termes de surface. Elle comptabilise 2.4M km² avec 9.1M d'habitants. Sa capitale se nomme "Viglainstenay", et possède 8 villes.



4. La République Bobernienne (overworld)

Occupant 2.3M km², elle compte 8.8M d'habitants, une capitale nommée "Guilles" et 7 villes.



5. La Commune de Wouisemichew (overworld)

Située sur une île, elle n'occupe que 30K km² avec ses 10K habitants. Elle ne possède qu'1 ville avec une capitale prénommée "Martonbeck".



iii. Régions / Biomes

b. Histoire (partie temporelle)

- Époque similaire à celle du XXIème siècle. Un mélange de post-première guerre mondiale et monde contemporain.
 - i. L'Antiquité
- Les premières civilisations se sont formées à ce moment. ⇒ Les cités sont basées sur des démocraties et des oligarchies
- Apparition d'outils et de véhicules faits de pierre.

FARCRAFT

Pitch PDF



- Fuite du peuple "Érudit" vers l'End (le nether n'est pas encore découvert) → tombent dans l'oubli, aucune trace écrite d'eux
 - ii. Le Moyen Âge
- Un village entier a disparu lors d'une expédition nocturne (découverte du nether qui a mal tournée). ⇒ aucune trace des disparus
- Les technologies ont bien avancé grâce à la découverte du fer
- Les bateaux sont créés
- Exploration plus en profondeur du Premier Contient: découverte de nouvelles ressources telles que le diamant et le lapis lazuli ⇒ nouveaux bateaux ⇒ découverte du Second Continent
- Des royaumes de plus en plus puissants se montent. Mais un petit se voit obligé de fuir le Premier Continent (ancêtre des alronniens) → lors de leur fuite, un des bateaux s'éloigna et finit par tomber sur une île (qu'ils prirent pour le Second Continent mais qui est en réalité la future terre de Wouisemichew).
- Le nether a été découvert et compris une bonne fois pour toute, ce faisant, des explorateurs sont envoyés pour repérer cette nouvelle dimension ⇒ retrouvaille des villageois disparus, ils ont survécu et démarré une nouvelle civilisation dans le nether, on réussit à se développer comme ils le pouvaient.
 - iii. L'industrialisation
- Les nouvelles technologies apparaissent à toute vitesse, si bien que de nombreux alronniens (jusqu'alors dépourvus de

FARCRAFT

Pitch PDF



nation stable) reviennent pour se former aux nouvelles sciences et acquérir les connaissances nécessaires à l'émancipation de leur continent.

- Les habitants du nether rattrapent leur retard technologique avec peine, ils sont aidés par les deux royaumes de Shonacia et Bobernia.
- Une guerre éclate entre les deux royaumes → "match nul" ⇒ crise économique, sociale et politique ⇒ formation des Républiques
- Lorsque les Républiques sont formées, certains généraux - mécontents de la tournure "démocratique" que prennent les événements - décident de rejoindre le Second Continent et de s'allier avec les scientifiques ⇒ formation de l'Empire Alron.
- Début d'une course à l'armement du côté Ouest → les deux Républiques créent une organisation des Nations Unies et invitent l'Empire à les rejoindre → premier refus → création des Forces Unies Armées (dont provient la mère du personnage principal).
- Pendant ce temps Wouisemichew, encore trop peu développée, reçoit la visite de philosophes shonaciens et bonerbiens, propageant des idéaux "communistes" et "anarchistes" (wlh j'fais pas de la propagande ☹)

iv. L'époque moderne

- Mouisemichew est enfin invitée à rejoindre l'organisation des Nations Unies, mais est officieusement utilisée pour démonstration de force plutôt que pour "propager la philosophie pacifiste et constructrice du bloc Est".

FARCRAFT

Pitch PDF



- Les deux Républiques sont à niveau égal avec l'Empire Alron concernant l'armement. Toutefois, et par crainte de guerre mondiale, elles décident de proposer un pacte de Paix avec l'Empire: il est autorisé à coloniser une partie du Nether pour s'y installer.
- Par preuve de bonne volonté - et pour montrer pâte blanche -, l'Empire rejoint les Nations Unies ⇒ L'Empire détient un pouvoir de décision sur la gestion des armées (elles sont utiles pour contrer les attaques de peuples barbares excentrés)
 - v. An 2021 (présent)
- L'Empire progresse malgré les avertissements posés par les Républiques → il finit par envahir l'entièreté du Nether sans que les autres puissances puissent faire quoi que ce soit, si bien qu'on nomme cette période: "Gel Géopolitique". → Une grande partie des FUA est mobilisée de force pour rentrer dans l'overworld.
- Pour asseoir son autorité, l'Empire place un comité de généraux à la tête de la dimension, ordonne des exécutions publiques pour toute résistance, et construit un état totalitaire (Youpi !).

FARCRAFT

Pitch PDF



c. Géopolitique

Voici les relations entre les divers puissances de l'Overworld:

	Boberbenia	Wouisemichew	Alron	Shonachia
Boberbenia	x	Friendly	Suspicion	Ally
Wouisemichew	Friendly	x	Suspicion	Ally
Alron	Suspicion	Suspicion	x	Neutral
Shonachia	Ally	Ally	Neutral	x

Comme expliqué plus tôt, une organisation des Nations Unies s'est créée afin d'organiser des sommets dans le but de construire des relations constructives entre les divers états/régimes. Cependant, et même si cela en a l'air, tous les membres ne sont pas égaux. Wouisemichew et Boberbenia sont placées à part derrière les deux géants: Alron & Shonachia.

En effet, les deux géants possèdent la plupart des ressources, technologies, connaissances et terres essentielles à la concurrence et au développement. Cette asymétrie des pouvoirs explique en quoi les décisions des deux susnommées puissances ont un poids bien plus différents par rapport à celles des autres.

FARCRAFT

Pitch PDF



B. Personnages

- a. Alex
Adolescent.e, elle
- b. La famille d'Alex
 - i. La mère
 - ii. Le père
- c. Les membres de la Résistance
 - i. Nathanaël
 - ii. La grand-mère Paulette (qui radote)
 - iii.

Dans l'enfance, c'était le fils du voisin. Dans le présent, c'est le premier membre de la Résistance que rencontre Alex. Alors qu'il fuyait le village avec sa famille, ils furent réceptionnés dans les alentours du portail. Sa mère et son père furent emprisonnés et il fut conduit dans un camp de rééducation. Bien sûr, il n'a jamais oublié le dur prix de sa survie: l'Empire lui a arraché tout ce qu'il avait de précieux, il ne se défilera pas, il compte bien rendre la pièce de sa monnaie à cet État tyrannique.

C. Volontés / Enjeux

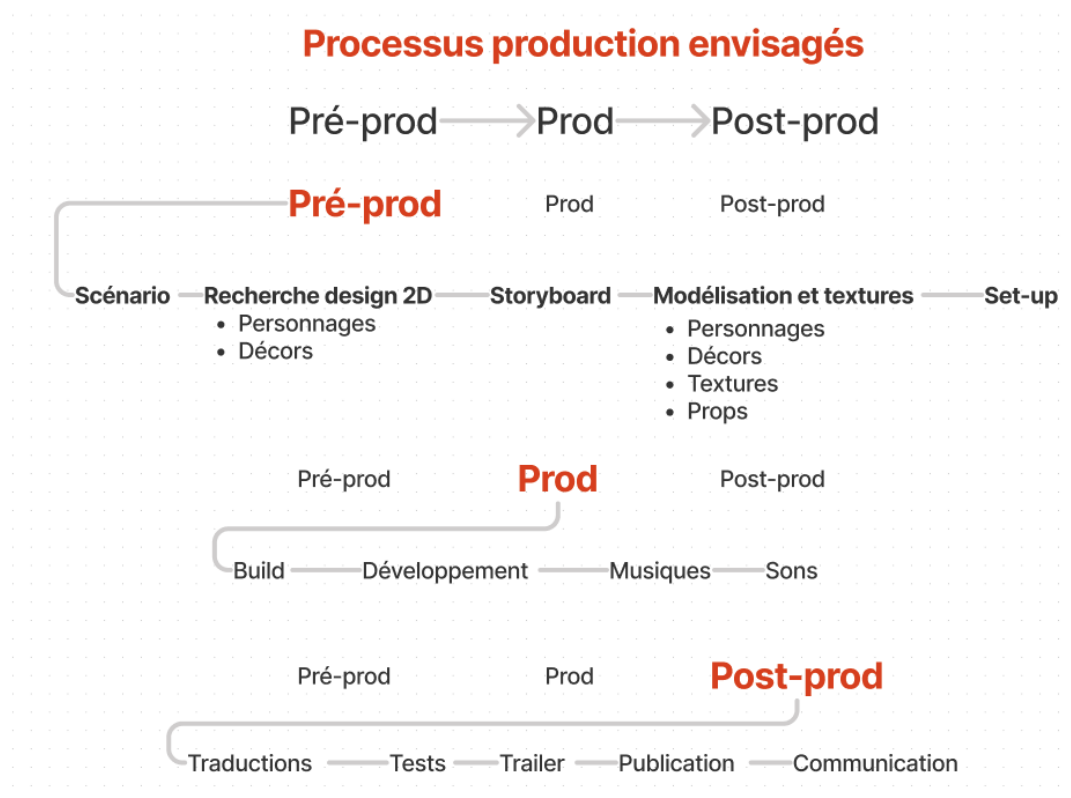
Créer une map aventure à scénario évolutif et interactif s'inspirant de la license Farcry (mais pas que).

FARCRAFT

Pitch PDF



D. Organisation des étapes de la production



E. Synopsis

La dictature bat son plein. Alors que l'Empire Alron finit d'asseoir son autorité sur l'ensemble du nether, la totalité du territoire est sous la direction de terribles généraux, tous plus

FARCRAFT

Pitch PDF



cruels les uns que les autres. Les lois liberticides tombent, les citoyens sont embrigadés, des groupes sont stigmatisés et peu de soldats restant sur le territoire sont emprisonnés ou assassinés. Malgré un mécontentement populaire, les soldats de l'Empire ont suffisamment effrayé les petites gens pour installer leur autorité.

Nous sommes en 2042, et Alex, jeune résistante, tente tant bien que mal de faire progresser la lutte armée contre l'État totalitaire. Face à la non réaction des Nations Unies, la résistance se développe de plus en plus pour essayer de renverser le statu quo.