

KAMAARTA

Lettre de présentation :

-Nom, Prénom : Clivens Gelard

-e-mail : cldilife93@gmail.com

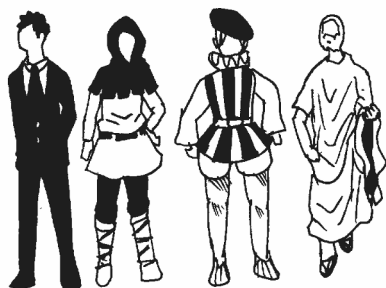
-adresse :11 Cité Lepage 75019 Paris

-N° de téléphone :06 03 24 78 07

-Synopsis :

Tous les 4 ans le championnat de la coupe du monde ouvre ses portes aux équipes de football du monde entier. Mais cette année est toute particulière, au lieu de décerner un trophée comme chaque année, pour la 2e fois la récompense pour les gagnants sera le kamaarta. Le kamaarta offrira au vainqueur la possibilité d'exaucer son vœu le plus cher. One, jeune garçon, rempli de rêves et d'ambitions veut participer à la coupe du monde pour faire le vœu de changer les règles du football qui ont été modifiées il y a plusieurs années. au cours de cette compétition, One va rencontrer différents personnages, aussi bien amis qu'ennemis.

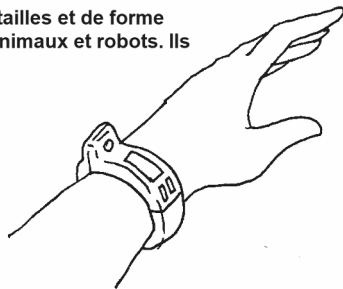
- UNIVERS -



Univers :

Le monde de kamaarta est composé de quatre continents entourés par un océan. Pour les continents, il y a le continent de la nation de l'antiquité, la nation du moyen Âge, la nation de l'époque moderne et la nation de l'époque contemporaine. On peut croiser des gens habillés de manière très différente et souvent liés à leur nation. Cet univers met aussi en scène de nombreux éléments fantastiques, qu'il s'agisse des pouvoirs des personnages ou d'objets divers rencontrés.

Il y a également des jouets, jouets de toutes tailles et de forme différentes : marionnettes, soldats en bois, animaux et robots. Ils vivent et coexistent avec les humains.



bracelet à point :

Les joueurs seront dotés d'un bracelet qu'ils leur permettent d'acquérir des points au classement de qualification de la coupe du monde s'ils devaient perdre un match. Pour les obtenir, les joueurs devront défier d'autres joueurs. Si une équipe perd un match, il faut qu'elle est 5 points pour espérer refaire leur match.

Les personnages :



One :

Il est le héros de l'histoire. Candid et affectueux, il est pourtant impulsif, distrait, bagarreur et se traîne une réputation de voyou chez ses camarades de classe et dans son village. Il est orphelin, il vivait avec sa mère adoptive, mais elle l'a abandonné à l'âge de 5 ans.

Il a tendance à foncer sans réfléchir et disputer des matchs de foot en ne se fiant qu'à son instinct. Au début, le football ne l'intéresse pas vraiment, mais il va faire la rencontre d'une personne qui va lui donner la passion du football, et va lui faire part des anciennes règles du football qui une fois appris trouvera que les règles actuelles ne sont pas correctes et va vouloir changer ça en participant à la coupe du monde pour accéder au kamaarta et exaucer son vœu.



LUCCA :

Lucca a passé la majeure partie de sa vie à s'entraîner au foot.

Il faisait partie d'une ancienne équipe qui s'appelait « les griffers ». Cette équipe était réputée pour avoir des joueurs super-entraînés au football. Il n'a jamais eu de vrais amis car il est distant envers les autres. On le voit souvent impassible, il ne se départ jamais de son calme et il tutoie les gens autour de lui (même ceux de sa propre équipe). Il est maladroit et quand il essaye de rendre service, cela fini toujours mal.



Aurianna :

Aurianna est une adolescente pleine de gentillesse, raisonnée et jovial, intelligente et parfois obsessionnelle, elle n'aime pas quand les gens sont mal habillés et elle adore dépenser de l'argent pour s'acheter des vêtements. Elle est la voix de la raison de l'équipe, malgré un manque de confiance en elle. Sa mère étant morte dans un accident quand elle était petite, elle a grandi avec son père. Mais elle restera très discrète sur les autres détails de sa vie.

Kholin :

Il a grandi avec sa mère dans un petit village au nord de la nation du moyen Âge.

Il avait un ami qui partageait la même passion du football que lui, mais malheureusement cet ami est mort lorsqu'ils étaient petits. Kholin est le membre le plus émotif et peureux de l'équipe, il lui arrive régulièrement de céder à la panique dans les moments de stress. Quand il a peur, il faut absolument qu'il morde quelque chose. Il a tendance à se plaindre continuellement et il a un manque de confiance en ses capacités. Mais il est aussi très intelligent et cultivé.



Fiche technique :

- le format pour cette série est le format manga.
- le nombre de tomes envisagé est de 3 tomes de 200 pages.
- le public visé sont les adolescents entre 10 et 18 ans.
- le genre que j'opte pour cette série de mangas est le shonen-nekketsu : fantasy/ sport/ action/ aventure /comédie/ drame.

note d'intention : Passionné d'histoires et particulièrement de manga il était évident pour moi d'un jour en réaliser un. Pour m'exercer dans la façon d'écrire une histoire avec ses tenants et aboutissants j'ai beaucoup écrit et fait de pages, d'ailleurs j'ai réalisé une série de mangas de 18 tomes, non publier par une maison d'éditions mais de manière indépendante (à titre privé).



