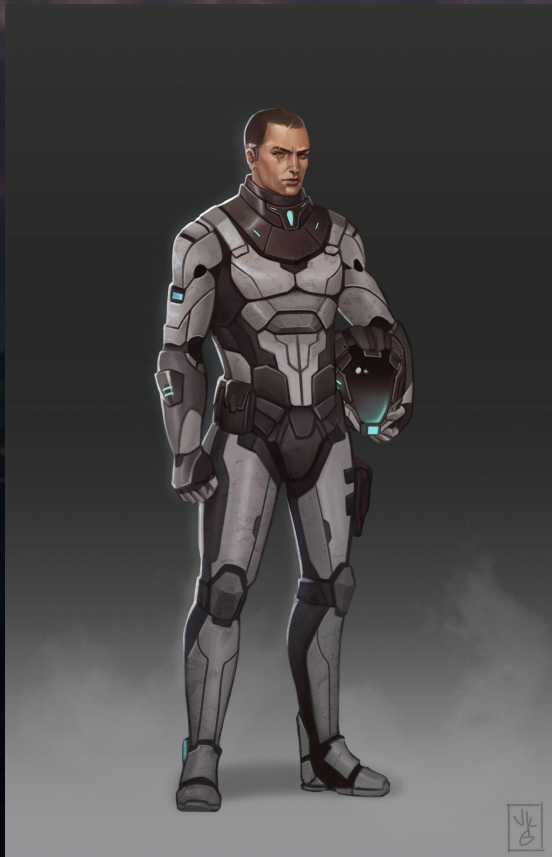




Design d'environnement et de personnages

Celzeus

Proto
Astra



Humains



Celz

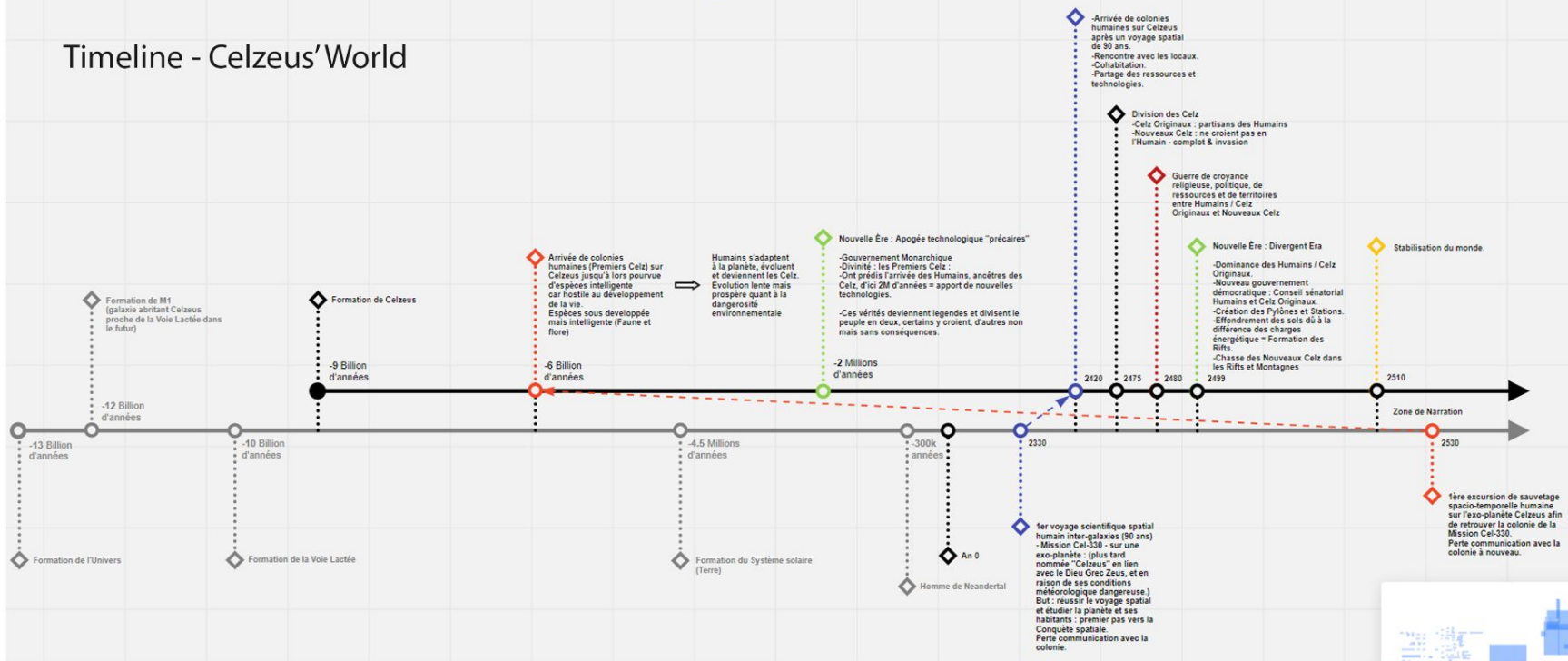


PROTO ASTRA island - Celzeus

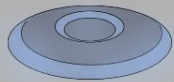
- ◆ Villes rebelles (Nouveaux Celz)
- ▲ Villes principales sur îlots flottant / les Stations (Celz Originaux & Humains)
- ◎ Pylônes (récupérateurs d'énergie)
- ▲ Villes Cartels & pauvres dans les crevasses / Rifts (Nouveaux Celz)

Année : 2510

Timeline - Celzeus' World



Eleccell
batterie de combinaison



Casque de pilote
de l'Astrade

Combinaison de
résistance aux éclairs

Eleccell
(chargeur)

Cape des Praer

Enerlum

Arme clandestine



Emblème de l'Astrade



Tenue dans les Rifts de Praemium

NOM : Rand Braton

ORIGINE : Celzeus

Ancien ingénieur et pilote de biped spécialisé dans la construction de bâtiments.

Originaire de Premium et travaille pour le nouveau gouvernement l'Astrade.

Ne prend part à aucun parti car il ne se sent pas concerné jusqu'au jour où il va perdre de vue sa famille.

Pendant la Guerre, il travaille en tant que pilote, à la fin de celle-ci il est envoyé sur des projets de construction tout autour du globe.

Il revient sur Proto Astra en 2510 sur la Station Fod pour former la 4ème génération d'Humains au maniement et au transport d'Eleccells.

Le gouvernement ayant échoué à trouver sa famille, il va se rendre au delà des Stations pour la trouver lui-même.

C'est là qu'il rencontre le 2ème personnage, qu'il va guider comme mentor et l'aider à rétablir la vérité qui se cache dans la ville de Praemium.

NOM : Todd « Luman » Olger

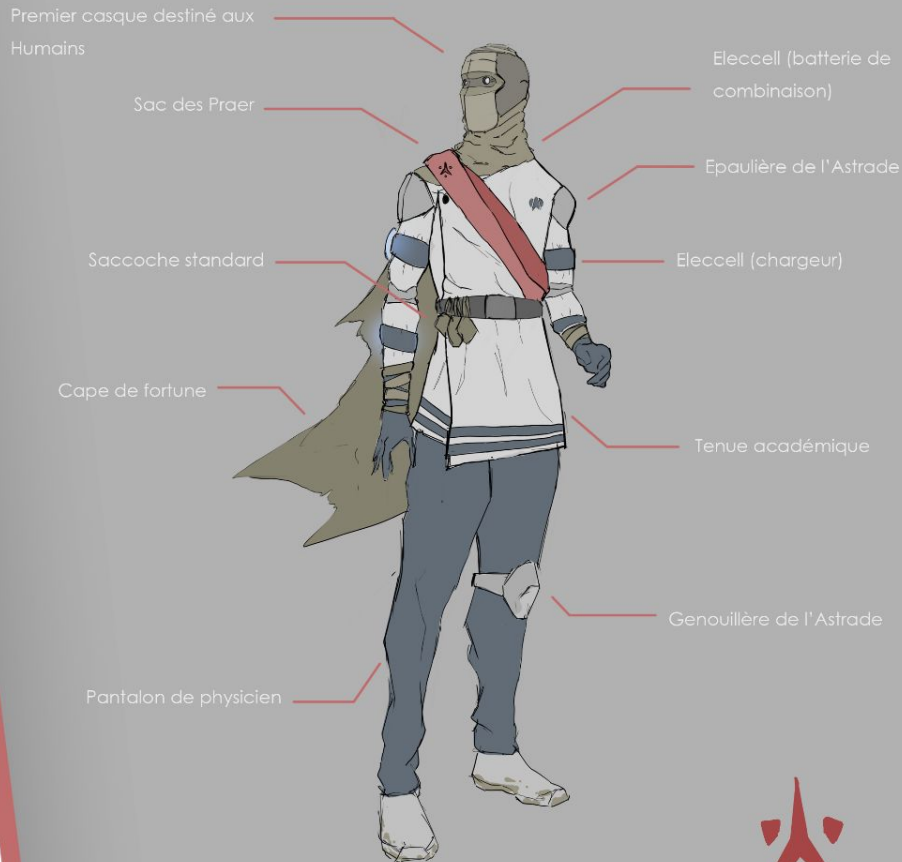
ORIGINE : Humain sur Celzeus

Né pendant la Guerre sur la Station Luman, et a étudié à l'académie des scientifiques. Enfermé depuis 20 ans sur la Station il rêve de partir à l'aventure et découvrir le reste de la planète. En 2510, il est envoyé sur une Station voisine, Fod pour poursuivre sa formation en passant de la théorie à la pratique. Il travaille sur une nouvelle technologie de l'Astrade leur permettant de passer le nuage d'Enerlum pour quitter Celzeus et atteindre la Terre.

Néanmoins, le père de Todd n'y croit pas et conseille à son fils de rester vigilant. Il sait sûrement des choses que Todd ne sait pas.

Il finira par s'infiltrer dans la section des transports de patrouilles et simulations afin de sortir de la Station et se rendre à Praemium.

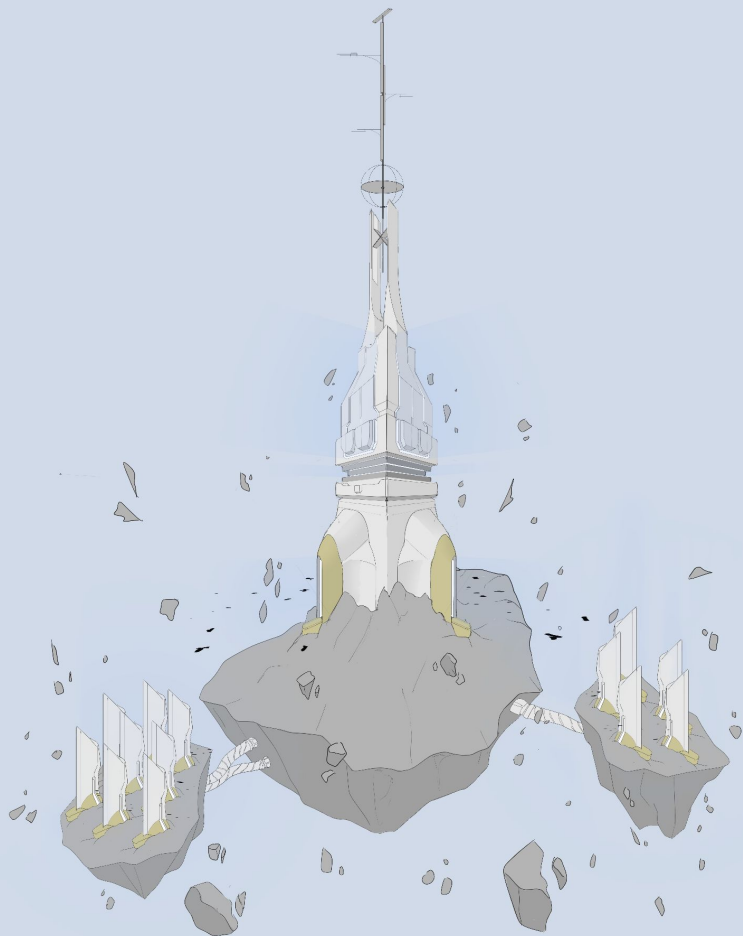
Il veut découvrir se que cache son grand-père. C'est là qu'il rencontrera Rand et découvrira qu'Olger n'est pas son vrai nom. Son rôle est de reprendre les travaux de ses aînés afin de sauver l'Humanité.



Tenue dans les Rifts de Praemium

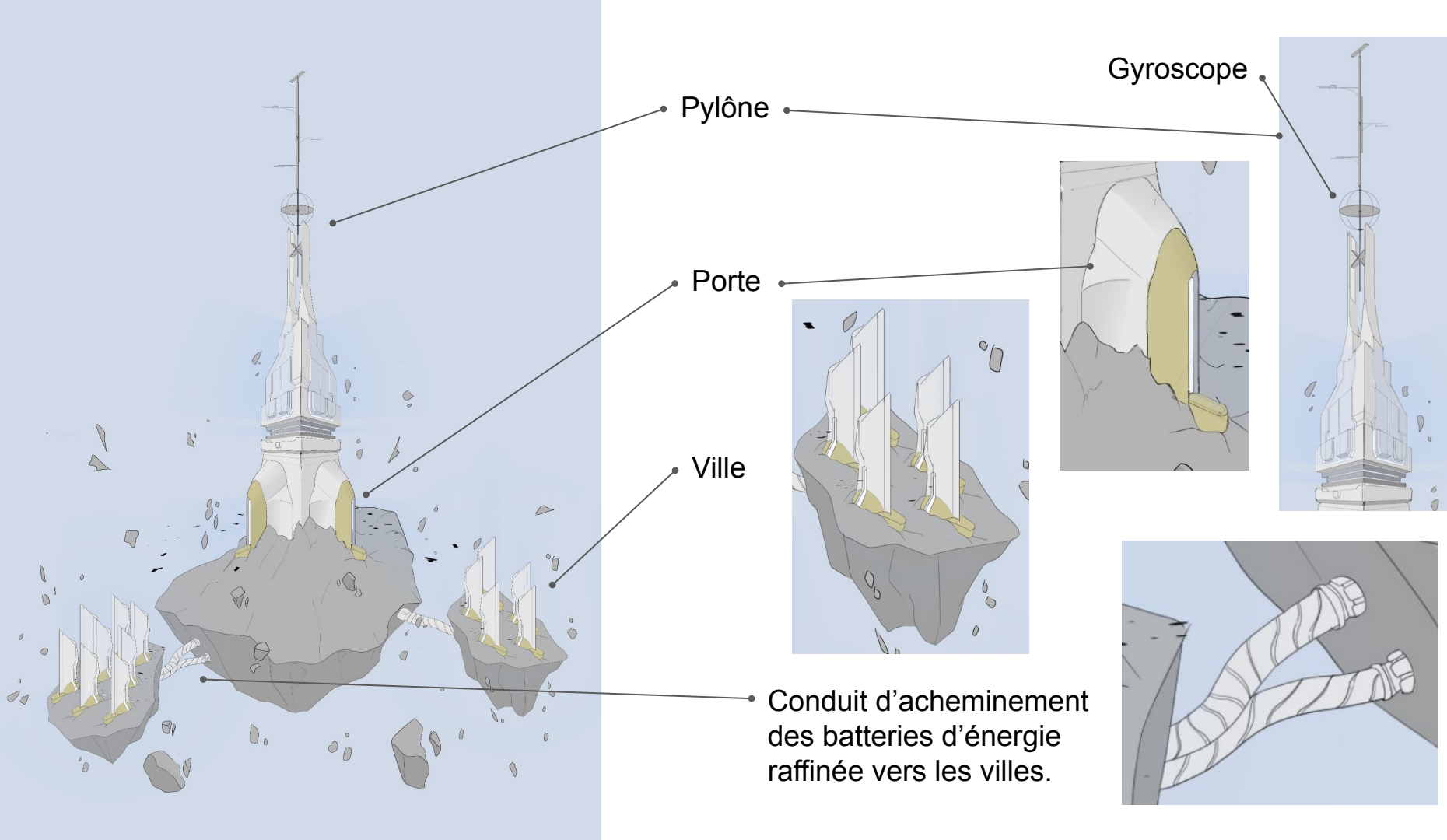


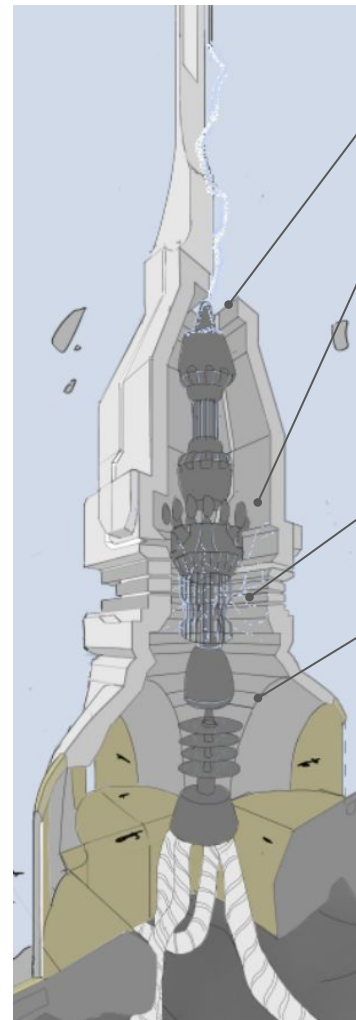
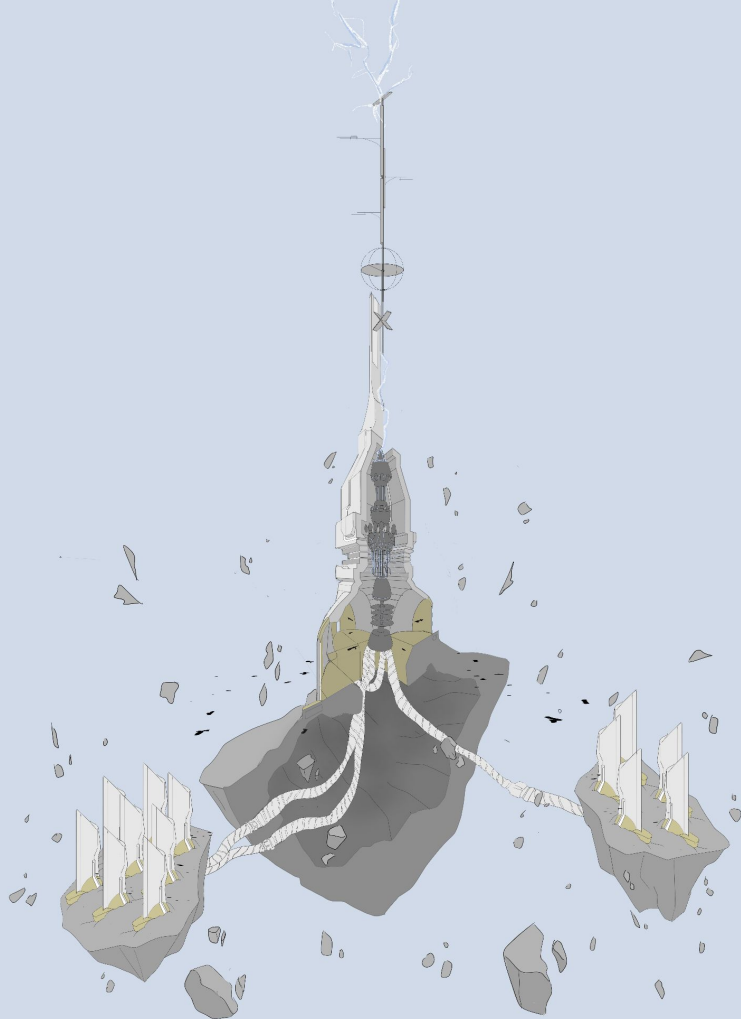
Emblème des Praer



Bâtiment “Usine” : Station Fod.

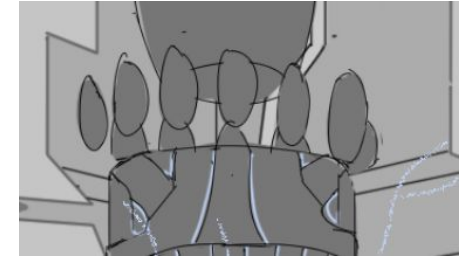
Pylône captant les éclairs énergétique et
alimentant les villes aux alentours.





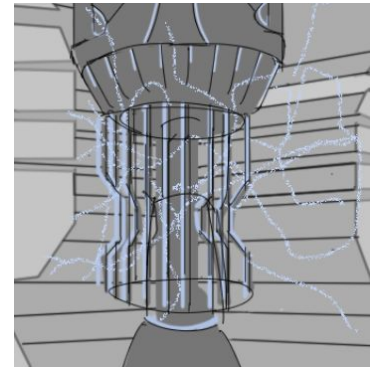
Réception de l'éclair

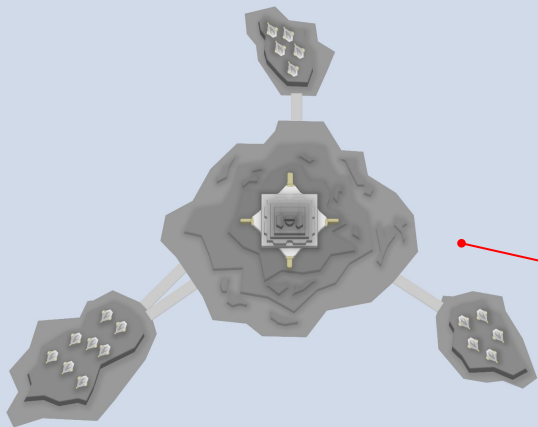
Capsules d'Eleccels vident



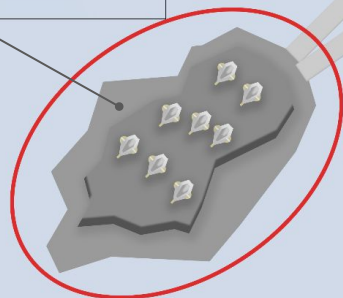
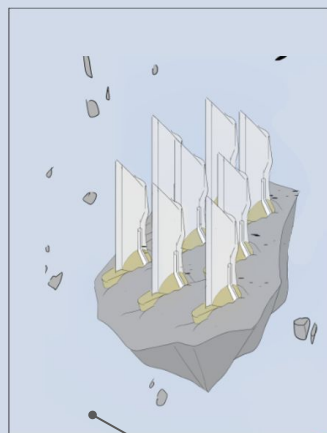
Stockage de l'éclair dans les batteries

Eleccels
raffinées sur les
plateformes

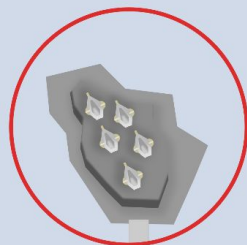




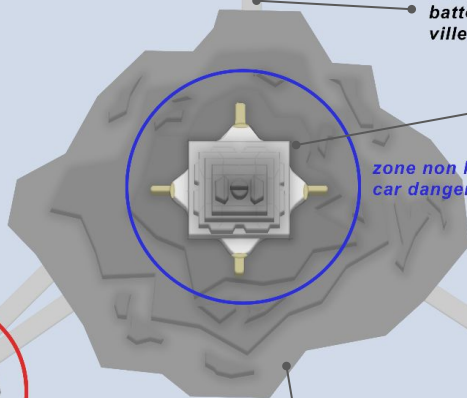
**Station FOD - carte
Celzeus, Proto Astra**



zone habitable



zone habitable

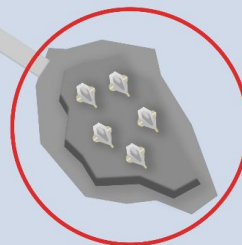


**zone non habitable
car dangereuse**

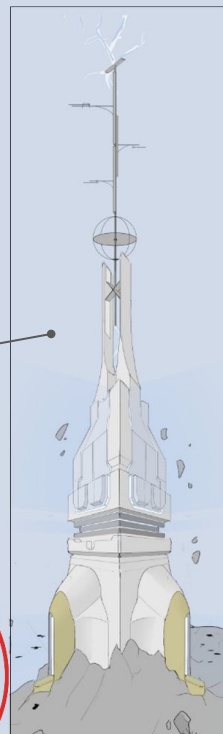


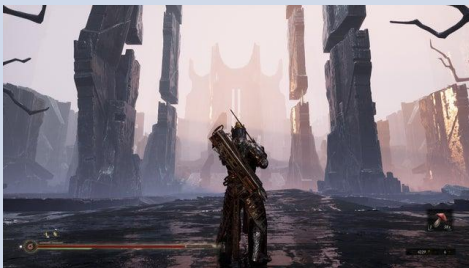
sommet d'un mont

**voie de circulation des
batteries raffinées vers les
villes prioritaires**



zone habitable





references do not belong to me

Recherches & Inspirations

Design d'environnements et de personnages

NAND614
Paul NOGAL

CREATION - MONDE



Climat et météo



Iles flottantes



Eclair d'énergie



Composition, flore et faune

Crevasse / Rift

Qu'est ce qui est raconté ?

2 civilisations = mais pareil = ancien humain et nouveau humain

Histoire de temporalité

Anciens humains arrivent sur la planète grâce au voyage temporelle et se retrouvent sur l'exo planète II y a 6 milliard d'année, se développe devient des extraterrestre et rencontre leur eux du futur de 6 000

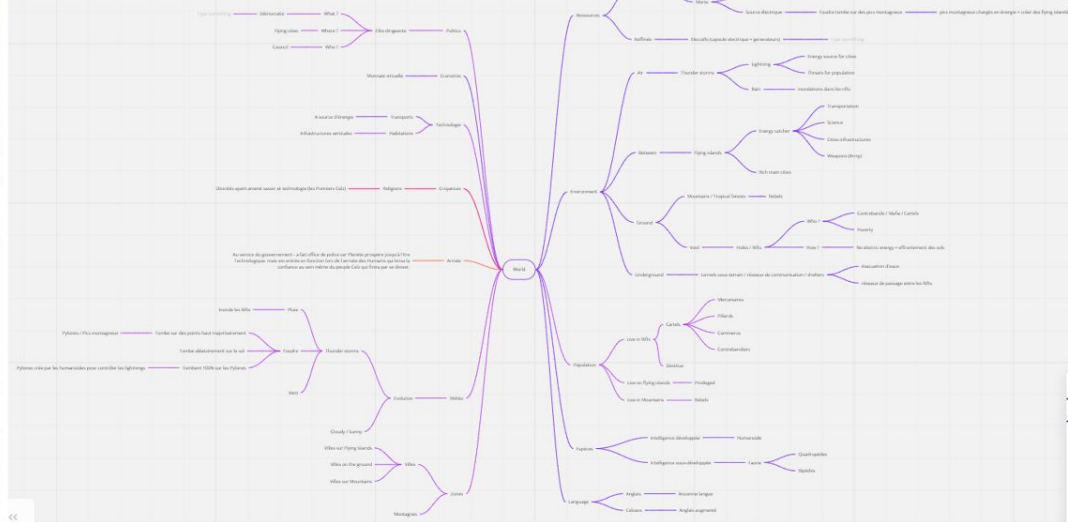
ou L'ancienne civilisation d'Humain venant du futur s'étant retrouvé dans le passé évolue et colonise la Terre voulant retrouver les leur ?

Croyance et religion ? guerre ?

Civilisation prospère jusqu'à l'arrivée de la colonie ? Civilisation agressive, nomade et précaire ? ou intelligente ? intentions : ancien humains donc veulent du pouvoir en retournant sur Terre ou veulent se développer et prospérer ?

Puissent expliquer la genèse : Humain de 2600 échoue leur voyage temporelle et se retrouve sur l'exo planète II y a 6 milliard d'année, se développe devient des extraterrestre et rencontre leur eux du futur de 6 000 002 600 d'années de développement. Alors prospère, les extraterrestre retrouve leur origines et veulent coloniser la Terre en se servant des humains venant d'arriver ? ou alors c'est dans leur gènes et depuis toujours ils savaient que ces humains allaient arriver en 2500 car ils viennent de l'an 2600 et la mission intergalactique date de 2500.

Mind map - consistent world



ile flottante ? pourquoi ?

protection et sécurité, hiérarchie ?

protection contre l'environnement, contre des factions intelligentes ?

l'environnement a un double rôle, dangereux et utile : quelque chose sous le monde (source énergétique).

Climat non contrôlable, la civilisation subit

Eclairs énergétique ayant un impact sur le monde et dangereux pour la civilisation.

Mais utilisable pour leur survie.

Référence : Mass effect andromeda, Matrix, Avatar, Star Wars

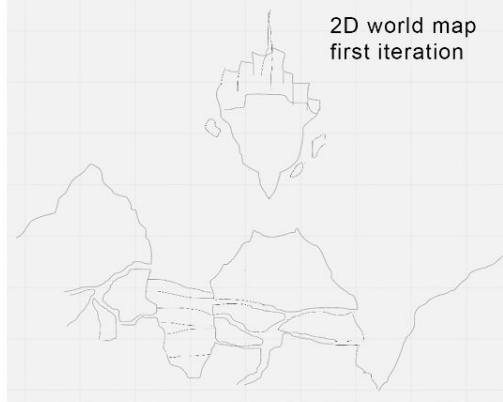
1 ou 2 factions par planètes du style Dune, Avatar, Star Wars ou plusieurs comme sur

Coruscant ?

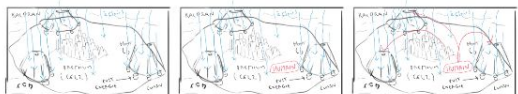
Faune, Flore ?

Animax fantastique, Flore : Beaucoup de pluies = végétation humide et dense tropical.

2D world map first iteration



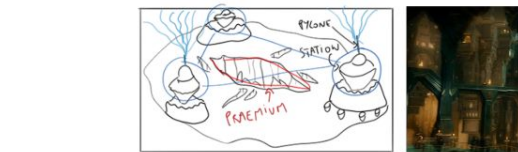
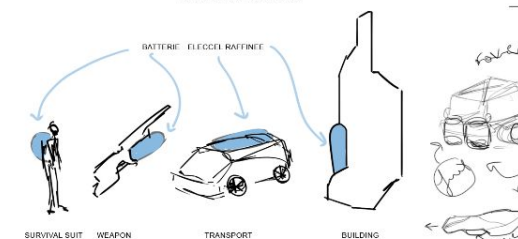
CREATION - MONDE



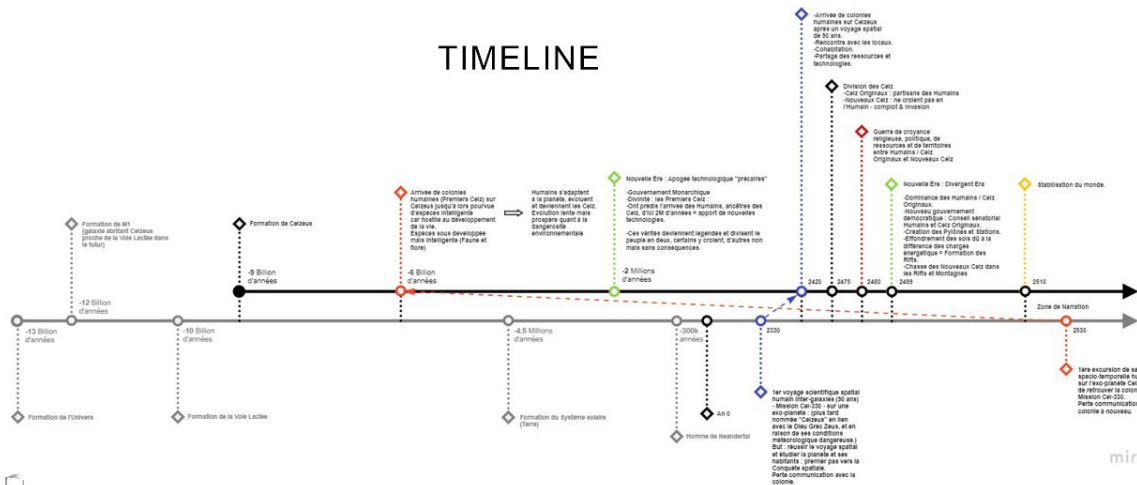
<p>Celz évitent les montagnes dangereuses, et vivent tous à Premium la capitale.</p> <p>Ils récupèrent les clairs dans le Puits de raffinement.</p>	<p>Les Humains arrivent et s'allient avec les Celz originaux, les Nouveaux Celz restent à Premium.</p>	<p>Les Humains permettent aux Celz Originaux d'accéder aux sommets des Monts et construisent les Pylnes. Le but : attirer les magies au même endroit pour récolter de la</p>
---	--	--



Guerre éclatée, les Pylone recevant en abondance les éclairs commencent à léviter



TIMELINE



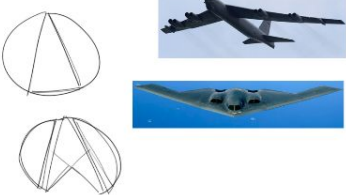
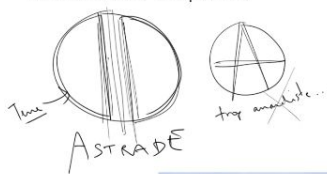
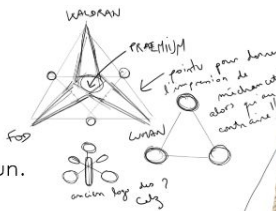
CARTE

CREATION - PERSONNAGES

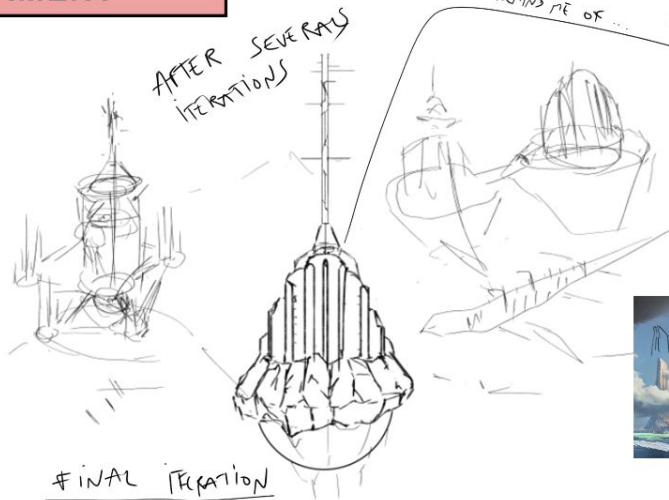
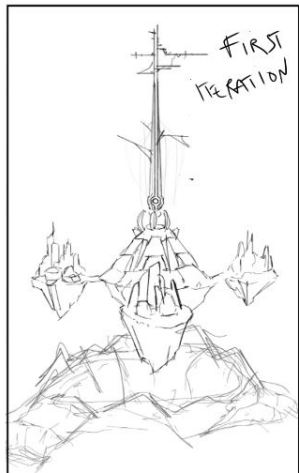
un personnage qui sait se défendre et combattre
Très militarisé. L'autre ne sait pas, démuné.
Vont s'allier, sont différents mais ont un but commun.

Le personnage Celz est naturellement chargé en Enerlum, qui transparait au travers de sa combinaison. Tandis que le personnage Humain, a une tenue académique car c'est un scientifique, hybride avec de la récupération d'autres éléments de tenues trouvés au fil de l'intrigue.
Des partis de tenue autant de l'Astrade et que de Praer.

Les logotypes: celui de Praer en rouge signifie les 3 Monts originaux et au centre leur ville Praemium.
Pour l'Astrade, c'est un vaisseau fendant les nuages en deux, mais aussi fendant la Terre en deux car leur but est de s'en emparer.



CREATION - BATIMENT



FINAL ITERATION

REMINISCE OF...



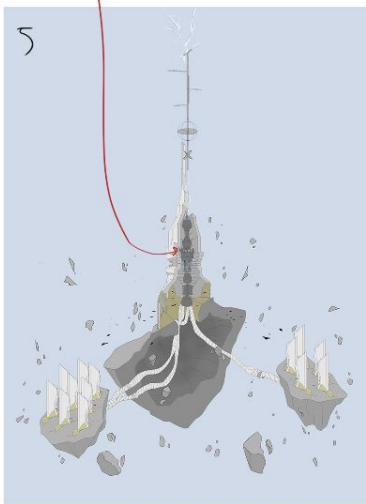
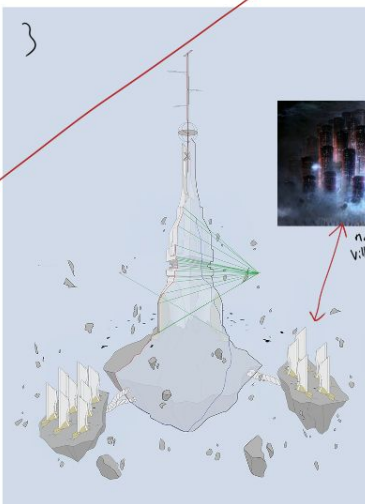
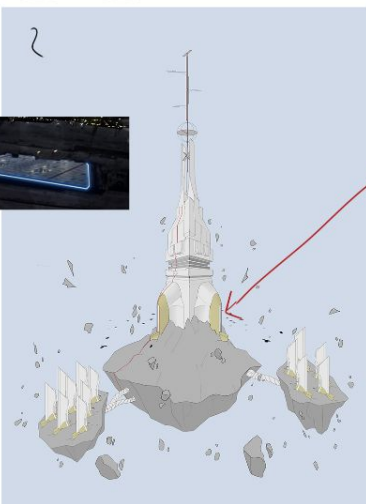
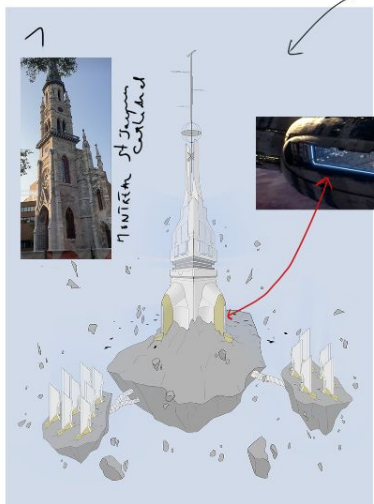
20
Tall
Fallen
Order



Je ne voulais pas quelque chose de trop technologique



marcad brut naturel



netrix (reconstruction
ville des machines)

MERCI POUR VOTRE ATTENTION.

