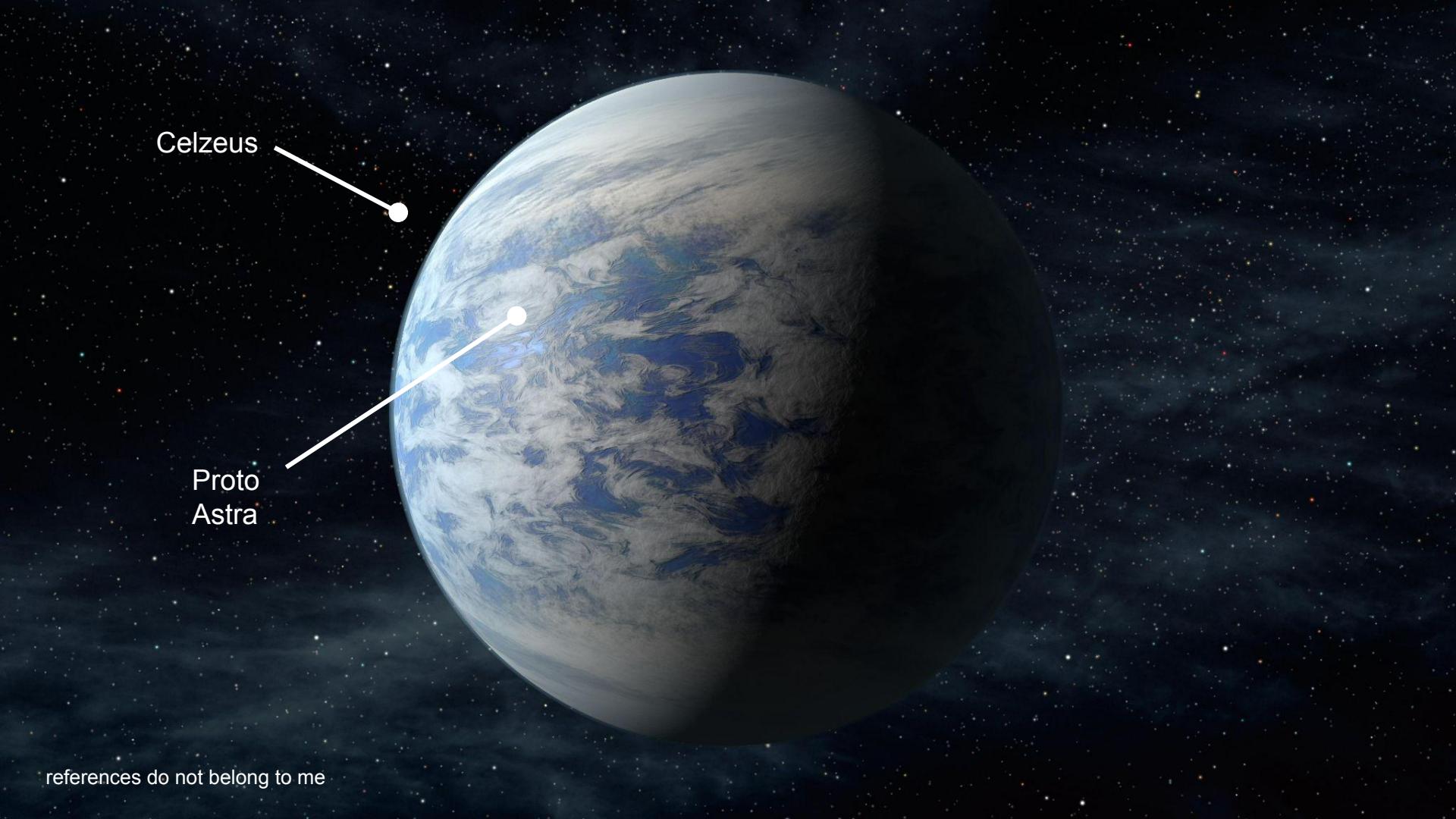


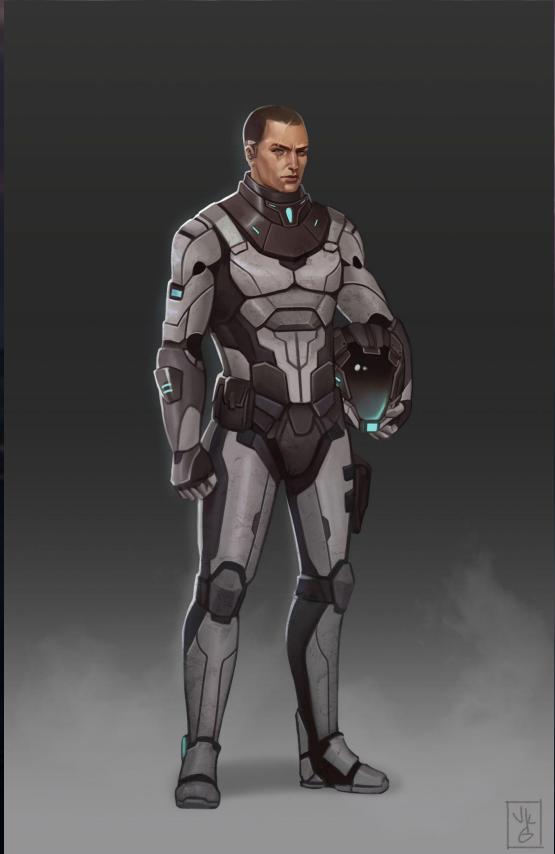
A wide-angle, dark landscape painting. The scene is dominated by a massive, jagged mountain range in the foreground and middle ground. The mountains are partially obscured by dark, billowing clouds. Several bright, jagged lightning bolts strike the peaks and the ground, illuminating the dark sky. In the far distance, a small town or city is visible, with a few lights glowing through the darkness. The overall atmosphere is one of power, drama, and natural beauty.

Design d'environnement et de personnages



Celzeus

Proto
Astra



Humans

references do not belong to me



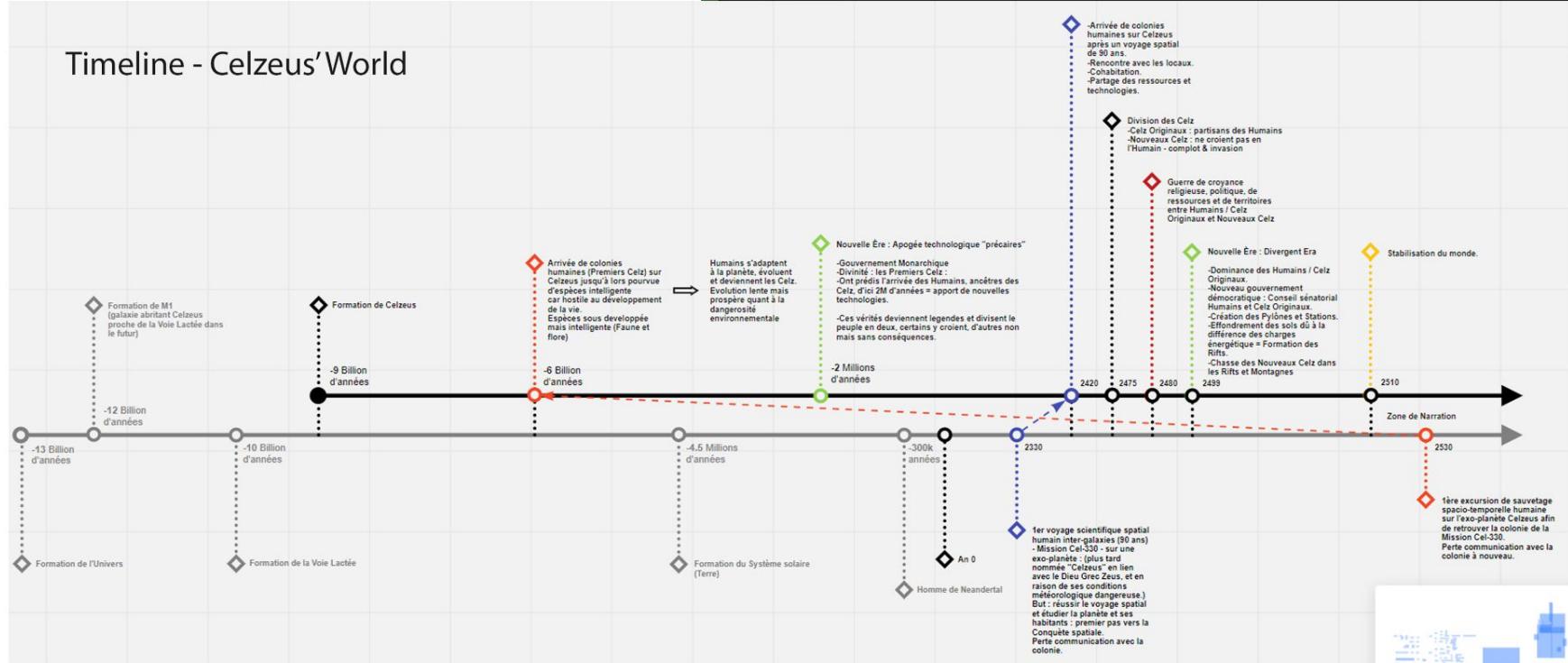
Celz



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)

Timeline - Celzeus'World



Eleccell

batterie de combinaison

Combinaison de
résistance aux éclairs

Cape des Praer

Arme clandestine

Casque de pilote
de l'Astrade

Eleccell
(chargeur)



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 délà 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.

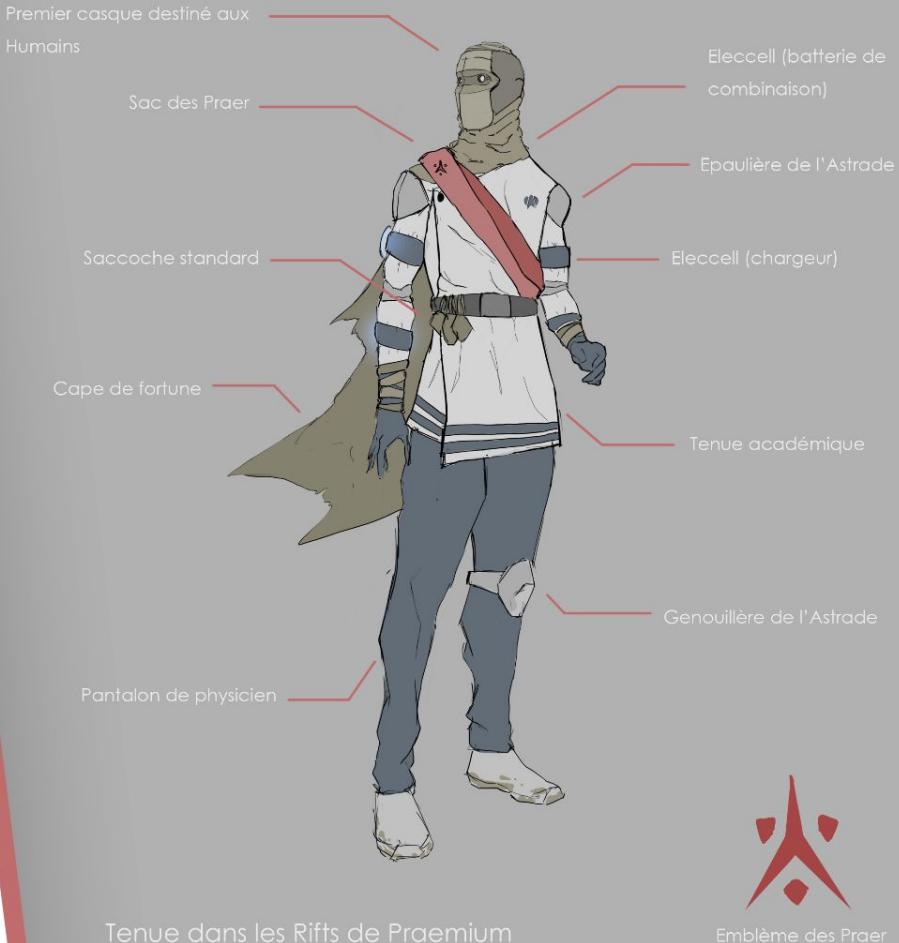
NOM : Todd « Luman » Olger ORIGINE : Humain sur Celzeus

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.

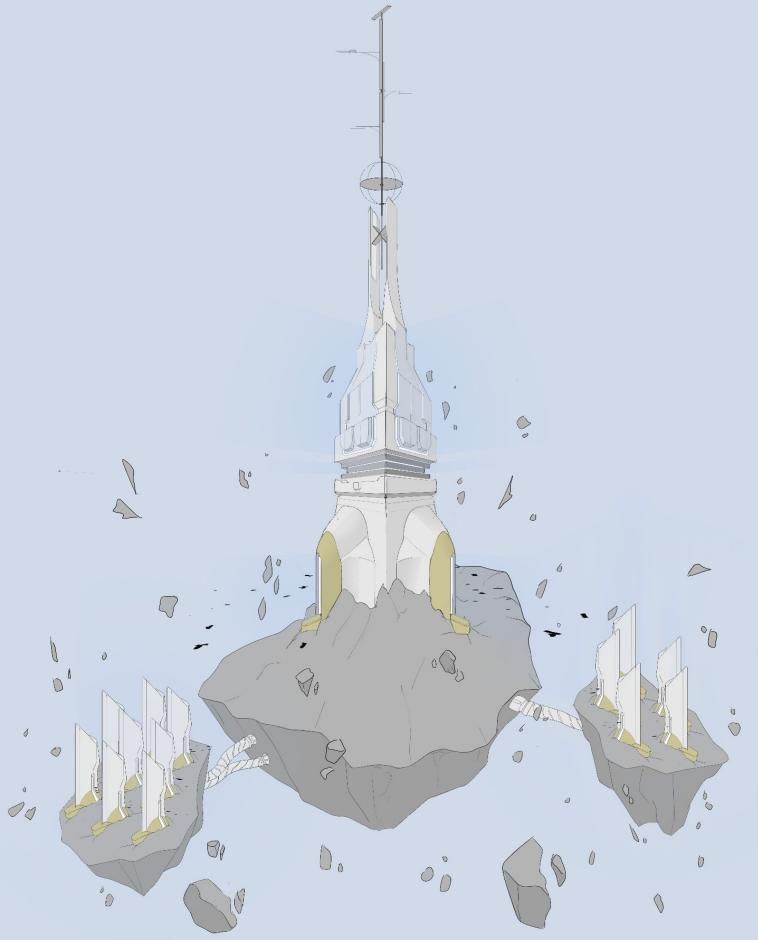
Néanmoins, le père de Todd n'y croit pas et conseille à son fils de rester vigilant. Il sait surement des choses que Todd ne sait pas.

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 ce 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 ainés afin de sauver l'Humanité.

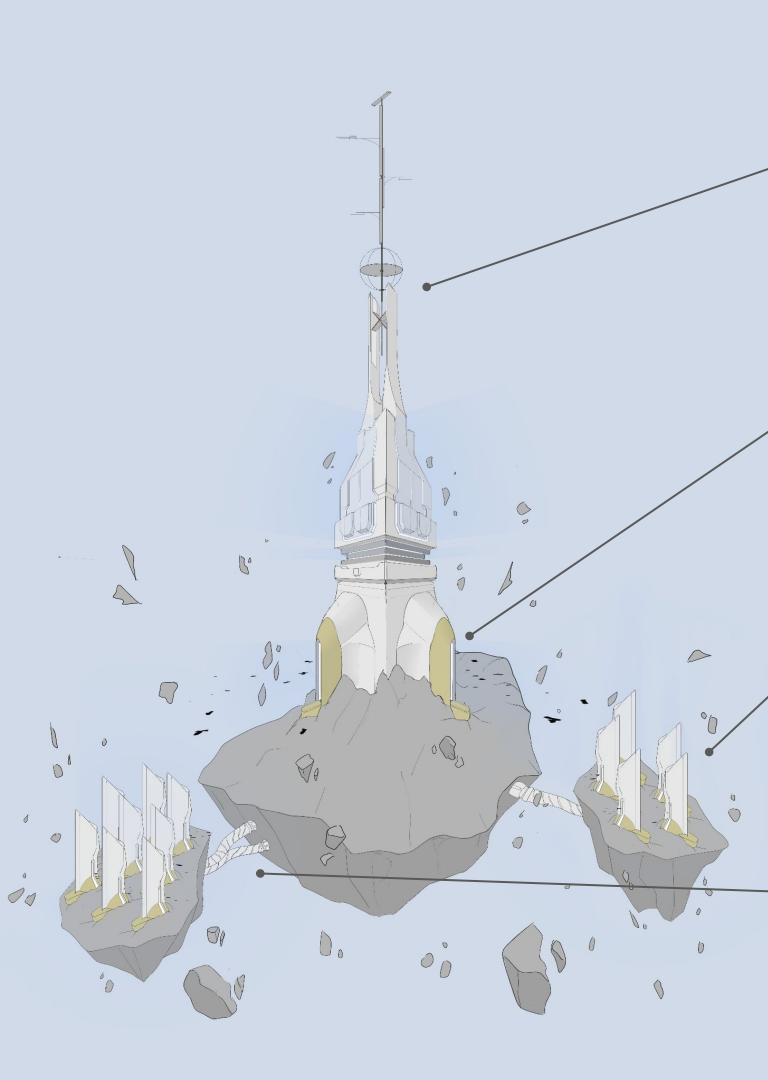


Emblème des Praer



Bâtiment “Usine” : Station Fod.

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



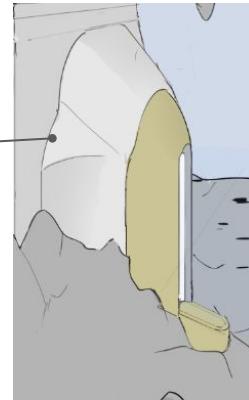
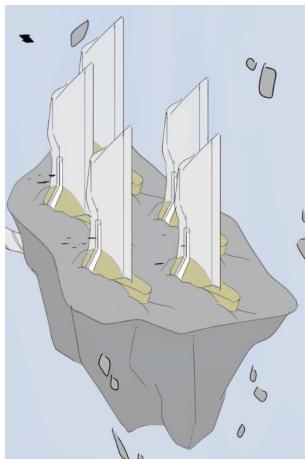
Pylône

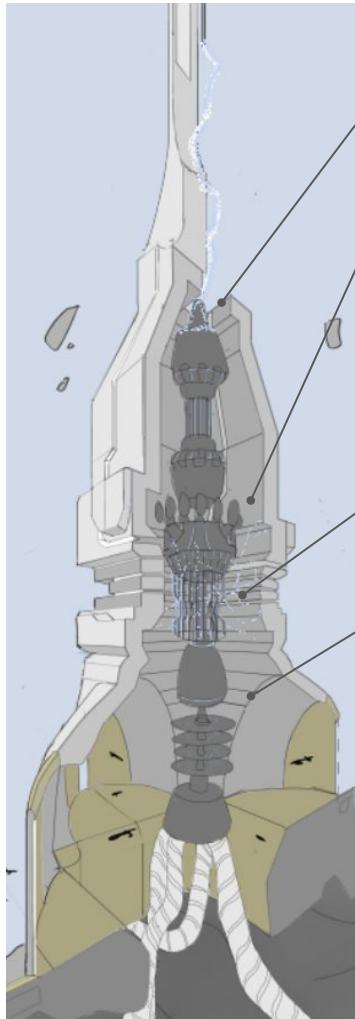
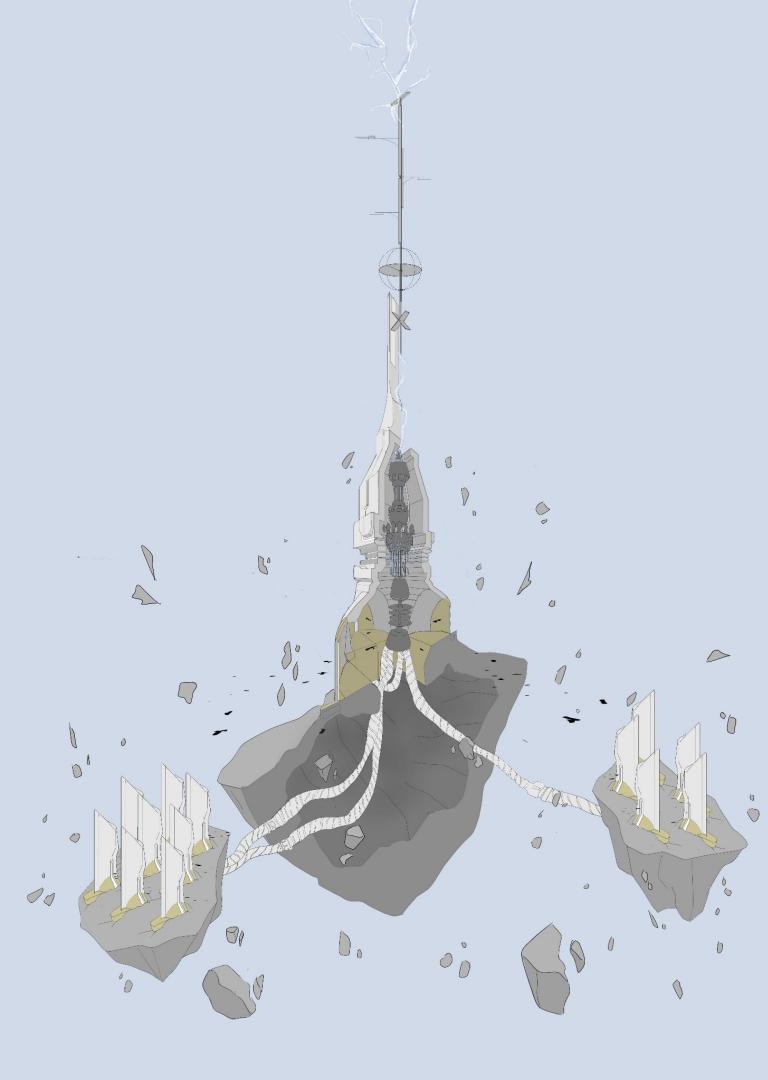
Gyroscope

Porte

Ville

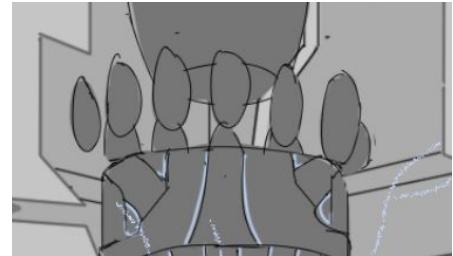
Conduit d'acheminement
des batteries d'énergie
raffinée vers les villes.





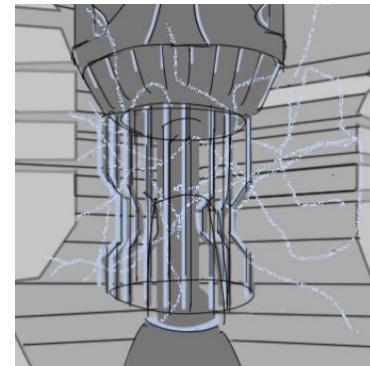
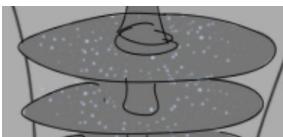
Réception de l'éclair

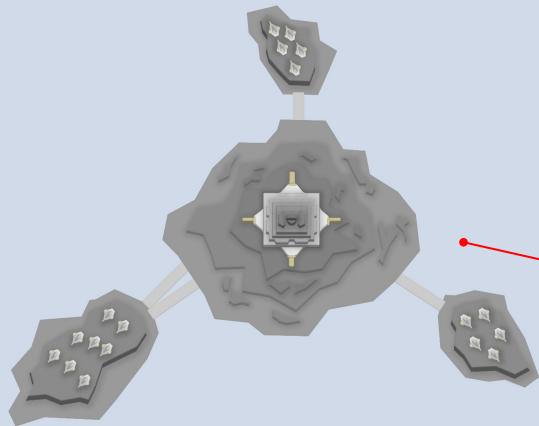
Capsules d'Eleccels vident



Stockage de l'éclair dans les batteries

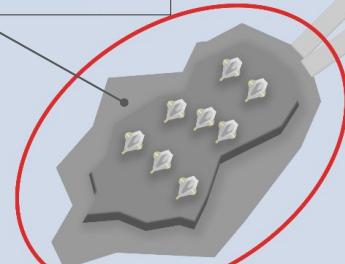
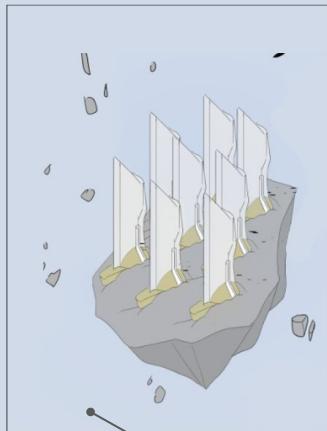
Eleccels
raffinées sur les
plateformes



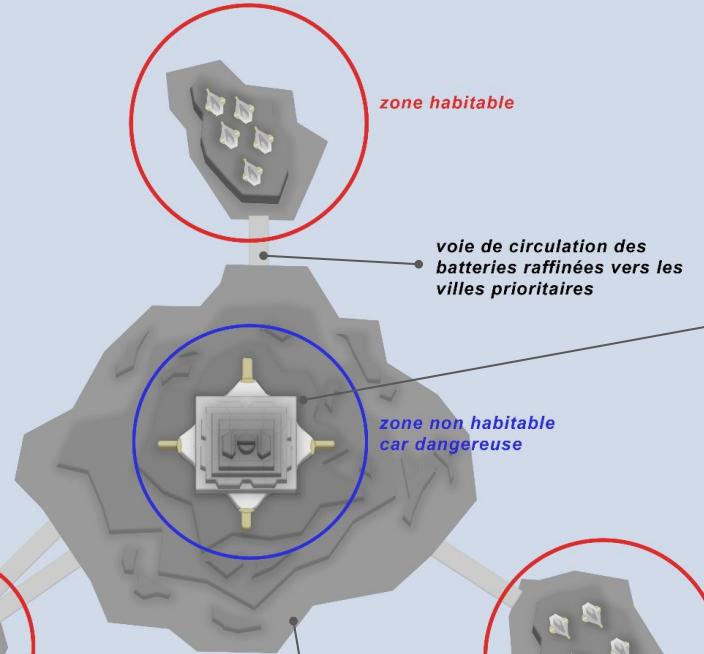


Année : 2510

Station FOD - carte
Celzeus, Proto Astra



zone habitable

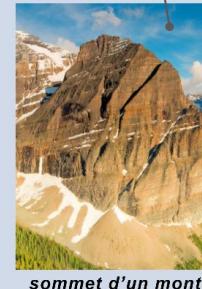


zone habitable

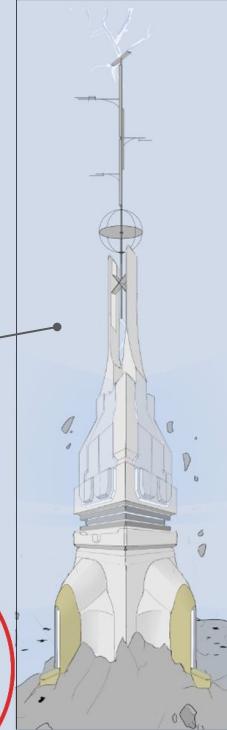
voie de circulation des batteries raffinées vers les villes prioritaires

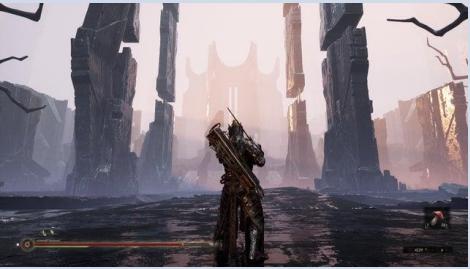
zone non habitable car dangereuse

zone habitable



sommet d'un mont





references do not belong to me



Recherches & Inspirations

Design d'environnements et de personnages

NAND614
Paul NOGAL

CREATION - MONDE



Climat et météo



îles flottantes



Eclair d'énergie



Composition, flore et faune

Crevasse / Rift

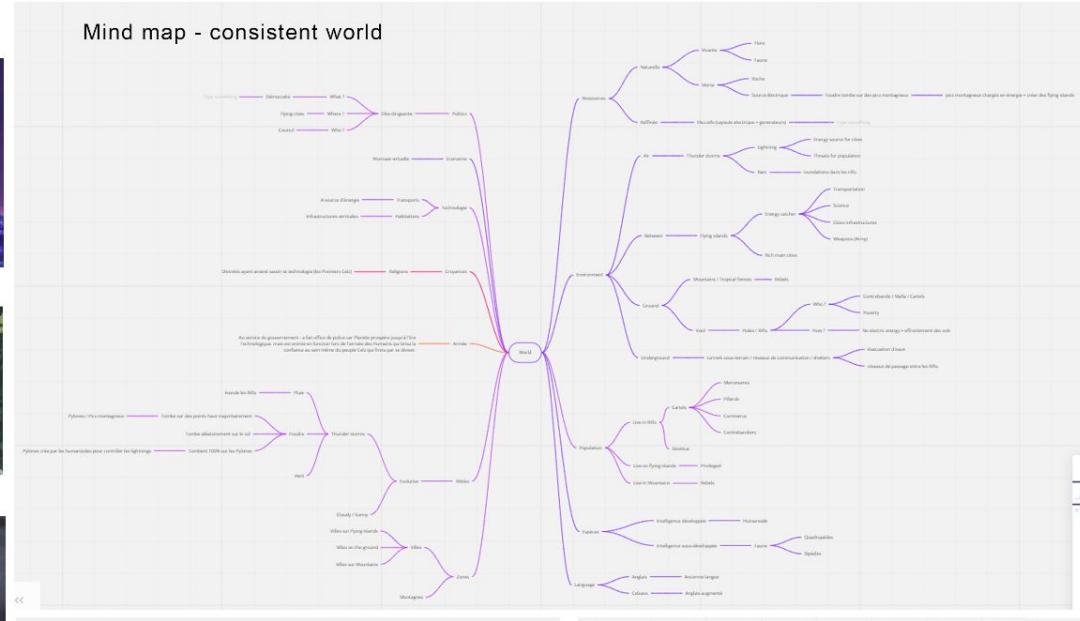
Qu'est ce qui est raconté ?
2 civilisations = mais pareil = ancien humain et nouveau humain
Histoire de temporalité

Anciens humains arrivent sur la planète grâce au voyage temporel et colonisent des milliards d'années plus tard par les Humains du futur dans la même temporalité.
ou L'ancienne civilisation d'Humain venant du futur s'est retrouvé dans le passé évolué et colonise la Terre voulant retrouver les leur ?

Croyance et religion ? guerre ?

Civilisation prospère jusqu'à l'arrivée de la colonie ? Civilisation aggressive, nomade et précaire ? ou intelligente ? intentions : ancien humains donc veulent du pouvoir en retournant sur Terre ou veulent se développer et prospérer ?
Plutôt expliquer la génése : Humain de 2600 échoue leur voyage temporel et se retrouve sur l'exoplanète il y a 6 milliard d'années, se développe devient des extraterrestres, les humains de 2500 arrivent sur l'exoplanète et rencontrent leur eux du futur de 6 000 002 600 d'années de développement. Alors prospère, les extraterrestres retrouvent 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



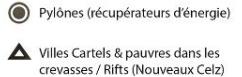
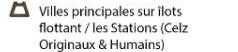
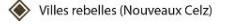
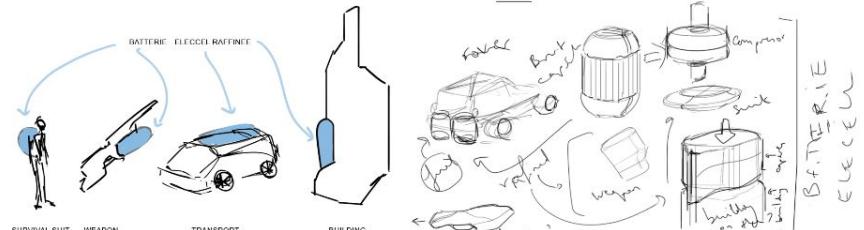
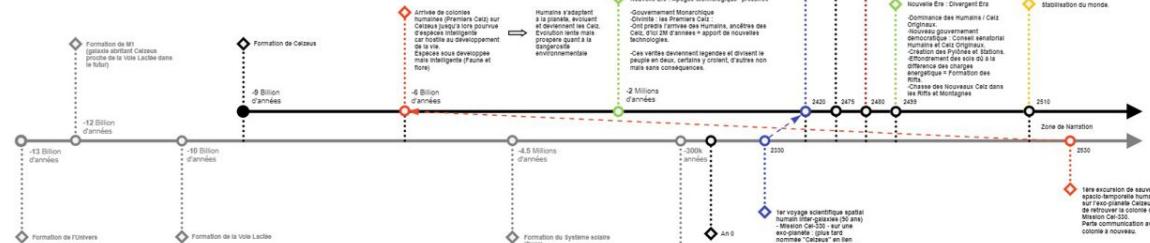
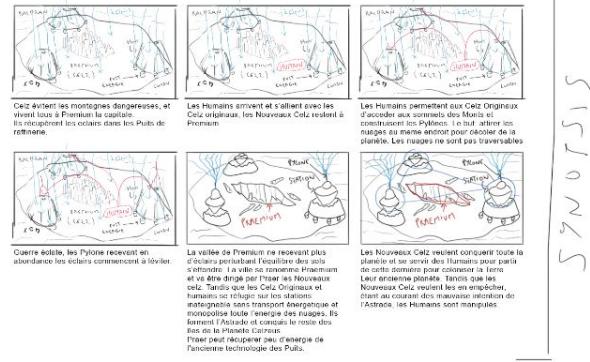
île flottante ? pourquoi ?
protection et sécurité, hiérarchie ?
protection contre l'environnement, contre des factions intelligentes ?
l'environnement a un double rôle, dangereux et utile : quelque chose sous le monde (source énergétique).
Climat non contrôlable, la civilisation subit
Éclairs énergétiques 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 planète du style Dune, Avatar, Star Wars ou plusieurs comme sur Coruscant ?
Faune, Flore ?
Animax fantastique, Flore : Beaucoup de pluies = végétation humide et dense tropical.



CREATION - MONDE

TIMELINE



CREATION - PERSONNAGES

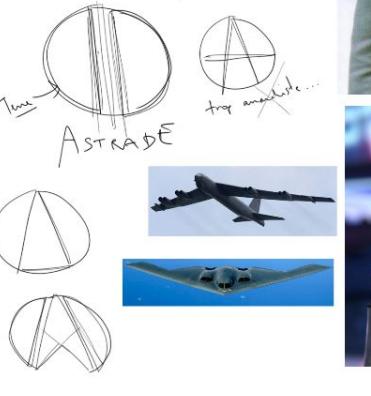
un personnage qui sait se défendre et combattre
Très militarisé. L'autre ne sait pas, démuni.
Vont s'allier, sont différents mais ont un but commun.

Le personnage Celz est naturellement chargé en Enerlum, qui transparaît 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.

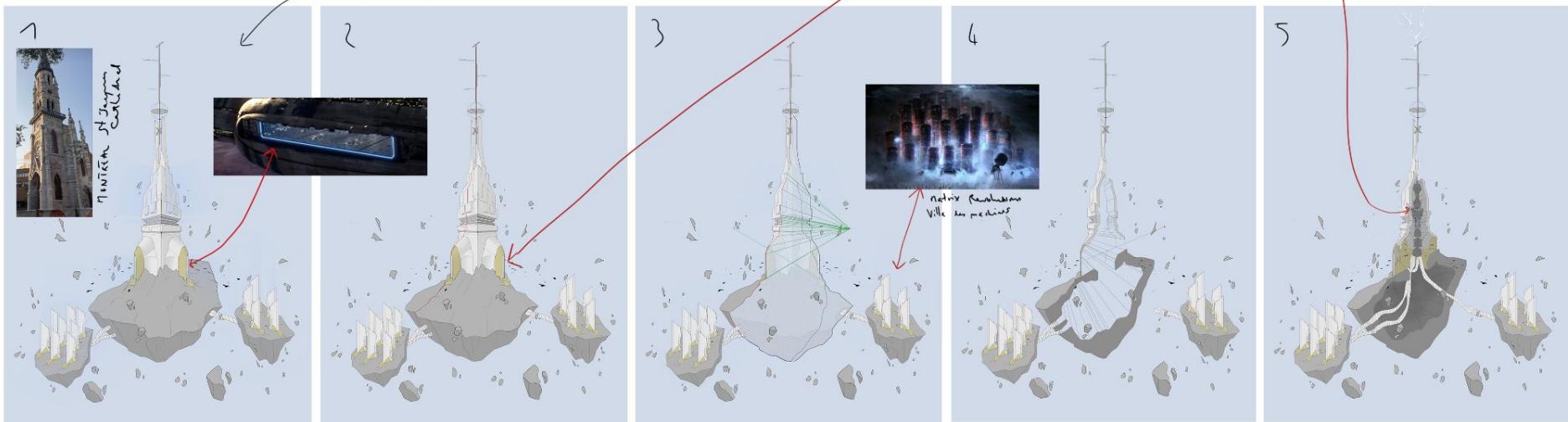
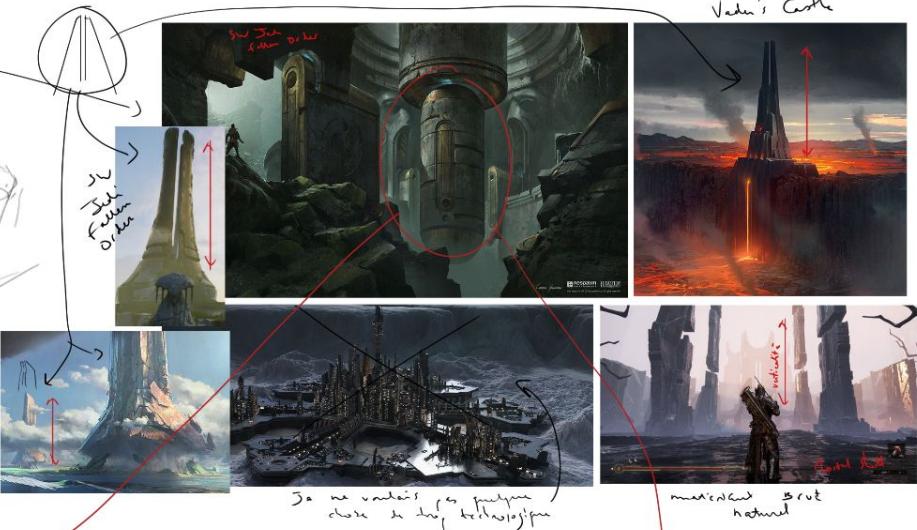
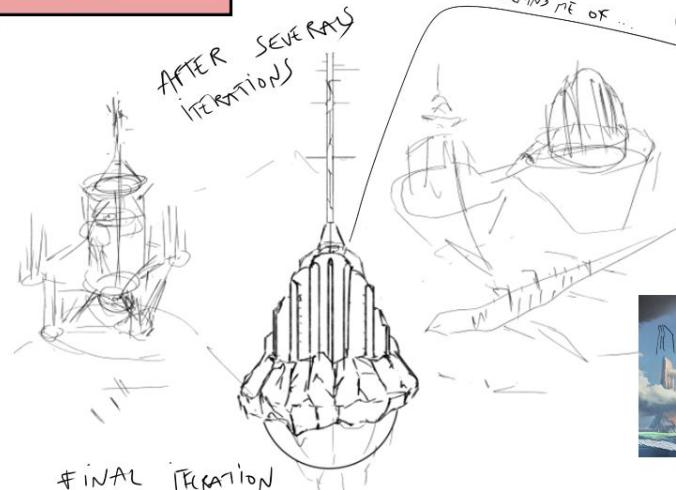
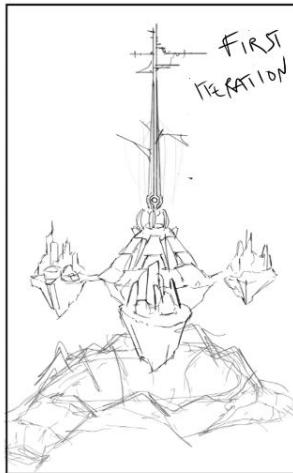
Des parties de tenue autant de l'Astrade et que de Praer.

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



MERCI POUR VOTRE ATTENTION.