

**CONCEPT ART DU JEU :**





Nous sommes en l'an XX87 dans la ville de Neo-Frankfurt, cité à la pointe de technologie. Nathan, dit Nat', est un jeune garçon qui a la capacité d'utiliser l'électricité statique afin de s'en servir d'armes ou de défenses. Son objectif premier dans la vie est de faire en sorte que ses proches soient heureux et en bonne santé.

Il va utiliser son pouvoir à bon escient car il veut défaire la tyrannie se trouvant à Neo-Frankfurt installée par Vova, le maire de la ville, qui veut détruire de nombreuses habitations afin d'étendre la ville commercialement pour un profit personnel, ce qui met en

danger ses amis et sa famille.

Nat' se rend alors à l'hôtel de ville en terrassant sur sa route les fruits et animaux mécanisés, ainsi que les robots de sécurité défecueux instaurés dans la ville par le tyran en guise de "protection" des civils.

Suite à un affrontement acharné entre Nat' et Vova, Nat' réussit à débarrasser la ville de Neo-Frankfurt de l'emprise de Vova quitte à risquer sa vie et, par la même occasion, exorcise le malheureux maire.

## Protagoniste

### Nat'

Jeune adolescent de 17 ans vivant dans la ville de Neo-Frankfurt, les études lui sont futiles, il ne cherche qu'à s'amuser en ville, à s'y balader et à faire de nouvelles rencontres.

Il adore la musique, jouer les excentriques, et par-dessus tout, il adore chambouler les choses et les habitudes de manière amusante pour amuser ses proches.

Il a appris à l'âge de 13 ans que la pureté de son âme lui offrait la capacité de contrôler l'électricité statique qui l'entoure par sa simple volonté, et de les matérialiser physiquement pour s'assurer une protection, mais aussi pour blesser autrui, chose qu'il ne fait jamais habituellement, excepté quand ses proches sont en danger.

Il est plein de vie et d'espoir, malheureusement sa faible notion du danger et sa spontanéité l'amène souvent à se blesser bêtement lorsqu'il se balade en ville.



## Protagoniste

### Nat'

Pour représenter Nat', je me suis référencé à quelques films des années 80 pour la coiffure et les vêtements, comme par exemple «Retour vers le futur» et «L'arme fatal». J'ai porté mon attention sur une veste Teddy Smith, un tee-shirt, un jean et des baskets simples.

Concernant les couleurs, ce sont celle qui sont représenté pour montrer le monde rétro futuriste.



## **Antagoniste**

### **Vova**

Un homme pas très vif et matérialiste qui aime gagner de l'argent et le dépenser. Il a 31 ans, et rêve de puissance et de pouvoirs plus grands.

Son bijou le plus précieux est sa paire de lunettes à projection holographique. Elle lui permet de matérialiser physiquement des DR-4900-N (ou DRAGOON), ces hologrammes ont une influence sur l'espace dans lequel ils sont créés, il s'en sert en général pour atteindre des livres un peu trop hauts dans ses étagères.

Bien qu'un peu lent d'esprit, il sait se faire des relations et a appris à développer son charisme social pour gagner la confiance des gens et grimper les échelons sociaux dans de nombreuses régions du globe. Son désir de possessions et de puissances insatiables peut parfois le plonger dans de profondes crises de colère qui le font perdre toute notion de ce qui l'entoure. Et même parfois de ses propres biens.

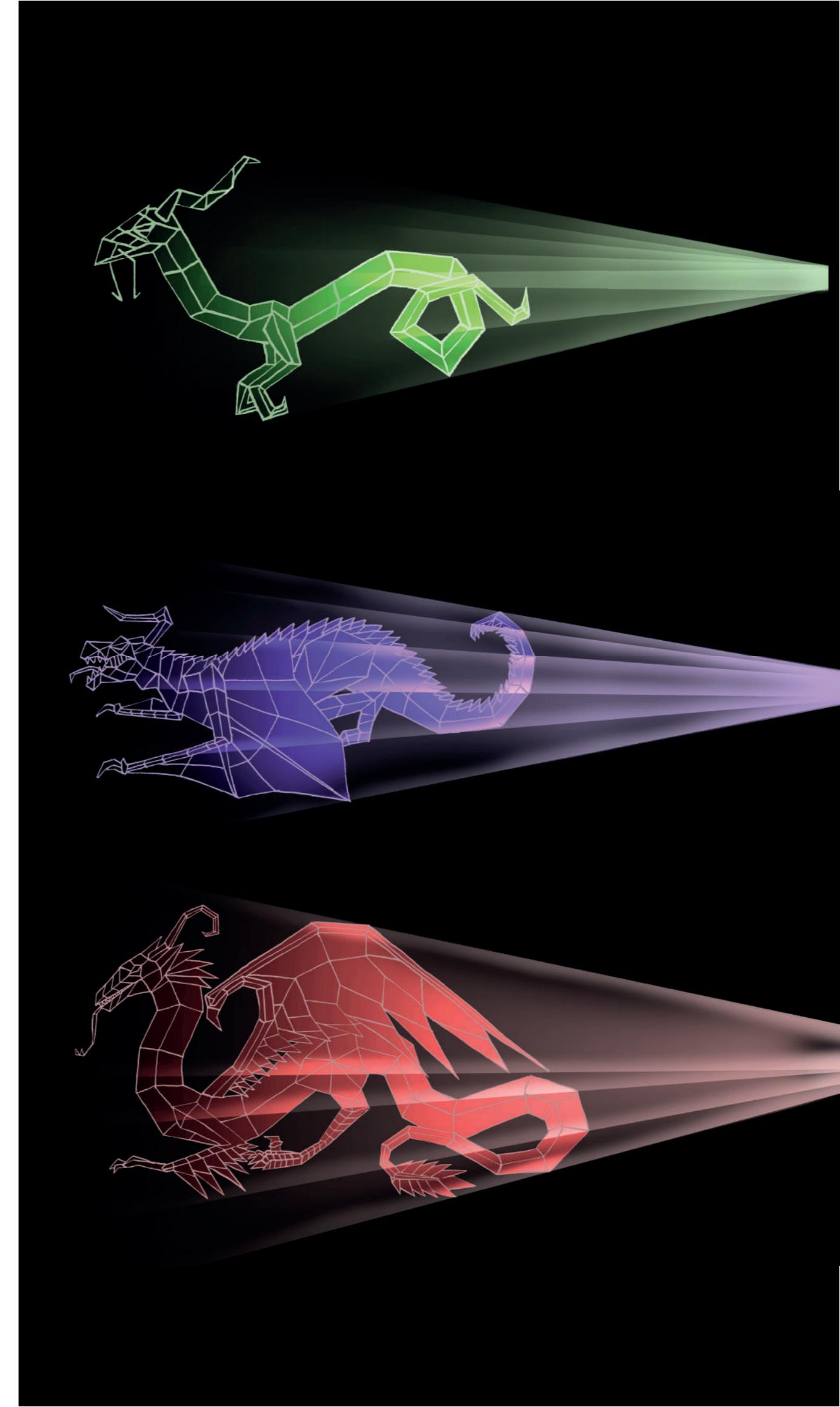
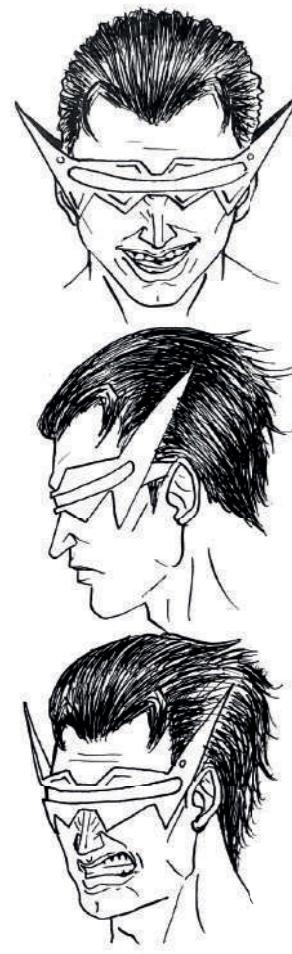


## Antagoniste Vova

Concernant l'antagoniste, il m'était demandé de lui faire porter un long manteau arrivant jusqu'au mollet, avec un costume décontracté. J'ai choisi la couleur verte pour ses vêtements car il peut représenter l'envie, ou même au diable, ses lunettes sont dorées pour montrer la richesse. À propos de ses chaussures, j'ai voulu faire des brogues de marque avec semelle

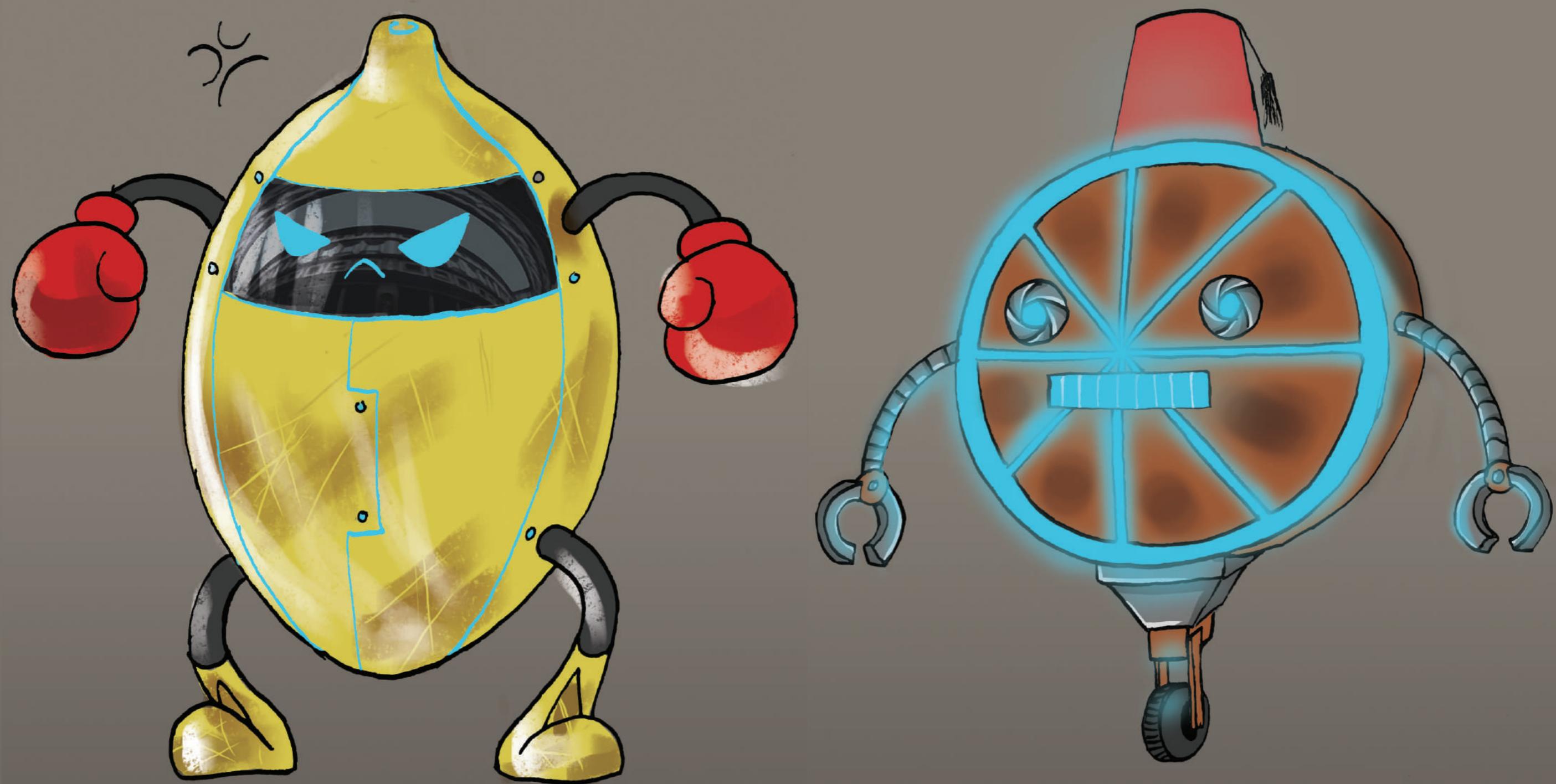
rouge exactement comme «Christian Louboutin».

Pour être plus proche de l'univers rétro futuriste, j'ai fait les hologammes en low poly. Les différentes couleurs permettront aux joueurs de distinguer les trois dragons et leurs attaques.



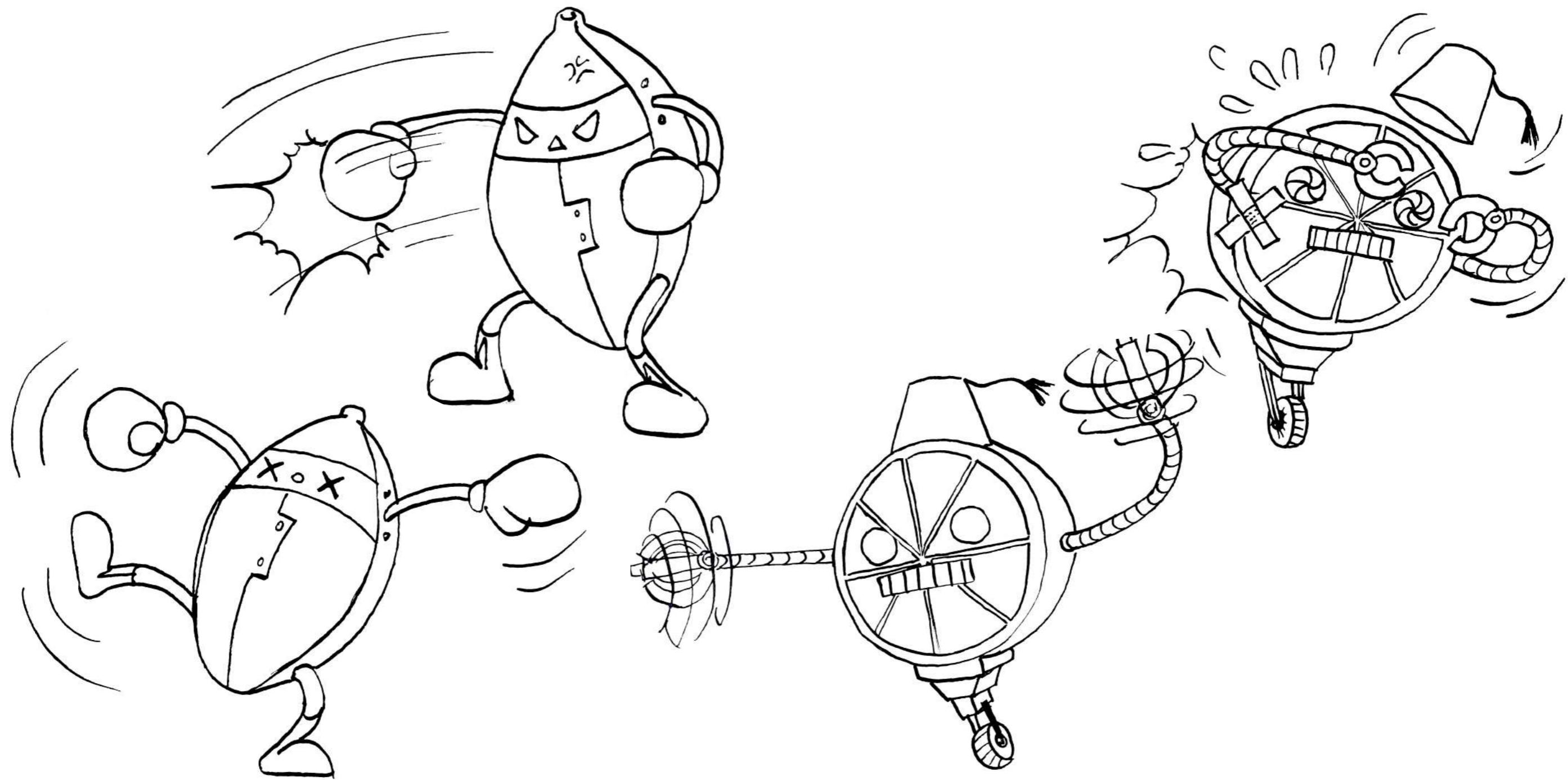
## **De dangereuses agrumes LXM et LIM**

Ce sont les robots de Vova que rencontreront Nat' et le joueur sur son chemin. Ces robots cartoonesque peuvent être mignons mais méfiez-vous des apparences.



## **De dangereuses agrumes LXM et LIM**

J'ai mis les deux personnages en situation face au protagoniste, en les faisant attaqués ou avoir des représailles.



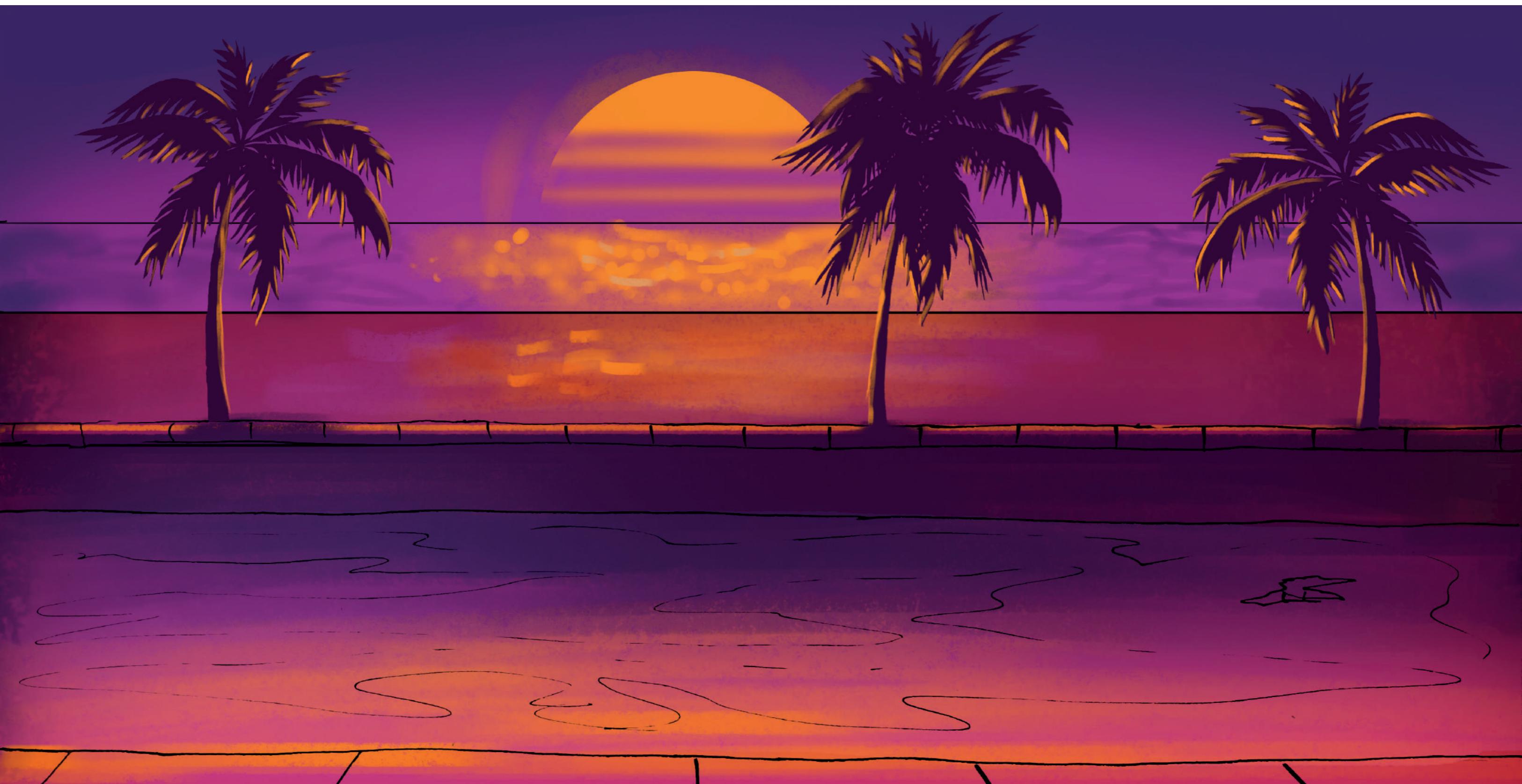
**On peut dire qu'il savent bien  
"canar"der  
Target  
Boogie Duckie  
et LEO**



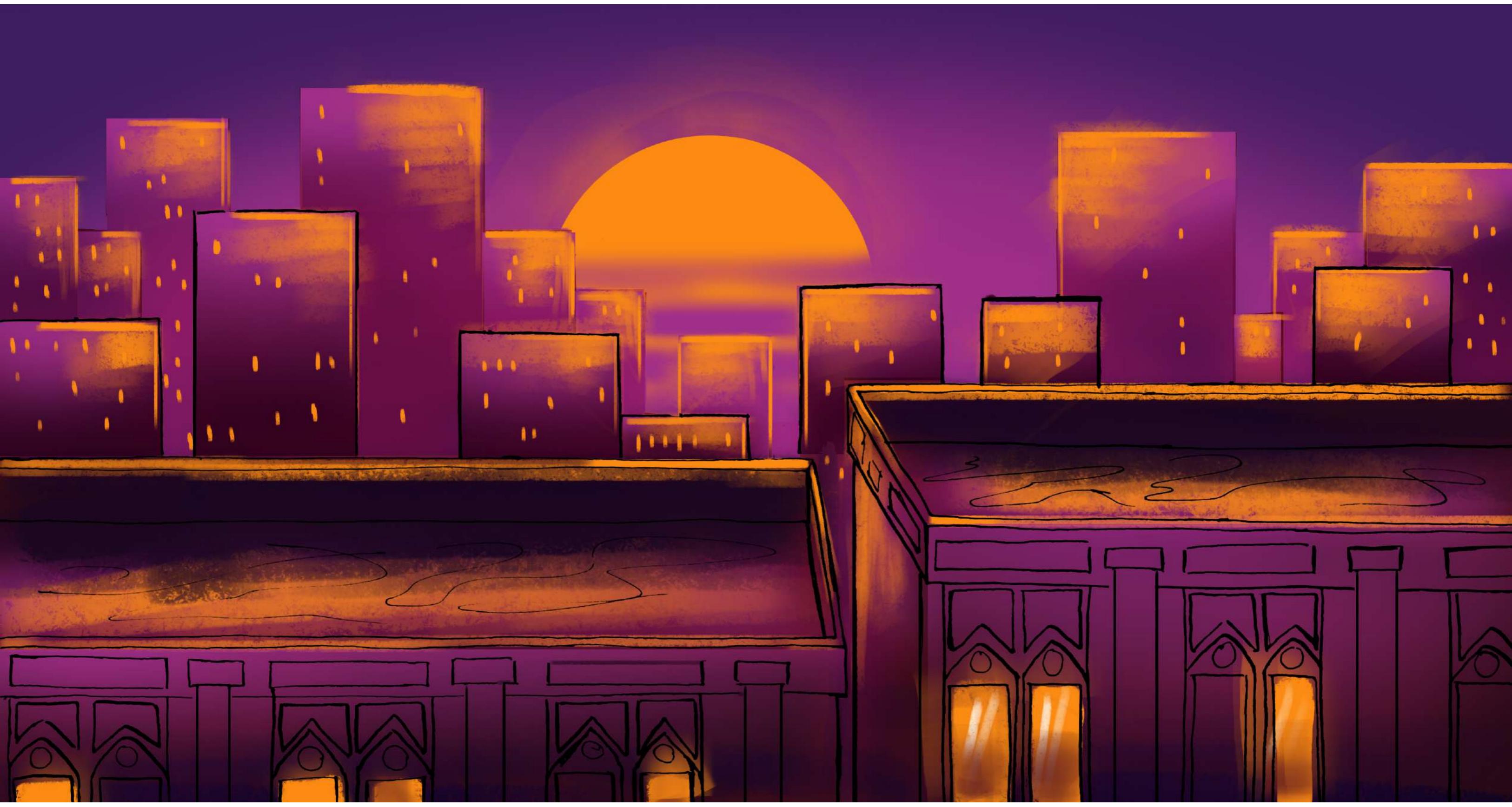
## Environnement

### La plage

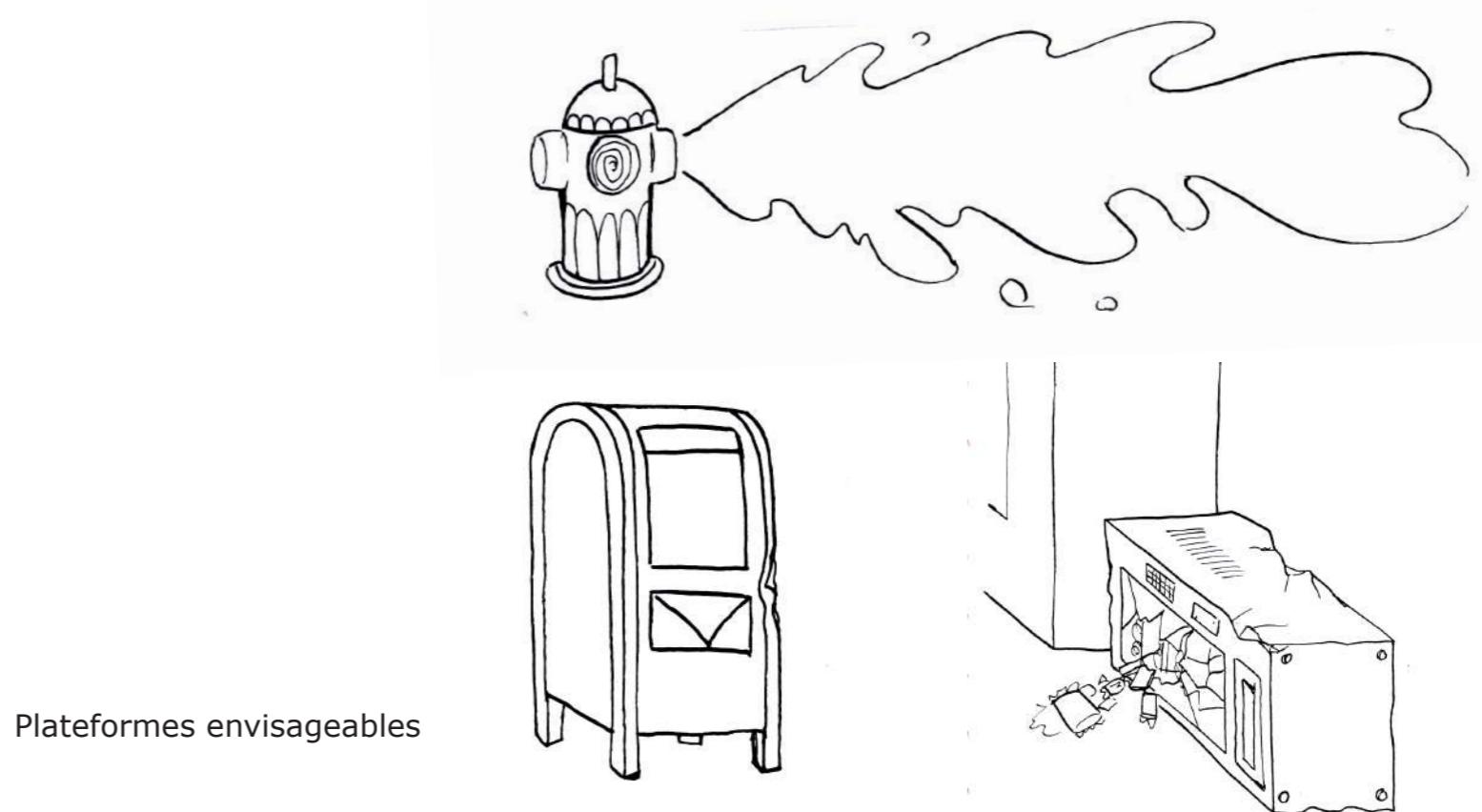
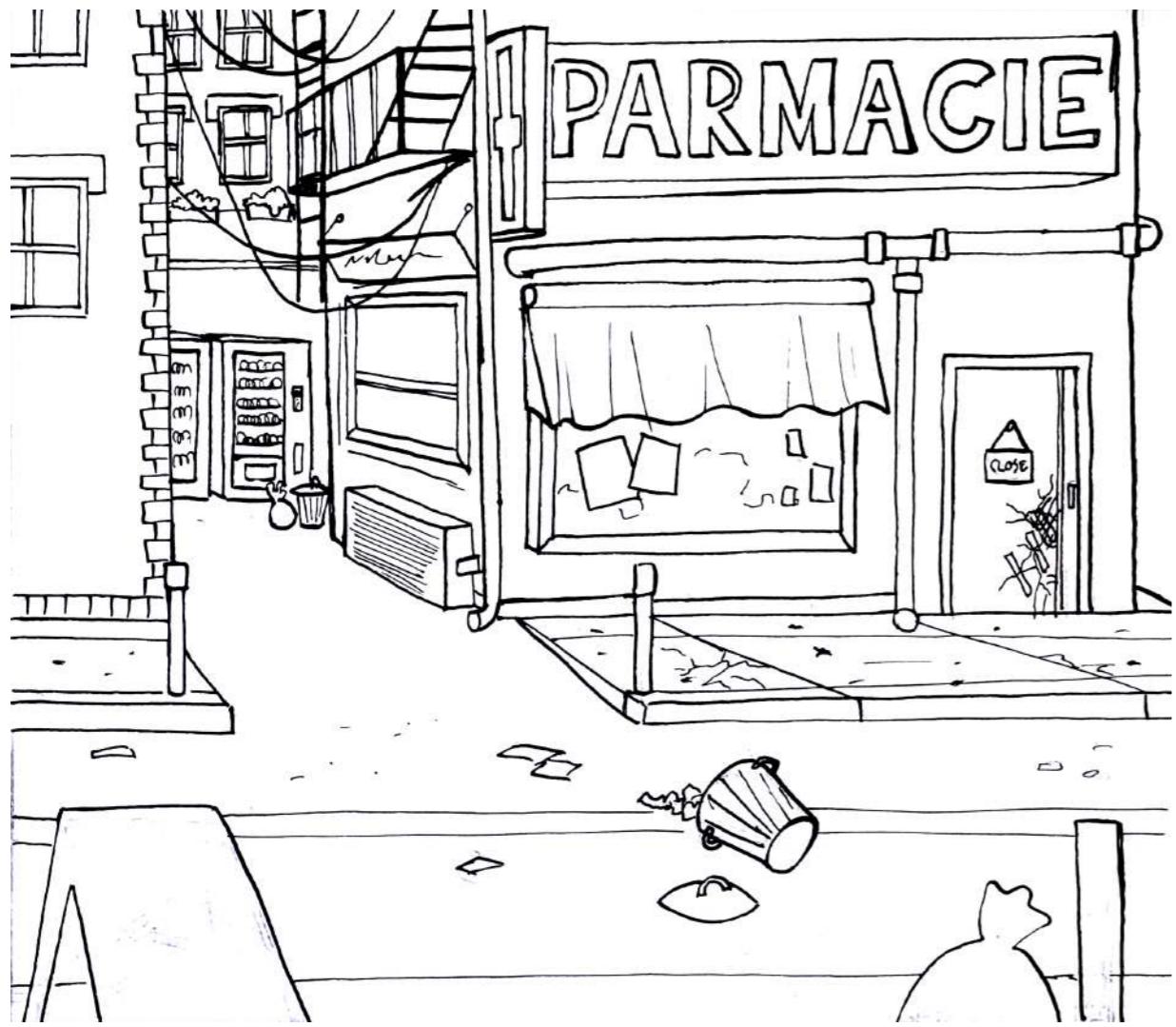
Ce paysage est celui qui pourrait se rapprocher le plus d'un environnement rétro futuriste, grâce à ce soleil couchant et ces fameux palmiers que nous retrouvons les longs des routes. La couleur aussi typique, se marie bien avec les décors.



**Environnement**  
**La ville**



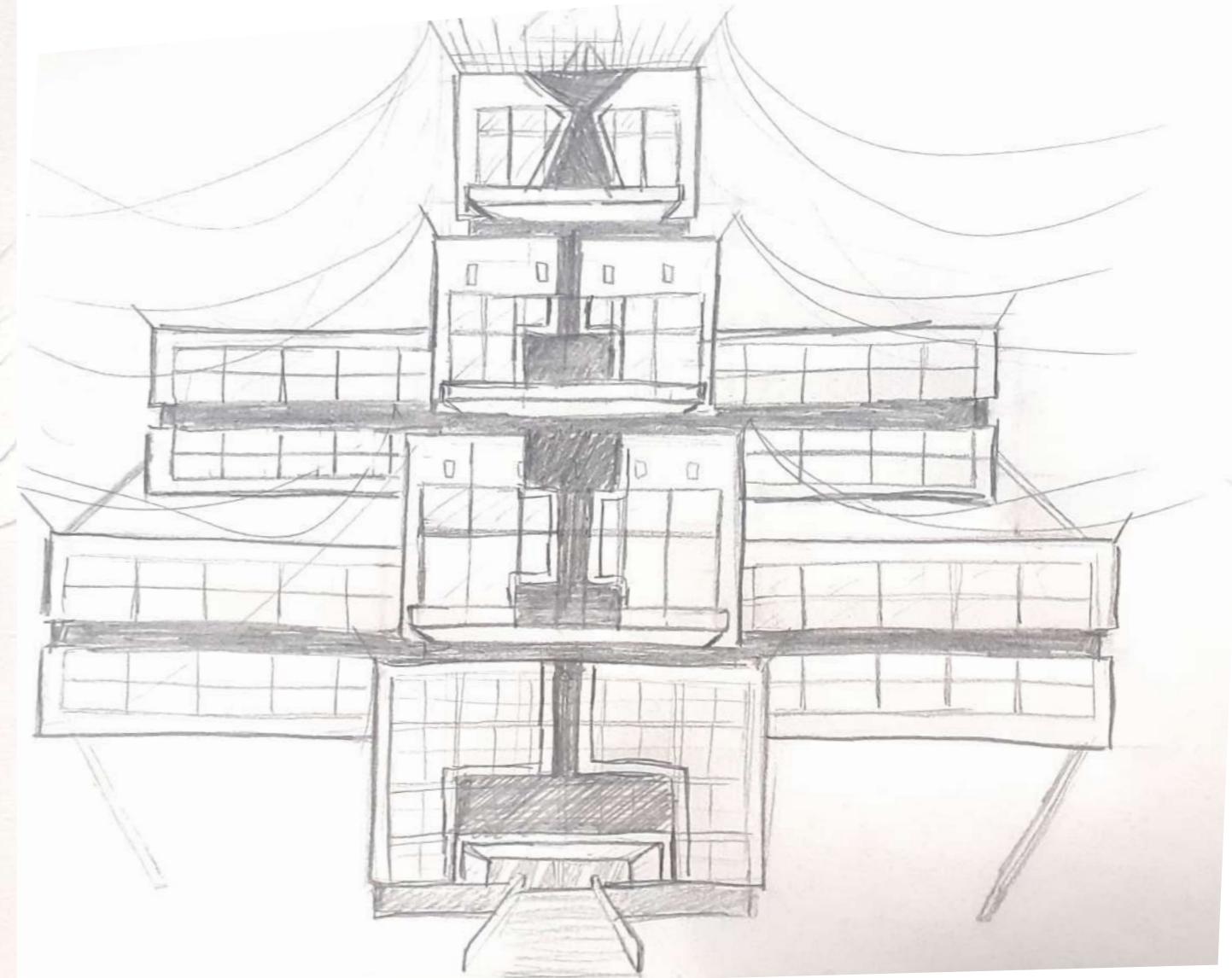
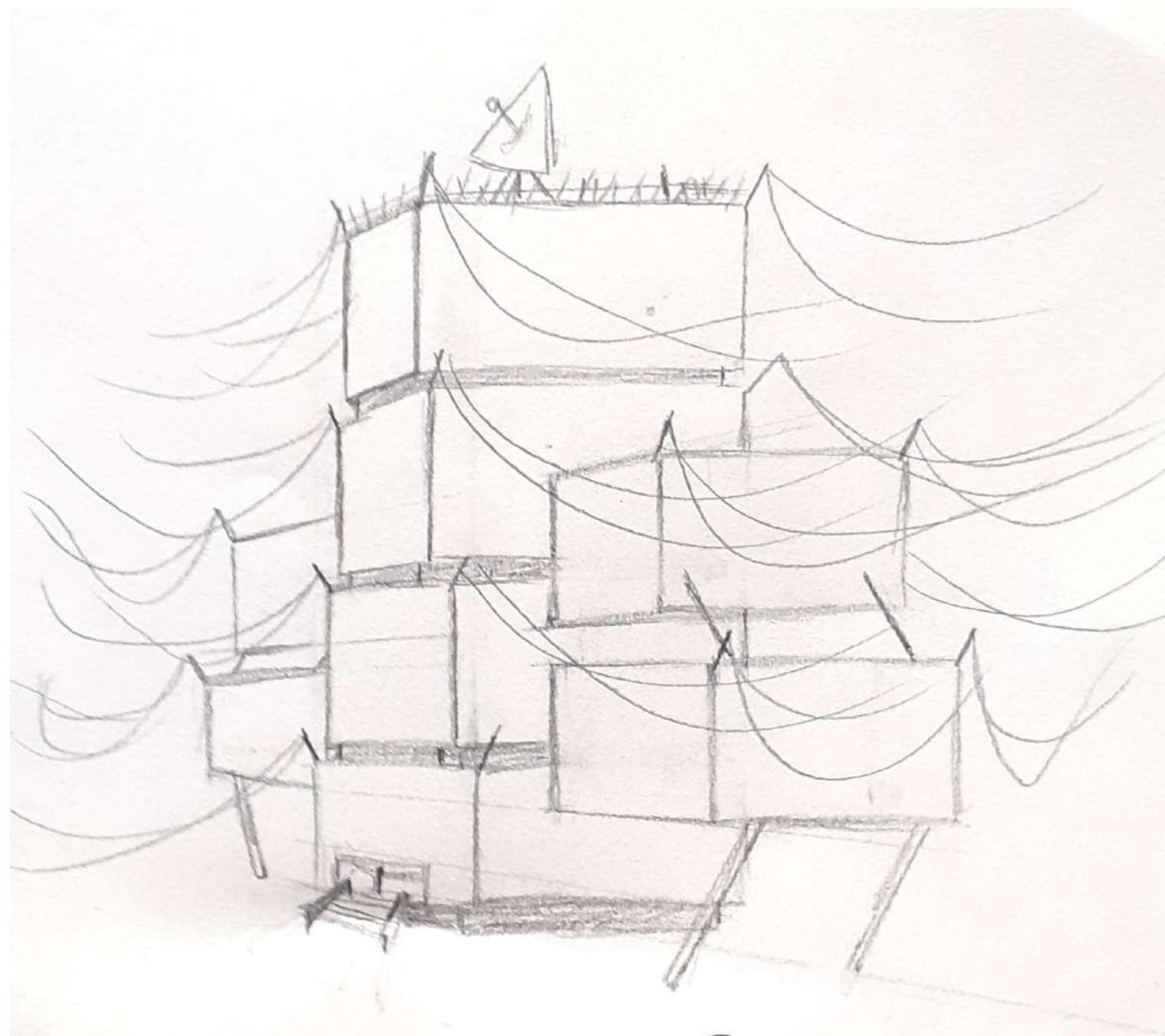
# Environnement Ambiances



Plateformes envisageables

## **Environnement Hôtel de ville**

L'hôtel de ville a l'aspect assez complexe, pour montrer l'obscur personnage qu'est l'antagoniste.



## Art work

Pour l'art work, j'ai opté pour une illustration en contre plongée, pour montrer la détermination du protagoniste. Mais aussi créer le dynamisme de l'histoire.

