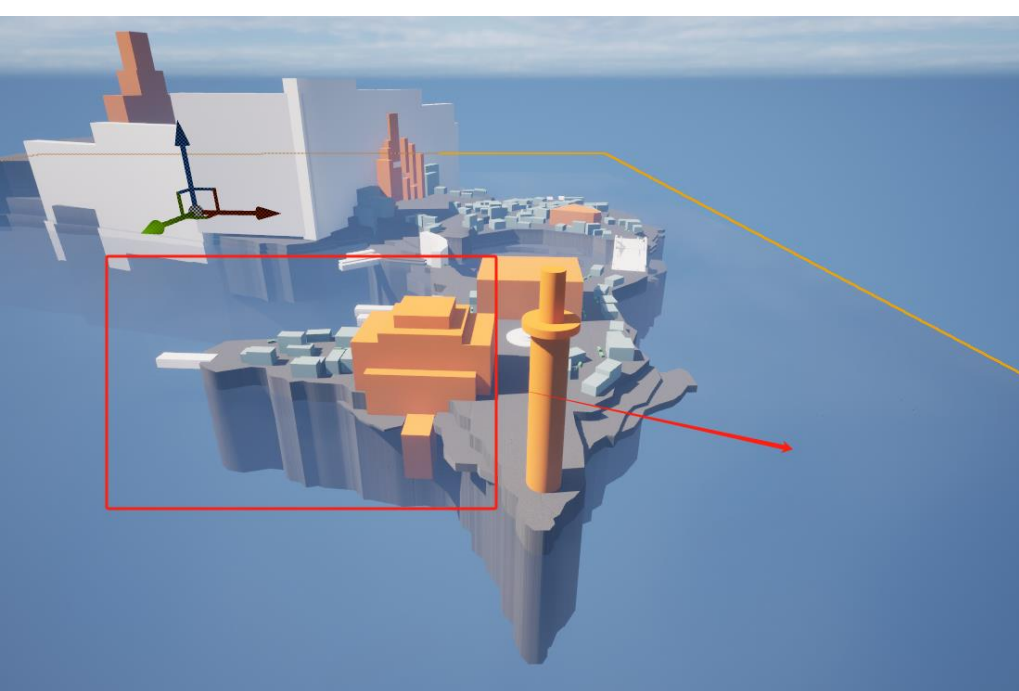
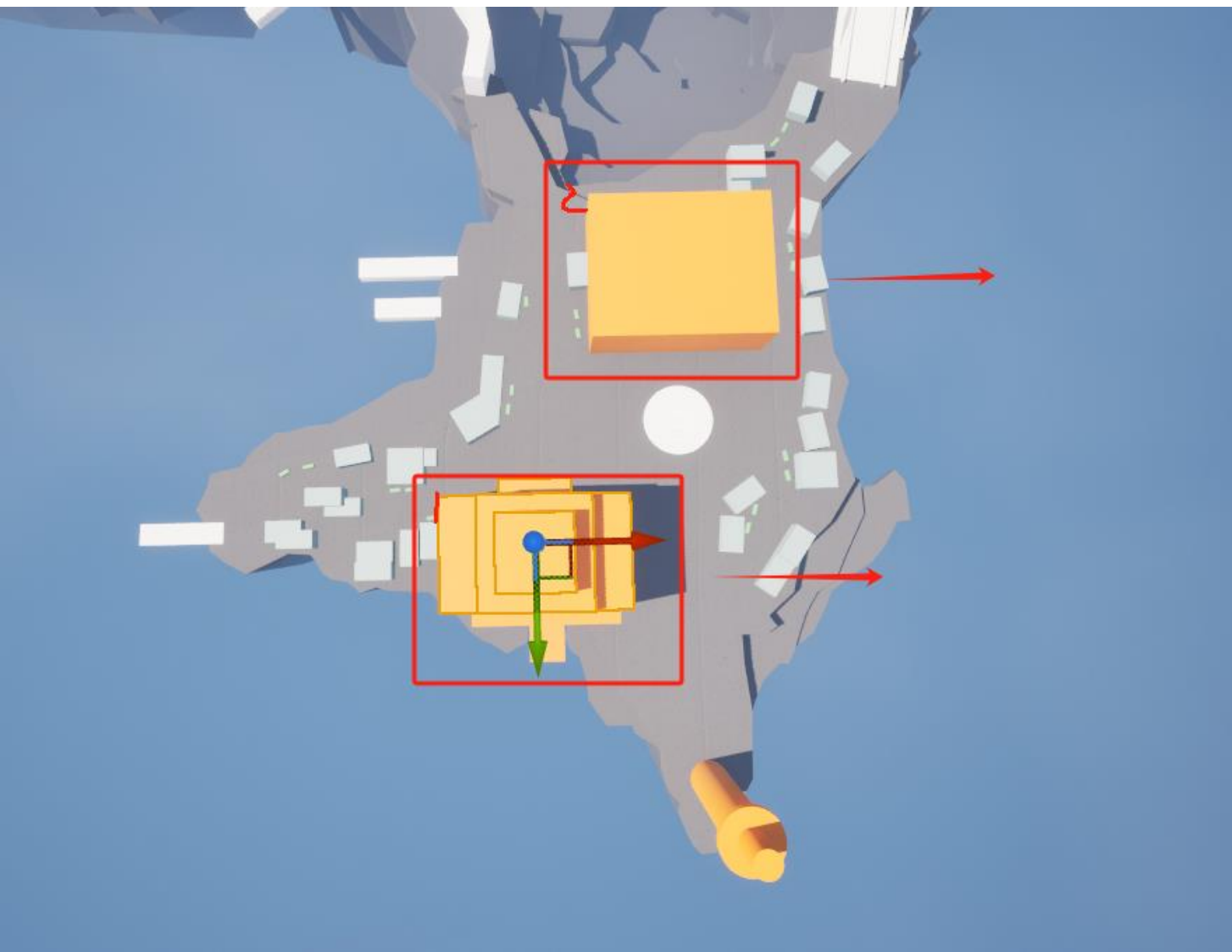




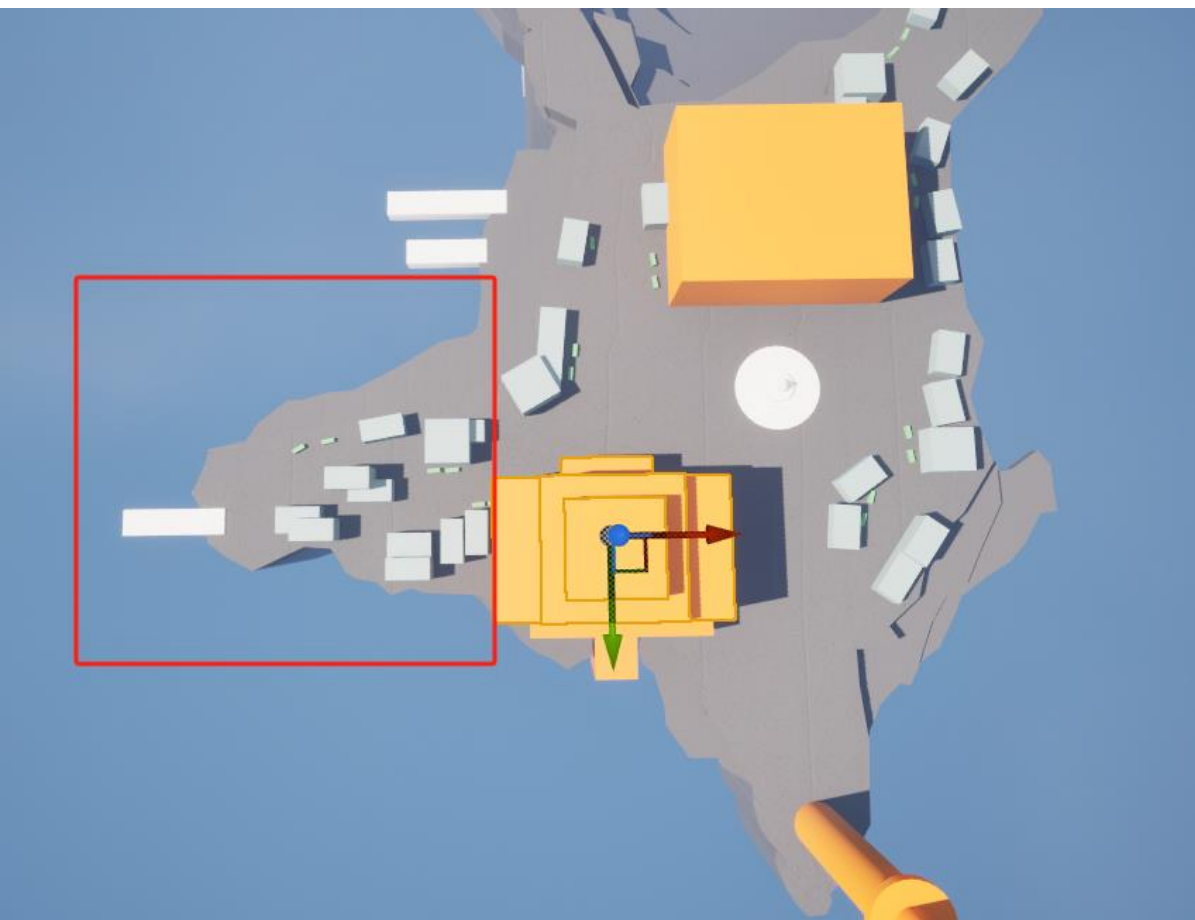
海岸线做出反曲，突出灯塔主体



码头和水坝都换到右边来，让排污远离市政厅

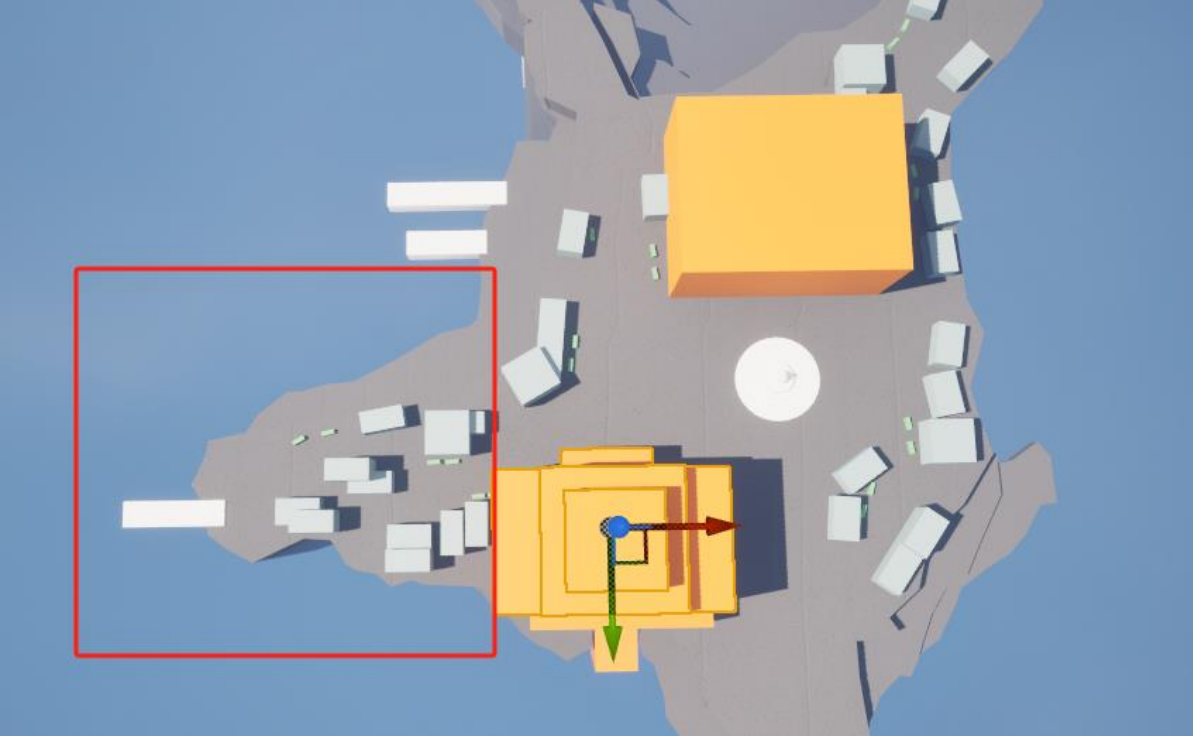


根据反曲调整位置，  
使其能够衔接上新码头位置



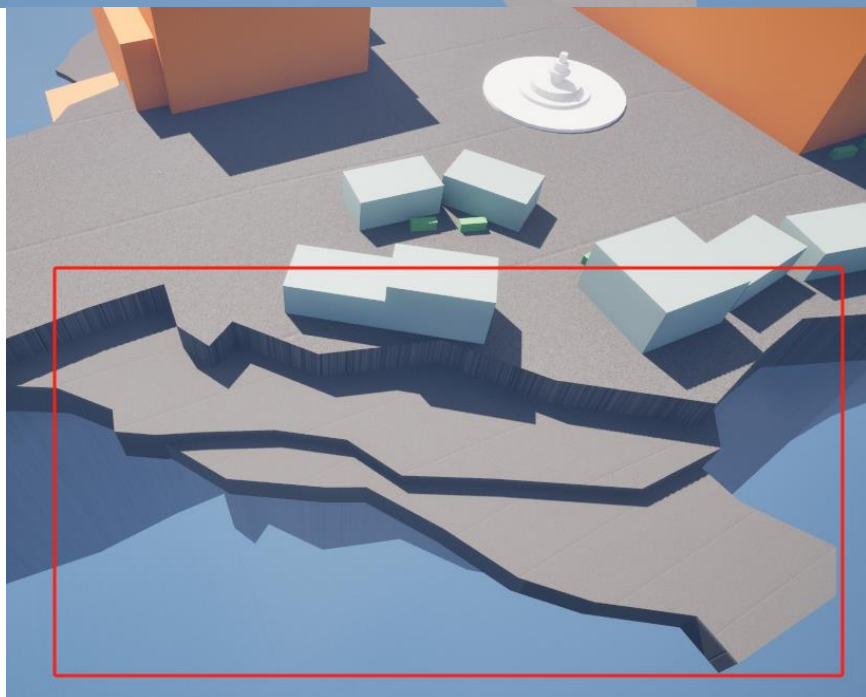
这块突出可以保留，做小一点，且层级化（梯田状），参考壶村那块

做成悬崖墓地，捕鲸人的乱葬岗



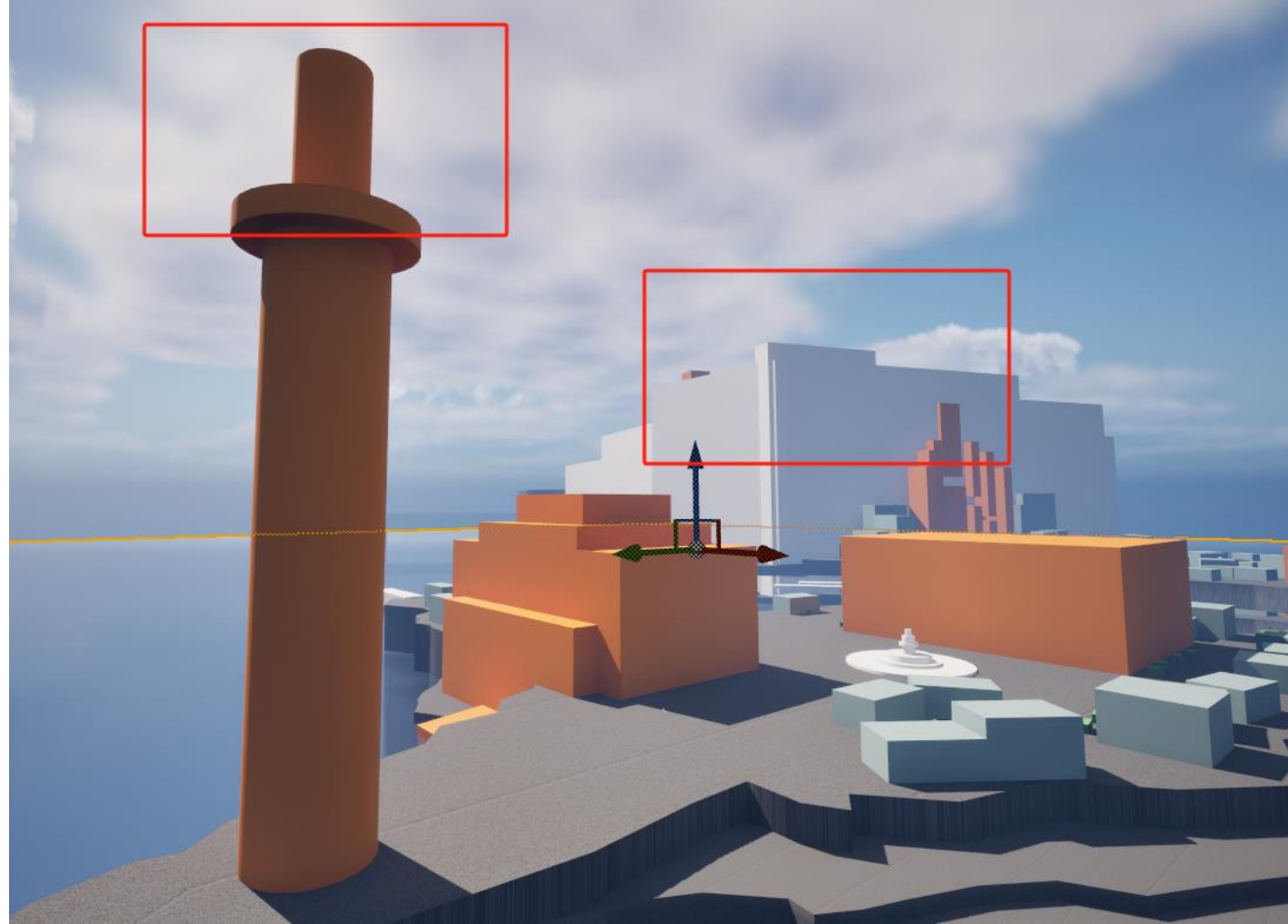
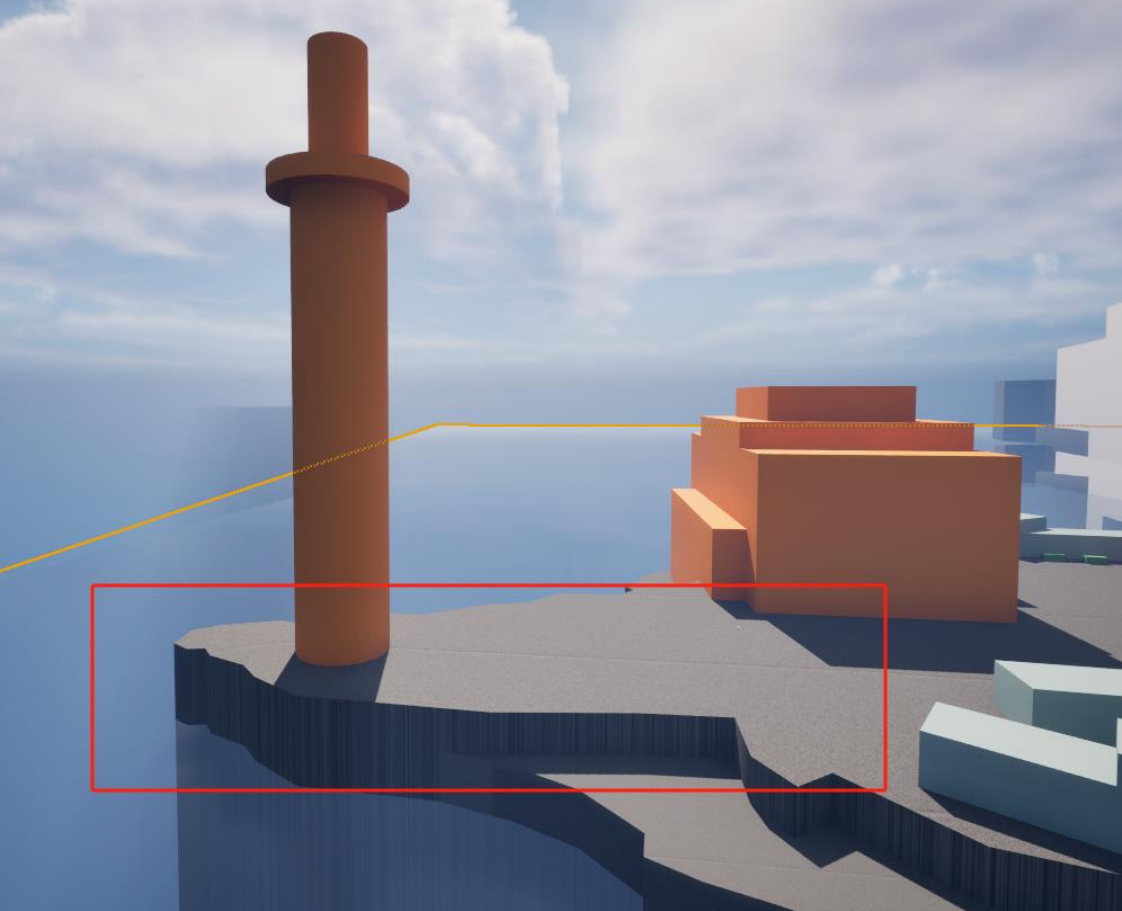
这块突出可以保留，做小一点，且层级化（梯田状），参考壶村那块

做成悬崖墓地，捕鲸人的乱葬岗

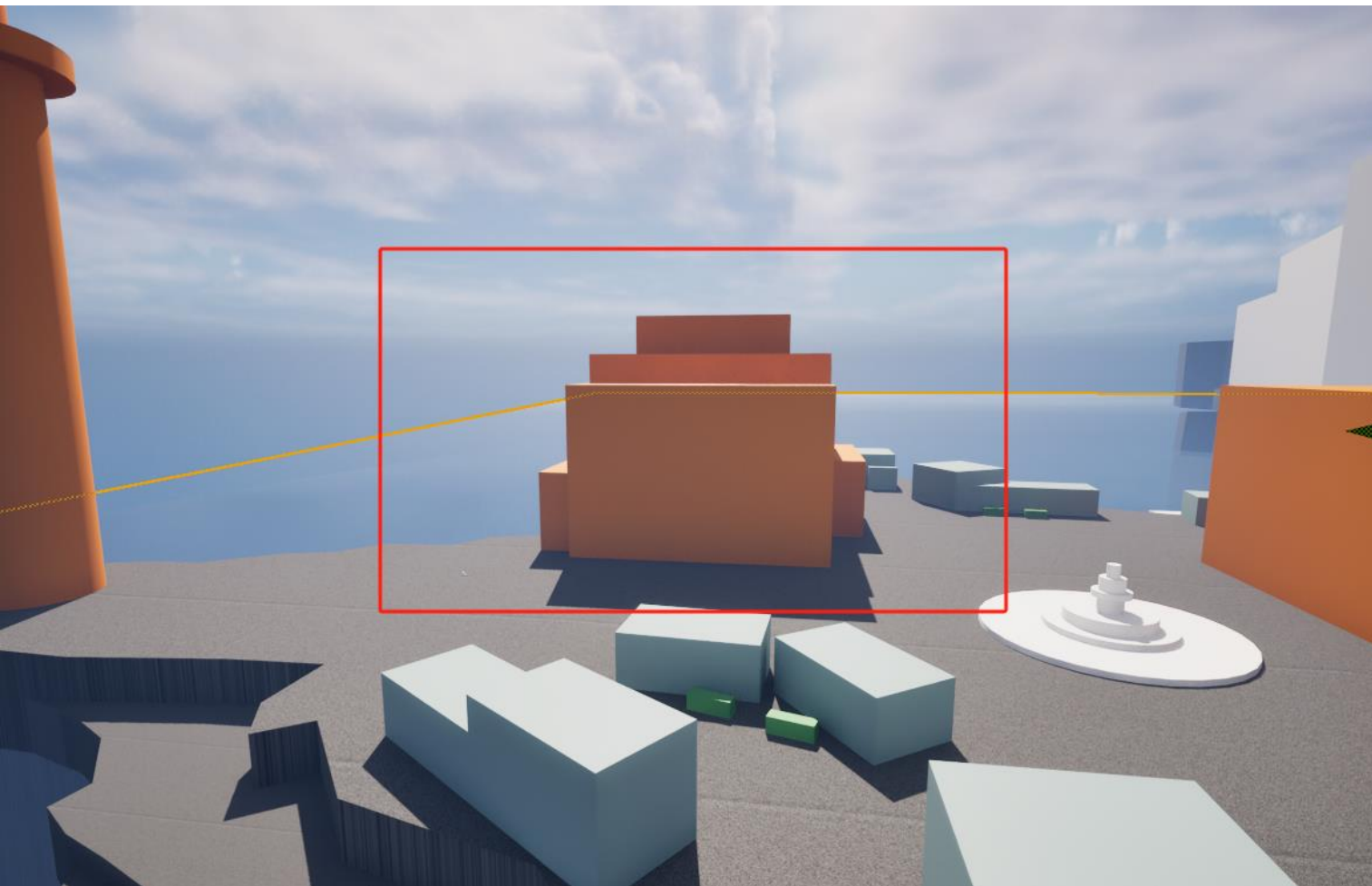


这种感觉的就行

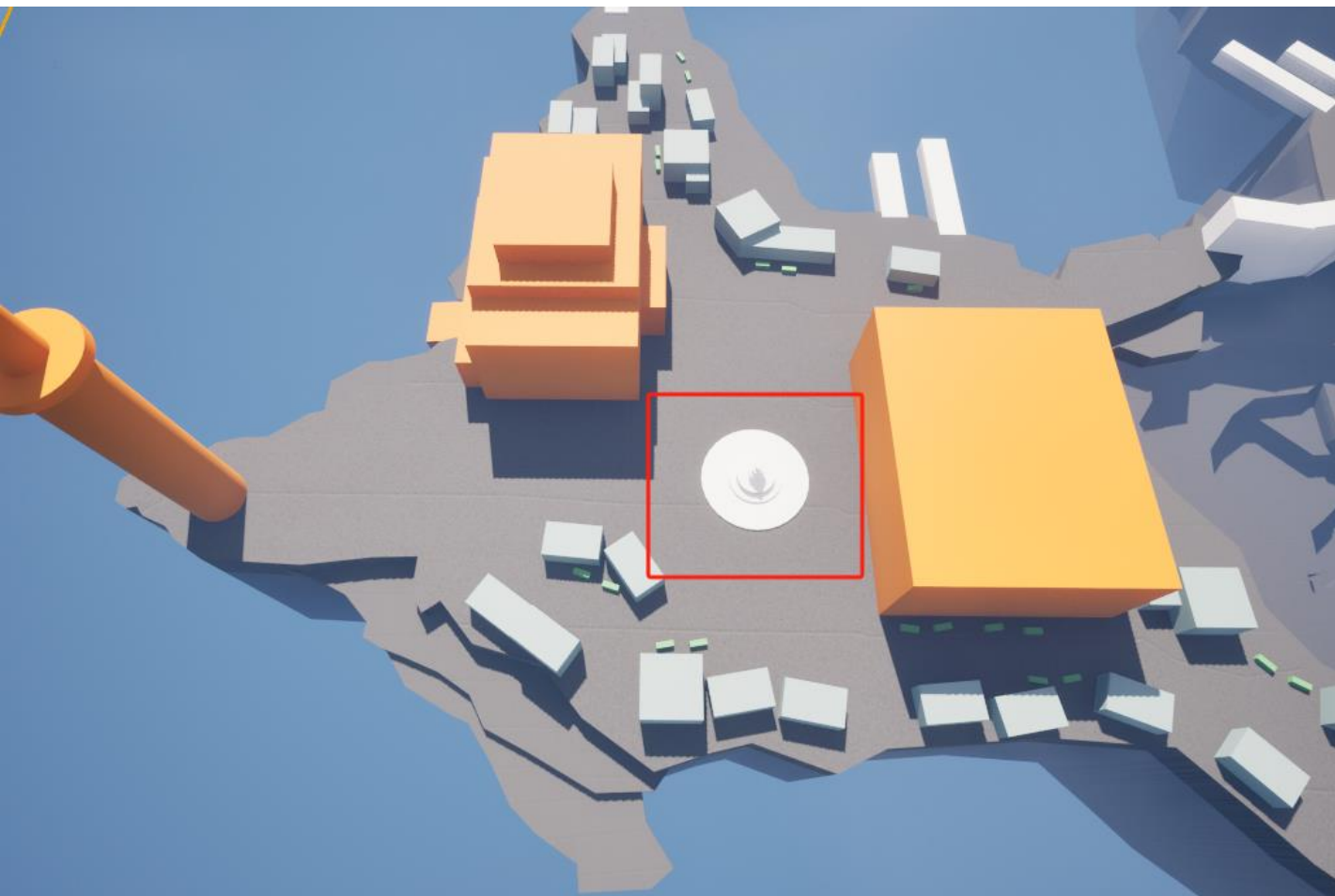




灯塔再拉高两个单位层，但不能比高墙高  
以角色在灯塔上望向高墙的观感为准



教堂拉高一个单位层，  
需要比灯塔低，比工厂高



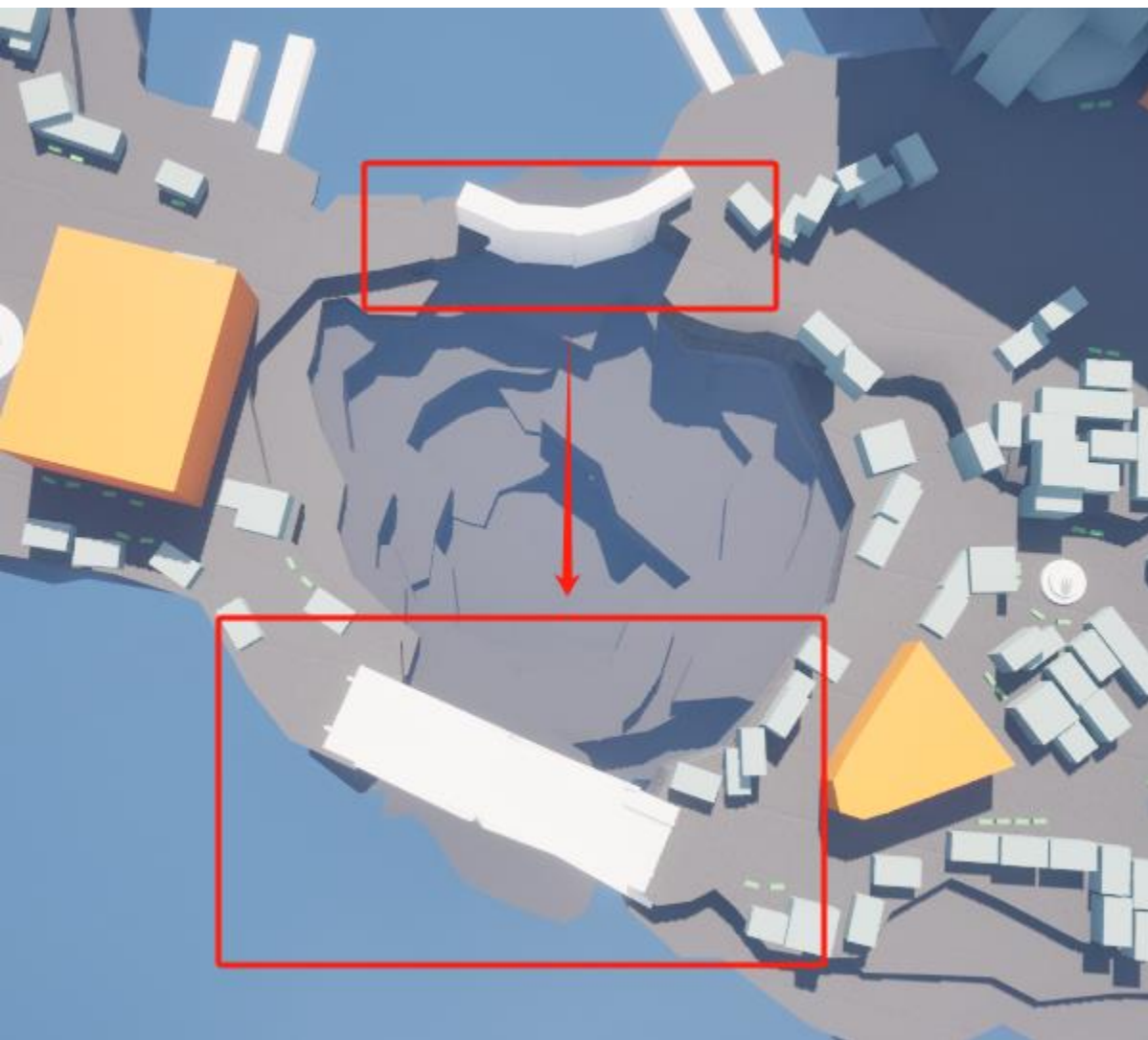
喷泉先不要，影响动线  
后面可以考虑下换成人员市场  
摊位之类的东西



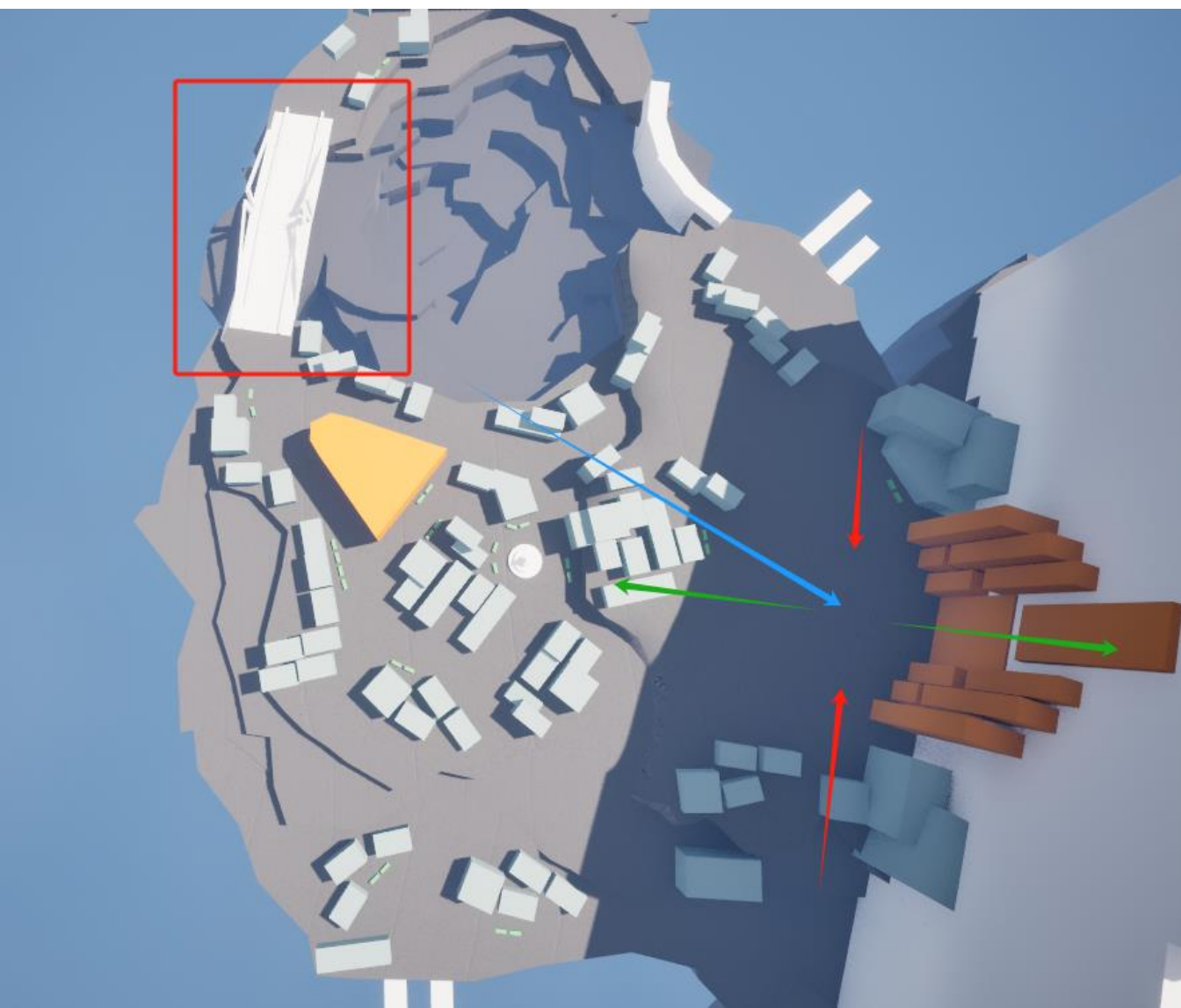


改变内城的形状，突出两个监视塔

监视塔需要在感官上比灯塔多一到两个单位层

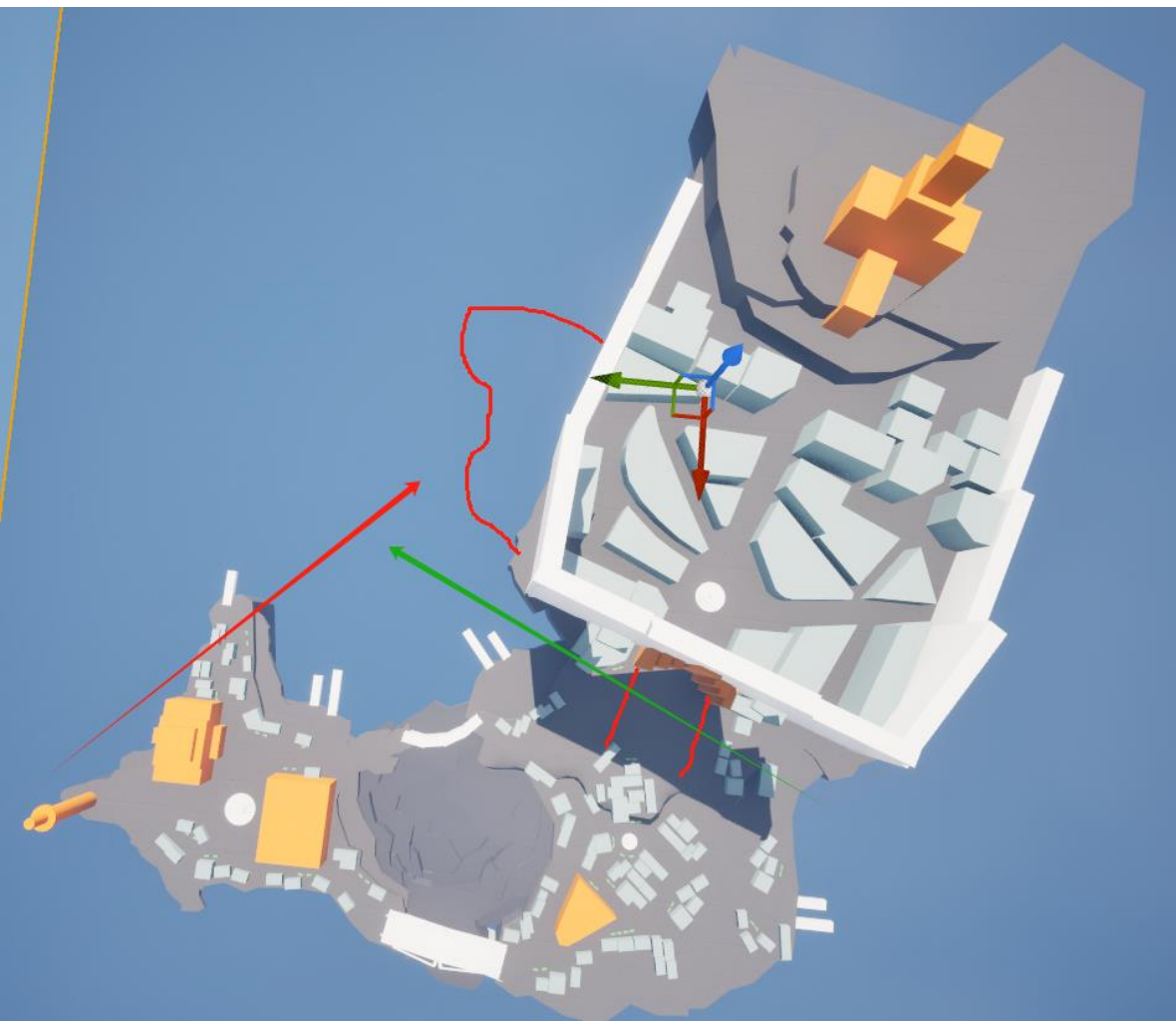


去掉大坝，将其挪动至开合桥位置  
用大坝当码头到外城的动线



外城到内城的通路需要收缩宽度，拉伸长度

将开合桥放置于此处



添加一个内城码头，保证两个事

1. 灯塔上方能看到
2. 通路于开合桥联通

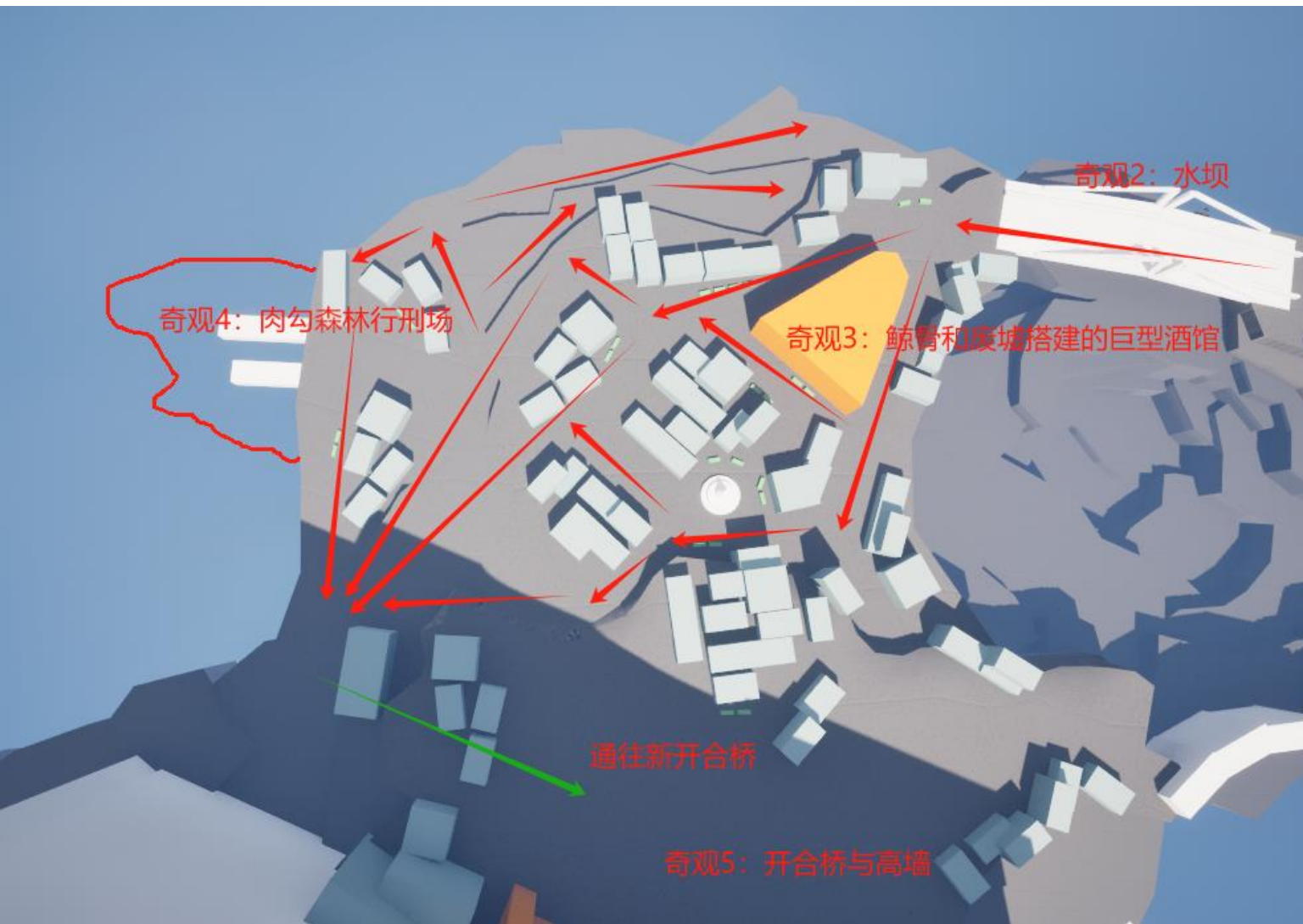




在此多一块地形  
树立多个肉钩，吊点人，当行刑场  
和鲸鱼文化形成对应







动线好好规划一下  
逐步通过场景渲染情绪

海岸线的那个几个单位层没想放  
的东西可以直接去掉



内城用对称结构没问题  
但是东西有点杂，且太满了  
需要和城外做出对比

