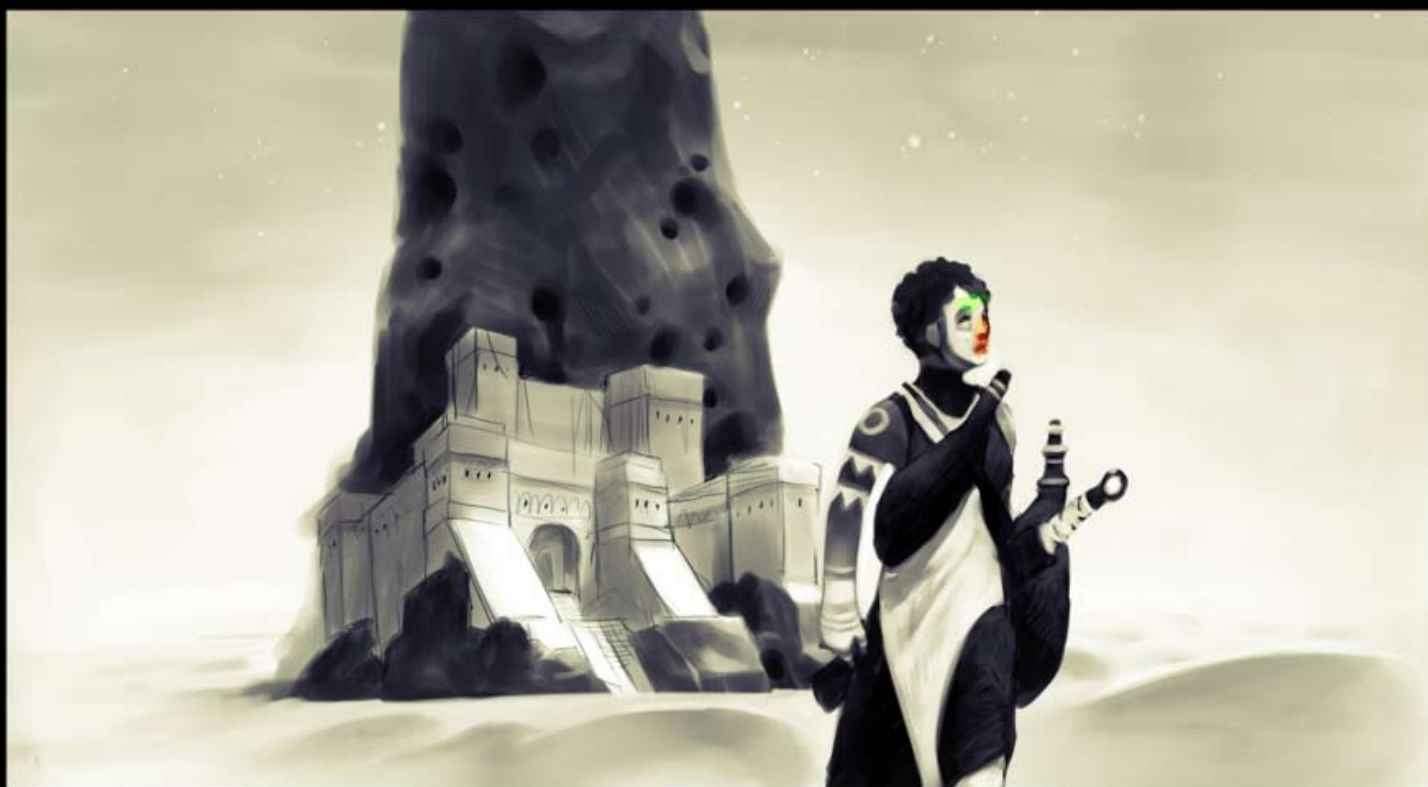




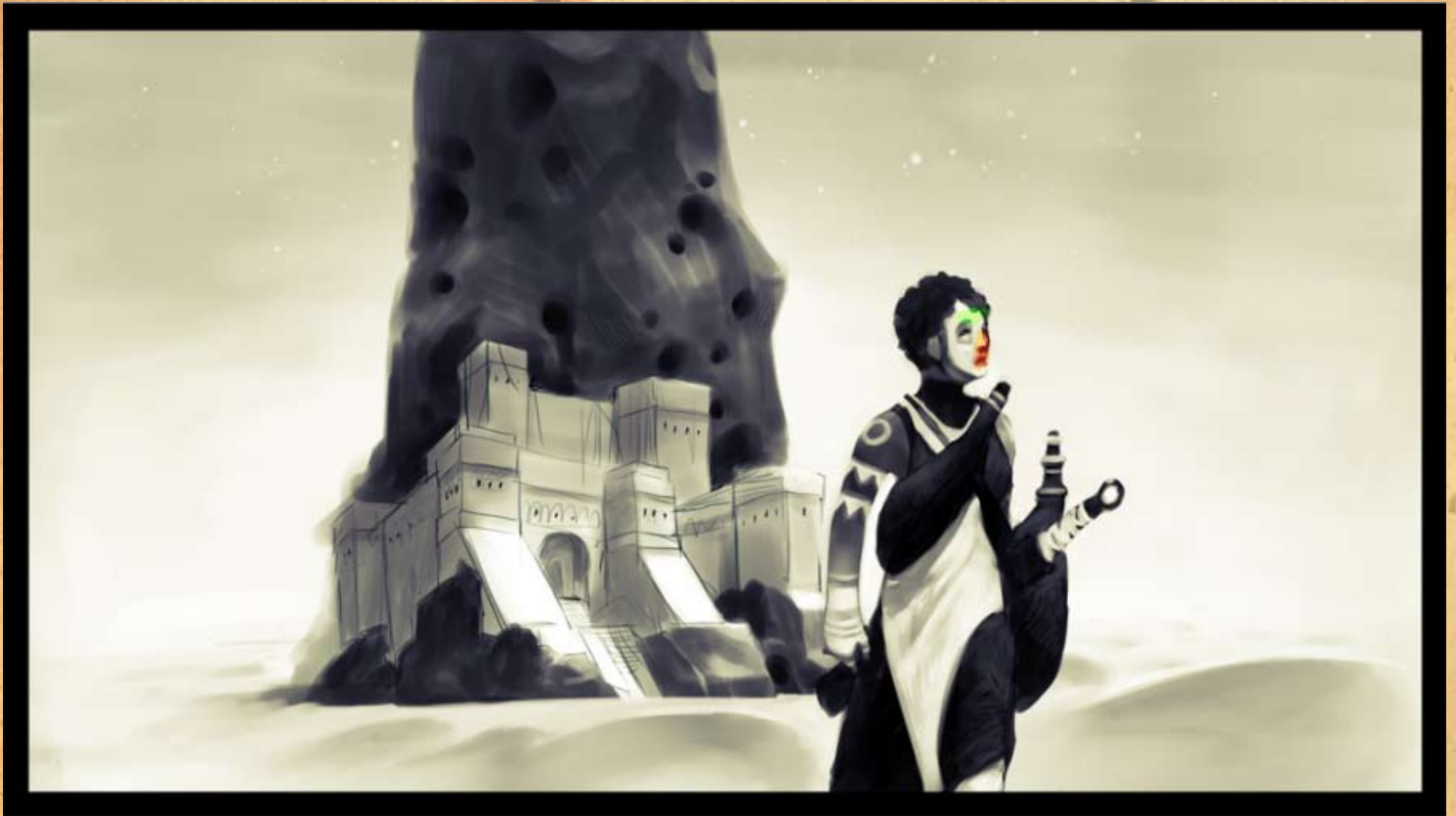




Month 4 Environment Sketches



Month 4 Environment Sketches







Die Gefahren

Eine Besondere Rolle in Caravan spielen die Fallen, die als Hindernisse und Spielmotivation existieren. Als Grundlagen des Designs begannen früh die Zeichnungen rund um das Thema "Gefahr".



A 3D rendered scene of a tropical island. In the center, a person with dark skin and long black hair, wearing a blue dress, stands on a sandy path. The landscape is filled with large, green palm trees and patches of low-lying green vegetation. In the background, a red boat is visible on the water under a blue sky with white clouds. The overall style is that of a 3D animated film.

A 3D render of a character, possibly a knight or warrior, standing in a vast, golden desert landscape. The character is wearing a grey, scale-like armor and a purple sash. They are holding a sword or staff. The background features rolling sand dunes and distant mountains under a bright, hazy sky.



≈ Die Gefahren ≈

Eine Besondere Rolle in Caravan spielen die Fallen, die als Hindernisse und Spielmotivation existieren. Als Grundlagen des Designs begannen früh die Zeichnungen rund um das Thema "Gefahr". Eine Besondere Rolle in Caravan spielen die Fallen, die als Hindernisse und Spielmotivation existieren. Als Grundlagen des Designs begannen früh die Zeichnungen rund um das Them "Gefahr". Eine Besondere Rolle in Caravan spielen die Fallen, di als Hindernisse und Spielmotivation existieren.





≈ Die Gefahren ≈

Eine Besondere Rolle in Caravan spielen die Fallen, die als Hindernisse und Spielmotivation existieren. Als Grundlagen des Designs begannen früh die Zeichnungen rund um das Thema "Gefahr". Eine Besondere Rolle in Caravan spielen die Fallen, die als Hindernisse und Spielmotivation existieren. Als Grundlagen des Designs begannen früh die Zeichnungen rund um das Thema "Gefahr". Eine Besondere Rolle in Caravan spielen die Fallen, die als Hindernisse und Spielmotivation existieren.





≈ Die Wüste ≈

Erste Environment Sketches zeigen die Entwicklung der Wüste und ihrer Umgebung in frühen Prototypen. Ein wichtiges Element waren von Beginn an die Spuren im Sand die als Symbol für Fortschritt standen. Erste Environment Sketches zeigen die Entwicklung der Wüste und ihrer Umgebung in frühen Prototypen. Ein wichtiges Element waren von Beginn an die Spuren im Sand die als Symbol für Fortschritt standen. Erste Environment Sketches zeigen die Entwicklung der Wüste und ihrer Umgebung in frühen Prototypen. ≈

