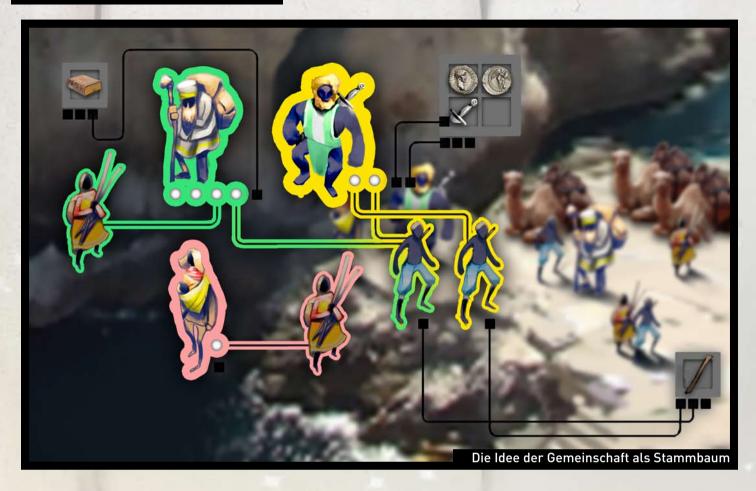


Eine Reise ins Unbekannte ...

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. 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

≈ MONAT 1 Erste Ideen









≈ MONAT 3 Stilfindung















\approx MONAT 4 Erstes Beat-Board



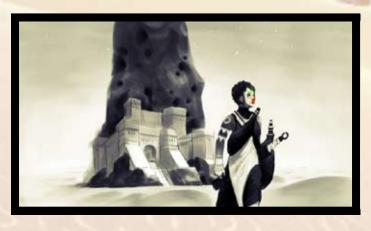












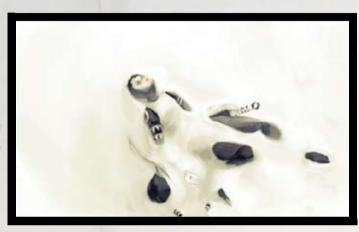










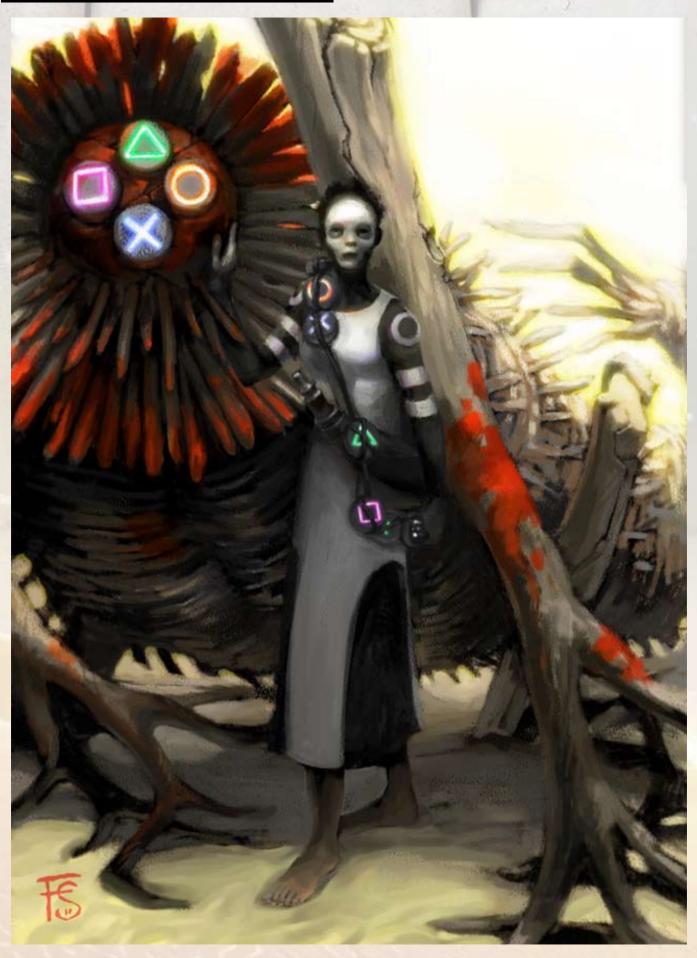


Spuren im Sand

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.



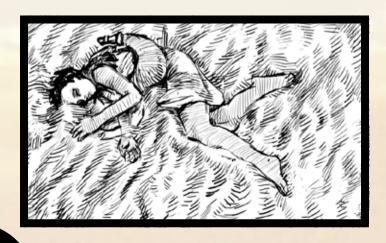














pprox MONAT 5 Character Designs













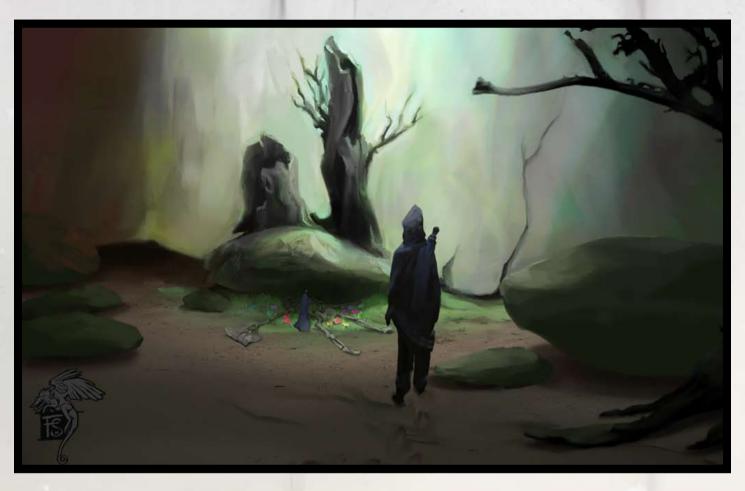
Spuren im Sand

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. Ein wichtiges Element waren von Beginn an die Spuren im Sand die als Symbol für Fortschritt standen.

≈ MONAT 5 Die Umgebung

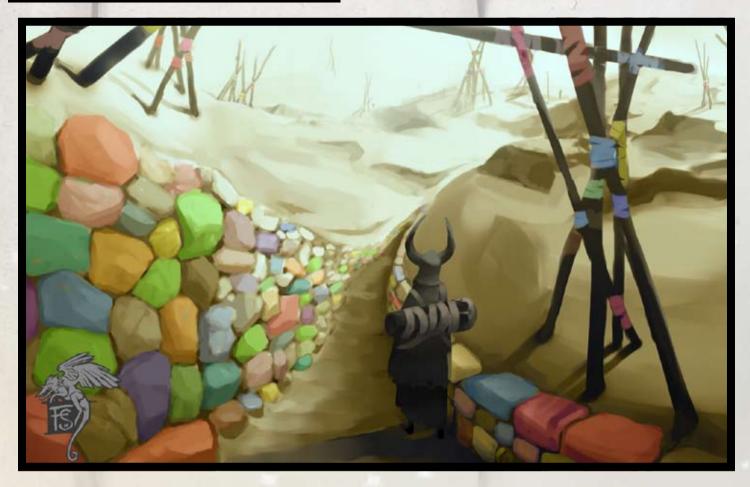


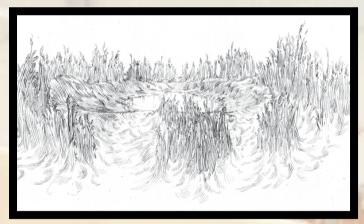


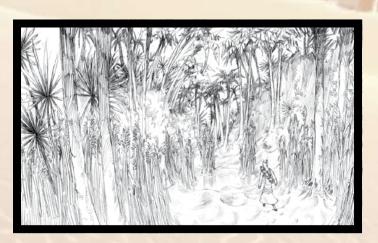




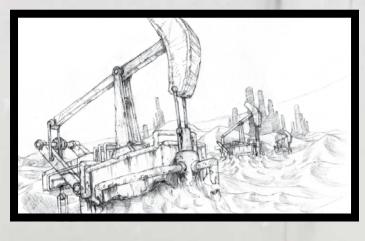
≈ MONAT 5 Die Umgebung

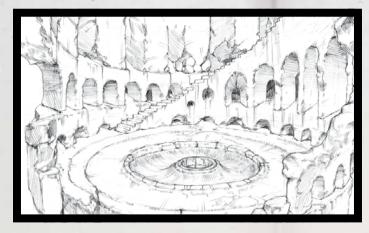


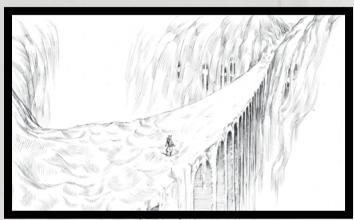


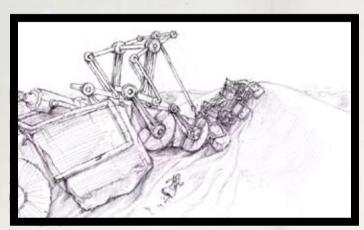


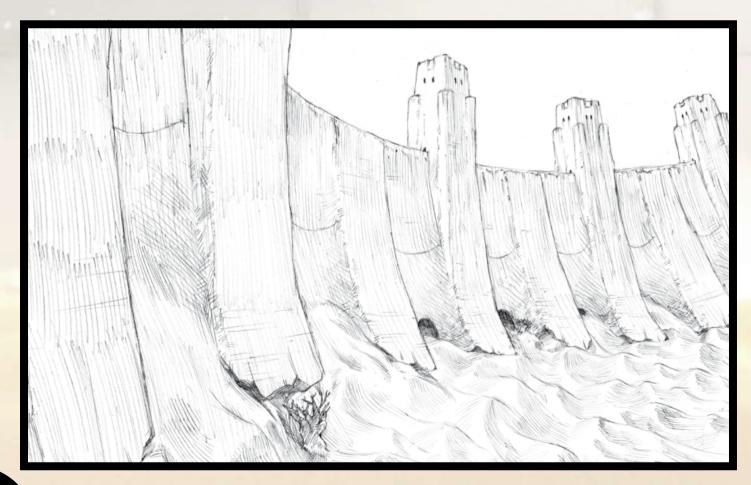




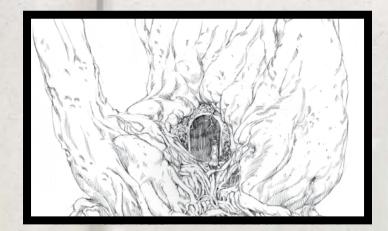








≈ MONAT 5 Die Umgebung







CARAVAN COLOR DRAMATURGY

- birth from the darkness of the abyss to the Tst and brightest ray of light - childhood overwhelming colors and possibilitys of the world

- adolescence meandering decisions to make and the urge for adventure - adult you determined the goal, saturated your strength, the endless dull journey awaits - old wise man after years of traveling, reaching his goal, and understanding the truth.

Central Fortress ethernal protective virgin Oasis living growing blooming Near Desert desire adventurous urge Outer Desert silent restless blurry Ancient Sanctum melancholic true funeral









