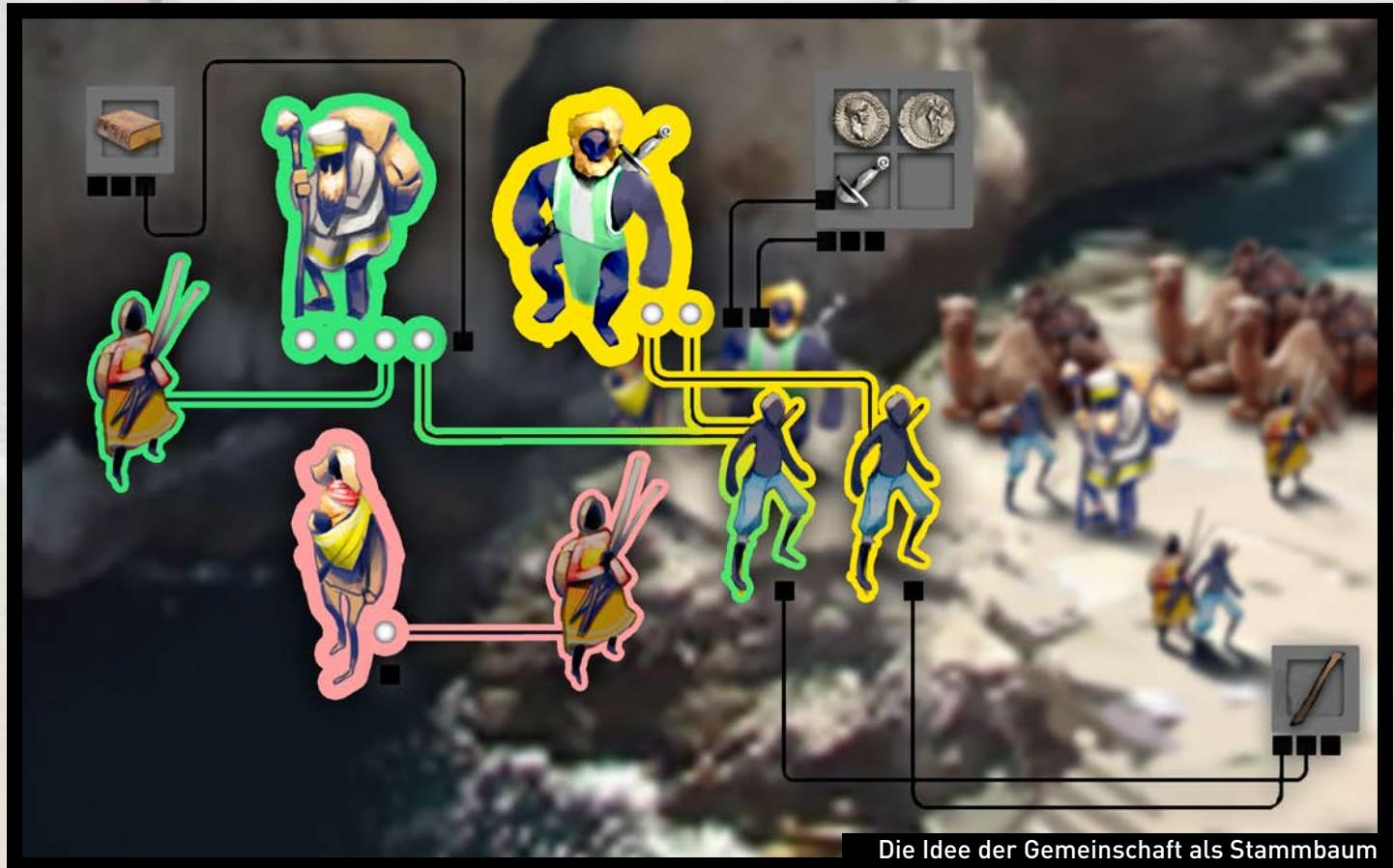
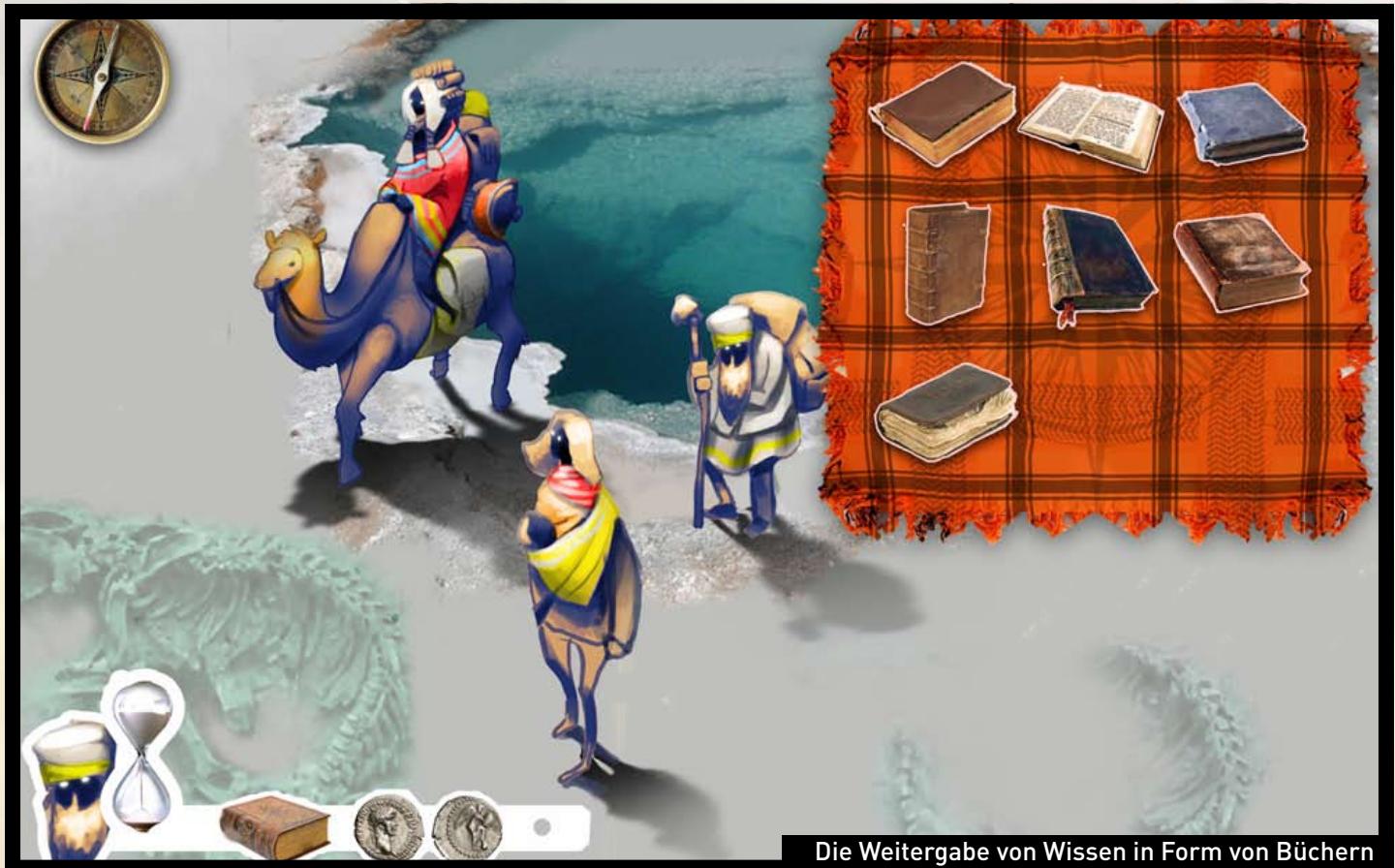




Eine Reise ins Unbekannte ...





Die Weitergabe von Wissen in Form von Büchern







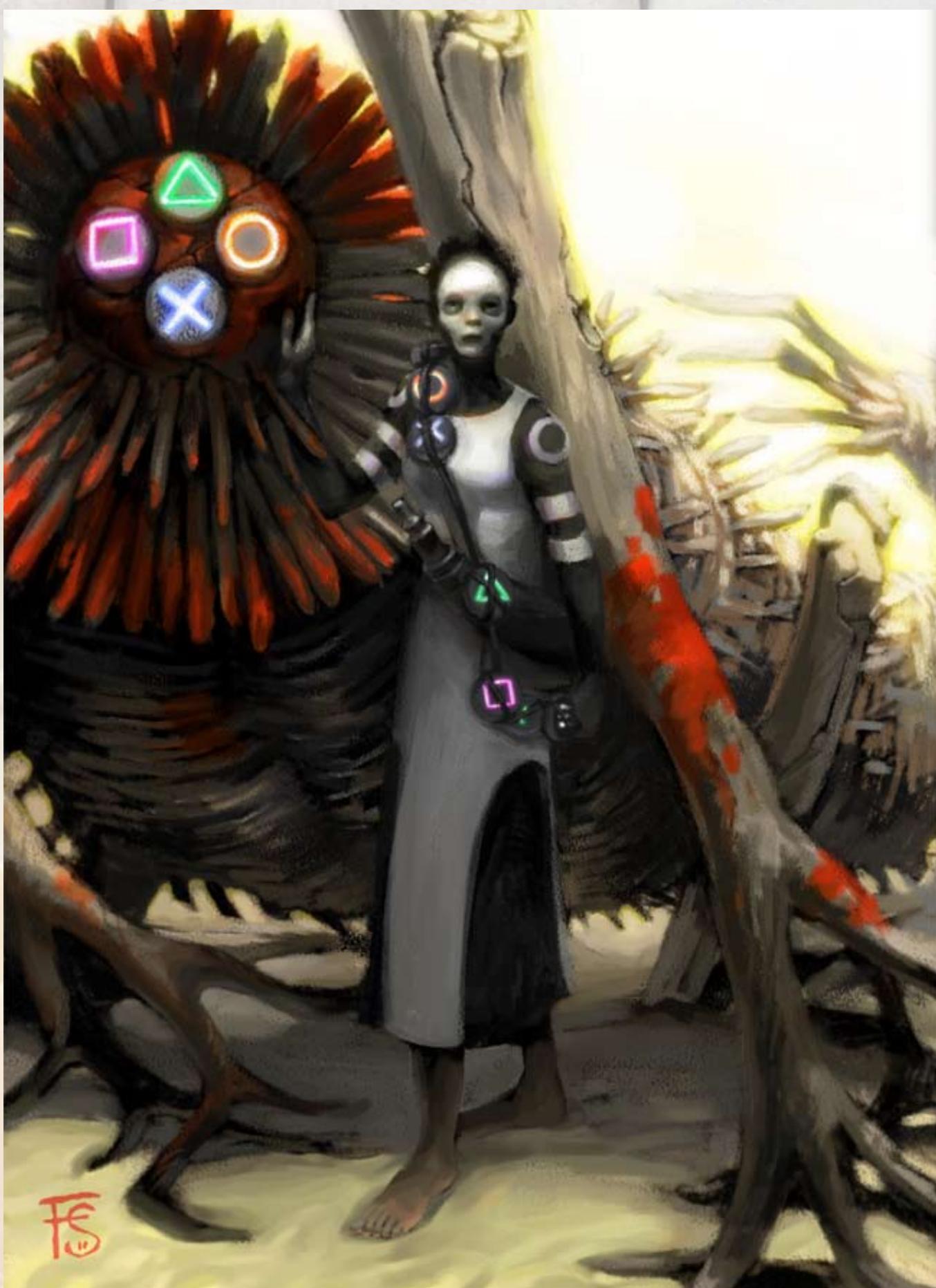


Spuren im Sand



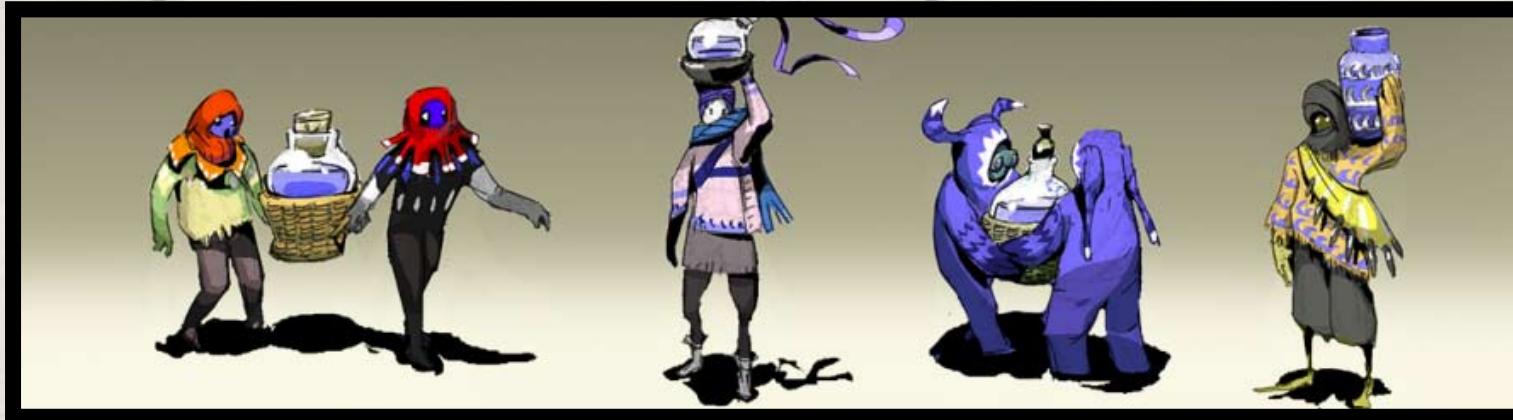
Erste Environment Sketches zeigen die Entwicklung der Wüste und ihrer Umgebung in frühen Prototypen. Ein wichtiges Element waren von Beginn an die Spuren im Sand die als Symbol für Fortschritt standen.





FS





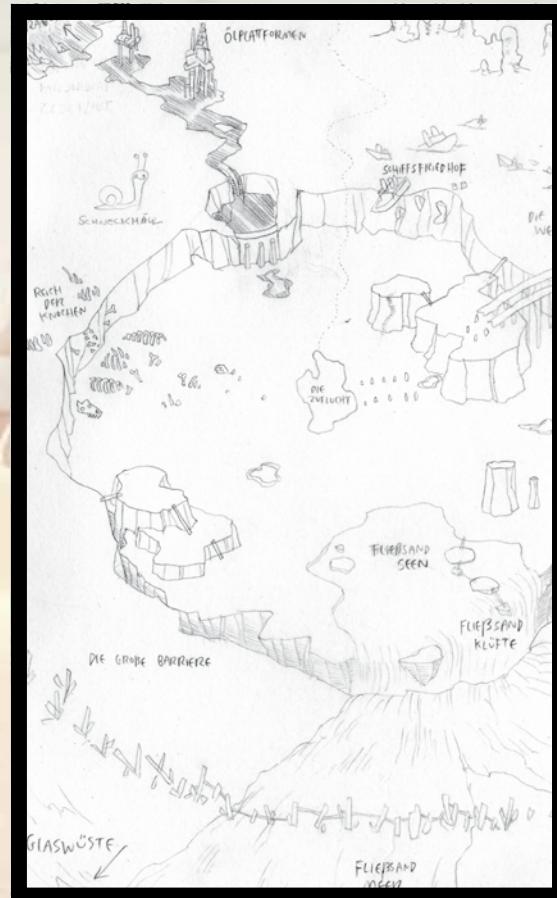
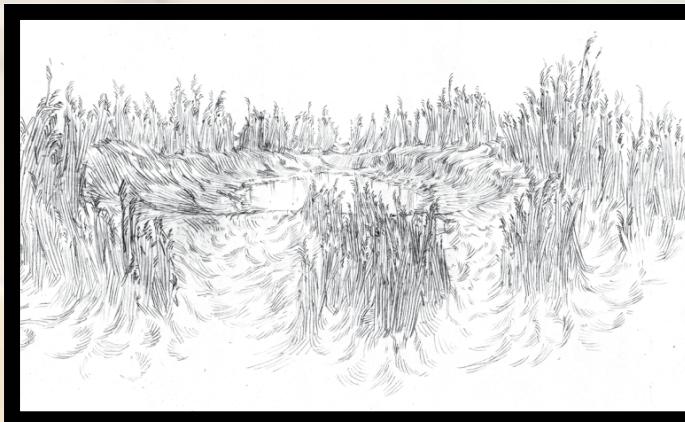


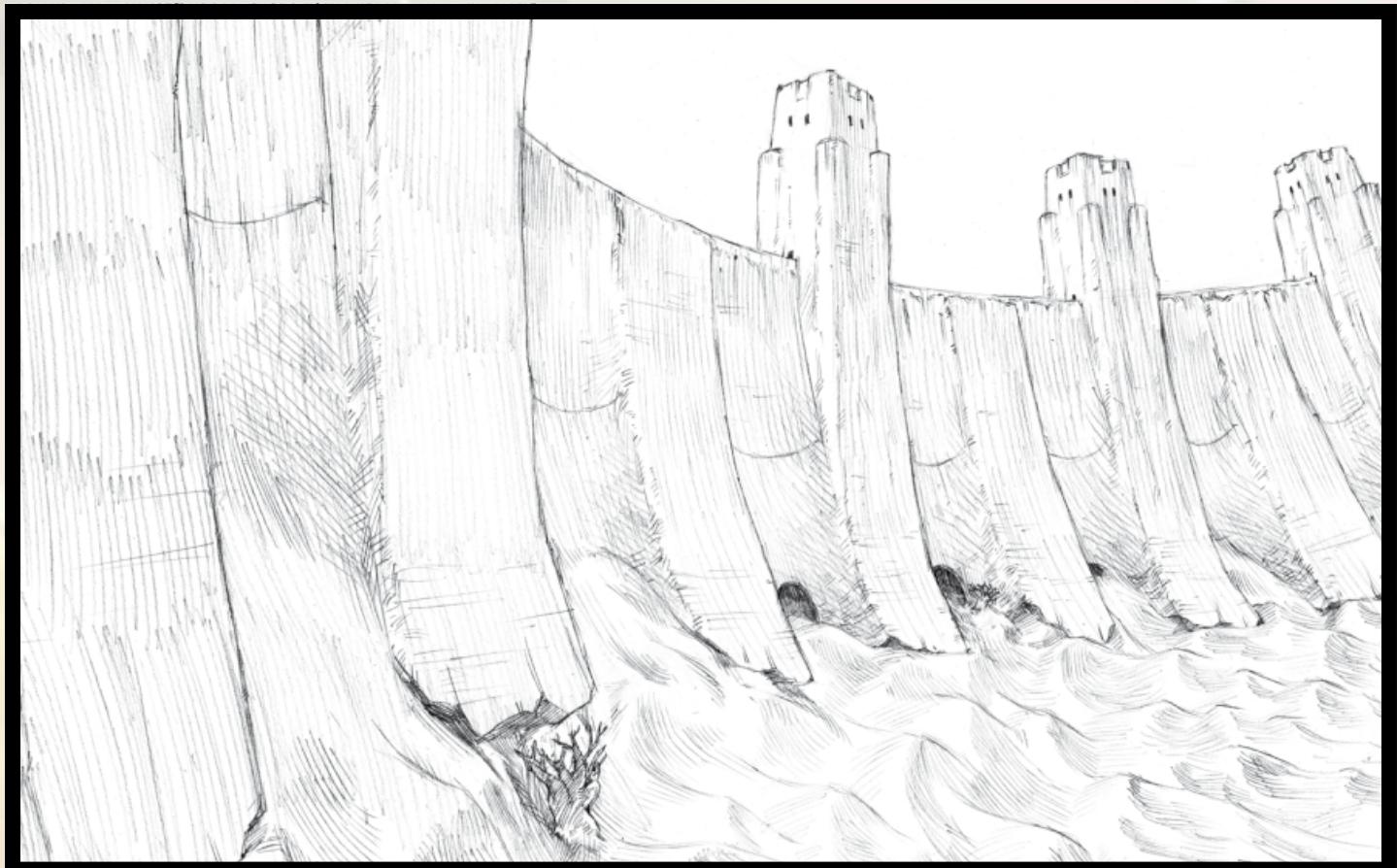
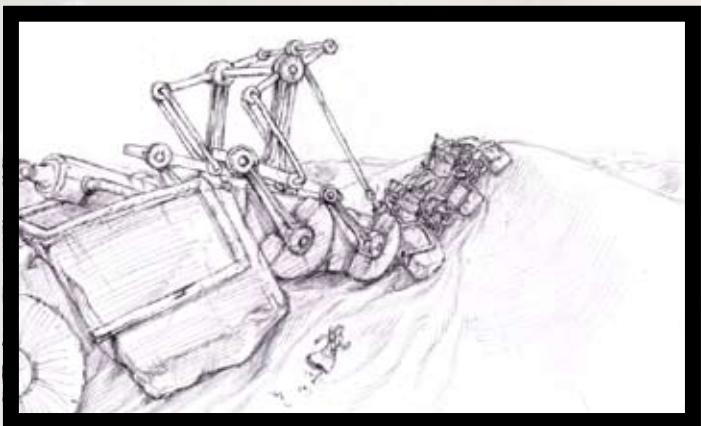
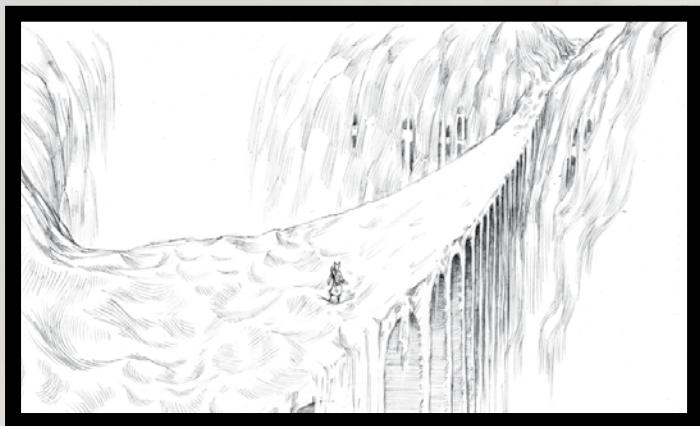
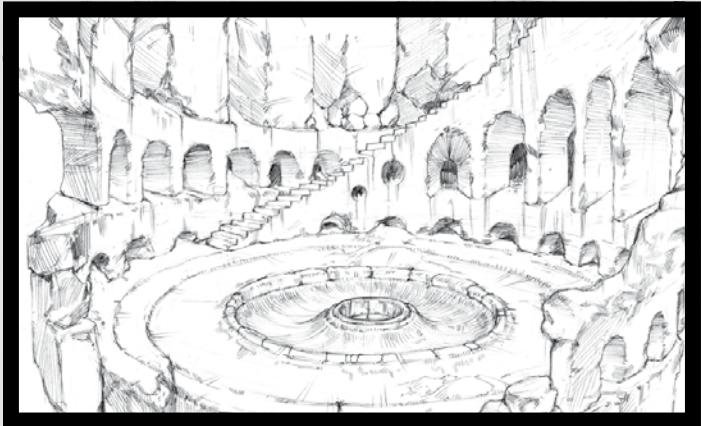
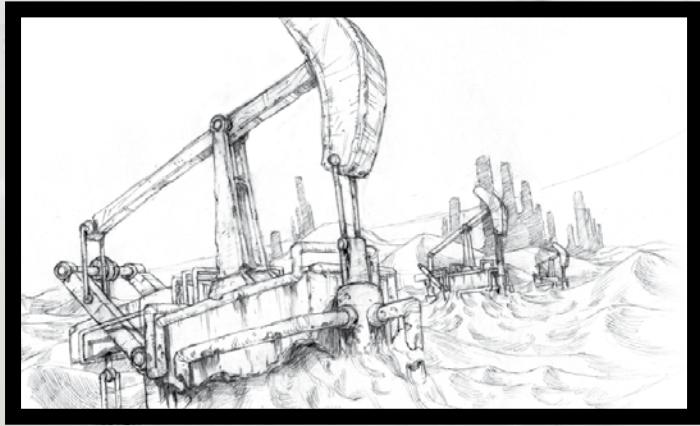
Spuren im Sand

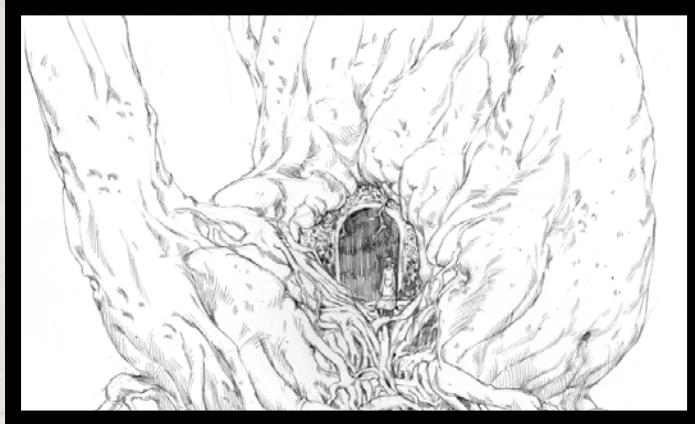
Erste Environment Sketches zeigen die Entwicklung der Wüste und ihrer Umgebung in frühen Prototypen. Ein wichtiges Element waren von Beginn an die Spuren im Sand die als Symbol für Fortschritt standen. Erste Environment Sketches zeigen die Entwicklung der Wüste und ihrer Umgebung in frühen Prototypen.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











CARAVAN COLOR DRAMATURGY

- birth -
from the darkness of
the abyss to the first
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

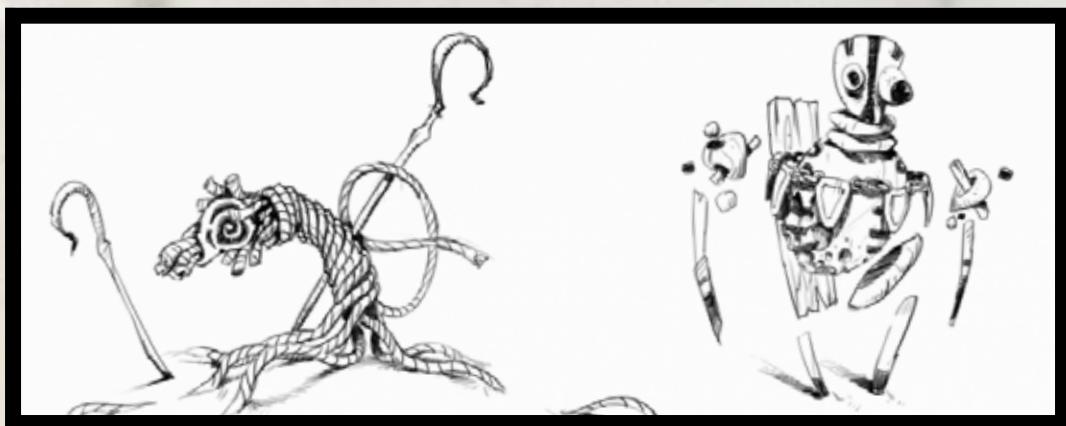
Near Desert
desire
adventurous
urge

Outer Desert
silent
restless
blurry

Ancient Sanctum
melancholic
true
funeral



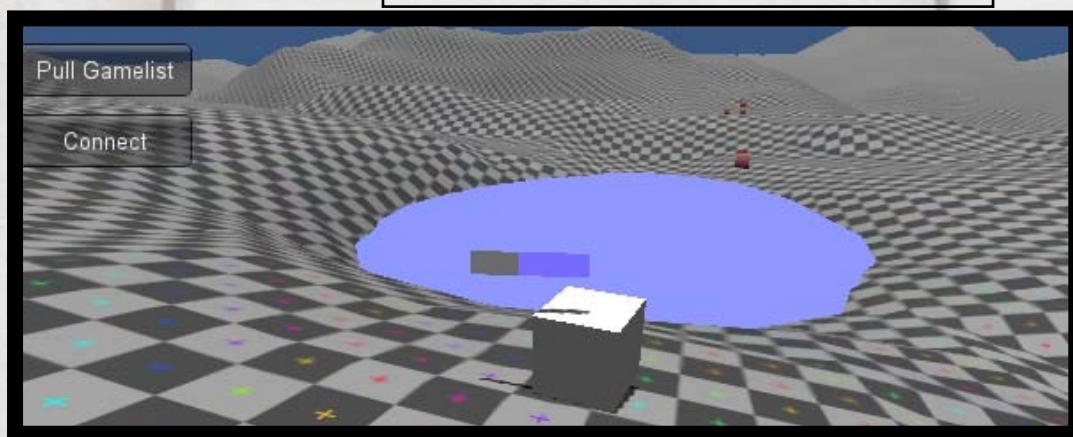






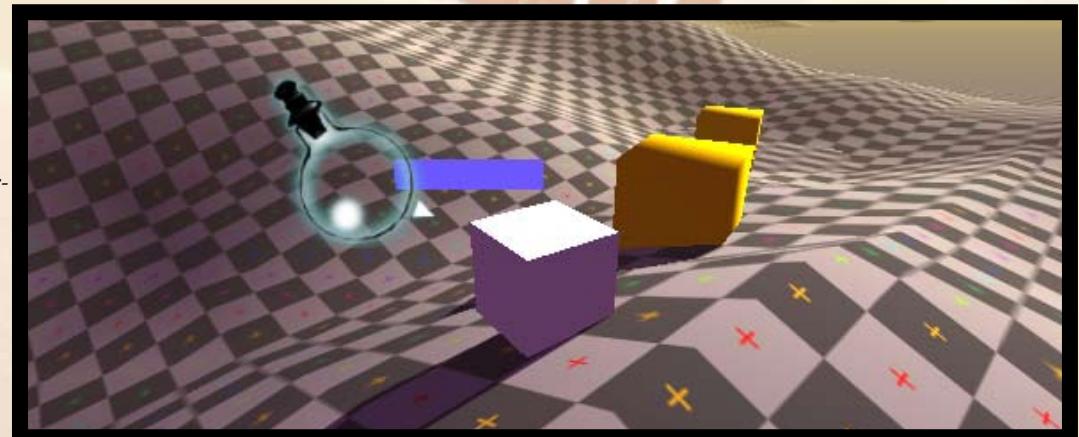
Erster Prototyp

Der erste Prototyp von Caravan hatte bereits eine wüstenähnliche Ebene, Oasen sowie die wichtige Wasserstandsanzeige. Neben der Platzhaltergrafik waren hier bereits erste Tests zur Camerasteuerung und Interface-Anzeige durchgeführt worden. (Links)



Erster Prototyp

Der erste Prototyp von Caravan hatte bereits eine wüstenähnliche Ebene, Oasen sowie die wichtige Wasserstandsanzeige. Neben der Platzhaltergrafik waren hier bereits erste Tests zur Camerasteuerung und Interface-Anzeige durchgeführt worden. (Links)



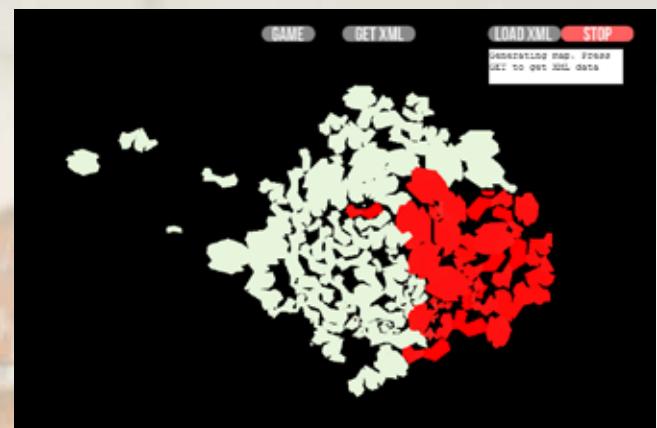
Spuren im Sand

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.

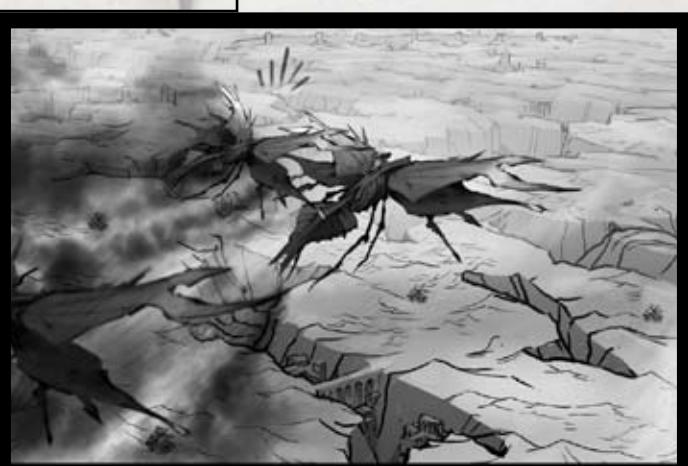
Erste Environment Sketches zeigen die Entwicklung der Wüste und ihrer Umgebung in frühen Prototypen. Ein wichtiges Element waren von Beginn an die Spuren im Sand die als Symbol für Fortschritt standen.

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.









[INTERAKTIVE | TURN CAMERA | STEER SPIRIT]

