

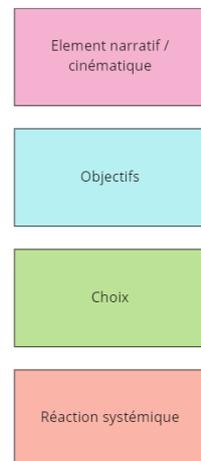
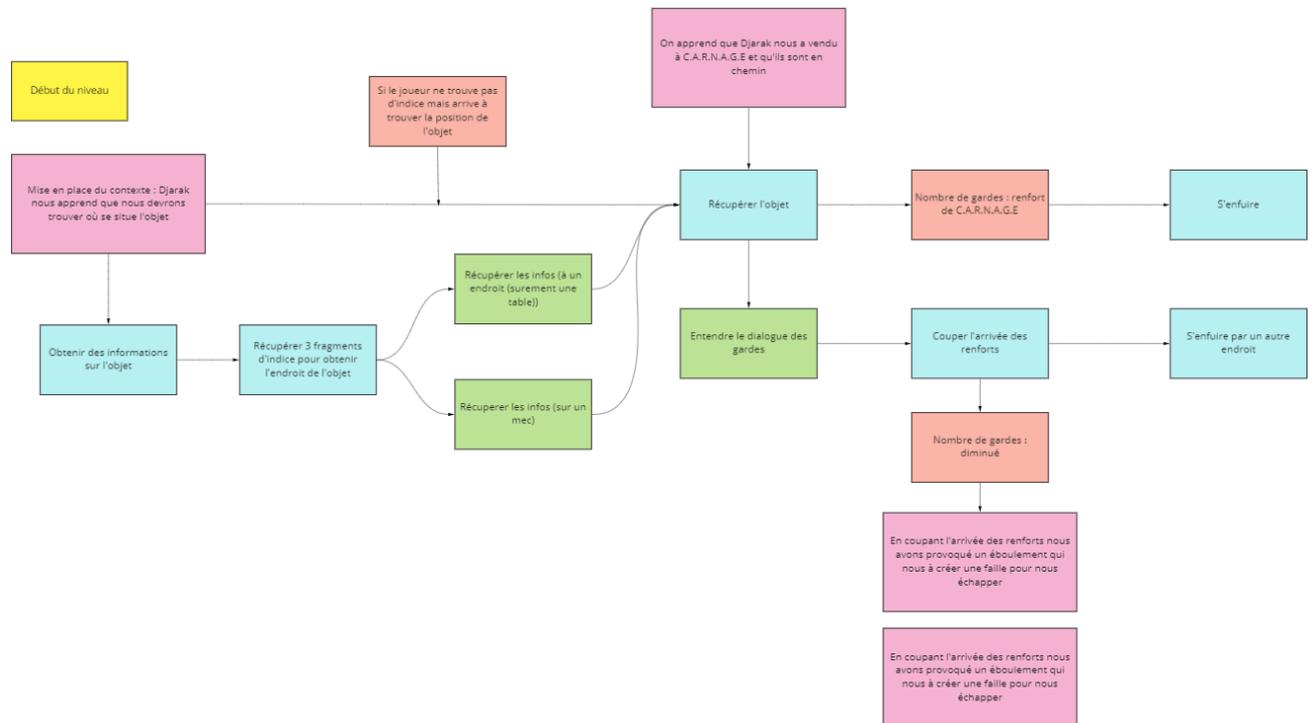
Lien du miro contenant les éléments organisés et rangé en noir :

<https://miro.com/app/board/uXiVOHuR-cs/>

Pitch narratif :

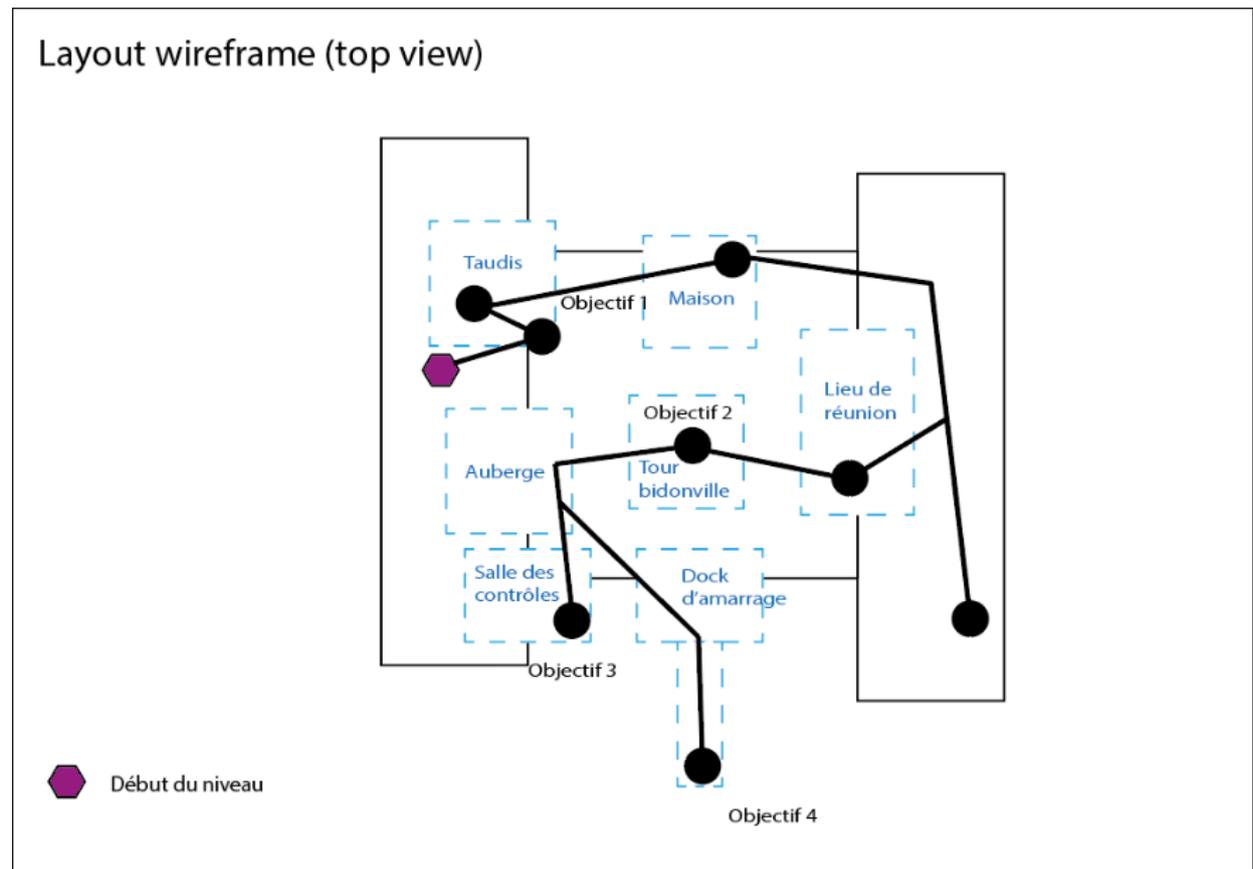
Styx sent une opportunité en or quand Djarak lui parle d'un objet à voler dans un camp de chasseurs, mais pourquoi nous donnerait-il un si bon filon ...

Quest design :



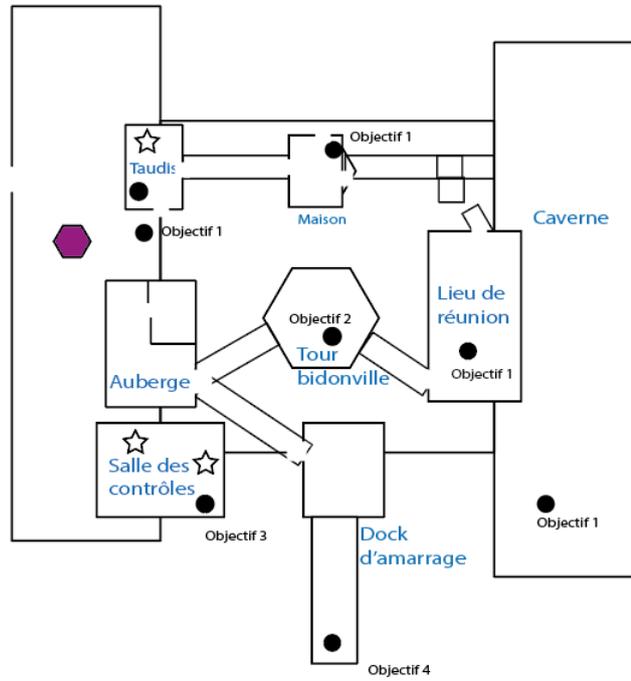
Layouts :

Layout wireframe :



Layout blocking :

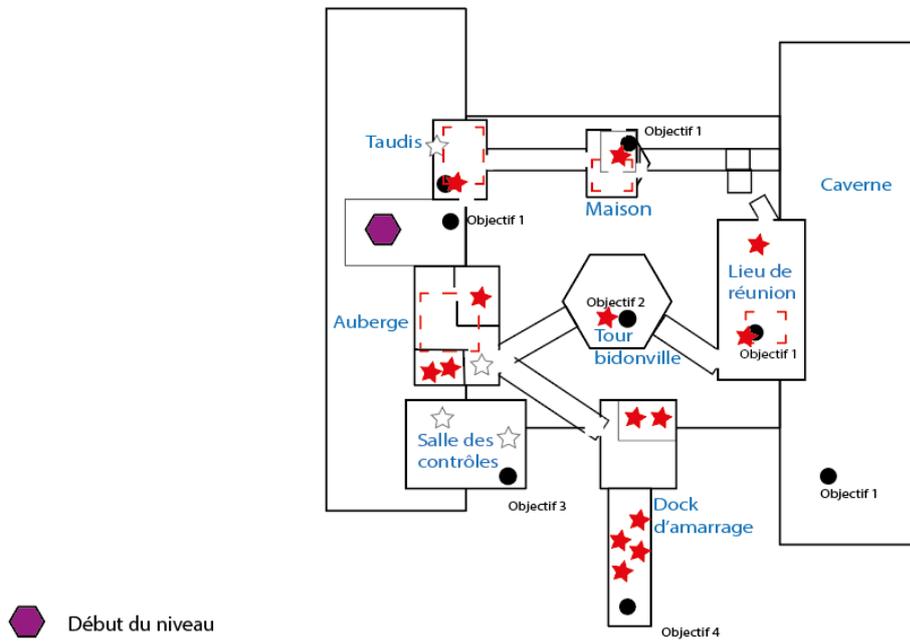
Layout blocking (top view)



● Début du niveau

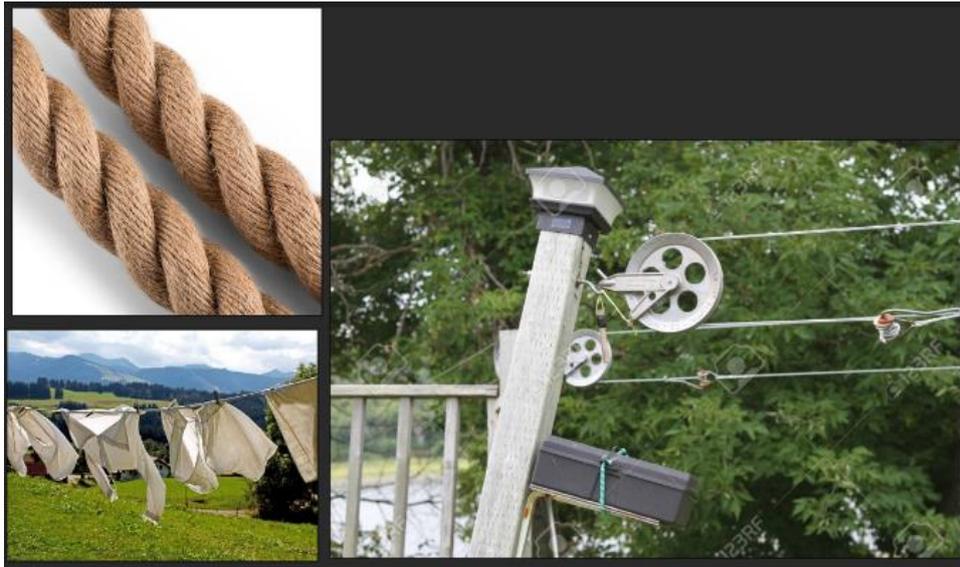
Layout refined :

Layout refined (top view)

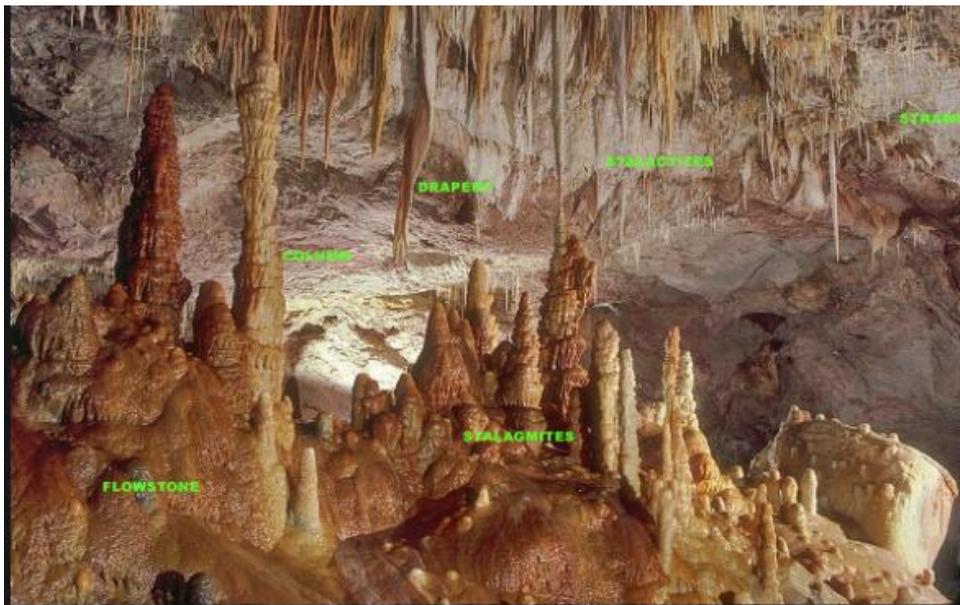


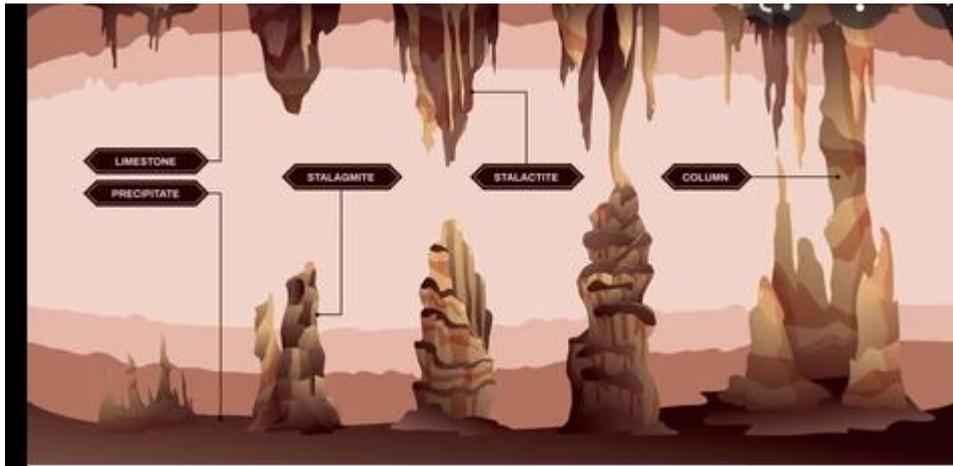
Reference visuelle :

Map :

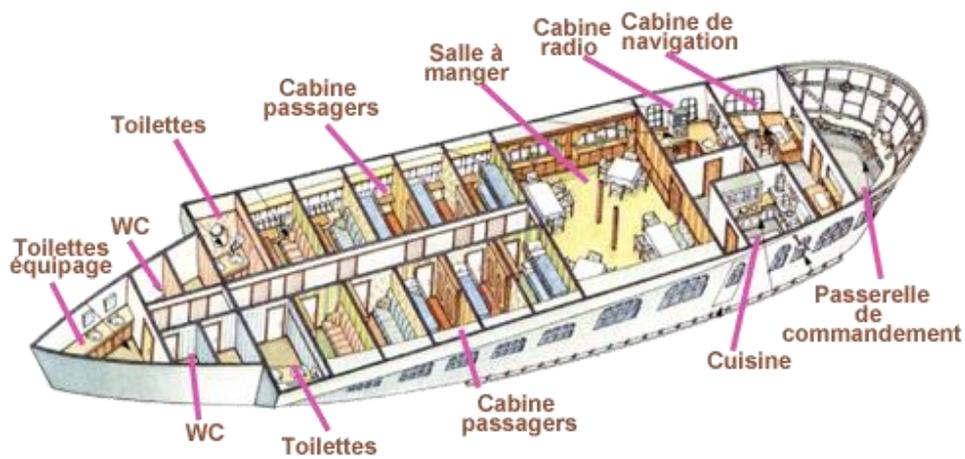


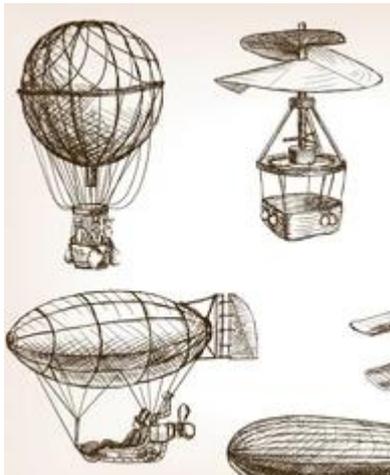
Stalactite / Stalagmite pour ma / mes futurs cavernes :





L'intérieur des commandes d'un dirigeable pour essayer de reproduire une salle d'études de ces fameux engins :





Encre d'amarrage :

Pour l'énorme dirigeable, une encre qui serait posée.



Mais vu que c'est un asset assez simple, j'ai aussi pensé à faire de l'arsenal pour les chasseurs, épées, lances et arcs.



