



WENN DU IN EINE WELT
OHNE HIMMEL
WAS GEBOREN WIRST,
Bedeutet dir dann
FREIHEIT?



TUNNEL - Phasis - 3,000 nach Erebos

PHASIS

(gr. Myth.), Stromgott in Colchis, Sohn des Oceanus und der Tethys.

-Vollmer, Wilhelm: Wörterbuch der Mythologie. Stuttgart 1874, S. 378.

(gr. Ant.), in Athen Klage gegen die, welche durch Verletzung der Handels- u. Bergwerksgesetze, durch Übertretung der Aus- u. Einfuhrverbote etc. das Staatseinkommen beeinträchtigt hatten.

-Pierer's Universal-Lexikon, Band 13. Altenburg 1861, S. 41.

EREBOS

(gr. Myth.), Gott der unterirdischen Finsternis, auch die Unterwelt, das Schattenreich selbst; bei Hesiod die aus dem Chaos entstandene Urfinsternis, Bruder der Styx (Nacht), die ihm den Äther und die Hemera (Tag) gebiert.

- Meyers Großes Konversations-Lexikon, Band 6. Leipzig 1906, S. 30.

SETTING

Phasis spielt in einer düsteren, zukunftsorientierten, unterirdischen Welt mit nostalgischen Steampunk-Elementen.

Sie ist ein einziges, weit verzweigtes Netz aus gigantischen Tunnelsystemen, in denen ganze Städte und dessen Bewohner Platz finden. Doch das Unglaubliche ist: Diese Welt kennt keinen Himmel.

Infolgedessen verspüren seine Bewohner auch keinen Drang danach, die Oberfläche oder das Tageslicht zu erreichen.

STEAMPUNK — das Salz in der Suppe

Steampunk ist ein heutzutage immer gängiger werdendes Genre, das viel Raum für kreative Ideen lässt. Im Groben lassen sich die Merkmale darauf beschränken, dass die Dampfkraft größere

Bedeutung erlangt hat, als aus der Geschichte bekannt. Sie betreibt Computer, Raum- und Luftschiffe und andere aus Kupfer, Messing und Holz bestehende Maschinen.

Dennoch ist die Verwendung von Elektrizität nicht ausgeschlossen. Bekannte Vertreter aus Film und Videospiel sind beispielsweise:

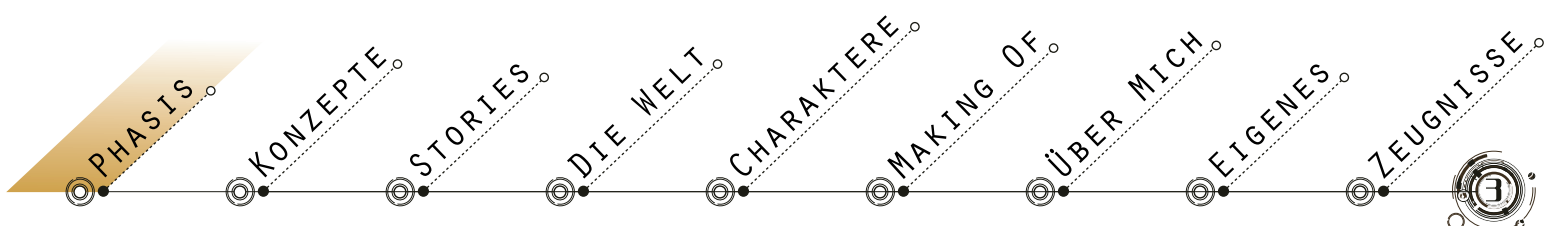
Hellboy - Golden Army	Bioshock
Wild Wild West	Fallout
Sherlock Holmes	Final Fantasy
City of Ember	World of Warcraft (Goblin-/Gnomeningenieurskunst)

Daran lässt sich erkennen, dass sich Steampunk in beliebiger Ausprägung mit Genren oder Settings wie Western, Sci-Fi, Postnuklear, Fantasy, oder alternativen Realitäten kombinieren lässt.

-Auszüge aus Wikipedia - Steampunk

Anmerkung zum Inhalt

Alle in dieser Mappe enthaltenen Medien (z.B. Story, Charaktere, Environments), sind, sofern nicht anders angegeben, von mir erdacht und angefertigt worden. Fremdmedien, wie Texte und Bilder, dienen lediglich zur Verdeutlichung des visuellen Gesamtbildes vom Setting. Diesen sind dann Informationen zu Quellen oder Autoren beigefügt.



KONZEPTE

GAMEPLAY

Bei Phasis handelt es sich um ein Singleplayer Action-Adventure mit Rollenspielelementen. Man könnte es am ehesten als einen Mix aus dem Freiheits- und Geschwindigkeitsgefühl eines Spider-Man oder Assasins Creed und der epischen Handlung eines Final Fantasy beschreiben.

STEUERUNG

Der Spieler übernimmt die Steuerung über den Runner Amy. Gespielt wird wahlweise mit Gamepad oder Maus/Tastatur. Aufgrund ihrer Ausbildung in körperlicher Disziplin, passen Runner ihre Bewegungen an ihre Umwelt an, um jedes Hindernis auf dem Weg am schnellsten und effizientesten zu überwinden. Ähnlich den nahezu selbständig ablaufenden Bewegungen in Assasins Creed besitzen Runner allerdings noch allerhand technisches Gerät, das es ihnen ermöglicht, übermenschliche Distanzen zu überwinden, wie Spider-Man kurzzeitig an Wänden zu laufen oder sich per Bungeeseil durch Bereiche zu schwingen. Im Vordergrund steht hierbei das beinahe süchtig machende Gefühl von Freiheit und Geschwindigkeit. Gespielt wird aus einer 3rd- Person-Verfolgerkamera, die eine größere Übersicht über das Gelände bietet und schnelle und spontane Richtungswechsel begünstigt. Für besondere Spielsituationen, die einen deutlichen Rausch von Geschwindigkeit vermitteln sollen, wird dann in eine Mirrors Edge ähnliche 1st- Person-View gewechselt. Der Spieler soll völlige Freiheit in der Wahl seiner Wege haben und jeden Ort der unterirdischen Welt erreichen können.

MISSIONEN

Neben der Haupthandlung wird zwischen folgenden Missionstypen unterschieden:

Zeitrennen - Ziel am schnellsten erreichen

Wettkampf - Ziel vor anderen Runnern erreichen

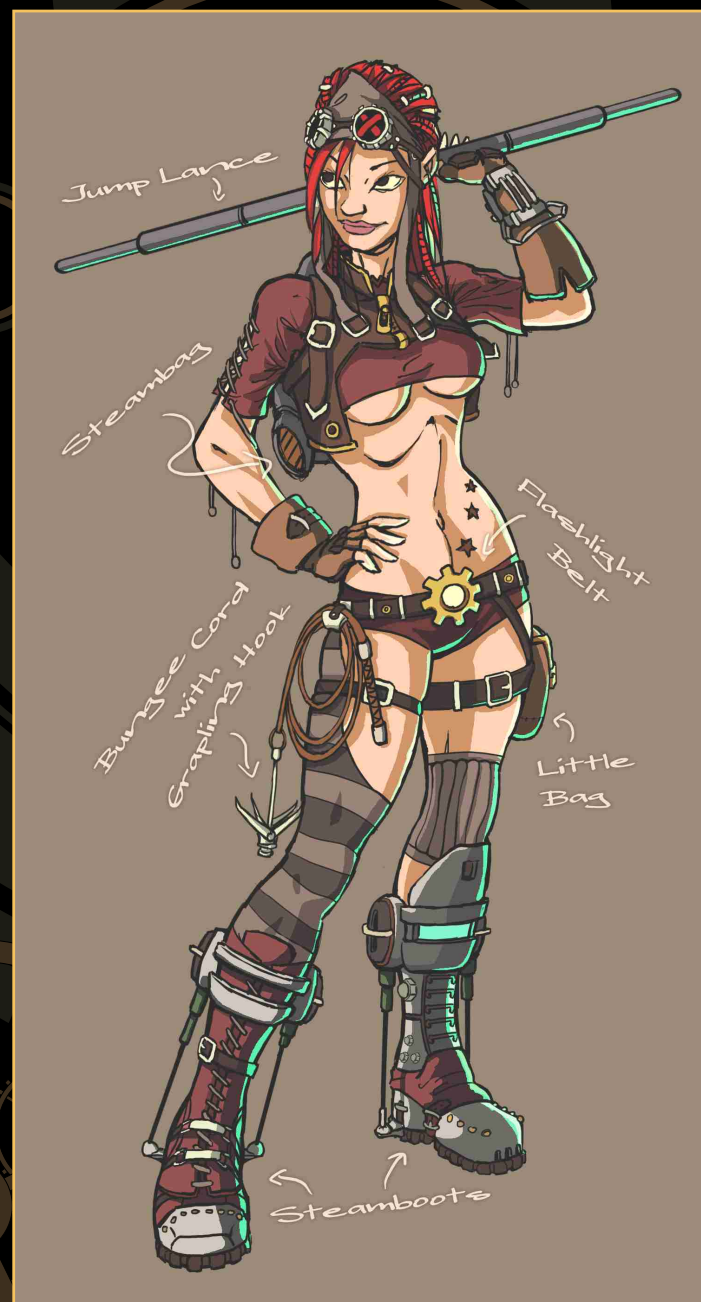
Botengänge - Gegenstände/Nachrichten überbringen

Duel - Kämpfe gegen andere Runner/NPCs

Infiltration/Spionage - in Gebäude/Gebiete ungesehen eindringen und dortiges Ziel erreichen

WAFFEN

Als Waffen stehen dem Spieler „nur“ die Ausrüstung, die der Runner zur verbesserten Fortbewegung nutzt, zur Verfügung. Es handelt sich hierbei größtenteils um Nahkampfwaffen wie Stäbe, Sprunglanzen, Krallenhandschuhe, Seile, aber auch Schussvorrichtungen, die zum Abschießen von Kletterhaken dienen. Hier ein Beispiel an der, für Runner typischen, Ausrüstung von Amy:



Anzumerken ist, dass das Töten von NPCs möglich ist, aber nicht im Vordergrund steht oder gewollt ist, da das unbemerkte Erreichen der Missionsziele, sowie der durch Nahkampftechniken bewußtlose geschlagene oder betäubte NPC, mehr belohnt wird, als ein Getöteter. Eine defensive Vorgehensweise ist auch empfehlenswert, da die gegnerischen NPCs zum Teil mit starken und zerstörerischen Fernkampfwaffen ausgerüstet sein können.

KONZEPTE

CHARAKTERAUSBAU

Hier greifen die RPG Elemente des Spiels. Der Spieler hat die Möglichkeit die Fähigkeiten seines Charakters dahingehend auszubauen, dass er beispielsweise schneller rennt, weiter springt, oder im Nahkampf neue Techniken lernt um mehr Schaden auszuteilen, mehrere Gegner zu treffen oder Gegner effektiver zu betäuben.

Ausserdem findet der Spieler im Laufe der Handlung weitere Ausrüstung, die es ihm ermöglicht vorher unpassierbare Gebiete zu erreichen. Auch bei seiner Ausrüstung ist der Spieler in der Lage, diese an sich und seine Spielweise anzupassen und aufzuwerten.

Von Händler-NPCs können neue Teile für die Ausrüstung oder die Ausrüstung selbst gekauft werden. Das Geld hierfür kann z.B. gestohlen, durch Missionen verdient, oder gefunden werden.

Der Charakter kann einerseits über Talentbäume mit Fähigkeiten erweitert werden, andererseits kann er von Lehrer-NPCs neue Techniken erlernen.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zusätzlich zu den technischen Möglichkeiten wird der Spieler auch übernatürliche Fähigkeiten, wie beispielsweise Resistenzen vor Giften, Hitze und Elektrizität, beschleunigte Wundheilung, Telekinese, und verbesserter Wahrnehmung und sogar kurze Visionen der Zukunft besitzen.

ÜBERSINNLICHE WAHRNEHMUNG

Die verbesserte Wahrnehmung wirkt sich beispielsweise auf den Verlauf der Strecke aus, die der Spieler durch die Stadt nimmt, da sie wie röhrenartige Ideallinien dem Spieler den schnellsten Weg zum Ziel zeigen. Einerseits ein übernatürliches GPS, warnt es andererseits den Spieler aber auch vor Gefahren und Situationen, in denen der Spieler verletzt werden könnte.

VISIONEN

Zu den Zukunftsvisionen sei gesagt, dass es sich hierbei um einen weiteren Bestandteil des Spiels und der Handlung handelt.

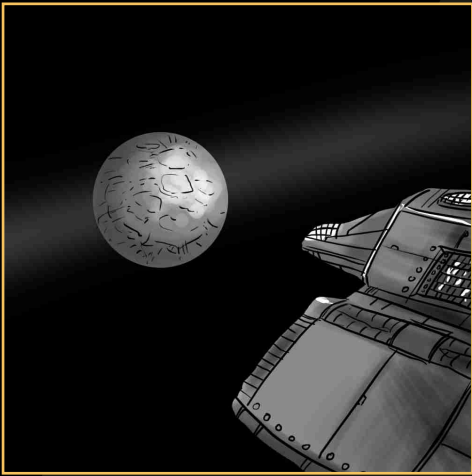
An festgelegten Punkten kommt es zu einem kurzen Visionsflash, der dem Spieler Ereignisse aus der Zukunft zeigt. Der Spieler weiß nun, was in der Zukunft passieren wird, aber nicht genau wann. Er kann sich im entsprechenden Moment entscheiden, ob er sich, wie in der Vision gezeigt, verhalten möchte oder nicht. Diese Visionen sollen explizit Auswirkungen über den Verlauf der Handlung haben. Zum Beispiel können so Freunde des Hauptcharakters gerettet werden oder sterben.

REISEN

Um zwischen Städten zu reisen, wird der Spieler in der Lage sein, Fahrzeuge wie Motorräder oder Luftschiffe zu führen.



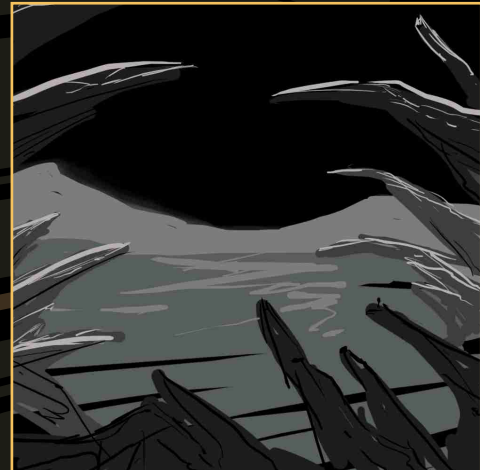
STORIES



HINTERGRUNDGESCHICHTE

(diese wird dem Spieler erst im Laufe der Handlung offenbart)

Vor Tausenden von Jahren suchten die Erbauer einen Planeten zur Neubesiedlung, nachdem ihre Welt vernichtet wurde. Sie fanden einen Planeten von gewaltigen Ausmaßen am Rande ihrer Galaxis.



Ohne Atmosphäre bot seine Oberfläche jedoch nur ein tristes Bild aus wechselnden Sand- und Gesteinswüsten, sowie riesigen Kraterlandschaften. Doch es war nicht die Oberfläche, an der die Erbauer interessiert waren.



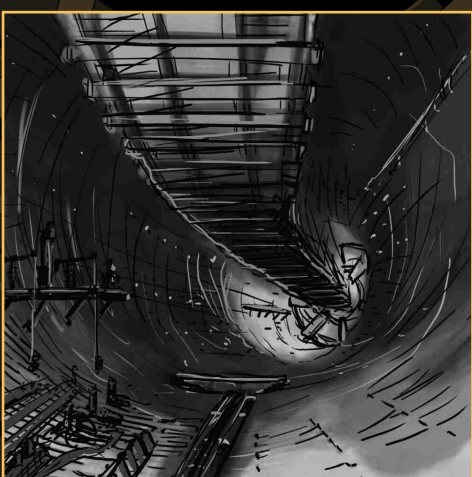
Unter der Erde fanden sie nicht nur ihnen bekannte und im Überschuss vorhandene Elemente wie Wasser oder Eisen, sie fanden auch ein ihnen unbekanntes Element, welches sonderbare Eigenschaften besaß. In seiner Ursprungsform wuchs es in Kristallformationen, welche sich einfach abbauen ließen.

Diese Kristalle ließen sich zermahlen und bildeten, z.B. in Wasser gelöst, einen überaus kraftvollen

Treibstoff. Dem Vakuum ausgesetzt zerfiel das Element allerdings sofort, was es den Erbauern unmöglich machte, die Oberfläche zu kolonisieren. Stattdessen konzentrierten sie sich darauf, all ihre Maschinen und Bauwerke unterirdisch anzulegen.



Zunächst diente das Element nur zum Betreiben der riesigen Tunnelbohrer, die sich unaufhörlich durch den Planeten fraßen und stellenweise im Durchmesser mehrere Kilometer breite Tunnel hinterließen.



Im Laufe der Zeit entwickelten sich aber auch neue Verfahren, die es erlaubten, das Element als Nahrungszusatz zu sich zu nehmen. Es brachte

weitere wundersame Effekte, wie beispielsweise verlängerte Lebenserwartung, erhöhte Körperkraft, Resistenzen gegenüber Giften und toxischen Gasen, oder genutzt als simple Medizin gegen Krankheiten und Wunden. Sie nannten das Element Steam.



STORIES

Bald war Steam aus dem Leben der Erbauer nicht mehr weg zu denken. Es betrieb nahezu all ihre Maschinen, ihre Städte und war längst fester Bestandteil ihrer Nahrung geworden. Die Abhängigkeit wuchs und der langsame Zerfall der Gesellschaft begann.

Nach einigen Jahrhunderten des Grabens trafen die Erbauer auf zwei weitere Völker - die Uhrinwohner des Planeten. Sie waren völlig an ein Leben in der Unterwelt angepasst und evolutionär gesehen den Erbauern in vieler Hinsicht überlegen.



Zum einen waren da die Daktyl, taillenhohe Gestalten, die Meister im Auffinden von Edelmetallen und deren Bearbeitung waren. Sie wurden zur rechten Hand der Erbauer, halfen ihnen beim Graben ihrer Tunnel, erschlossen neue Gebiete und gelangten an die für die Erbauer aufgrund mangelnder Resistenzen gegen Hitze und Gifte unerreichbaren, verwinkelsten Orte, um ihnen das begehrte Element zu beschaffen. Im Gegenzug erlangten die Daktyl Wissen über die Technologie der Erbauer.

Zum anderen waren da die Vesper. Sie lebten zurückgezogen und körperlich an ein Leben in Dunkelheit angepasst, in natürlich vorkommenden Höhlen. Sie waren vom Eindringen der Erbauer weniger begeistert und versuchten, diese so gut sie konnten zu bekämpfen. Doch aufgrund fast völlig fehlender Technologie und der Tatsache, dass nun zwei Parteien gegen sie standen, mussten sie hilflos mit ansehen, wie ihr Lebensraum dem Bergbau und der Plünderung zum Opfer fiel. So blieb ihnen nur der Rückzug, tiefer in den Planeten.



Man sagt, dass sie über die Jahrhunderte hinweg eine große Offensive planen, um den Planeten wieder in seinen Urzustand zurückzusetzen. Dagegen spricht jedoch, dass sich viele Vesper ihrem Schicksal bis Heute fügten und ein Dasein in den Städten der Erbauer als Sklaven und Handlanger fristen, weswegen man die Bedrohung dieses stolzen Volkes als eher lächerlich abgetan und vergaßen hat.

DAKTYLE

(Idaei Dactyli, gr. M.), dämonenartige Gestalten, denen die Auffindung und erste Bearbeitung des Eisens und Kupfers zugeschrieben wird.

- Auszüge Wikipedia - Daktyle

(v. gr.), die Finger

- Auszüge Wikipedia - Daktyle

VESPER

(v. lat.), der Abend, die Zeit gegen Abend, der größere Teil des Nachmittags, daher Vesperzeit

- Pierer's Universal-Lexikon, Band 18. Altenburg 1864, S. 540.

(Vespertilionidae), Glattnasen, artenreichste Familie der Fledermäuse. Weltweit etwa 350 Arten.

- Auszüge Wikipedia - Vespertilionidae

STORIES

HAUPTHANDLUNG

3000 Jahre sind seit der großen Finsternis vergangen. Die Erbauer sind schon lange fort, doch ihre Hinterlassenschaften überdauerten die Zeit. Die Nachkommen der Erbauer siedelten sich in den Tunneln an und bauten dort riesige Städte. Sie profitierten von einigen wenigen von den Erbauern zurück gelassenen und für sie noch verständlichen Technologien. Obwohl es Straßen und andere Wege zu benachbarten Städten gab, liegen zwischen ihnen manchmal große Entfernungen und viele Gefahren. Daher kann es vorkommen, dass manche Städte nur sehr wenig über ihre Nachbarn wissen. Manche freuen sich jedoch darüber, wenn eine benachbarte Stadt beispielsweise einem Einsturz zum Opfer fällt, da man nun wieder Rohstoffe zum Aufbau und zur Instandhaltung der eigenen Stadt hat.

Kurz nach einem solchen Einsturz erwacht der Spieler in Amys Rolle in den Trümmern eines Hauses. Amy, die zu diesem Zeitpunkt noch sehr jung ist, kann sich an nichts mehr erinnern. Eine Gruppe Runner, findet das verwirrte und völlig entkräftete Kind. Sie nehmen Amy mit und integrieren sie in ihre kleine Gang. Dort lernt sie alles was man braucht, um als Runner in dieser Welt zu überleben. Und sie lernt schnell. Die Anführer der Gruppe merken früh, dass sie etwas besonderes ist und über mehr natürliche Instinkte verfügt, als das für Kinder ihres Alters normal wäre. Doch Amy sehnt sich nach ihrer Vergangenheit und möchte wissen, was genau damals passierte. Als sie alt genug ist, verlässt sie mit ein paar Freunden deswegen die Gang, um nach den Ursachen zu suchen.

Bei ihrer Suche stößt sie nicht nur auf neue Freunde und weitere Überlebende, die sich ihrer Gang anschließen wollen, sondern auch auf andere Gangs. Diese versuchen ihr, nachdem von unbekannter Stelle ein Kopfgeld auf Amy ausgesetzt wurde, das Leben schwer zu machen. Dabei verstrickt sich Amy immer weiter in die politischen Intrigen der Stadt.

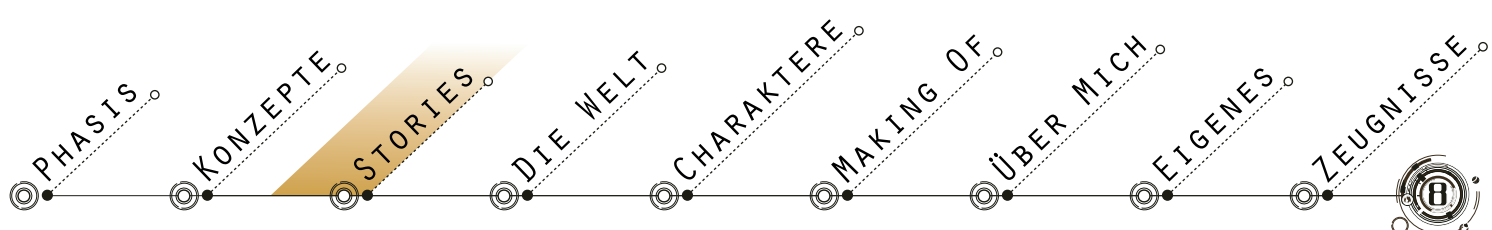
Denn es gab einen besonderen Grund, warum gerade ihre Heimatstadt von einem Einsturz getroffen wurde und warum diesen nur wenige überlebten. Doch damit nicht genug, denn dieser Grund ist weitreichender.

Nun verlagert sich ihre Suche und sie selbst ist gezwungen die bekannten Wege der Erbauer zu verlassen und tiefer in den Planeten vorzudringen. Dabei trifft sie auf die Vesper in ihren gigantischen Höhlen, die sie zunächst als Bedrohung ansehen. Amy gelingt es erst nach vielen Verhandlungen und Ereignissen, das Vertrauen der Vesper zu erlangen, die nun zugeben, dass sie Amy schon lange beobachten. Sie erzählen Amy auch die wahre Geschichte über die Erbauer und warum es immer wieder zu solchen Einstürzen kommt. Sie erfährt dort so viel, dass für sie ein weiteres Mal die Welt zusammen bricht, da sie nun nicht mehr weiß, was und wem sie glauben soll.

Doch zum nachdenken bleibt ihr wenig Zeit, denn sie erhält Botschaft, dass ihre Stadt angegriffen wird und somit auch ihre alte Gang in Gefahr ist. Ein neuer Feind betritt die Bühne. Geweckt aus den Untiefen, hat er sich mühelos schon einige Städte einverleibt. Amy bittet ihre neuen Verbündeten zur Hilfe, doch die Vesper wollen nicht helfen. Aus eigenen Kräften, gelingt es Amy und der Stadt nur sich vor der vollständigen Vernichtung zu schützen. Doch große Teile sind unwiederbringlich vernichtet. Dazu zählt auch Amys Heimat, ihre Familie und Freunde.

Amy steht nun vor dem Nichts. Ihrer Vergangenheit und Gegenwart beraubt ist alles was sie hatte und für das sie kämpfte zerstört. Sie fällt von einer Katastrophe in die Nächste.

Doch nun führt alles nur noch zu einer einzigen Frage: Wohin sind die Erbauer wirklich verschwunden?



DIE WELT

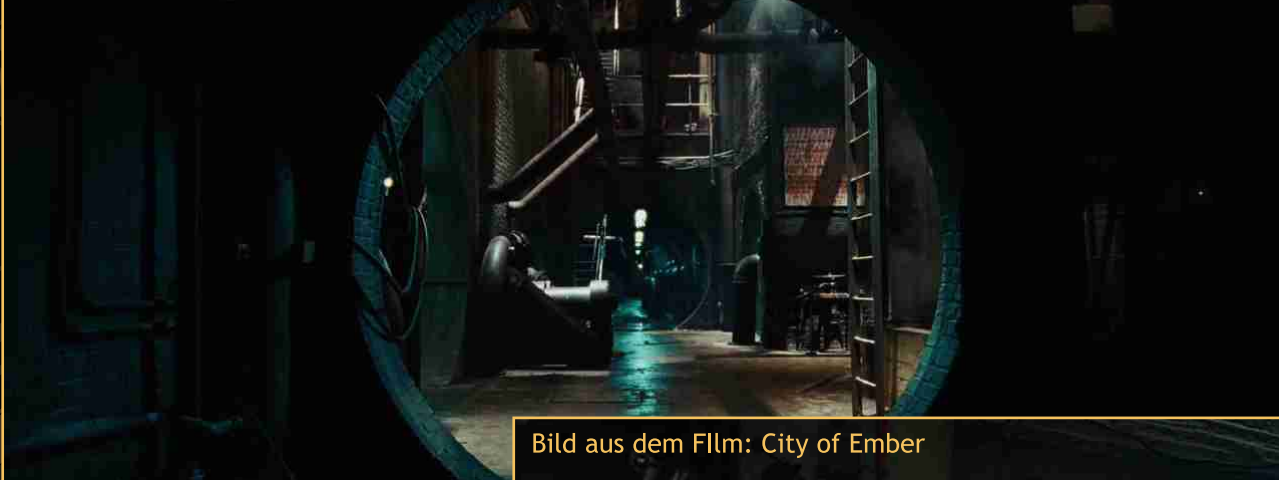
Diese Rubrik ist eine Zusammenstellung von Beispielen, die den visuellen Eindruck der Welt von Phasis verstärken sollen.

Bild aus dem Film: City of Ember



Dächergestaltung

Bild aus dem Film: City of Ember



Seitengasse

Bild aus dem Film: City of Ember



Druidenwerkstatt

Bild aus dem Film: City of Ember



Wohnzimmer der normalen Bürger

Bild aus dem Film: City of Ember

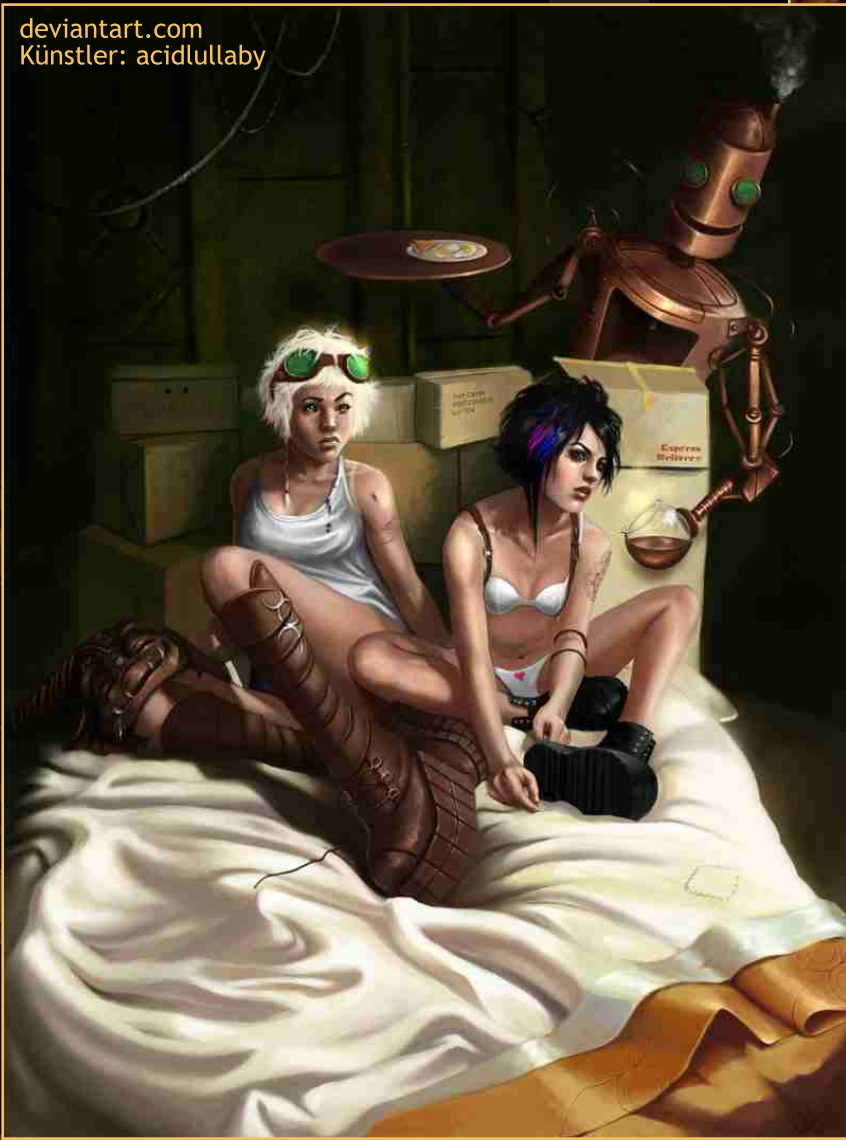


Industrieanlagen



DIE WELT

deviantart.com
Künstler: acidlullaby



Runner Hideout

Wieliczka Salzmine
Kraków, Poland



prunkvolle Markthalle



deviantart.com
Künstler: cellar_fcp

Rotlichtviertel

Bild aus dem Film:
Journey to the Center of the Earth



Vesperhöhle



CHARAKTERE



AMY

(die Hauptfigur des Spiels, sie wird vom Spieler gesteuert)

Amy wurde als Kind in den Trümmern einer eingestürzten Stadt von Runnern gefunden und aufgezogen.

Anfangs tollpatschig und ungeschickt ist sie später als Runner ein Naturtalent, so gut, dass nur wenige ihr überhaupt folgen können und man meint, dass sie die Gesetze der Physik nur zum Trotz überwindet. Sie besitzt außerordentlich gute Instinkte und hat einen sechsten Sinn für Gefahren.

Ihr Charakter ist stets positiv und hilfsbereit, besitzt jedoch auch ein hohes Maß an Neugier. Wenn es um ihre Freunde geht, entwickelt sie immensen Kampfgeist.

Nach Außen gibt sie sich oft kindlich und unwissend, scherzt dabei aber oftmals sehr zynisch.

Ihr linkes Bein musste Knie abwärts durch eine Prothese ersetzt werden.



CHARAKTERE

RUNNER

verkörpern das, was dem Glauben und Gefühl von Freiheit am nächsten kommt. Die Runner sind eine, zugleich von der Bevölkerung, wegen ihrer Botendienste, geliebte und von der Regierung, wegen ihres provozierenden Aussehens, der rebellischen Haltung und des nonkonformistischen Verhaltens, gehasste Untergrundbewegung.

Man erkennt sie leicht an den von ihnen allen getragenen, doch immer an den Träger und dessen Kleidung individuell angepassten Steamboots. Diese erzeugen eine Druckentladung durch ein an der Ferse befindliches Ventil. Es dient nicht nur dazu die Sprungkraft enorm zu erhöhen, sondern auch um bei Kämpfen starke Tritte auszuteilen. Sie organisieren sich in Clans und veranstalten regelmäßig Wettkämpfe gegen revalisierende Teams, um diese aus ihrem Gebiet zu verdrängen. Ausserdem stecken sie ihre Nasen gerne in Dinge, die sie nichts angehen.



CIVILIANS

sind die Bewohner Phasis. Sie leben in den Städten auf den Ebenen Slum, Lower- und Upper-City.

Hier sind exemplarisch Bewohner der oberen Schicht zu sehen. Diese sind als äusserst dekadent anzusehen. In ihrer Sucht nach Steam ersetzen sie Teile ihrer Körper durch mechanische Prothesen, um ihre Lebenserwartung weiter zu erhöhen - und weil sie es sich leisten können. Ihre Kleidung ist sehr wechselhaft. Einerseits wirkt sie elegant, zum Teil edel. An anderer Stelle ist sie jedoch aufgrund ihres hohen Alters schon mehr als einmal geflickt worden.



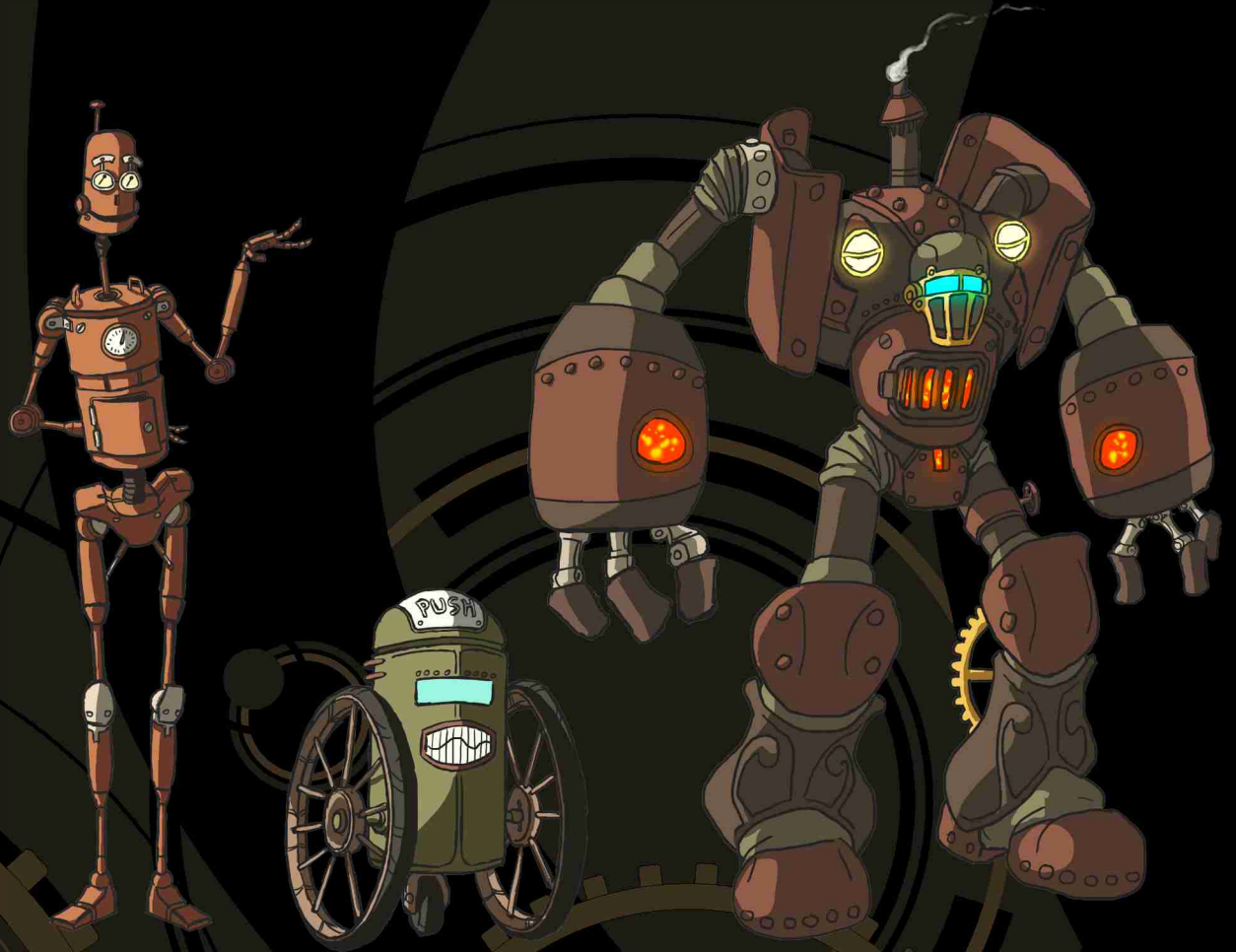
CHARAKTERE

DROIDS

erleichtern den Bewohnern der Stadt ihr Leben. Es gibt sie in allen Größen und Formen. Vom rollenden Mülleimer, einem kleinen Spionageinsekt, über die Funktion als Buttler-, Arzthelfer-, oder Protokoldroide, bis hin zum Heavy-Duty- und Sicherheitsdroiden.

Die Droiden selbst können sowohl einfache, wie auch komplexe Persönlichkeiten und Charaktere besitzen. Sie bestehen meist aus Metallen wie Kupfer, Messing und Eisen, aber auch aus Holz und werden wahlweise mit Steam, Alkohol oder Kohle betrieben.

Hochentwickelte Droiden der neusten Generation laufen, wenn auch instabil, mit Elektrizität.



WORKER

sind die armen Seelen, die in den Städten, die dem Untergang geweiht sind, versuchen, alles am Laufen zu halten. Sie sind Mechaniker, Schmiede, Instandhalter, Erfinder, Klempner, Hausmeister und vieles mehr.

Frei nach dem Motto: Rohre werden nicht ersetzt, sie werden geflickt.

Zu ihren Merkmalen zählen, je nach Aufgabenfeld, Sicherheitskleidung und auch gern schweres Werkzeug.

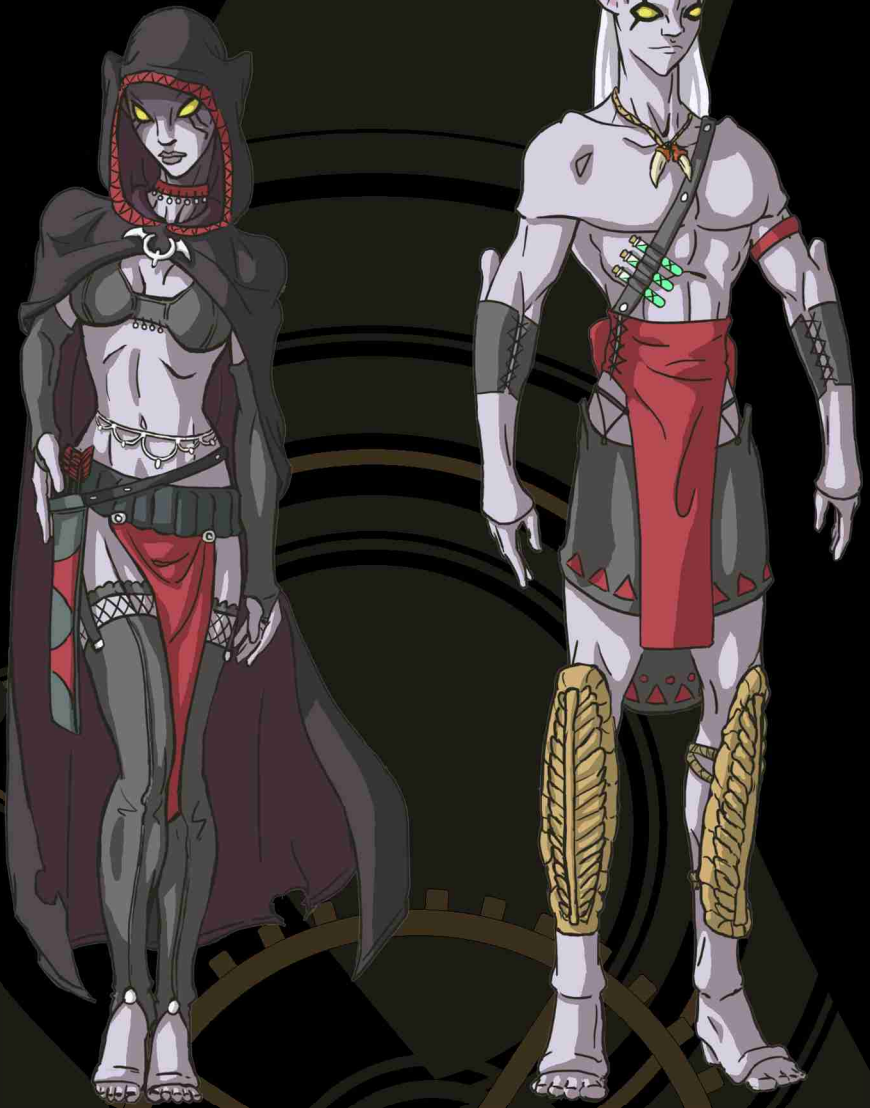


CHARAKTERE

VESPER

wurden einst aus ihrem Lebensraum vertrieben. Heute ist wenig über ihren eigentlichen Verbleib bekannt. Man ist auch nicht daran interessiert, da es immer noch genug von ihnen gibt, die in den Städten meist niedere Arbeiten verrichten. Ursprünglich lebten sie ausschließlich von und mit den Kristallen, aus denen die Erbauer ihr Steam gewannen. Doch die neuen Elixire der Erbauer waren für sie wie Drogen. Sie wurden stark abhängig, zu Junkies, und taten alles, was man von ihnen verlangte. Die Vesper der Stadt haben nichts, mit denen aus den Höhlen gemein.

Blieben sie von Steam verschont, waren sie ausgezeichnete Jäger, lautlose Infiltratoren, die im Schatten nahezu unsichtbar waren, verfügten über außergewöhnliche Reflexe, konnten in der Dunkelheit sehen und selbst Geflüster durch dicke Wände hören.



DIGGER

ist ein Begriff, der am besten beschreibt, was das ursprüngliche Volk der Daktyl heute tut. Nach Jahrhunderten des Grabens haben sich ihre Körper an das in den Untiefen herrschende Klima angepasst, wodurch sie für ihren ursprünglichen Lebensraum nun Schutzanzüge benötigen.

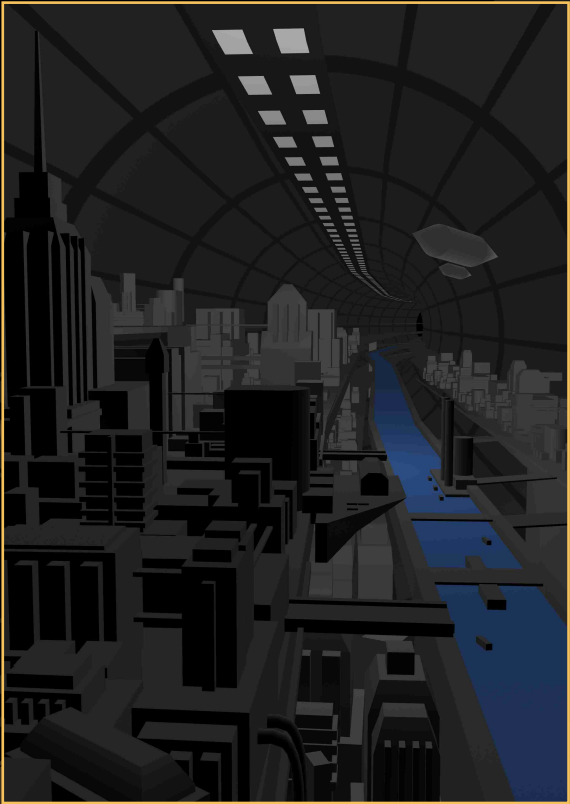
Nur wenig ist darüber bekannt, was sie heute tun, oder wo genau sie leben, denn nur wenige können darüber berichten. Digger sind hochaggressiv und gehen gegen jeden Eindringling mit aller Härte vor. Sie sind immer auf der Suche nach regenerierten Steamkristallen und treffen heute dabei häufiger auf bewohnte Gebiete.

Vielleicht sind sie sogar der Grund, warum die Maschinen der Erbauer auch nach all diesen Jahrtausenden noch funktionieren.

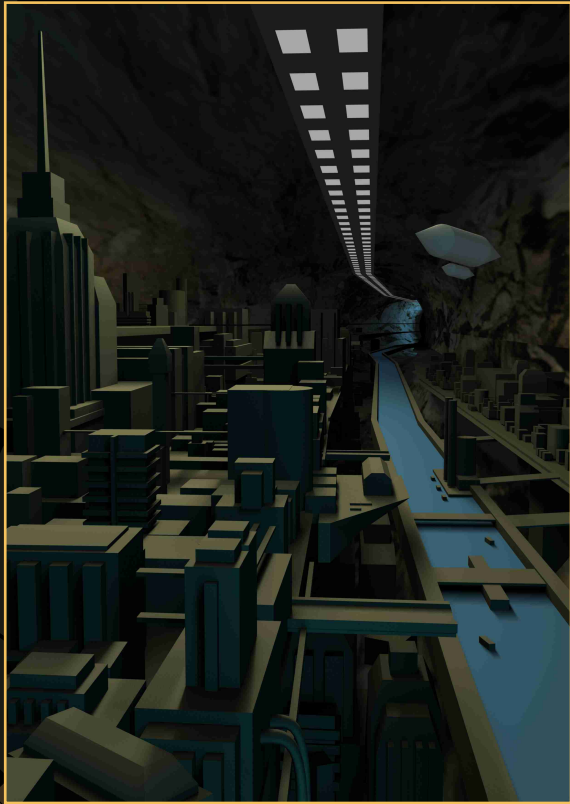


MAKING OF

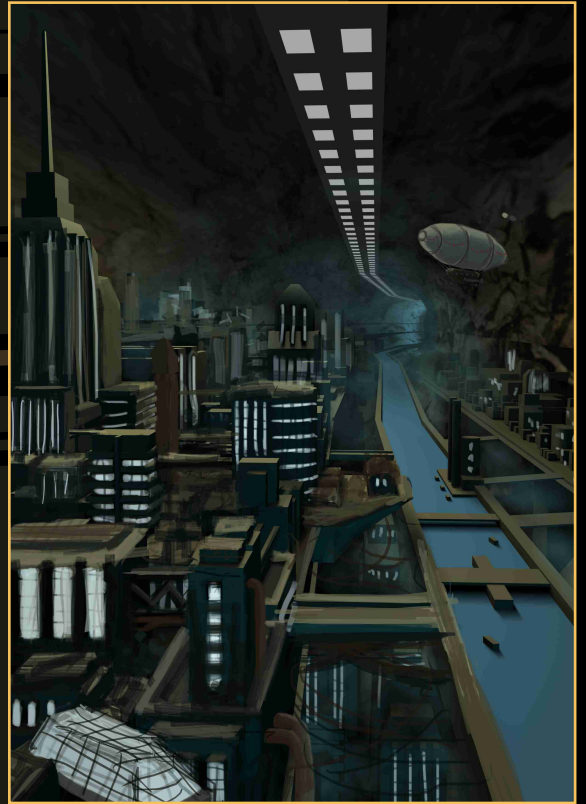
Die Entstehung von Phasis



erster 3D-Entwurf



grobe Texturen und Lightning



Beginn des Overpaints



Ausarbeitung der Details

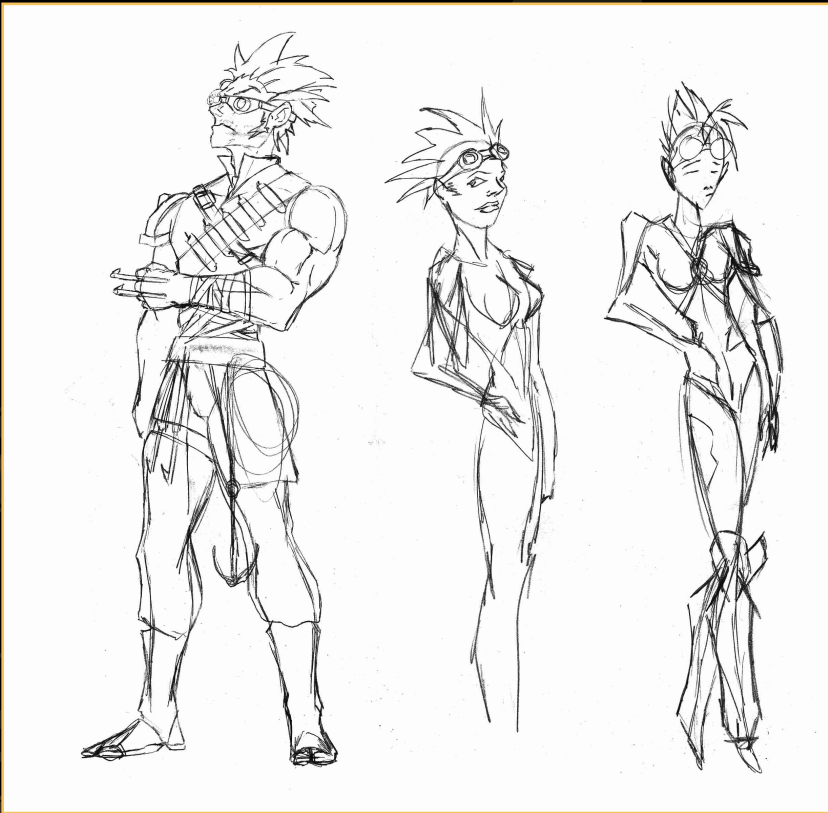


fertiges Environment



MAKING OF

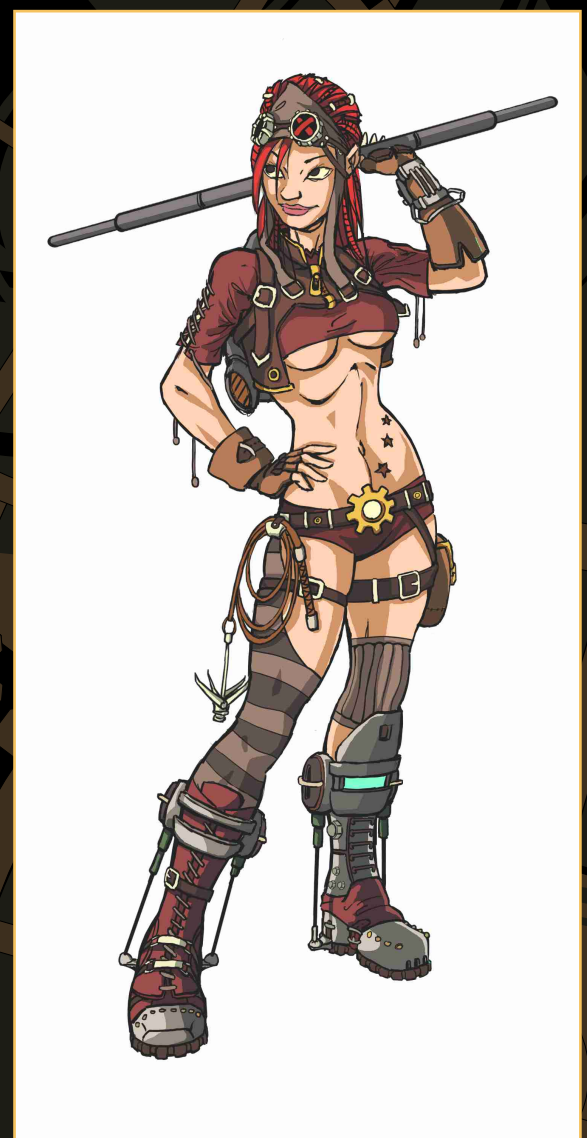
Die Entstehung der Charaktere



erste Skizzen von Runnern



der Beginn von Amy...



...bis zum fertigen Entwurf