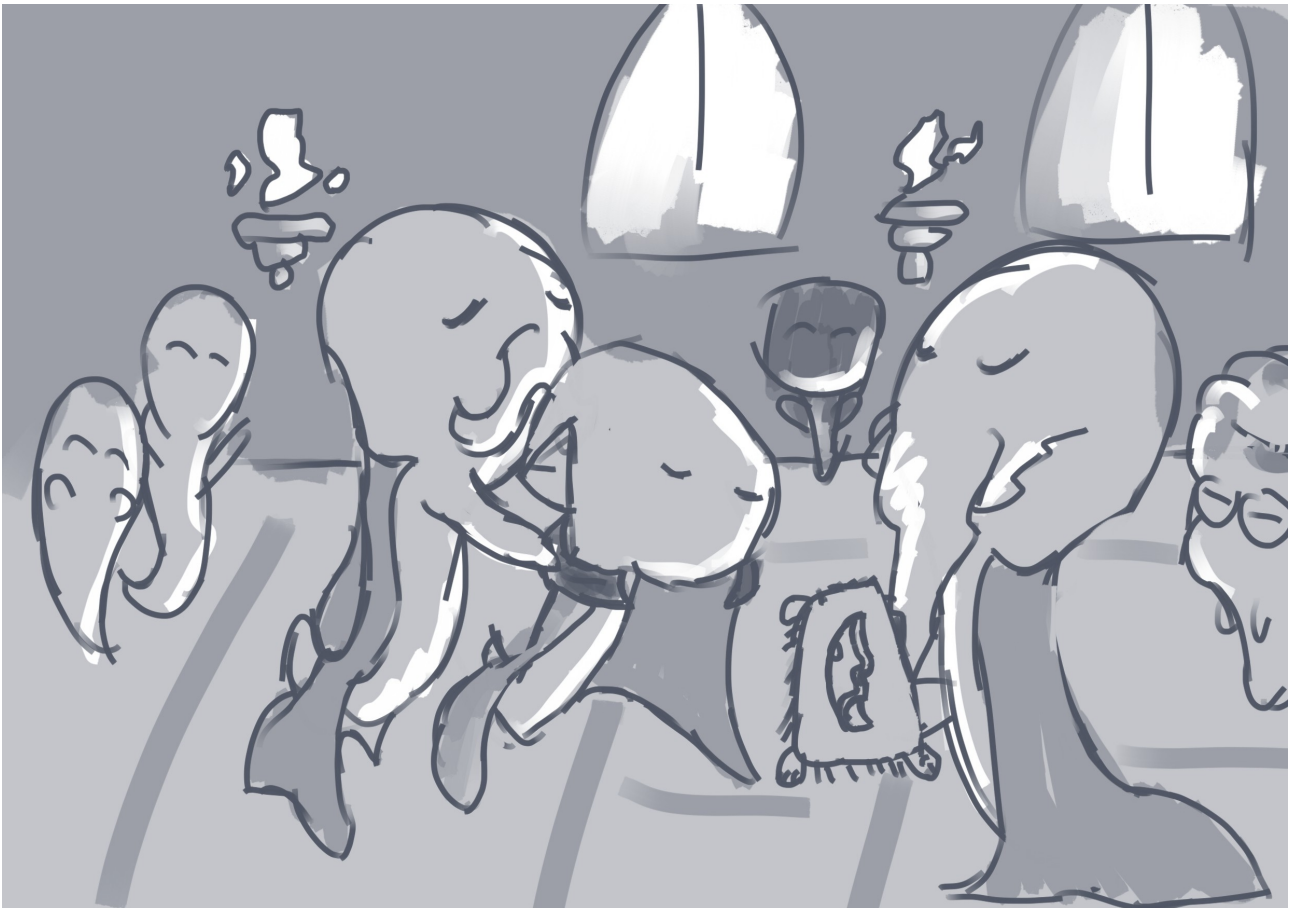
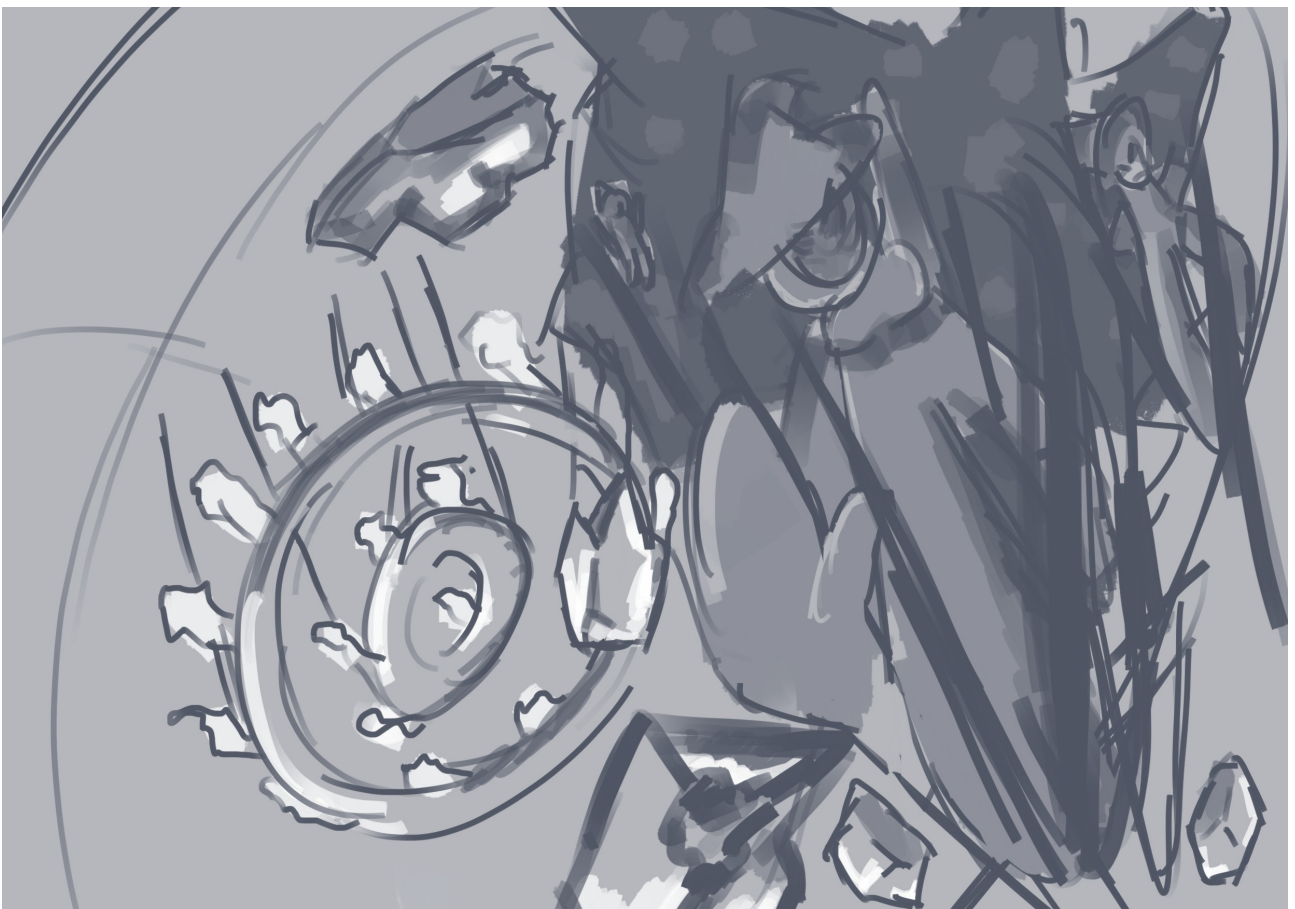
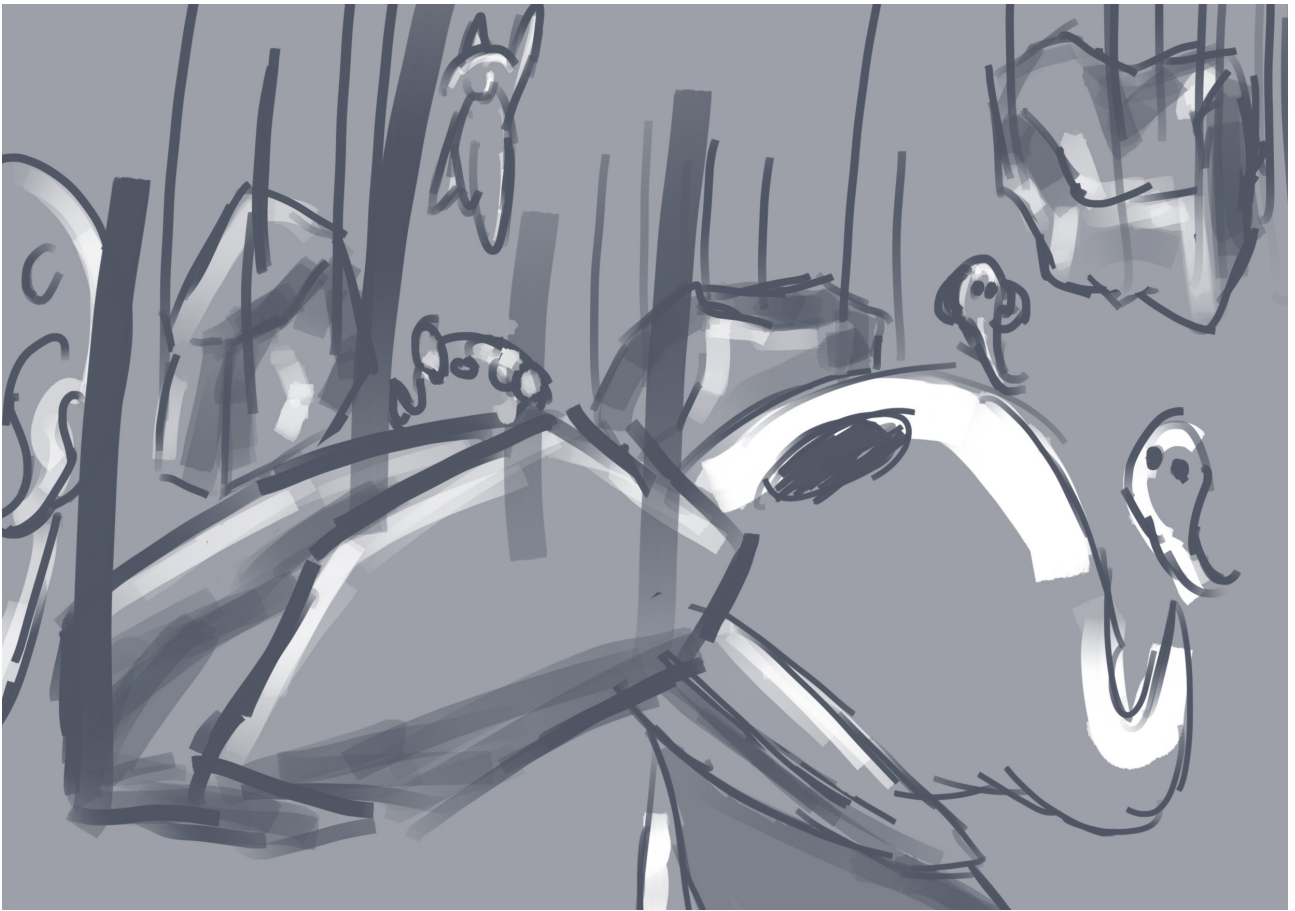




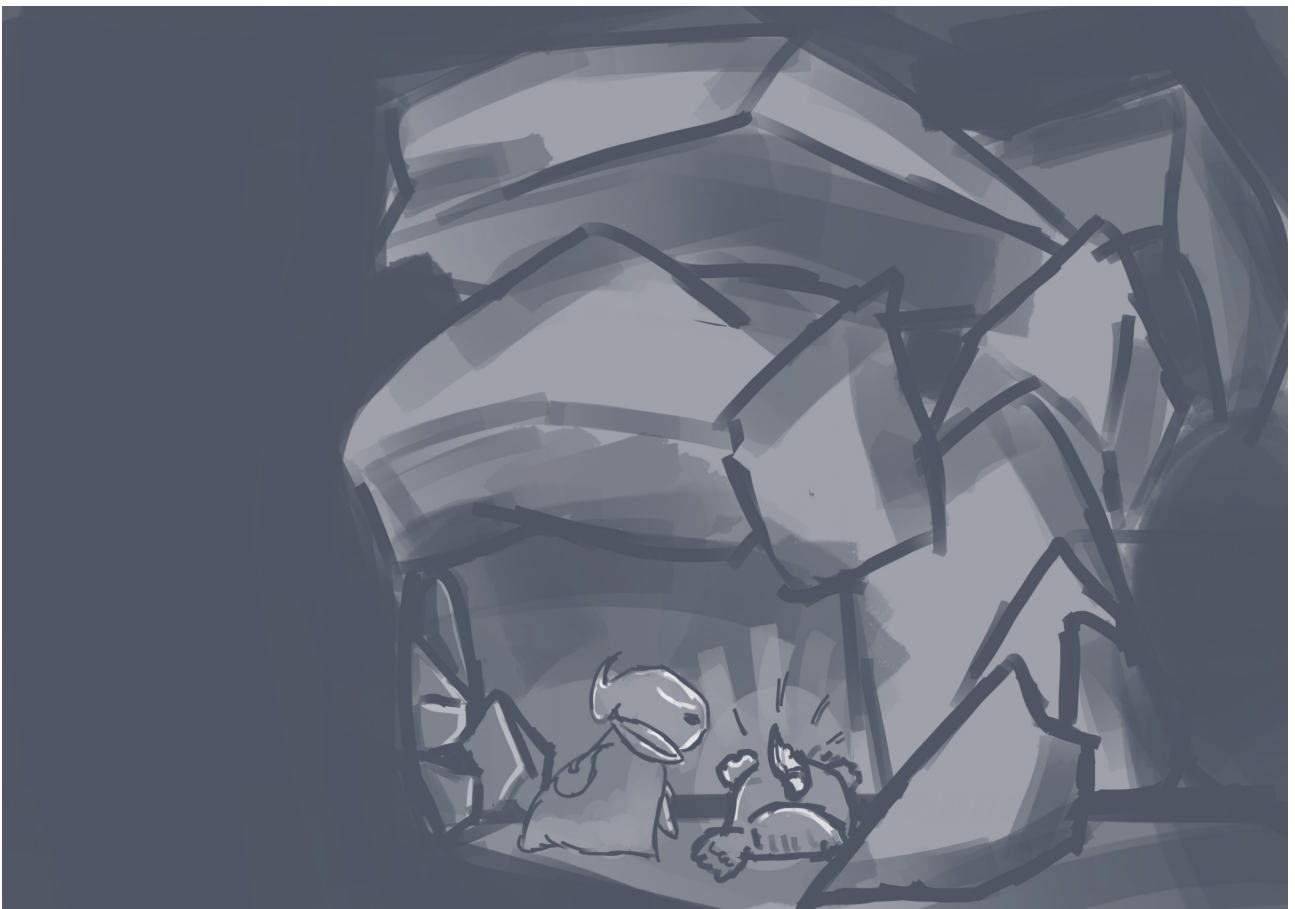
Cutscene in der der Protagonist zum Weltenwächter gekürt wird



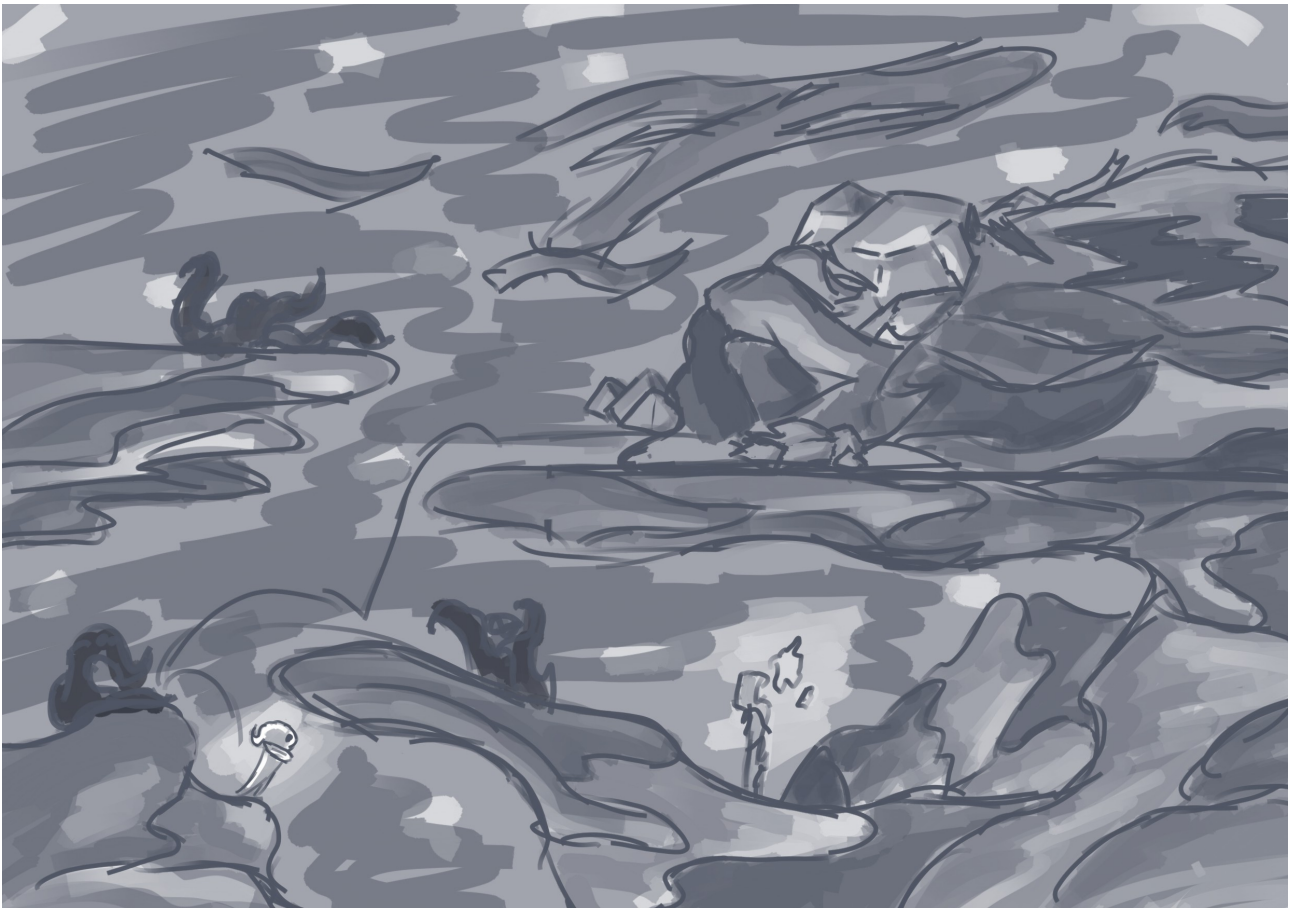
Cutscene, die Hexen attackieren die Welt des Protagonisten während der Zeremonie



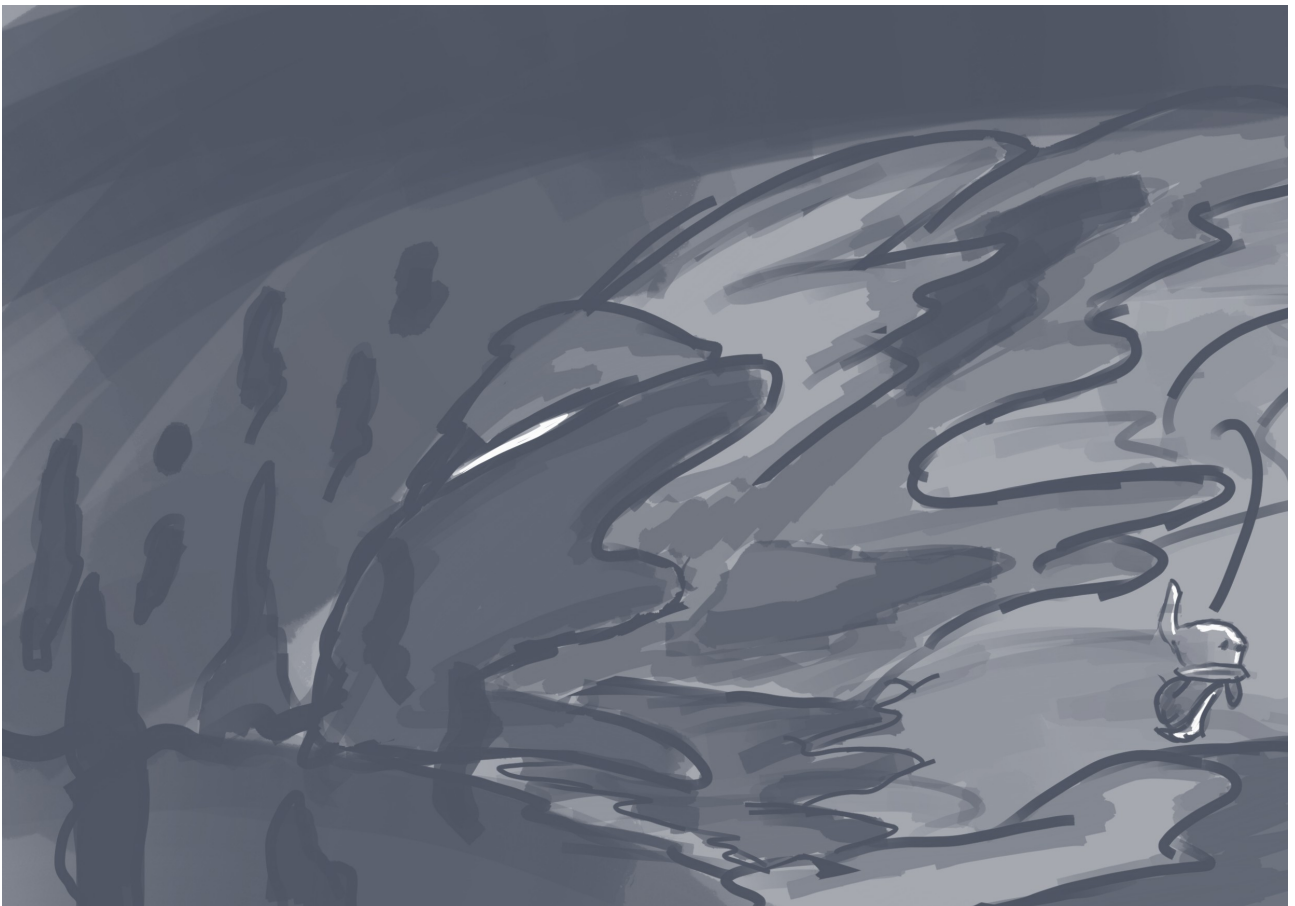
Cutscene, Gebäude stürzt während Angriff in sich zusammen



Startszene, Protagonist wacht in eingestürztem Gebäude auf, Waffe liegt vor ihm, muss aufgehoben werden um durch Tür zu kommen

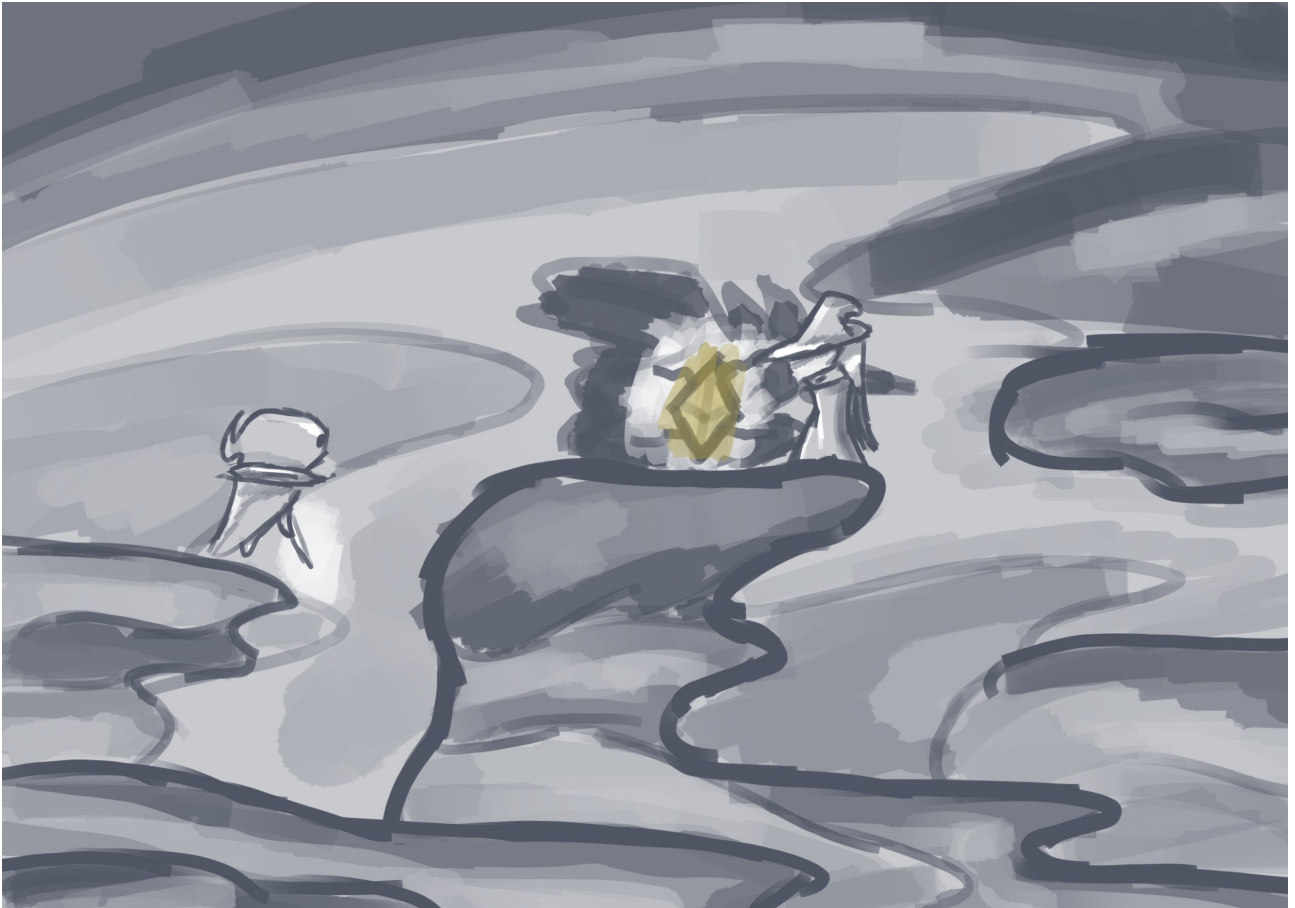


Protagonist sucht Weg durch Geisterwelt, trifft auf Handlanger der Hexen und korrumpierte Wesen die ihn attackieren.

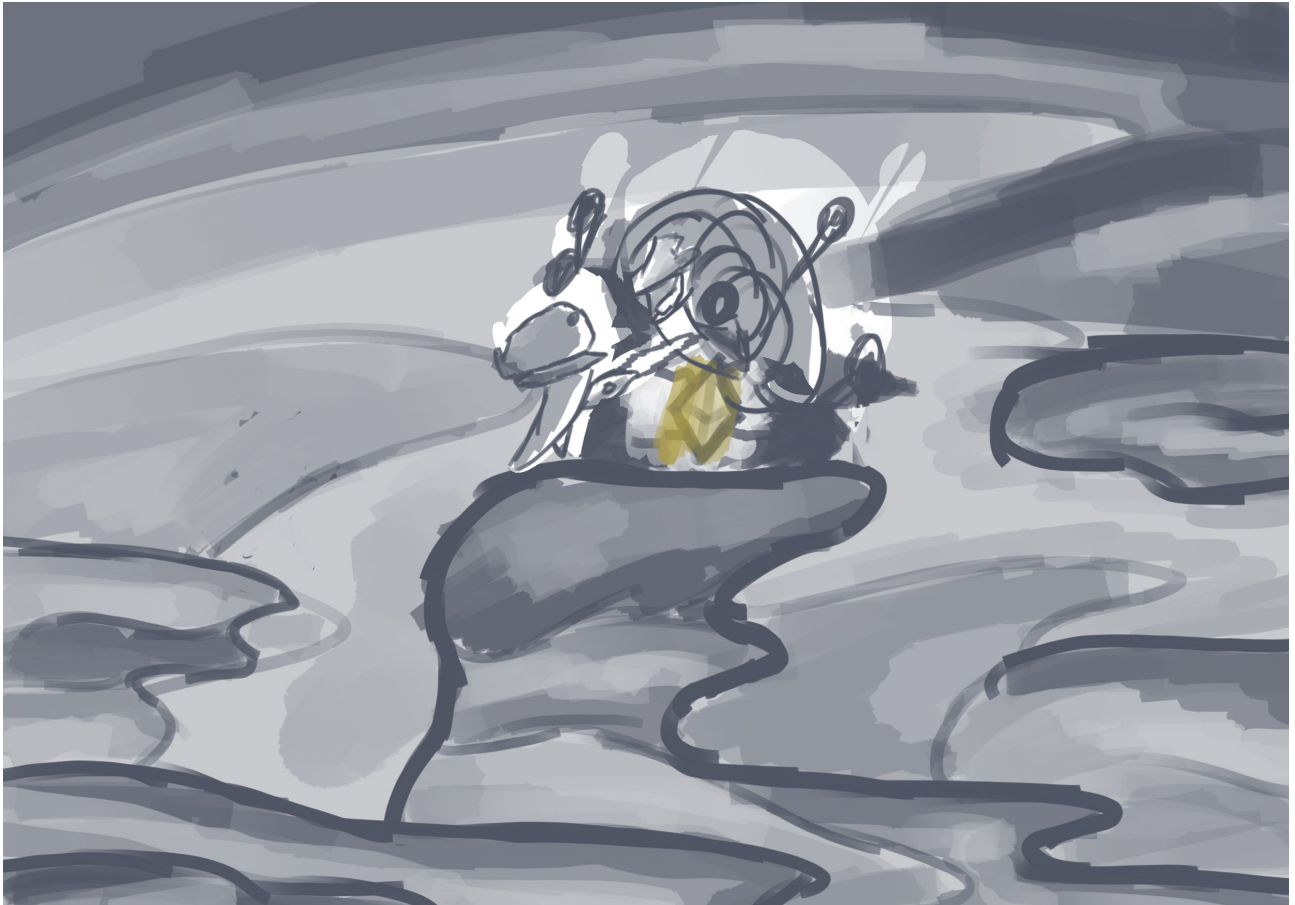


Am Kopfende der Welt ist der Weg blockiert, man hört Gesang.





Protagonist trifft auf eine der Anführer-Hexen, welche gerade das Herz der Welt rauben will

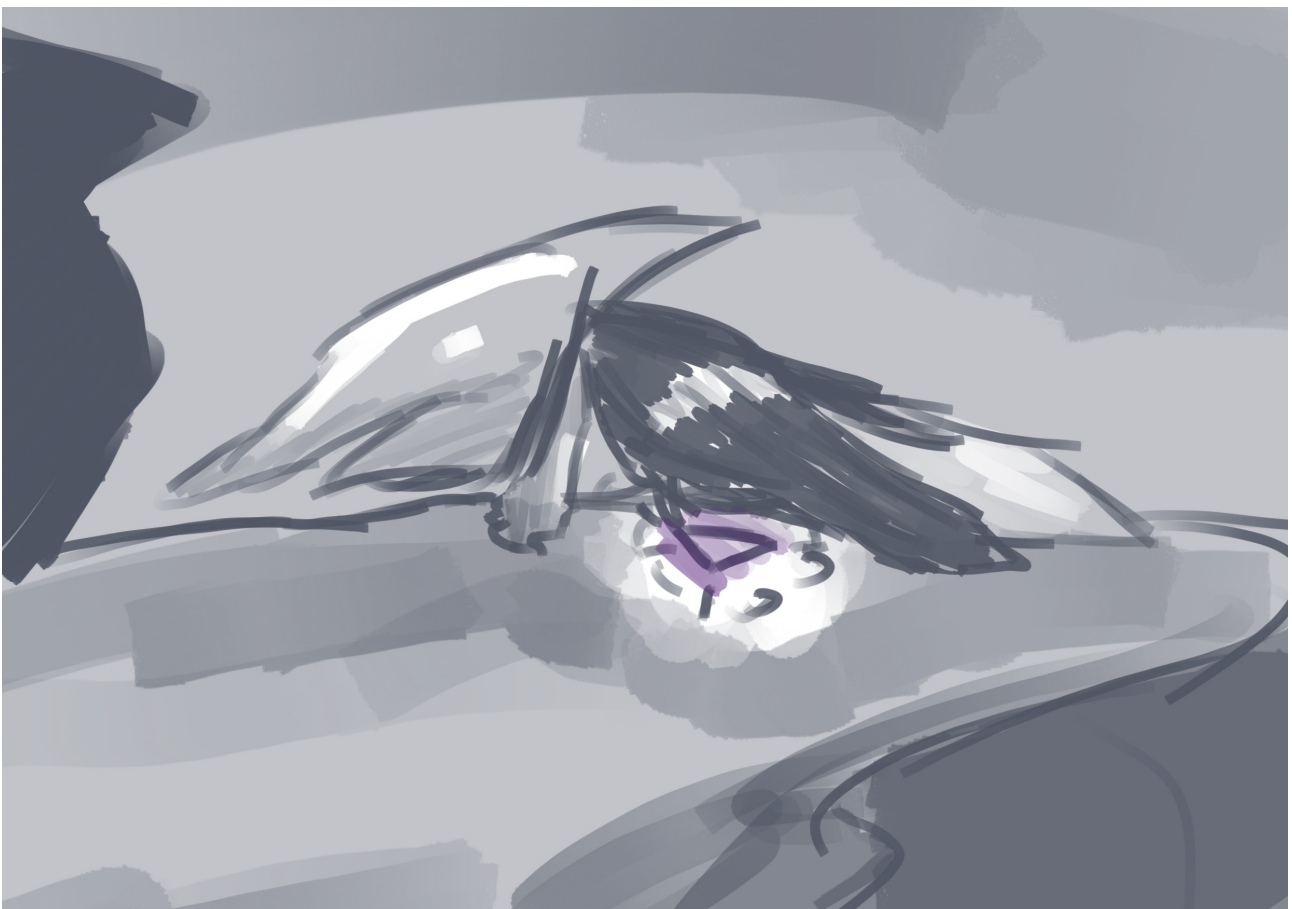


Bosskampf gegen die erste Anführer-Hexe





Bei Interaktion mit Herz der Welt absorbiert Protagonist den Kristall, bekommt Manaanzeige



Das 1. Pentagramenteil der Hexen wird als Item zum Aufsammeln fallen gelassen



Da kein Weg weiterführt geht Protagonist zurück, geblockter Ort ist nach Erdbeben während Kampf jetzt offen – ebenfalls sieht Protagonist die „Beobachterin“ welche sing



Beobachterin bemitleidet Protagonist, will ihm ein „Schlaflied“ singen

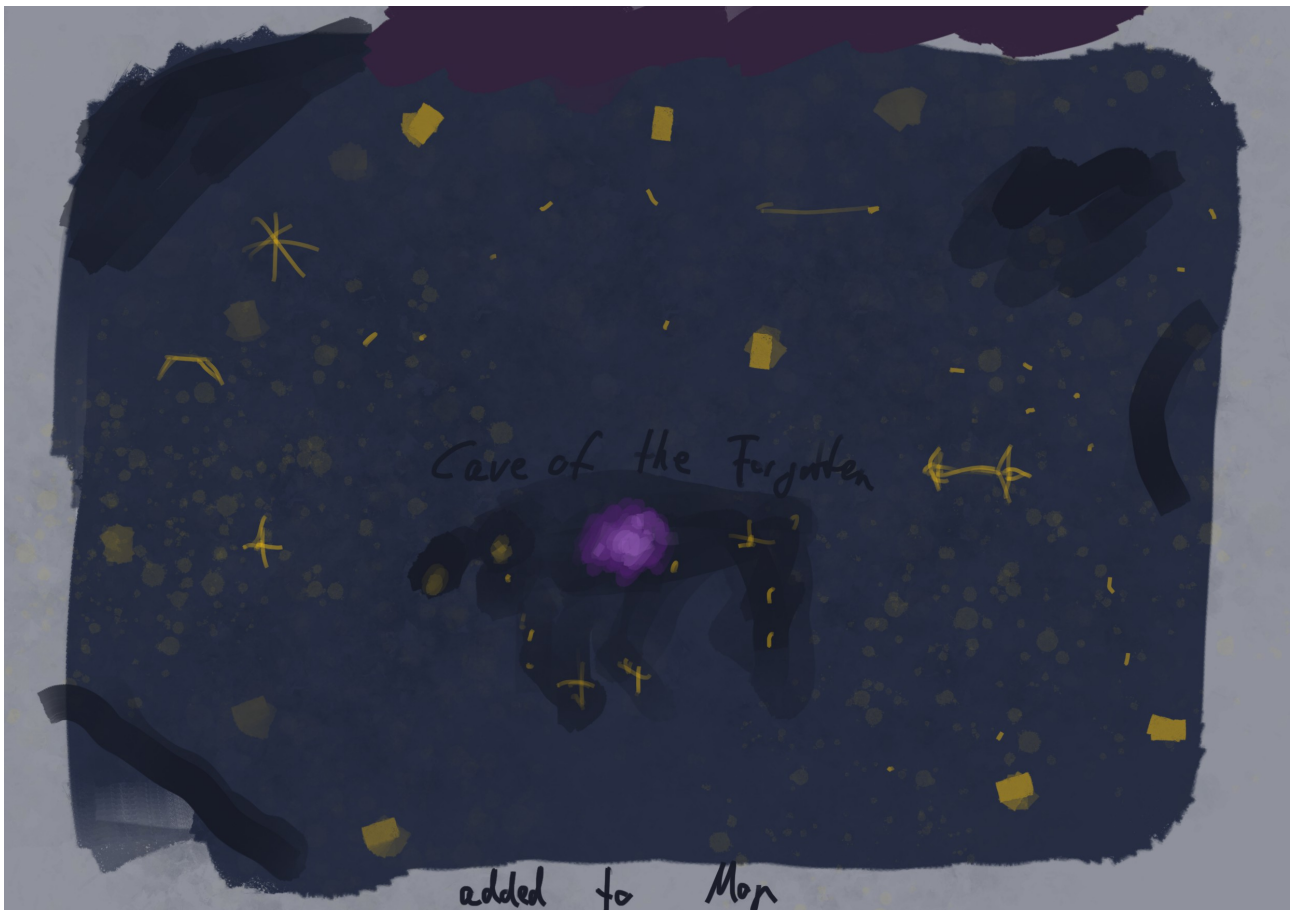


Nach Interaktion bemerkt sie, dass Protagonist sie sehen kann



Beobachterin gibt den Auftrag, die Pentagrammenteile zu sammeln um Magierin zu töten, die schuld ist

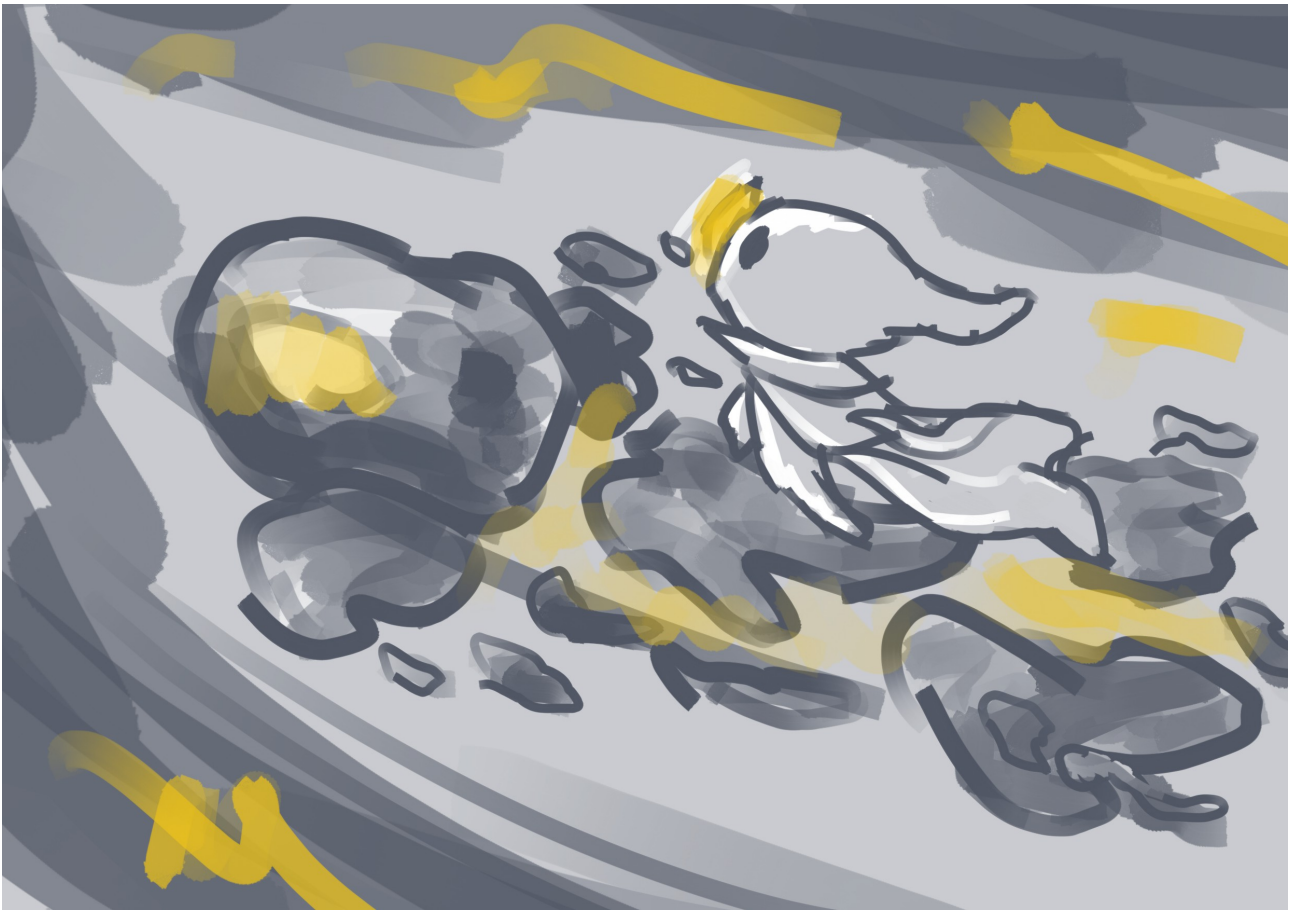




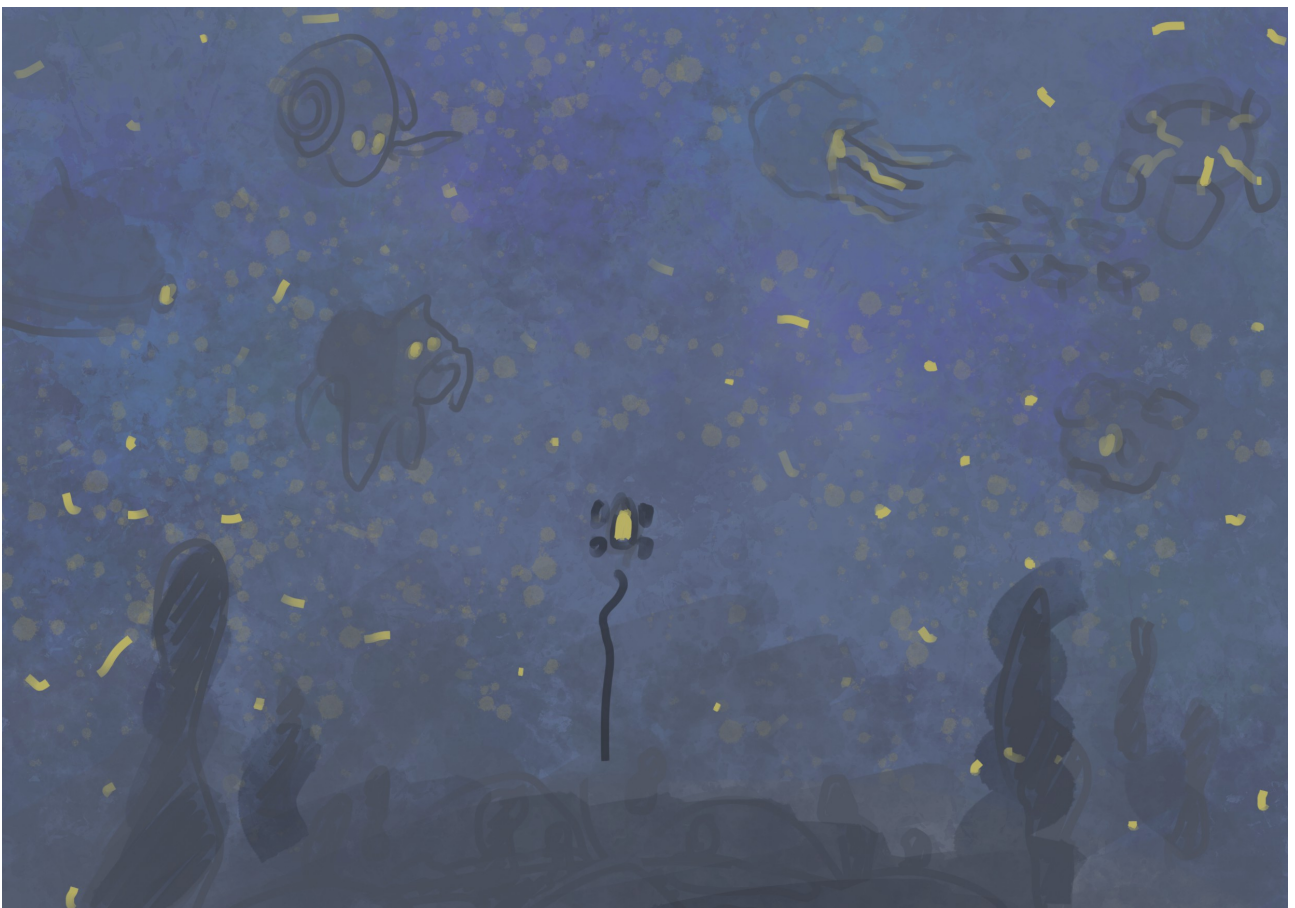
Ein Ort wird auf der Karte markiert, eine Höhle auf der zukünftigen Hub-Welt



Beobachterin holt kleine Welten herbei um Protagonist vom Friedhof zu bringen

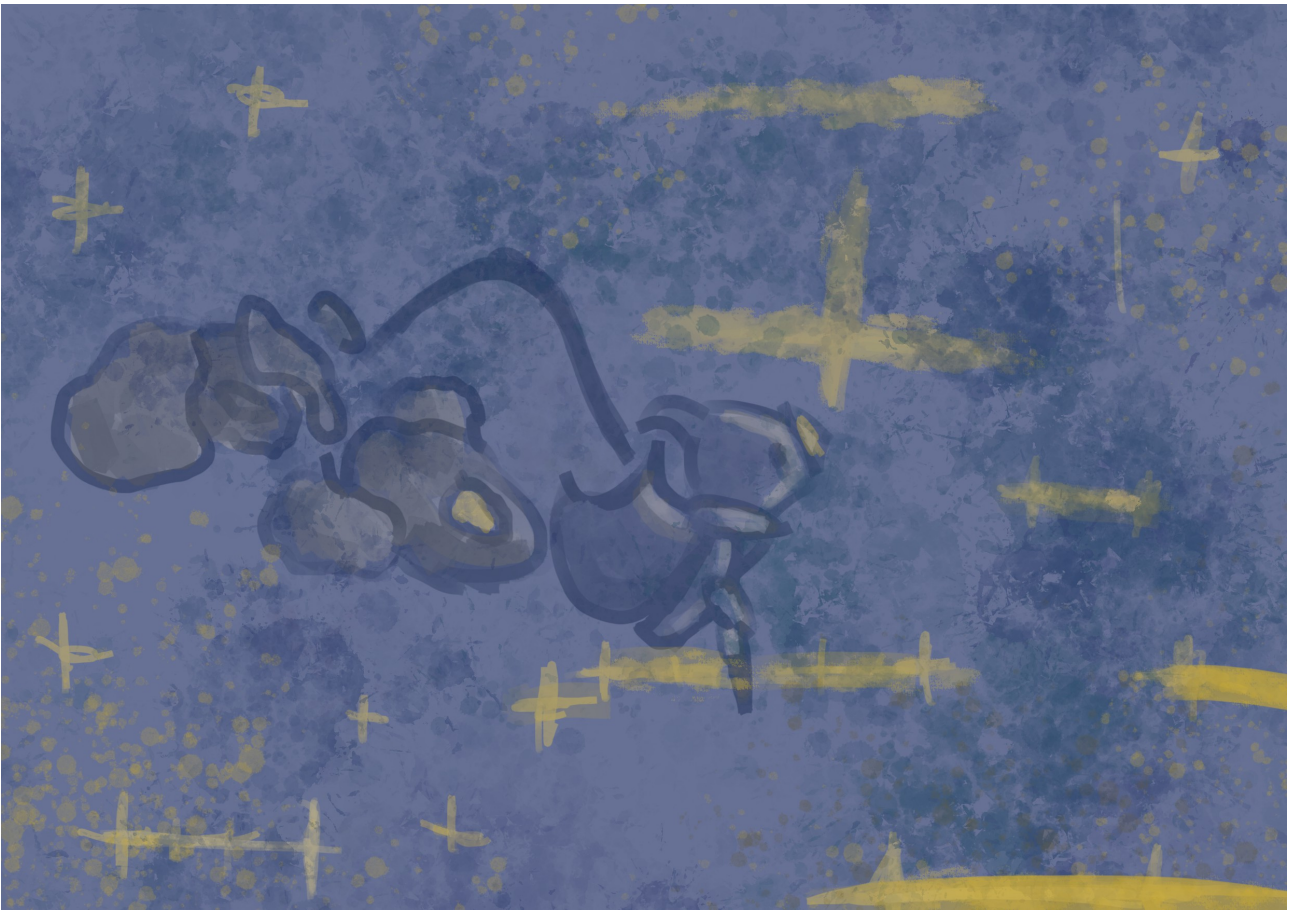


Protagonist reitet auf kleiner Welt durch Kosmos

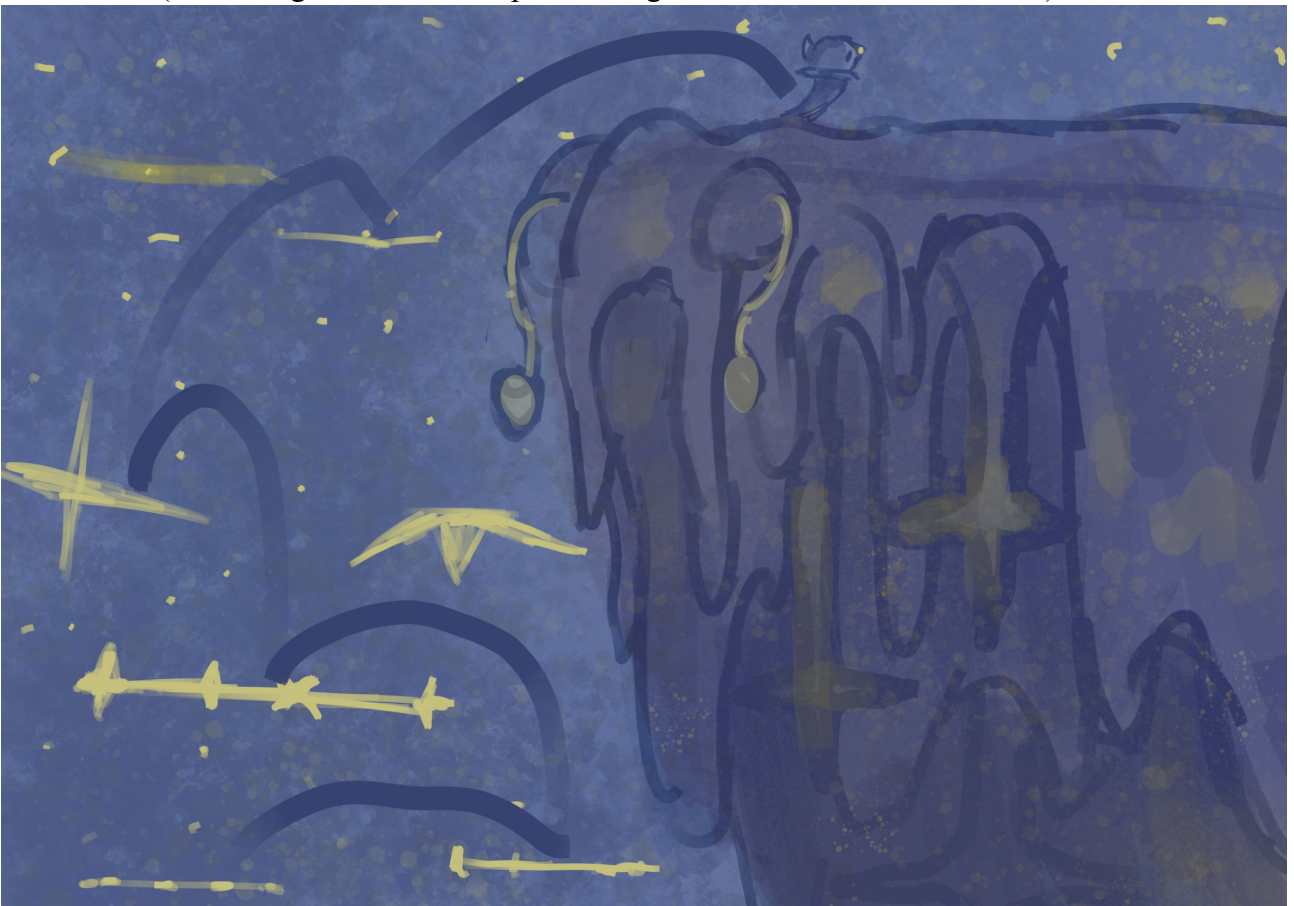


Zoomout auf die Galaxie, durch welche man fliegt.



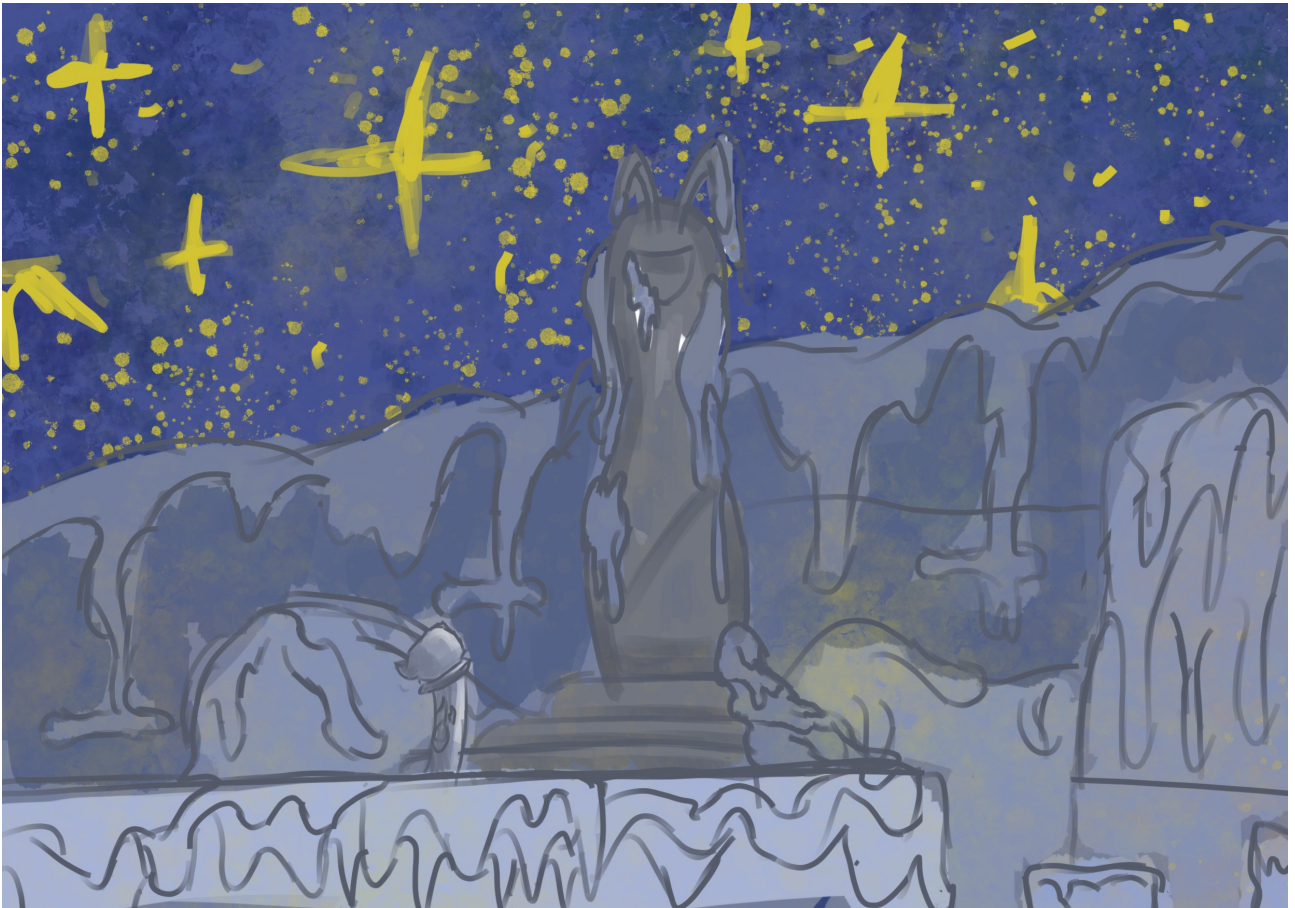


Kleine Welt landet in der Nähe von Sternbrücken, über welche der Protagonist dank dem Kristall laufen kann (2D-Passage, von GRIS inspiriert, Wege werden in der Nähe sichtbar)

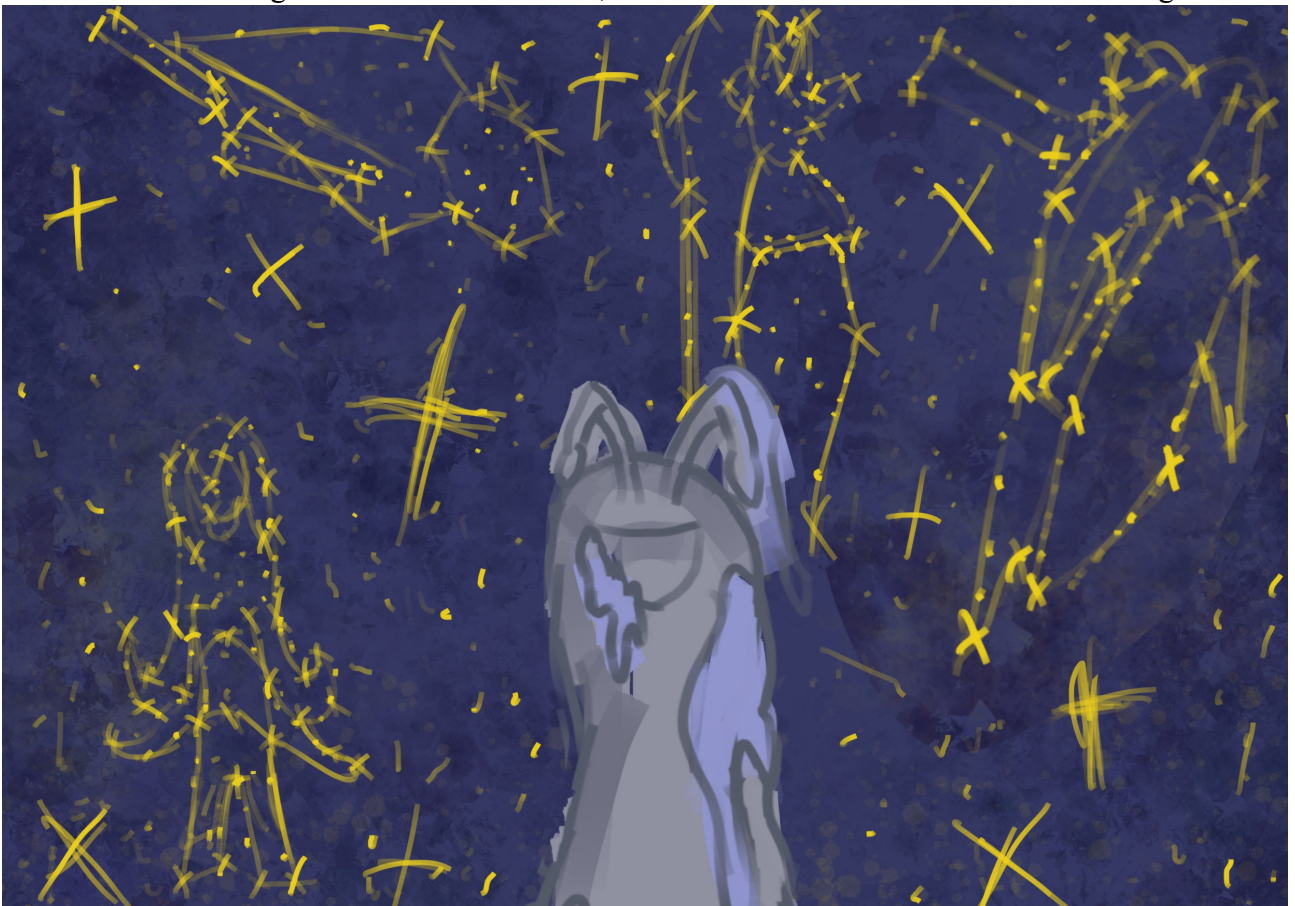


Protagonist findet die Hub-Welt, dank cleverem Gamedesign.

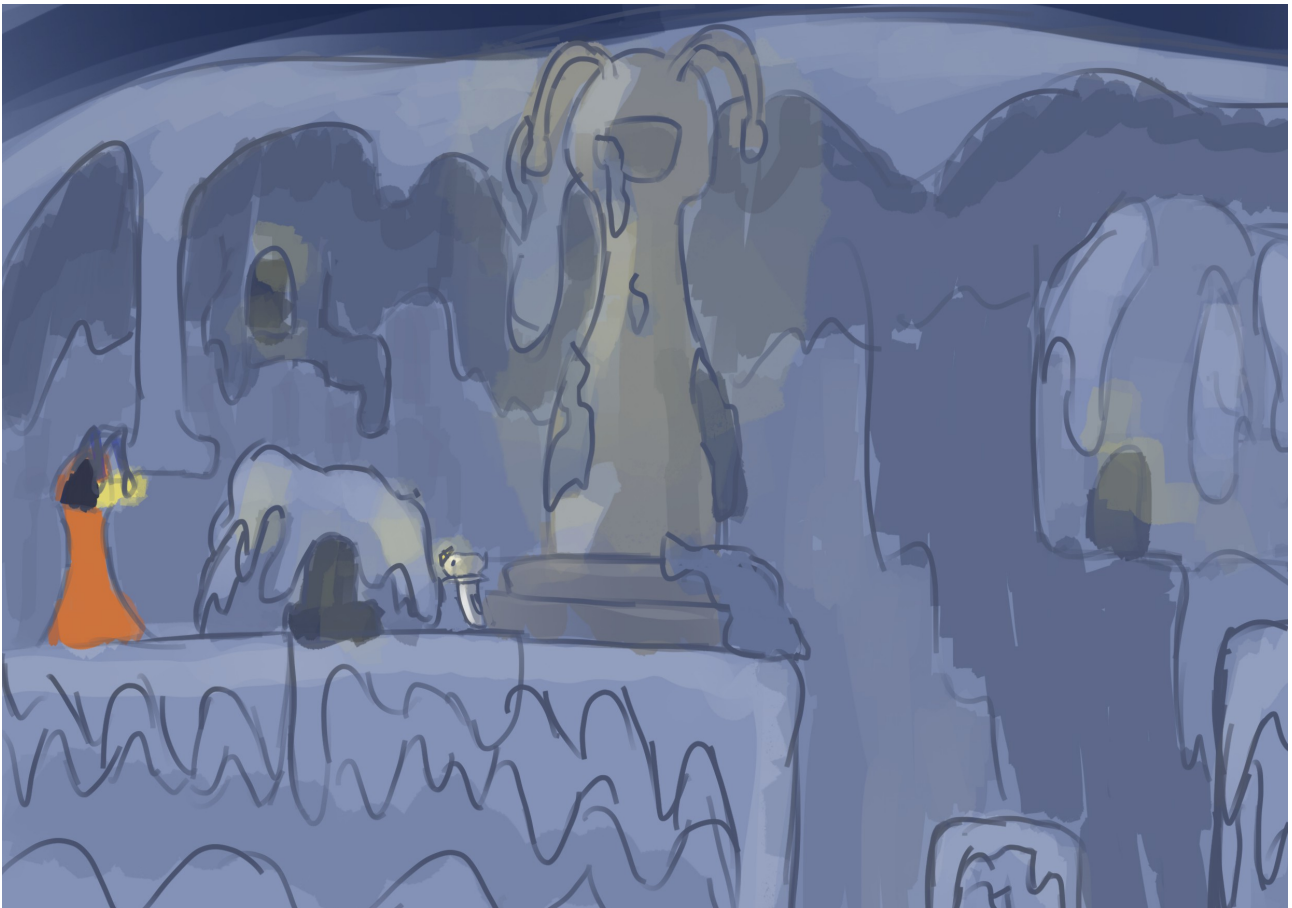




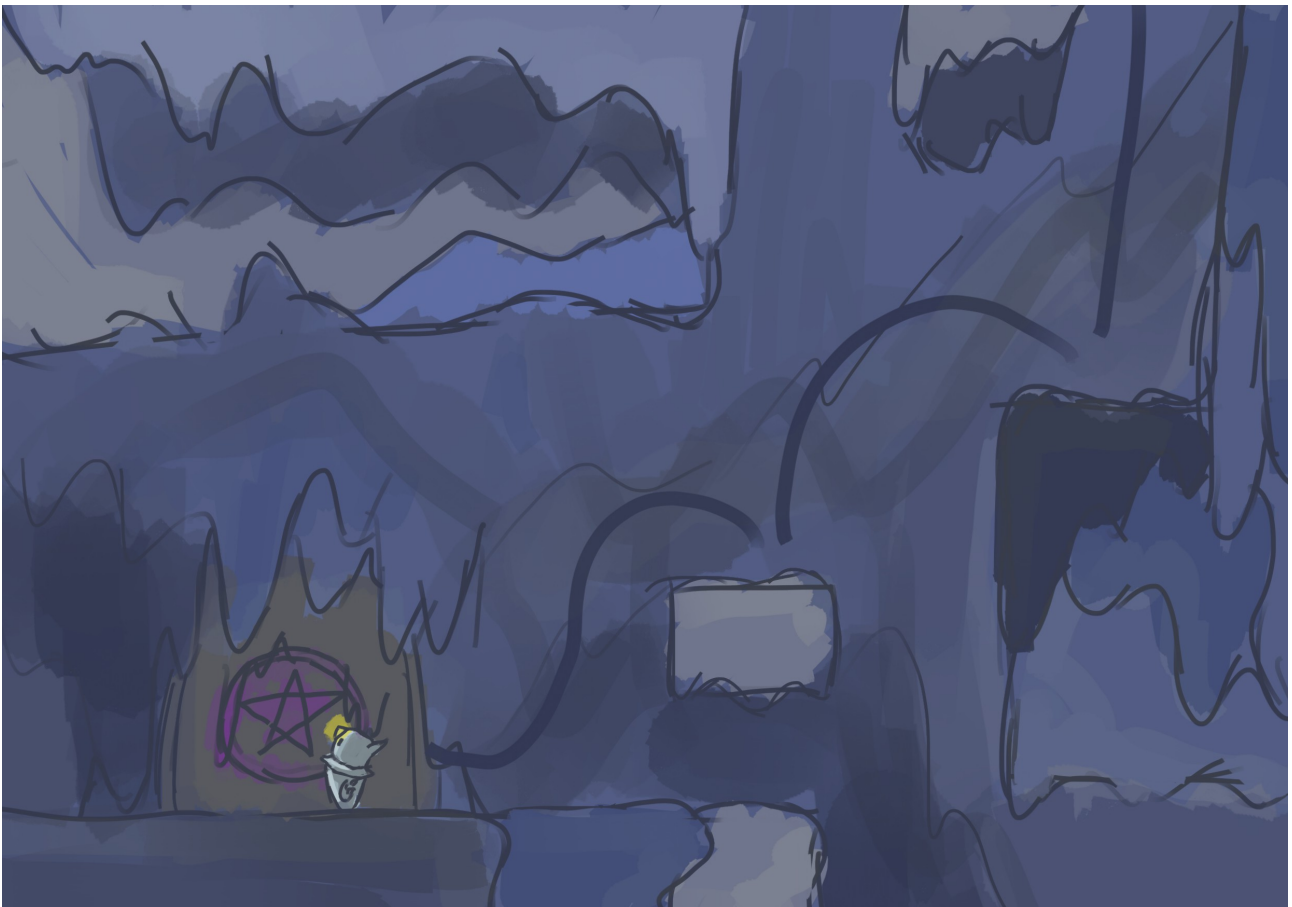
Die Hub-Welt ist ausgestorben und vereinsamt, Eine verfallene Statue der Mutter wird vorgefunden



Bei Interaktion mit Statue gibt es eine Zwischensequenz, welche auf die vier zu findenden Begleiter hinweist und die „Sternenbilder“ für immer im Hintergrund leuchten lassen, den Weg zu der entsprechenden Weltweisend



Nach Cutscece erwacht die Welt etwas zum Leben, Beobachterin ist interagierbarer Speicherpunkt



Tiefer in der Welt findet Protagonist die auf der Karte (welche erstmal nur sehr grob ist) markierte Höhle, welche ebenfalls sehr heruntergekommen ist





Der Eingang der Höhle ist verschlossen, Protagonist setzt 1. gefundenes Pentagramenteil ein



2D-Passage durch Kosmos, Sterne bilden Brücken wenn man näher kommt



Protagonist findet Eingang zum Geburtsort, welcher durch viele Wege erreichbar ist, so dass die Wahrscheinlichkeit hoch ist, dass man früh dort ankommt, von Weltenwächterin bewacht



Weltenwächterin der Hexen gibt Protagonist ihr Pentagrammteil einfach so

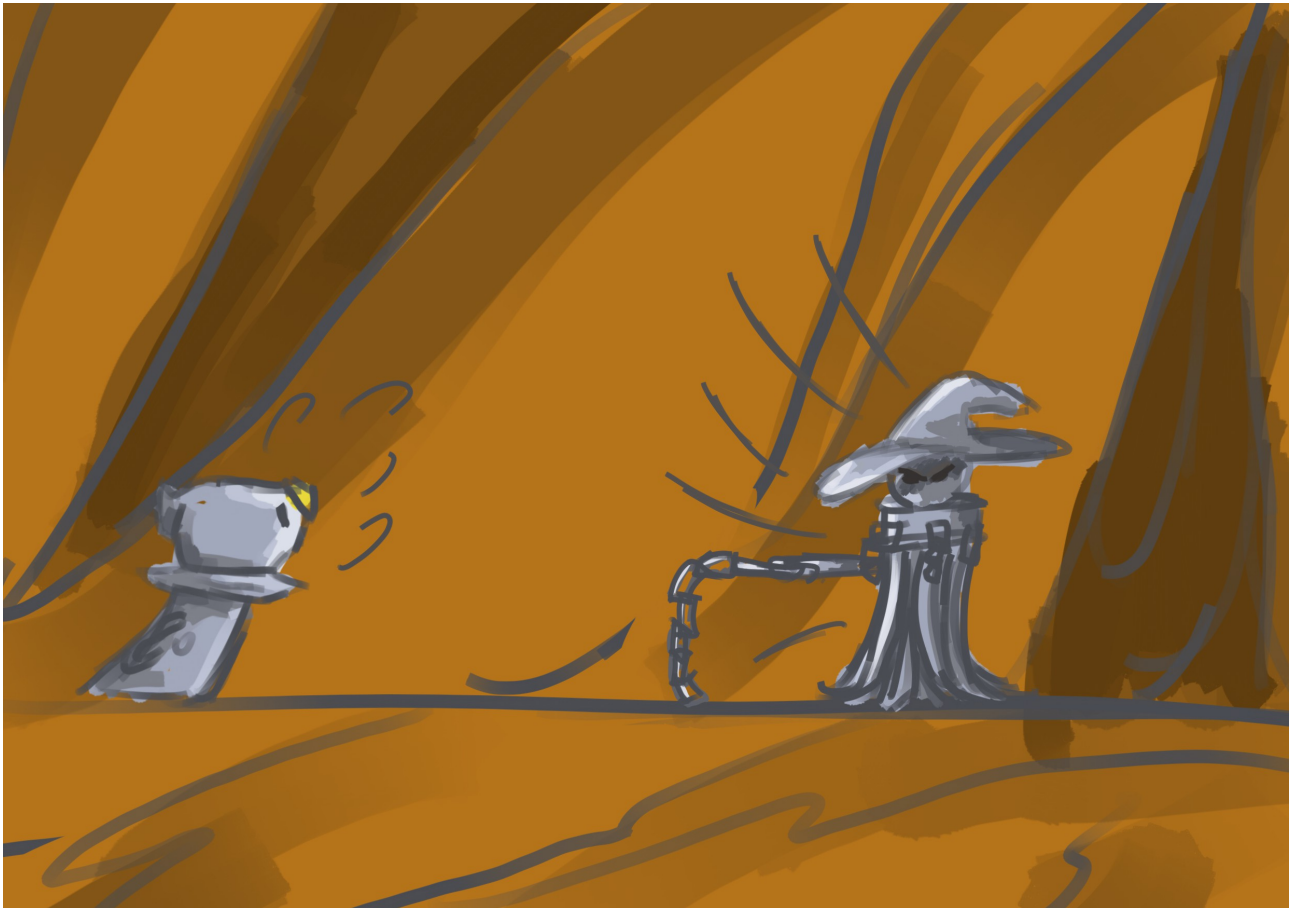




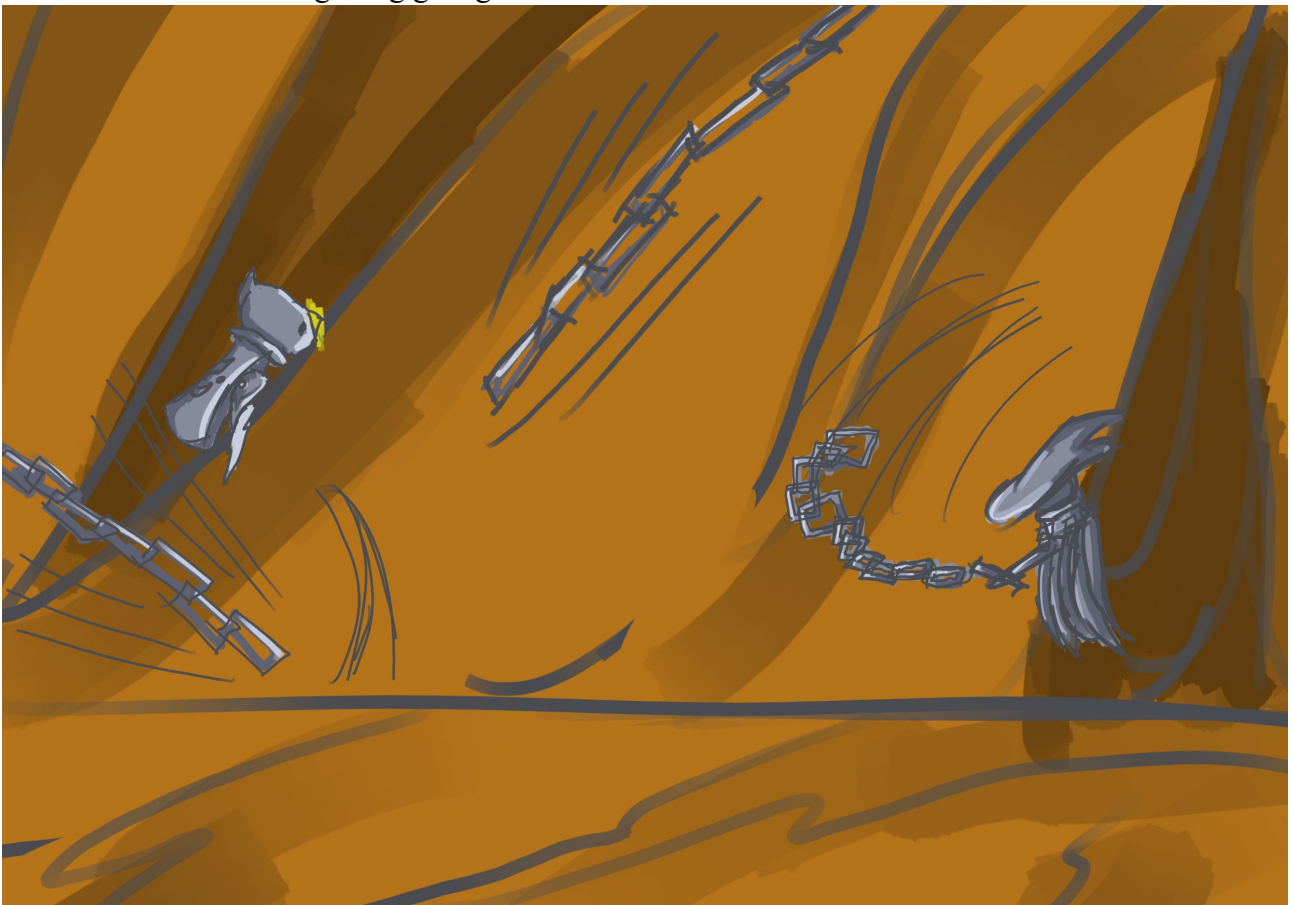
Dialog, sagt Protagonist soll wiederkommen wenn er Begleiter gefunden hat



Wenn Begleiter gefunden, aber nicht alle Quest erledigt Waffenzauber um die Barriere der Hexe zu brechen

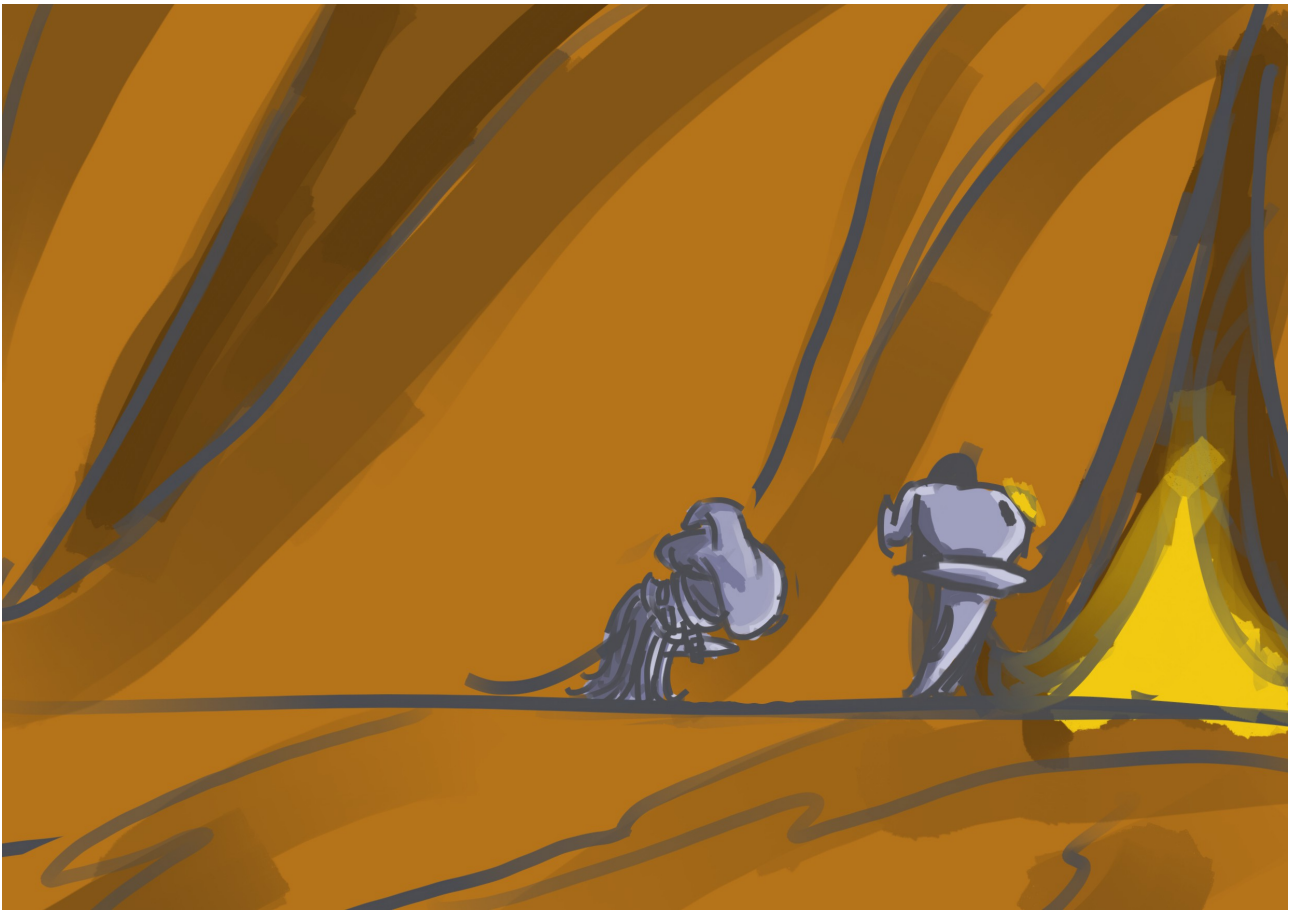


Wenn alle Begleiter gefunden und Storyquest erledigt, Weltenwächterin fordert Protagonist heraus um zu sehen ob er würdig/fähig genug ist



Kampf gegen Weltenwächterin der Hexen (nutzt Ketten als Waffe)





Nach Bosskampf öffnet sich Eingang zu Geburtsort und Weltenwächterin lässt Protagonist herein



Protagonist bekommt die Fähigkeit Mothers Touch, nach Interaktion mit Kokon



Protagonist saugt Wissen aus wichtigen Storyorten/Herzen der Welten der verschiedenen Begleiter



Ein „Ruf“ von Mothers Touch (Journey-ähnlich) an vorgefertigtem Ort bringt mit genug Wissen neue Wege zum Vorschein, so dass Protagonist zum Friedhof kommt

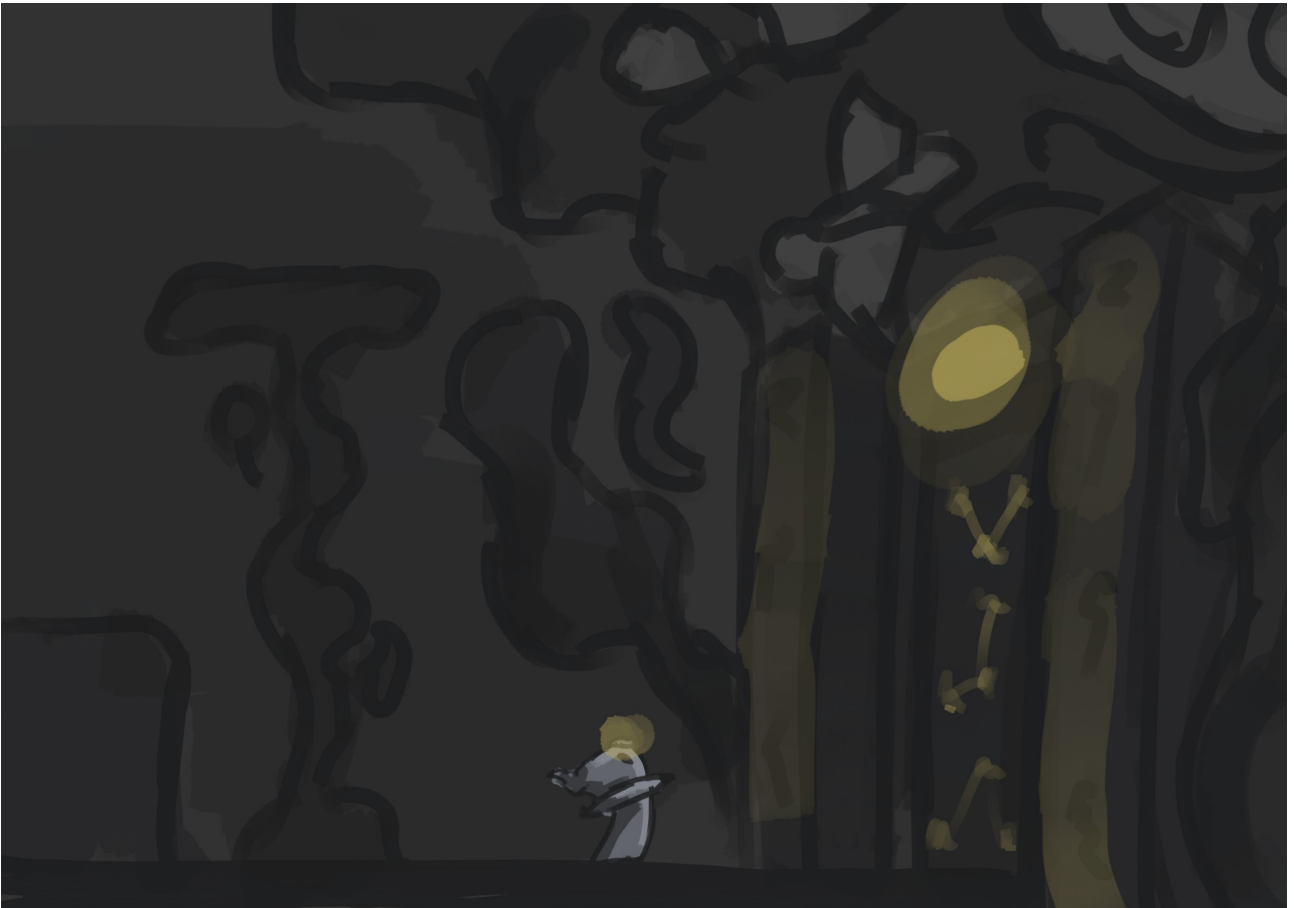




Protagonist auf Weltenfriedhof (tote/sterbende Welten, Weg zu Knochenstadt, etc.)



Protagonist irrt durch Katakomben, schwarzer gooy Schleim steigt hoch, soll das „Vergessen“ darstellen

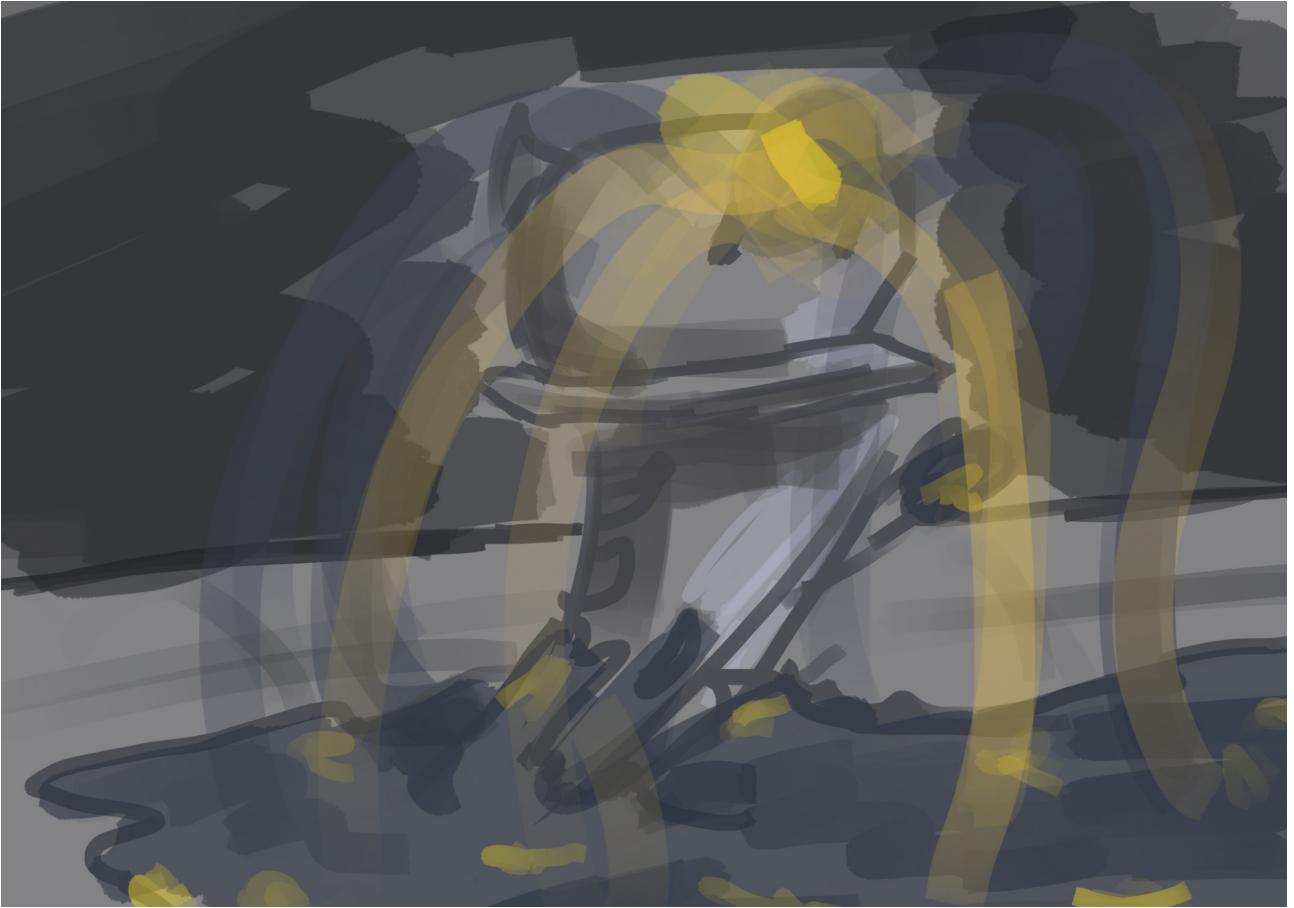


Protagonist findet Tor zum Schöpfer, kann mit genug Wissen geöffnet werden.

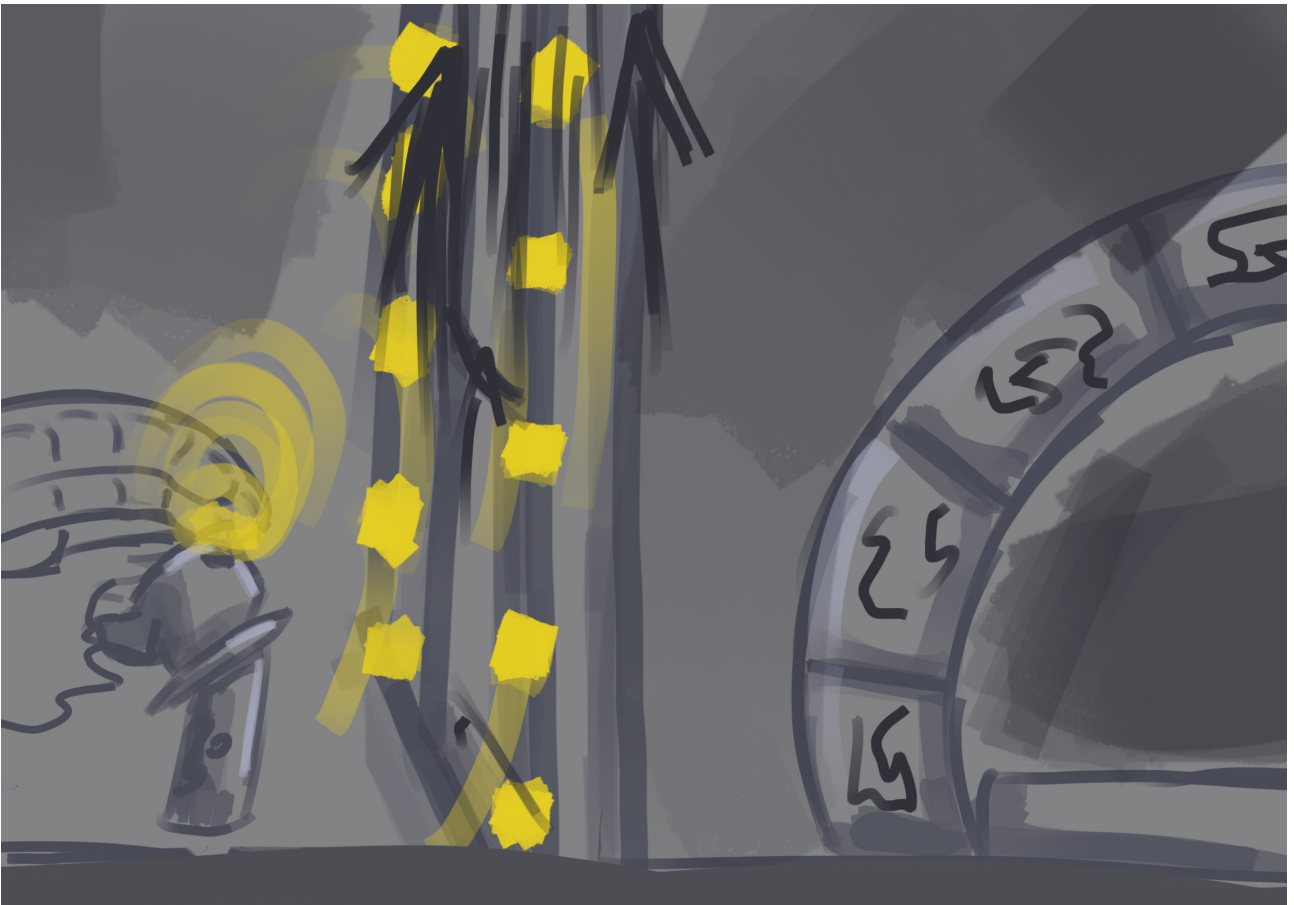


Protagonist findet im Schaffensplatz den toten Schöpfer vor

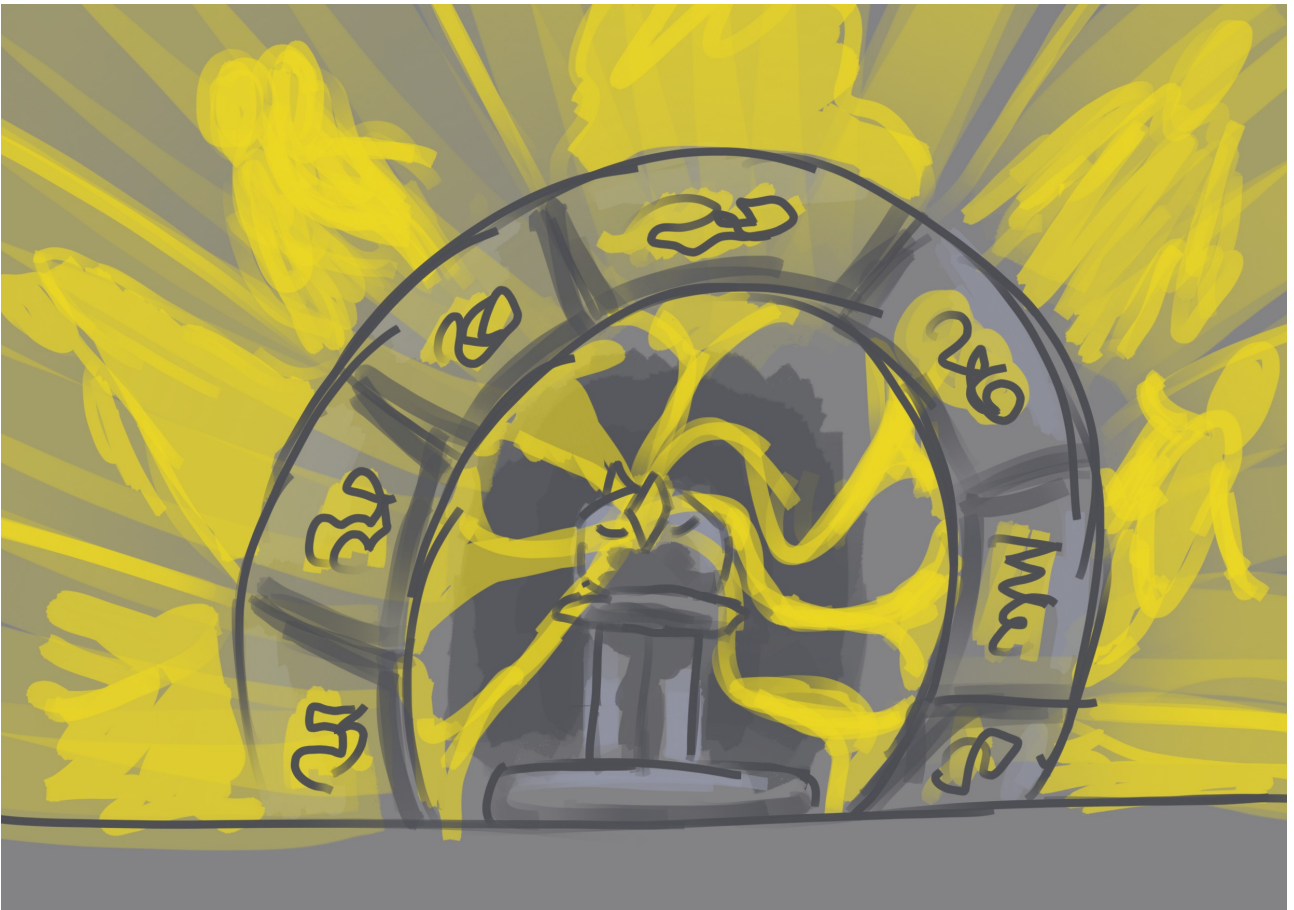




Protagonist saugt Wissen und Magie des Schöpfers auf



Ein weiteres Tor zu einem Torkreis, welches durch die „Ressource“ Wissen verschlossen ist



Wenn man alle Begleiter freigeschaltet hat, Haupt und Nebencharaktere als auch deren Quests erledigt hat aktiviert sich der Torkreisstein durch die Geister der Charaktere



Nach Aktivierung öffnet sich der Boden durch ein Mechanismus, wodurch der Protagonist keinen anderen Weg als nach unten übrig bleibt.

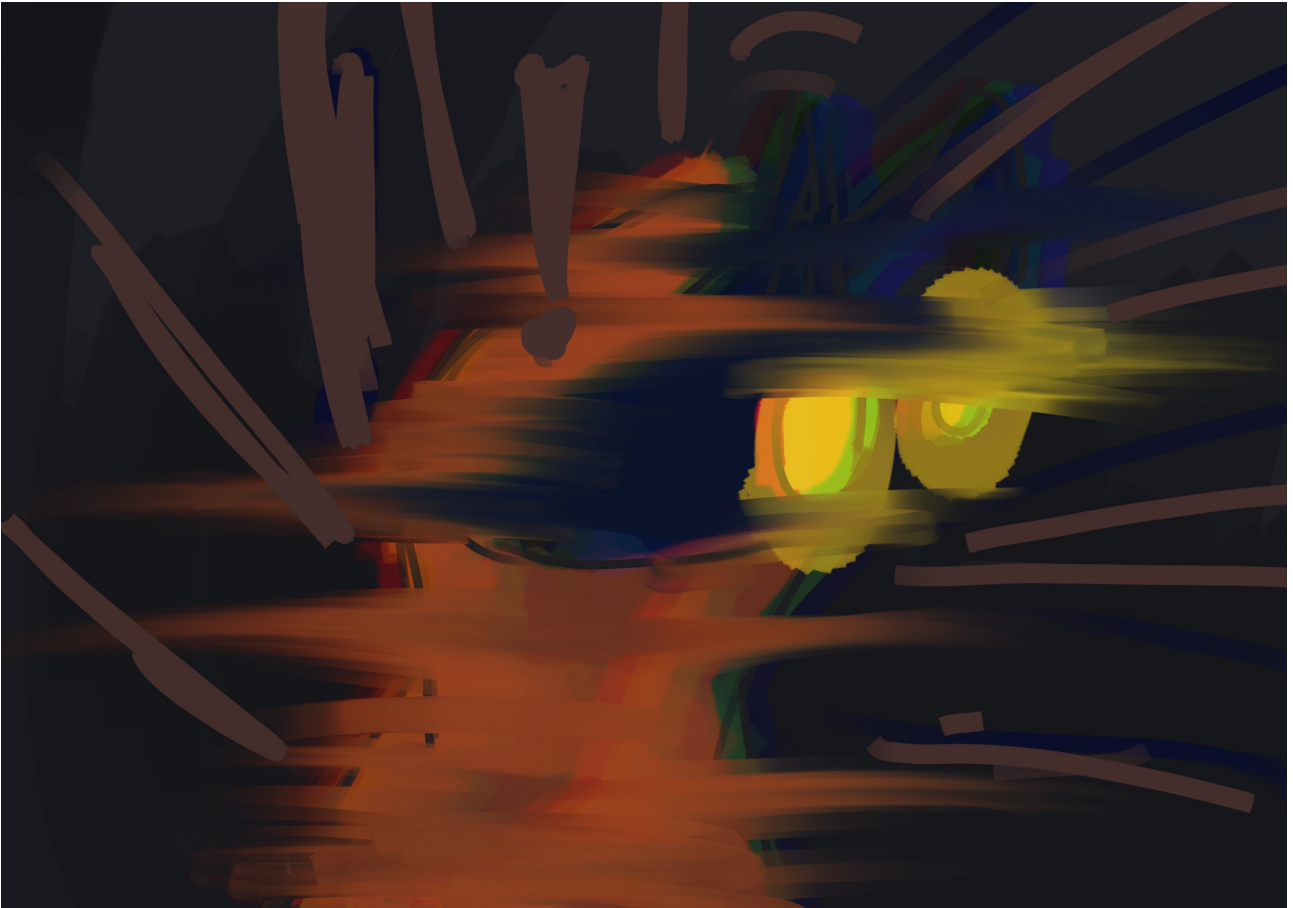




Protagonist fällt in die Tiefe hinab



Protagonist landet in Höhle mit einer Monströsität des ehemaligen Schöpfers, eine verzerrte Version der Beobachterin ist ebenfalls da

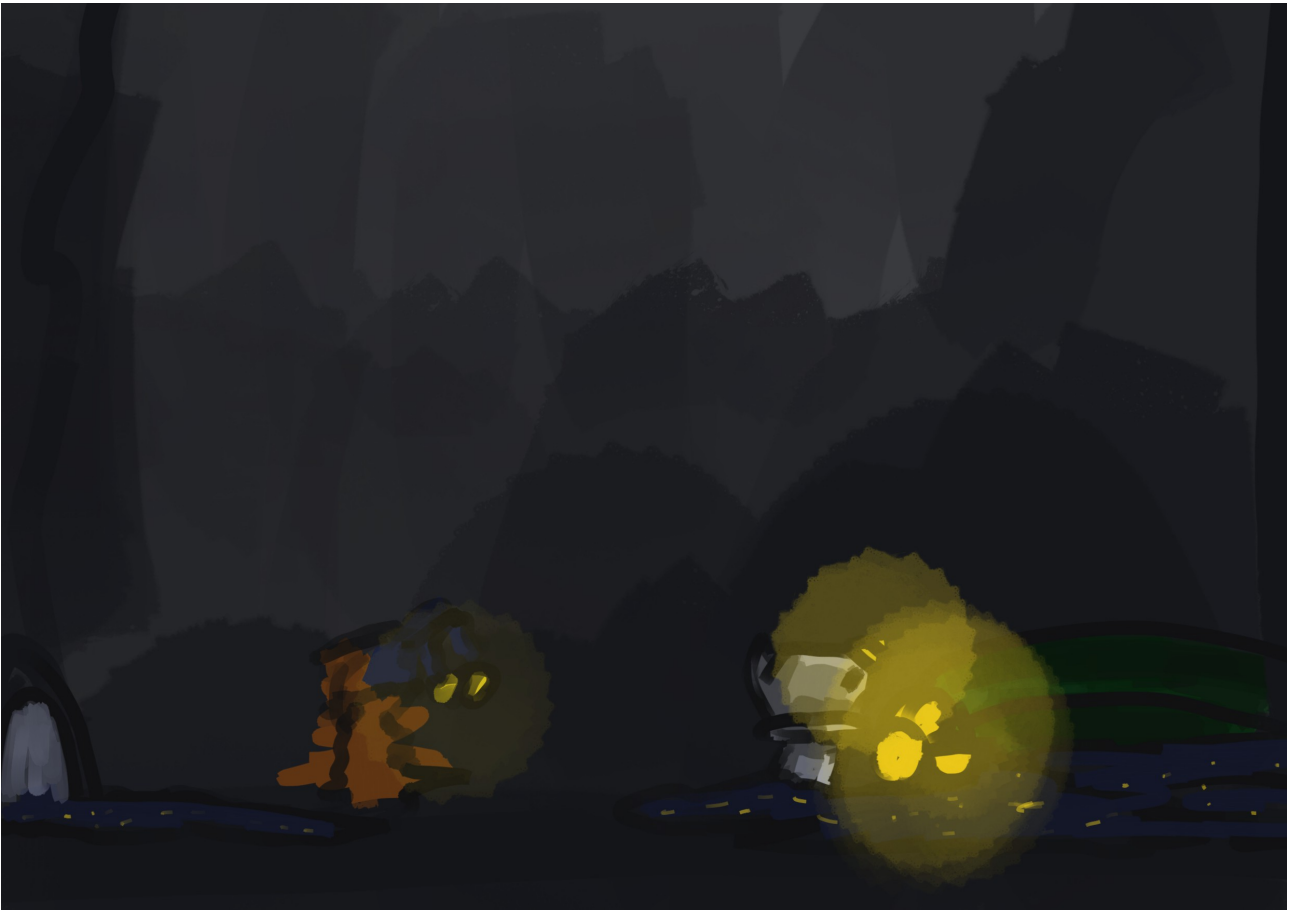


Beobachterin speichert, Dialog, was der Protagonist hier wollte und was er getan hätte



Bosskampf gegen Monster-Schöpfer





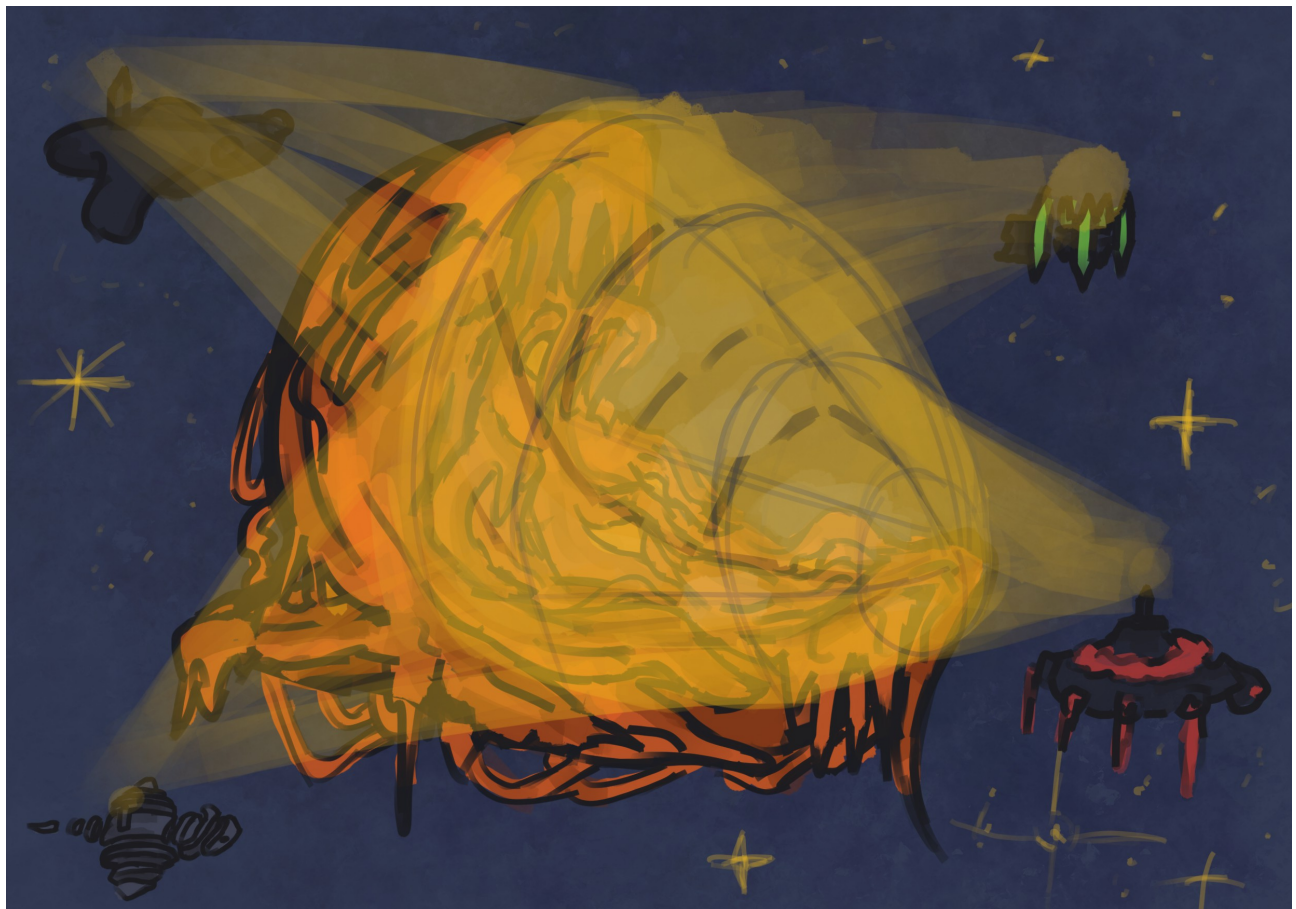
Protagonist findet Ursprung von allem



Weg nach außen öffnet sich, Jump&Run Passage an die Oberfläche

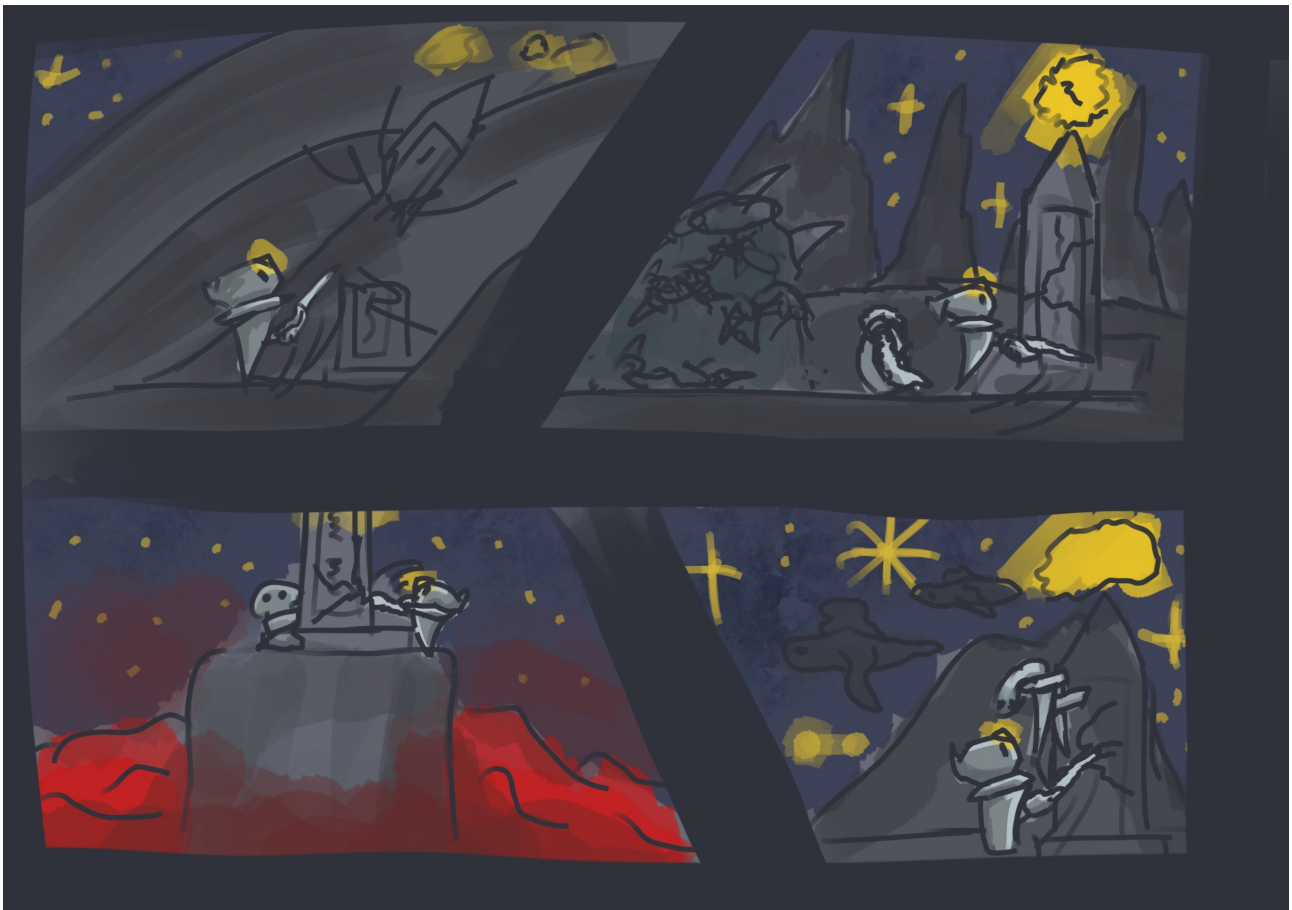


Protagonist hat Ausweg gefunden, springt zurück in die Galaxie

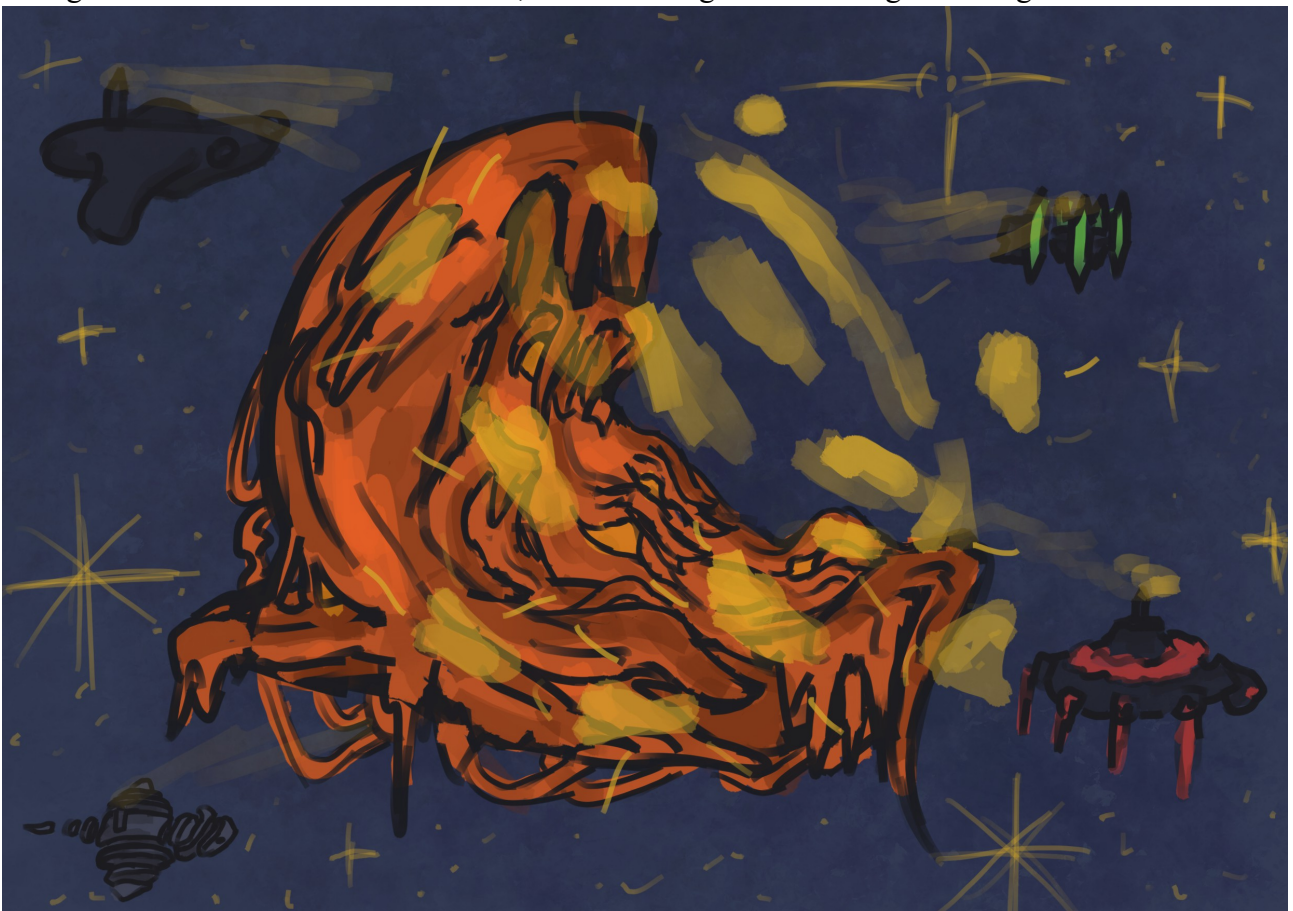


Protagonist geht zu Welt der Hexen, welche gleichzeitig Geburtsort ist (Geburtsort ist am Rücken versteckt), diese hat eine Barriere, welche durch Monolithen aufrecht erhalten wird

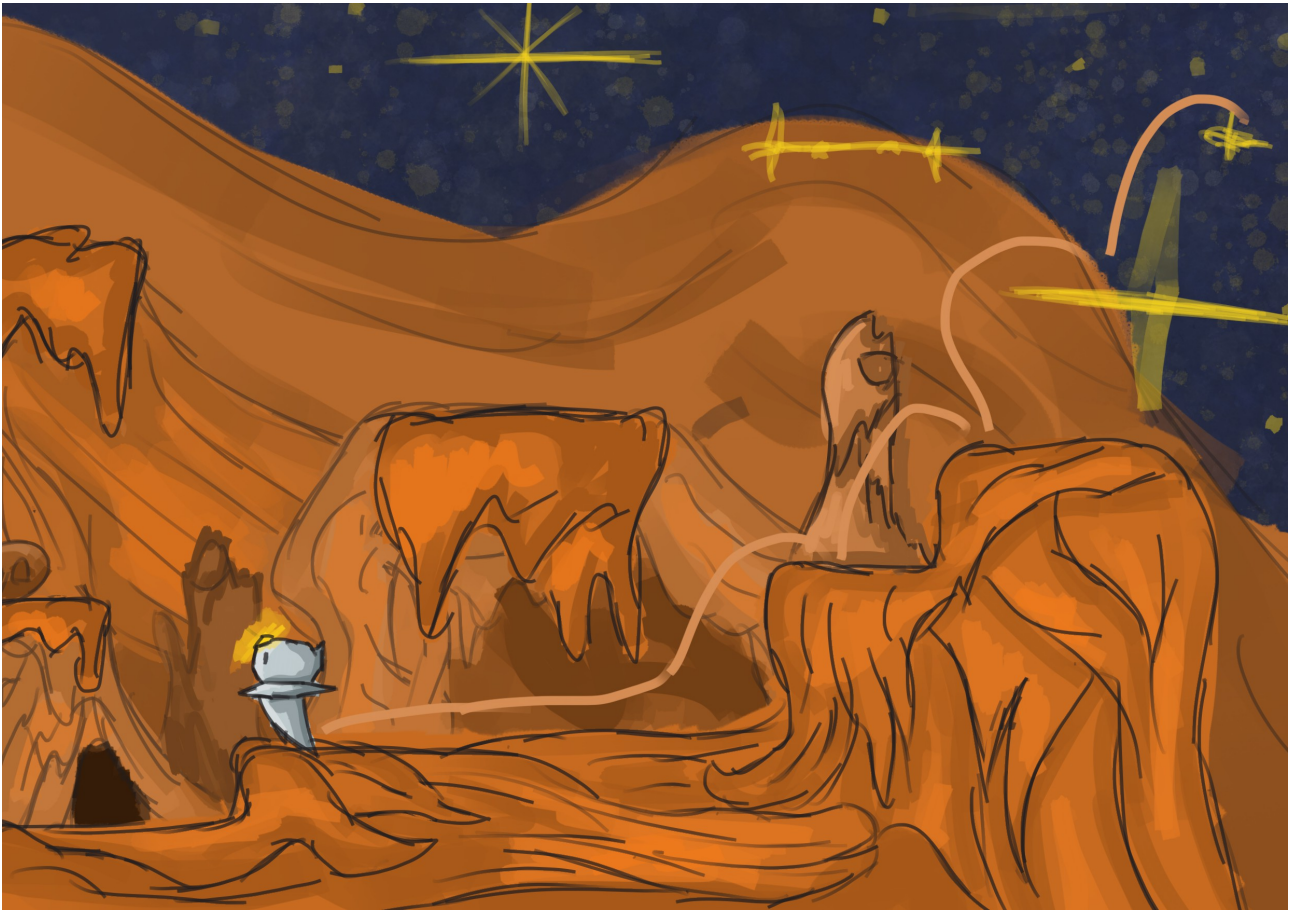




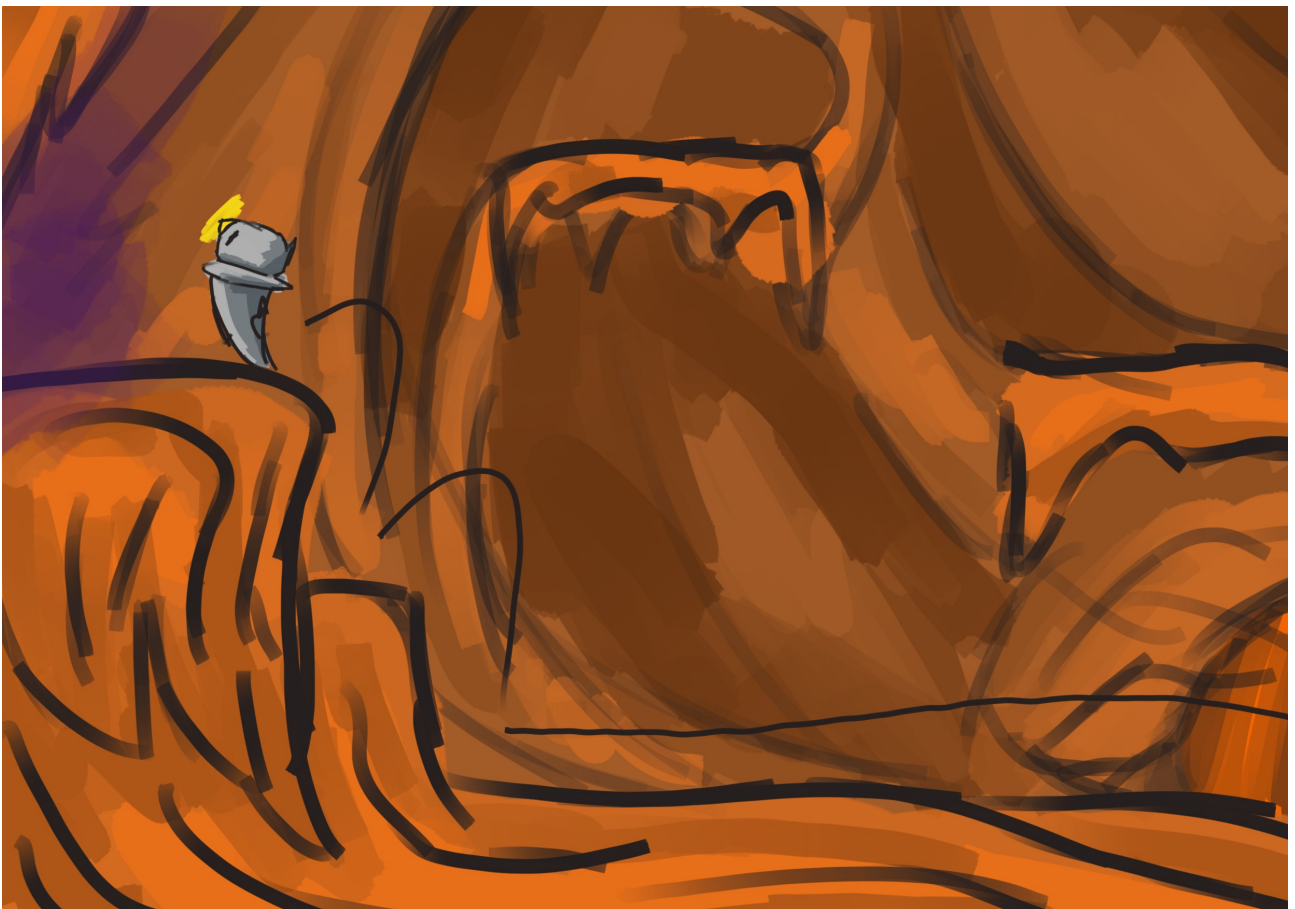
Protagonist zerstört alle vier Monolithen, was mit Fähigkeiten der Begleiter möglich ist



Barriere löst sich auf

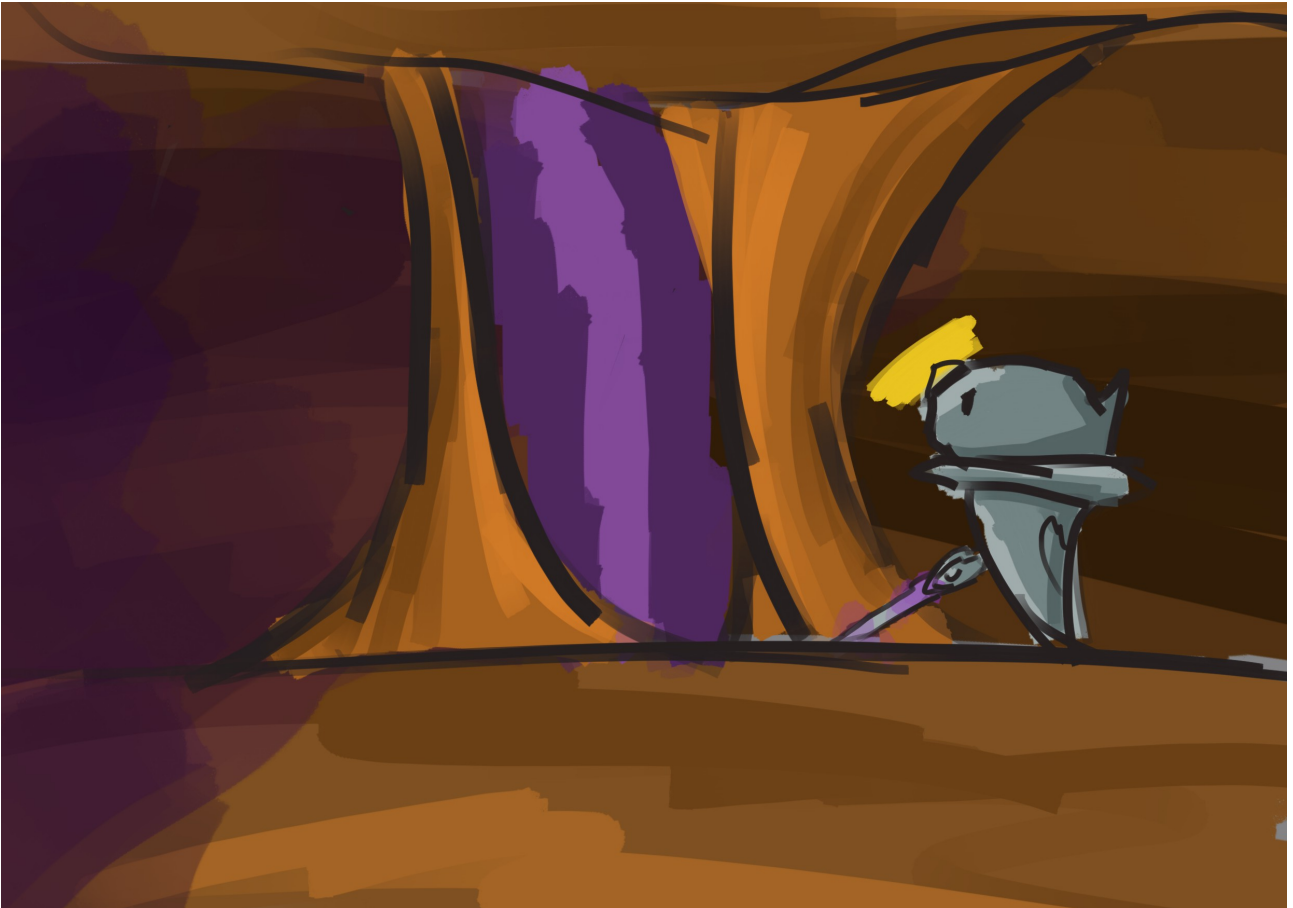


Protagonist kommt auf Welt der Hexen bzw. Planet der Mutter

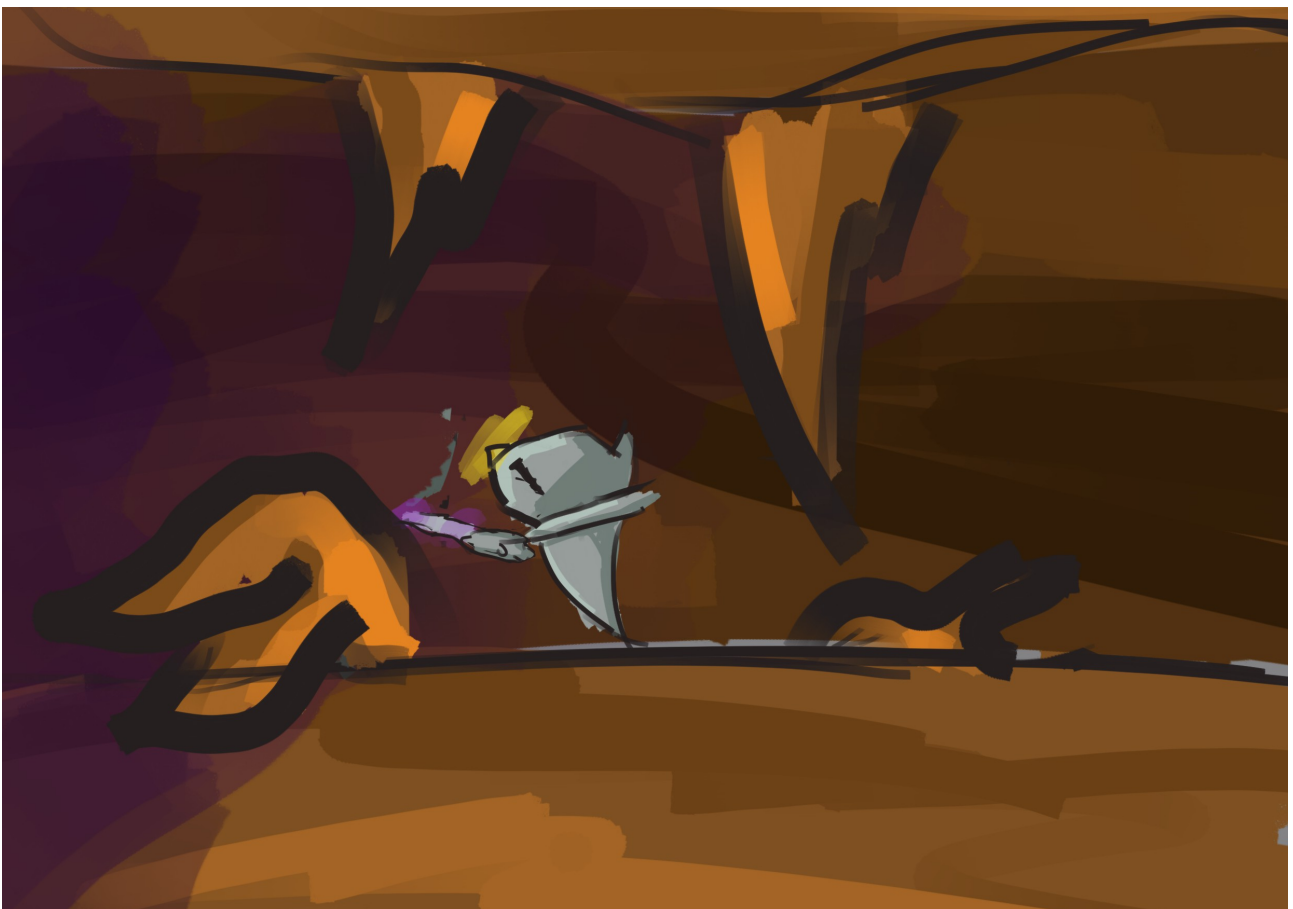


Protagonist findet einen Eingang, welcher vor Korrumpierung nur so strotzt

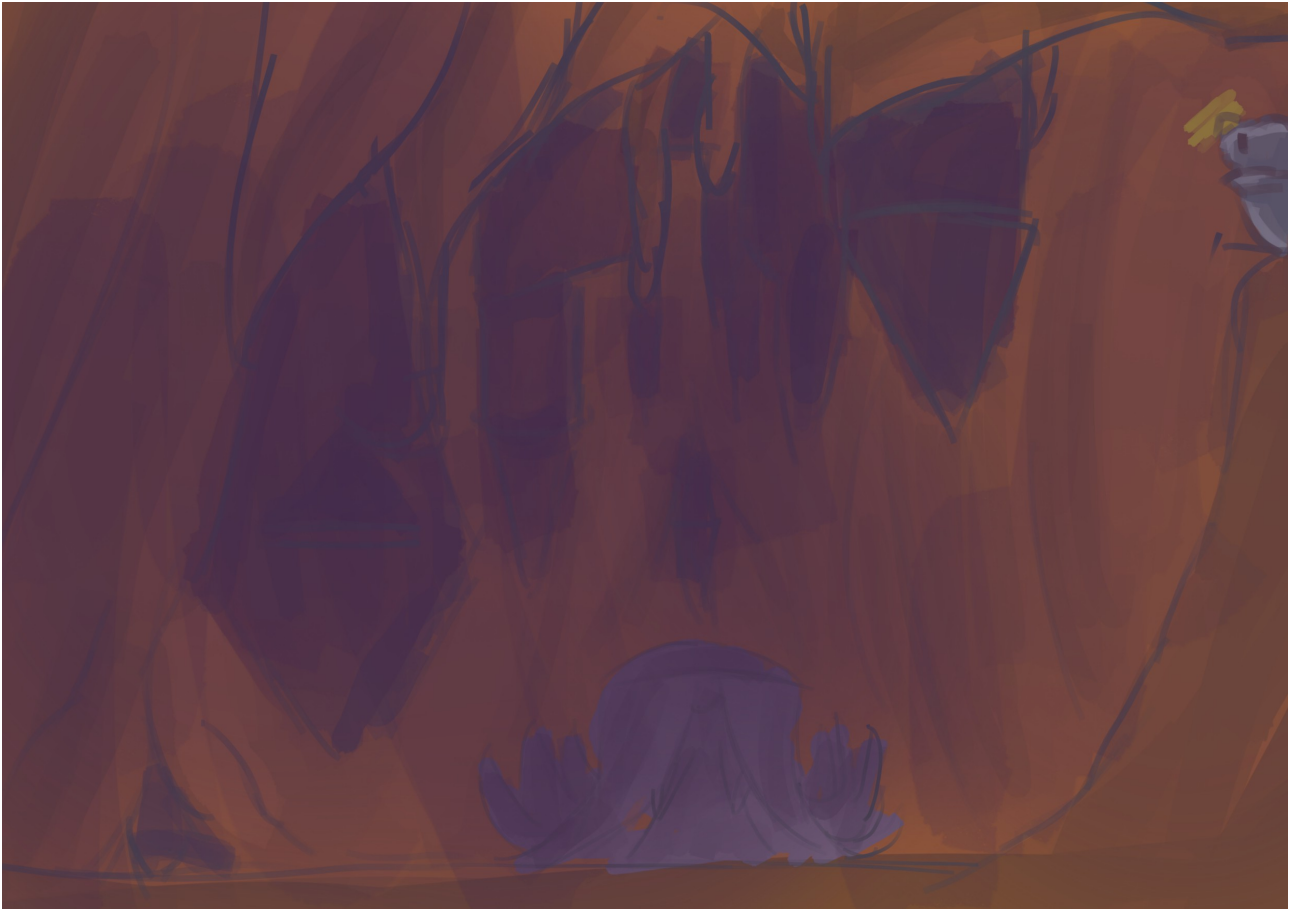




Protagonist stößt auf Barriere von der Weltenwächterin der Hexen um die Hexen einzusperren



Mit Verzauberung der Waffe kann Protagonist die Barriere zerstören



Protagonist findet Zitadelle der Hexen-Anführerinnen



Protagonist trifft erneut auf Weltenwächterin der Hexe, welche fragt ob er wirklich bereit ist und alle Pentagrammteile bisher gefunden hat





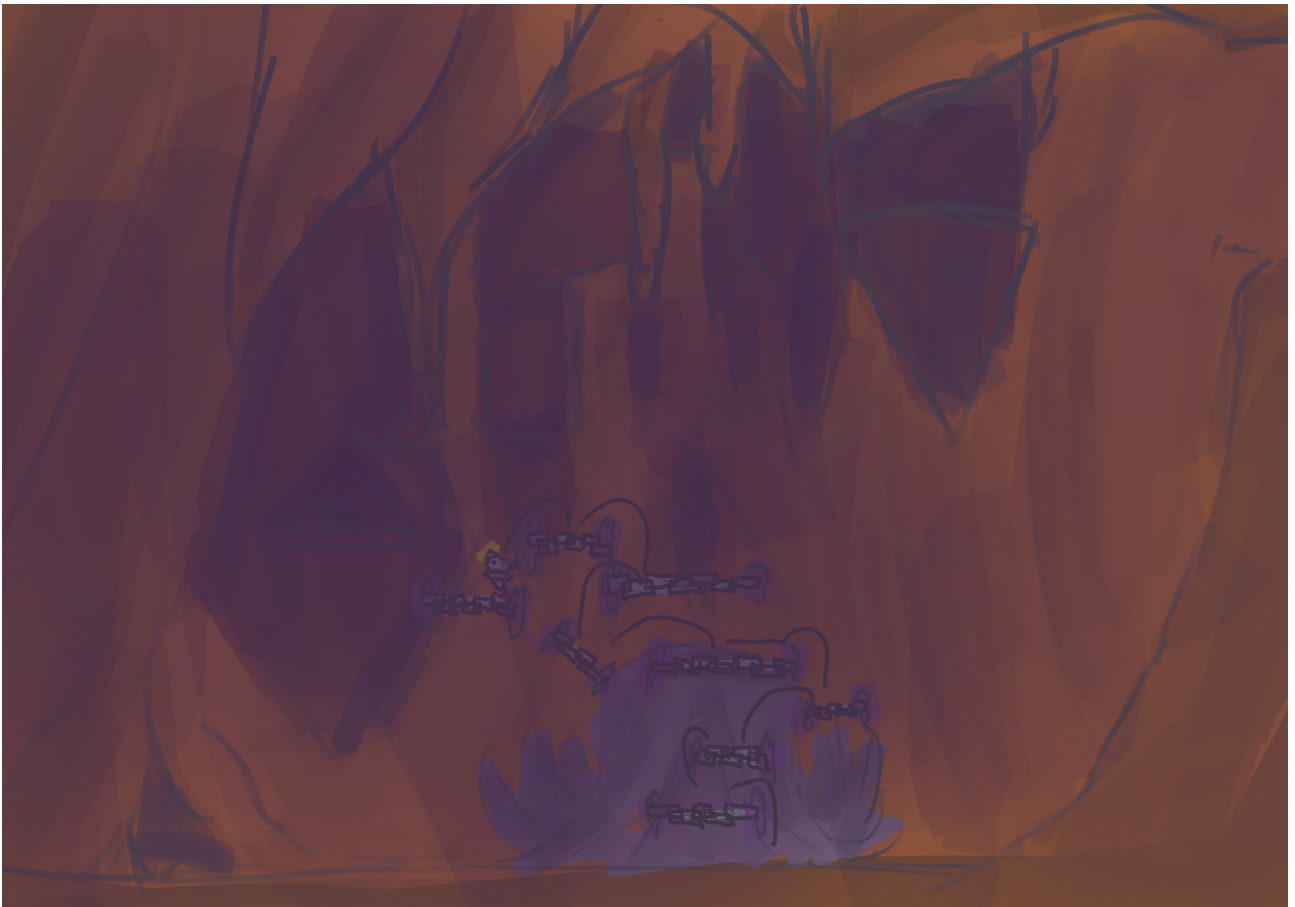
Falls noch nicht alle Pentagrammenteile gefunden wurden, werden restliche auf Karte markiert, mit Anweisung der Weltenwächterin, diese zuerst zu holen.



Protagonist findet und bekämpft die restlichen verteilten Hexen-Anführerinnen, kriegt Pentagramm



Weltenwächterin der Hexen unterstützt Protagonist und erstellt Weg zur Zitadelle



Protagonist kommt zur Zitadelle





Protagonist bewegt sich durch Zitadelle der Hexen



Protagonist stößt auf Ober-Anführerin der Hexen

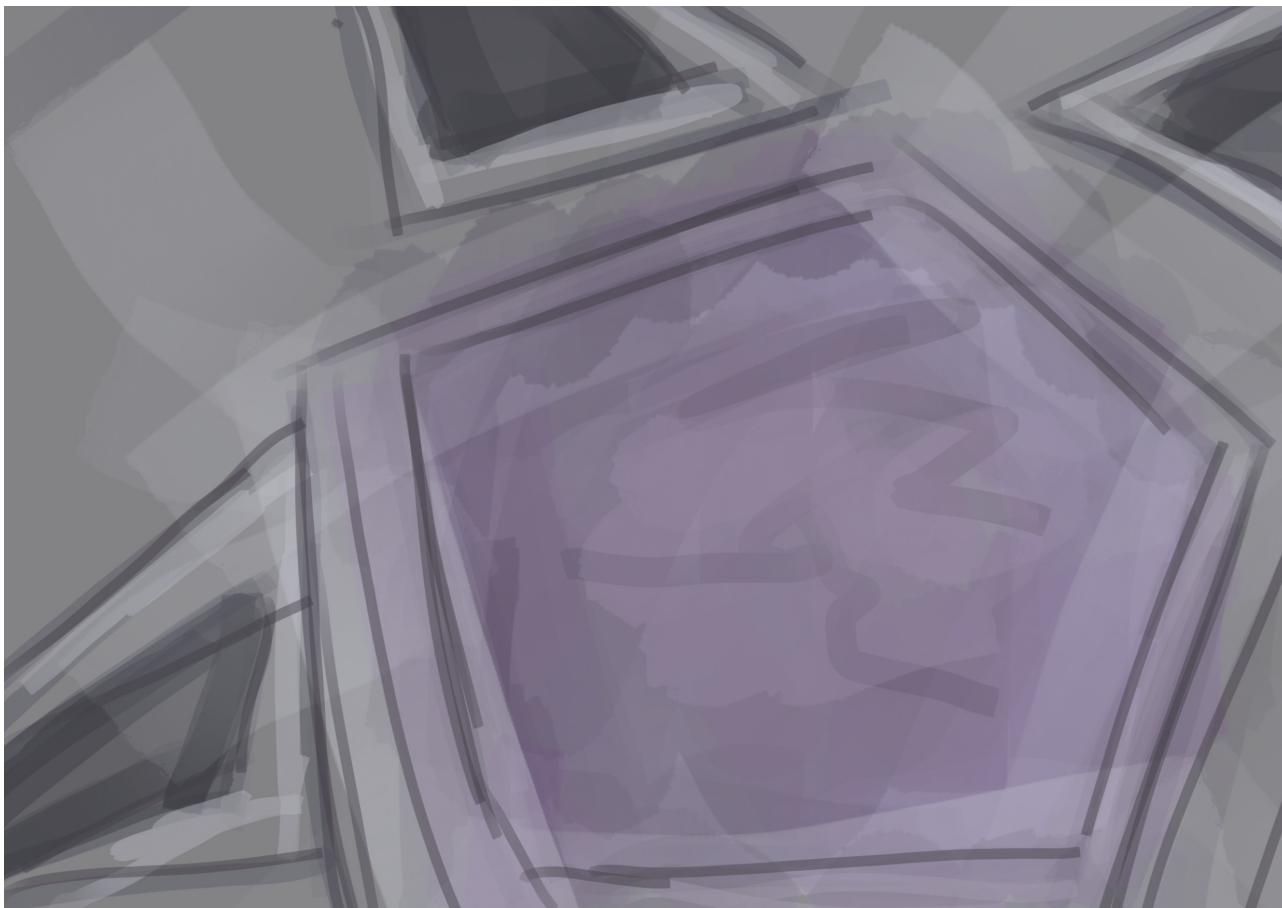


Protagonist kämpft gegen Anführerin der Hexen, welche die anderen als Illusion herbeizaubert



Nach Kampf kann Protagonist leuchtet Mittelteil des Pentagramms als Item auf





Protagonist kann Mittelteil des Pentagramms aufsammeln



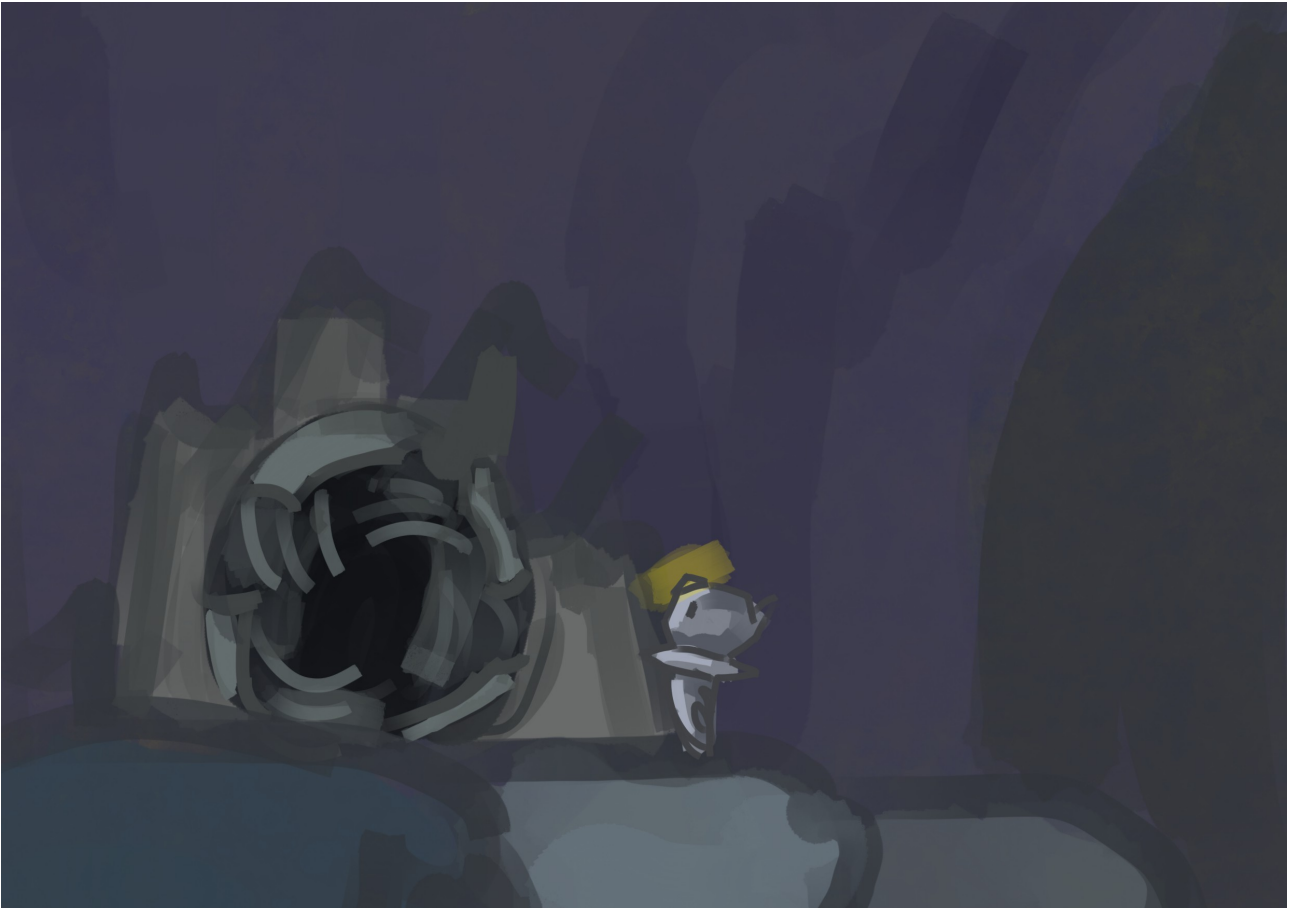
Protagonist kehrt zurück zur Hub-Welt



Protagonist kehrt zu Höhlentor mit eingraviertem Pentagramm zurück



Protagonist setzt alle Teile des Pentagramms ein



Tor zur Höhle öffnet sich



Protagonist findet alte Statue der Magierin, mit Wissen, eingeschlossen von Korruption





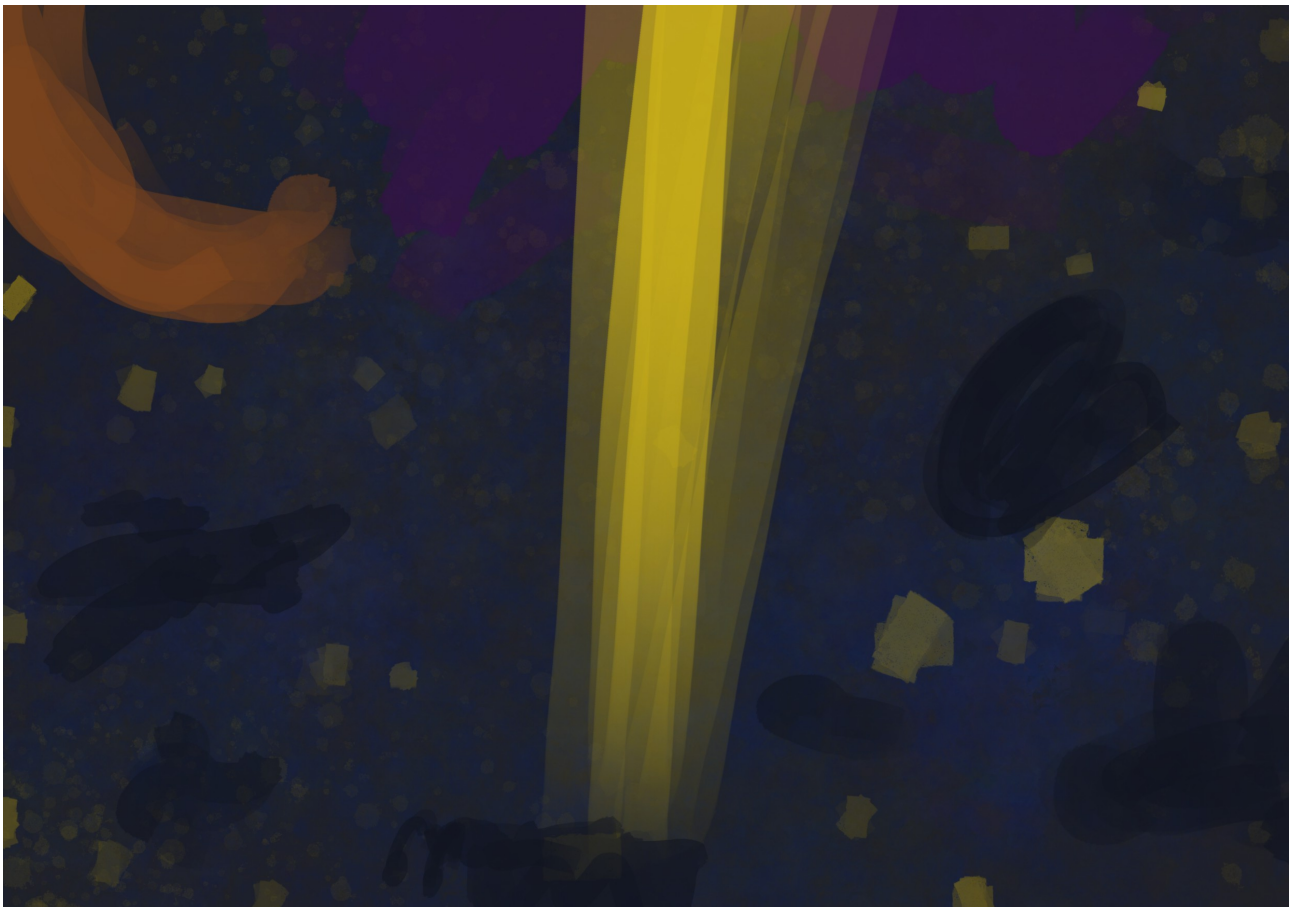
Protagonist zerschlägt Korruption



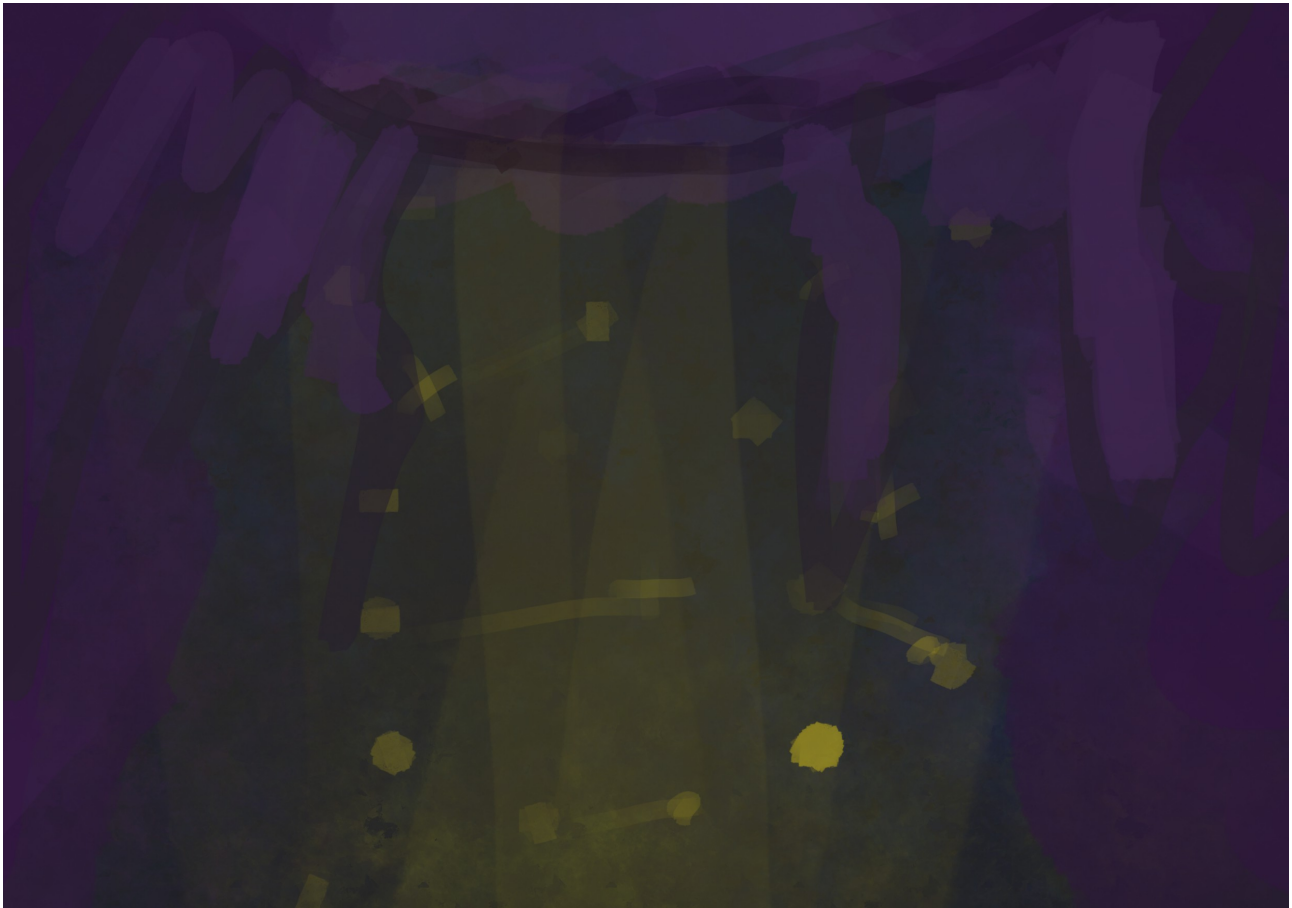
Protagonist saugt befreites Wissen auf



Protagonist kanalisiert das Wissen



Wissen vertreibt Korruption, legt Weg nach oben frei (War vorher blockiert)



Sternenweg öffnet sich für Protagonisten zu Wurzeln eines Korruptionbaums



Protagonist auf dem Weg zum Planeten der Magierin

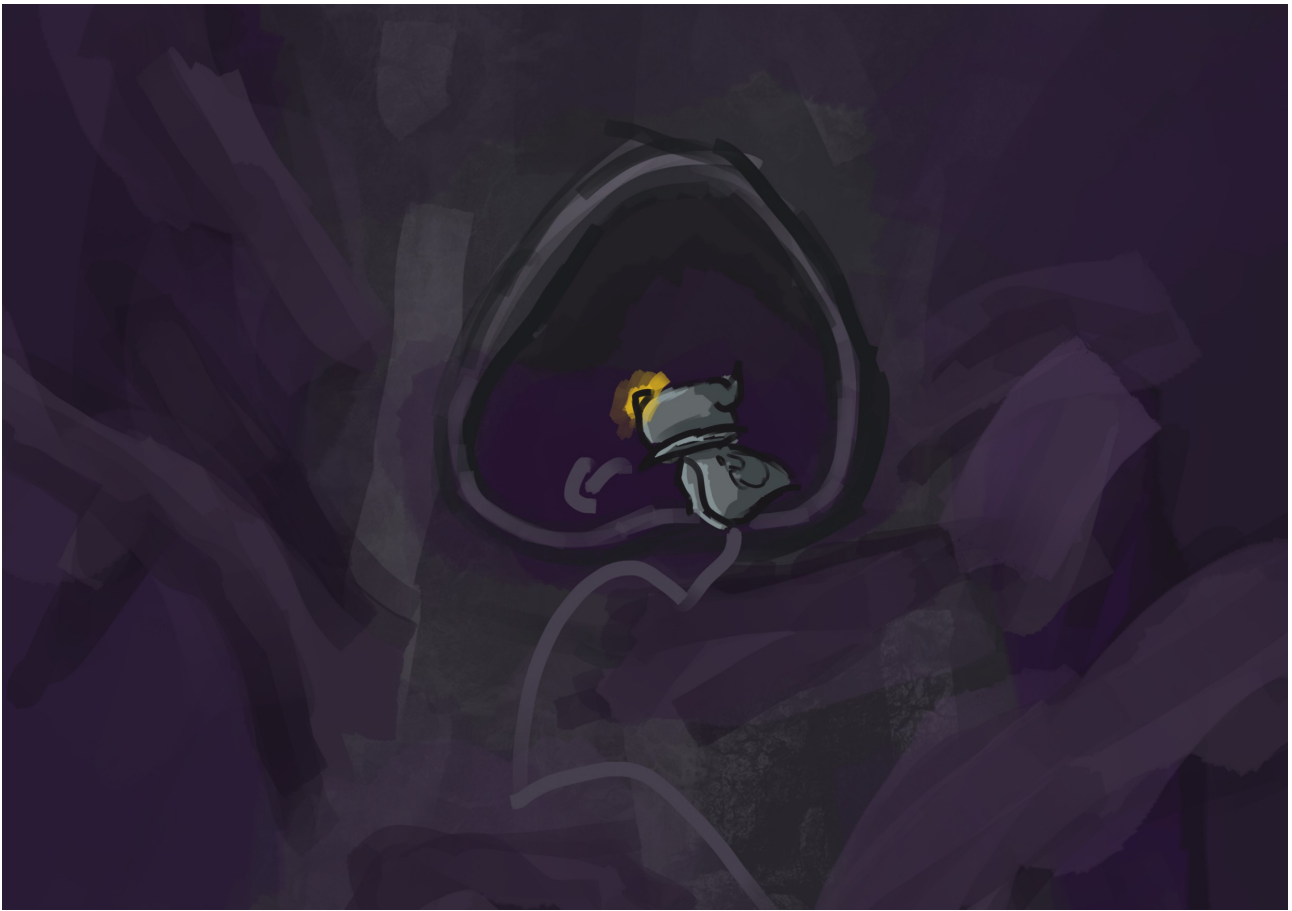




Protagonist findet Eingang in Planet der Magierin, Korruption ist schädlich



Protagonist in Welt der Magierin, ein großer korrumpierter Baumstamm



Protagonist findet Astloch, Eingang zur Magierin

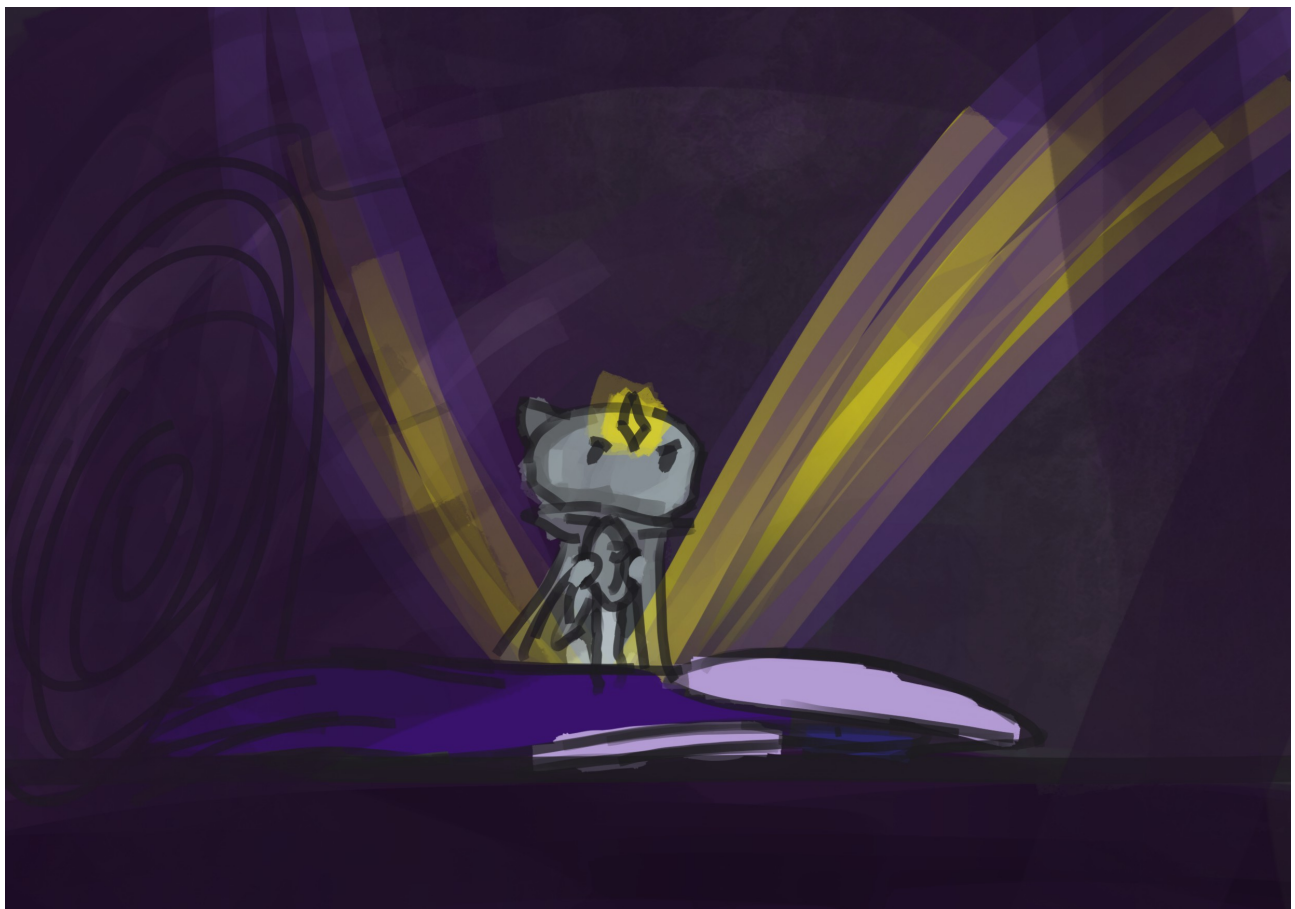


Protagonist trifft auf Magierin, die Portal in andere Galaxie erschaffen will



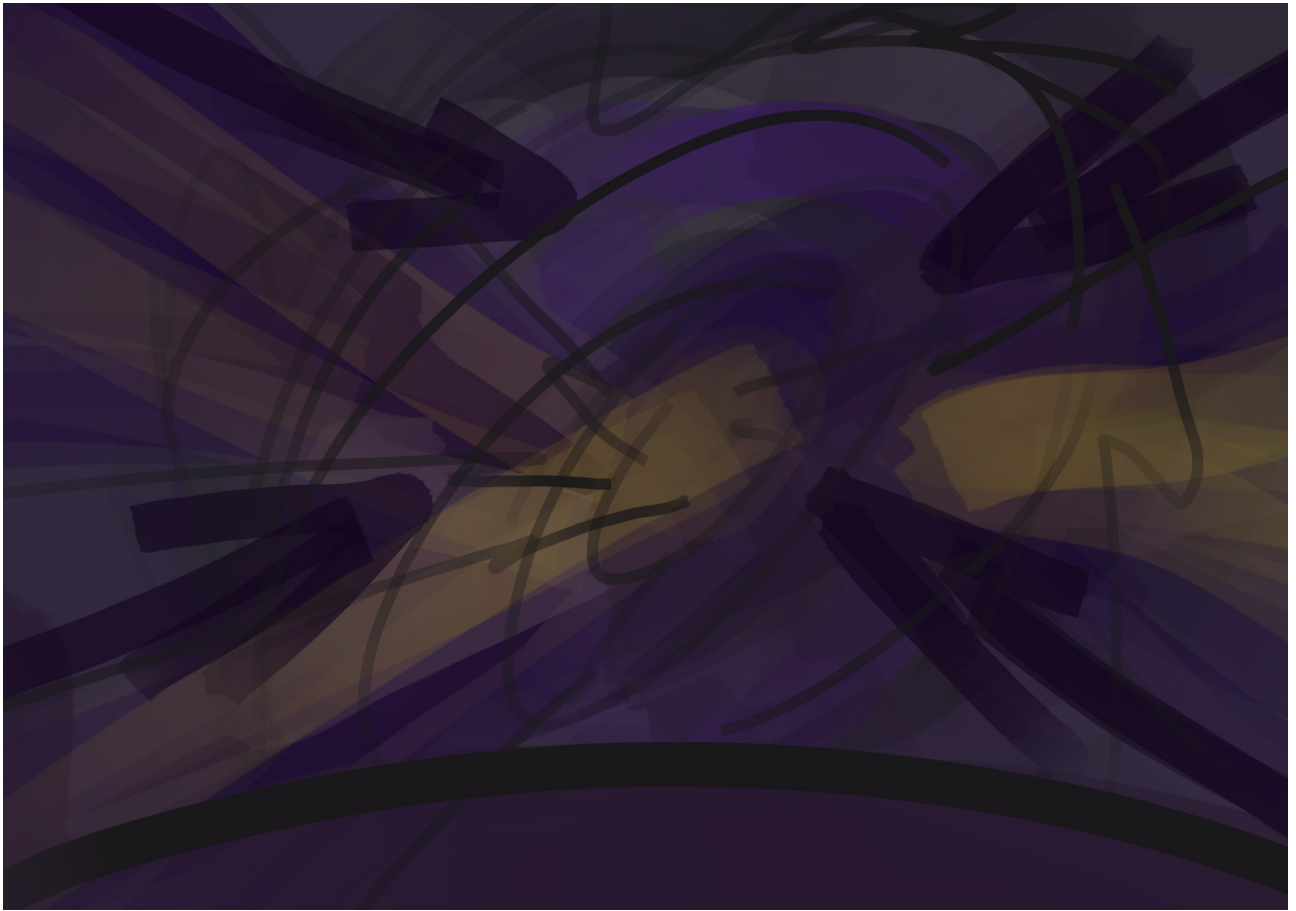


Protagonist kämpft gegen Magierin

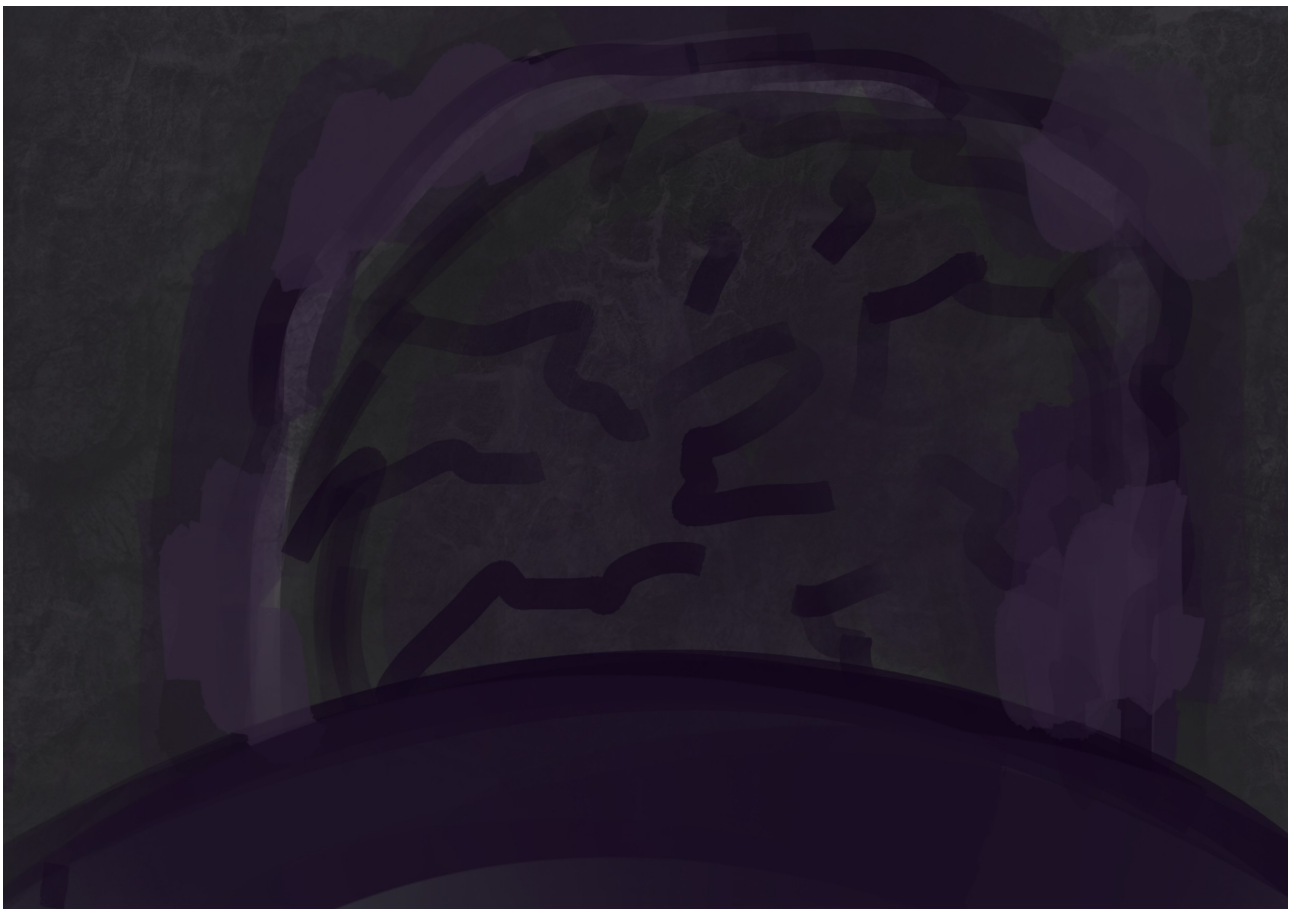


Protagonist tötet Magierin

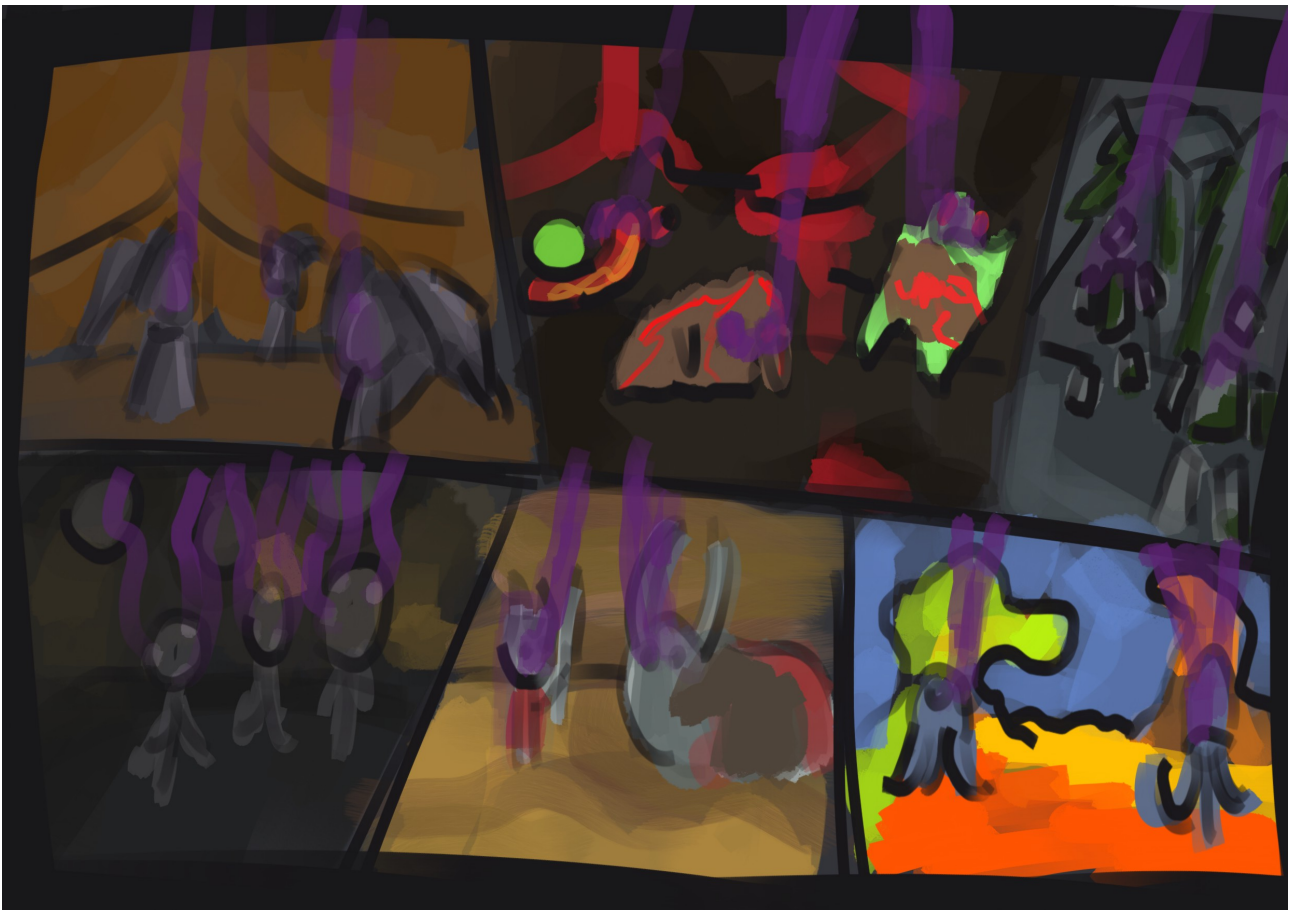




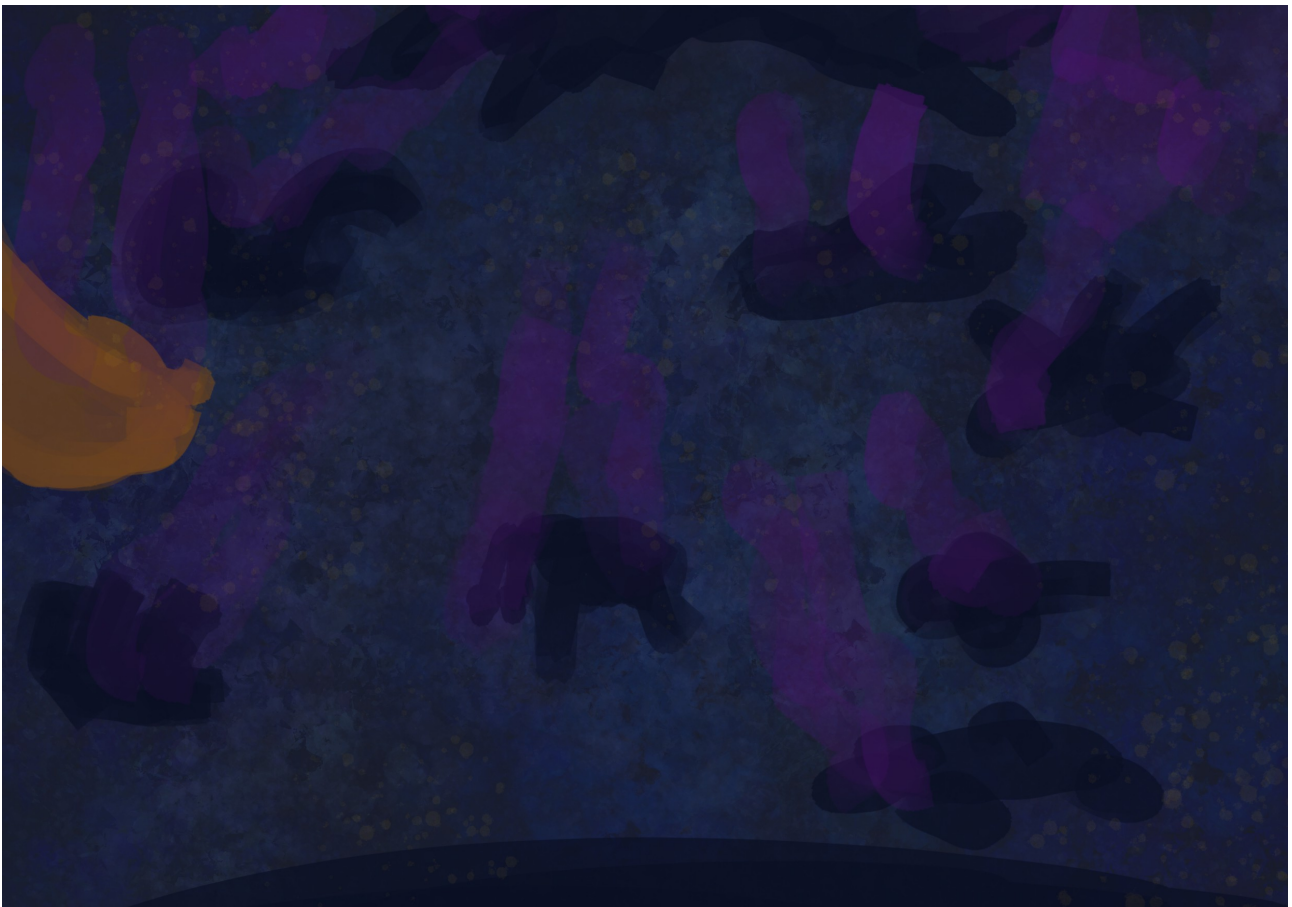
Portal schließt sich, Korrumpierung wird eingesaugt



Geschlossenes Portal



Korrumpierung der Bewohner der Galaxie wird entzogen, werden geheilt

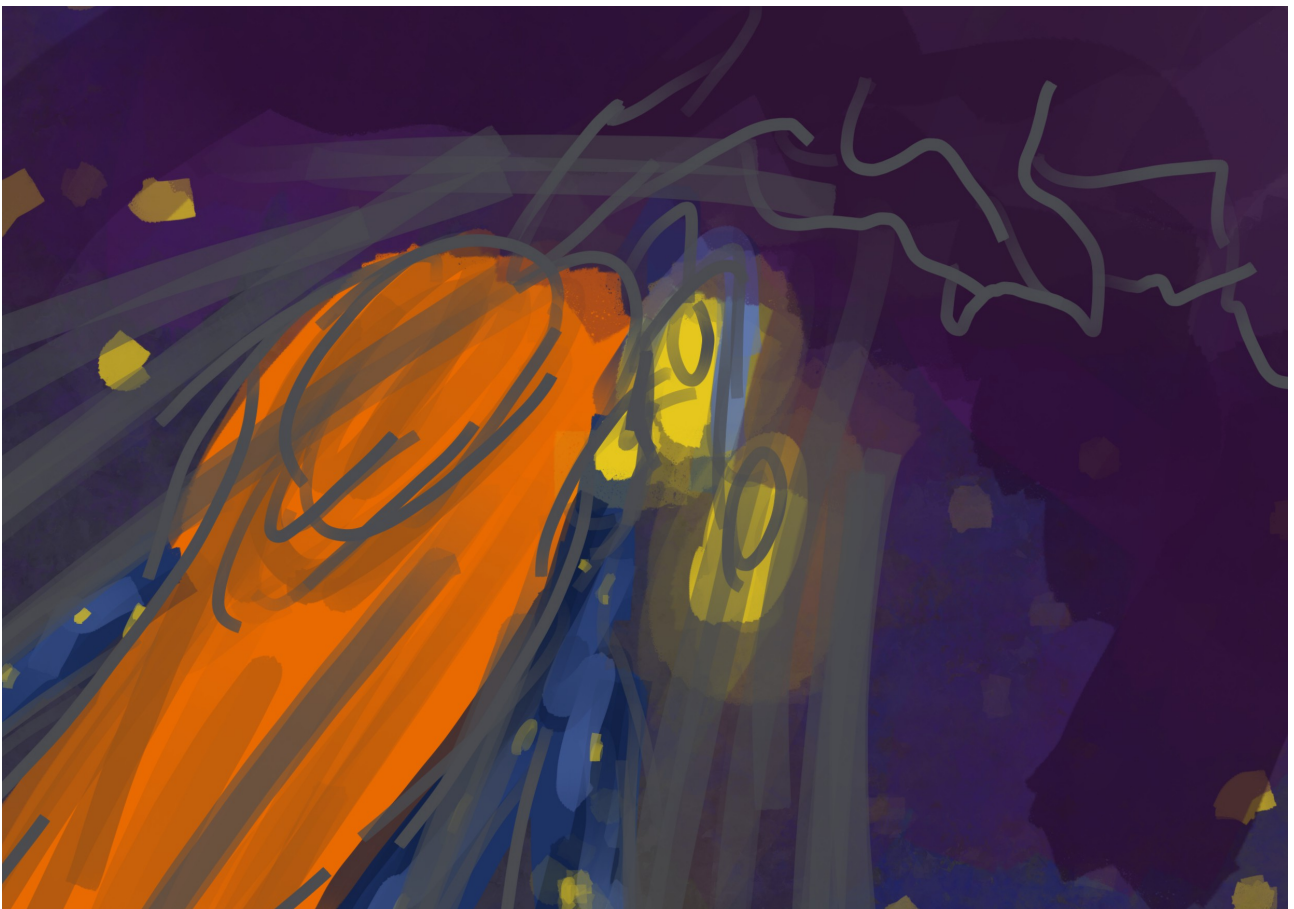


Noch lebende, korrumpierte Welten werden geheilt – 1. Ende



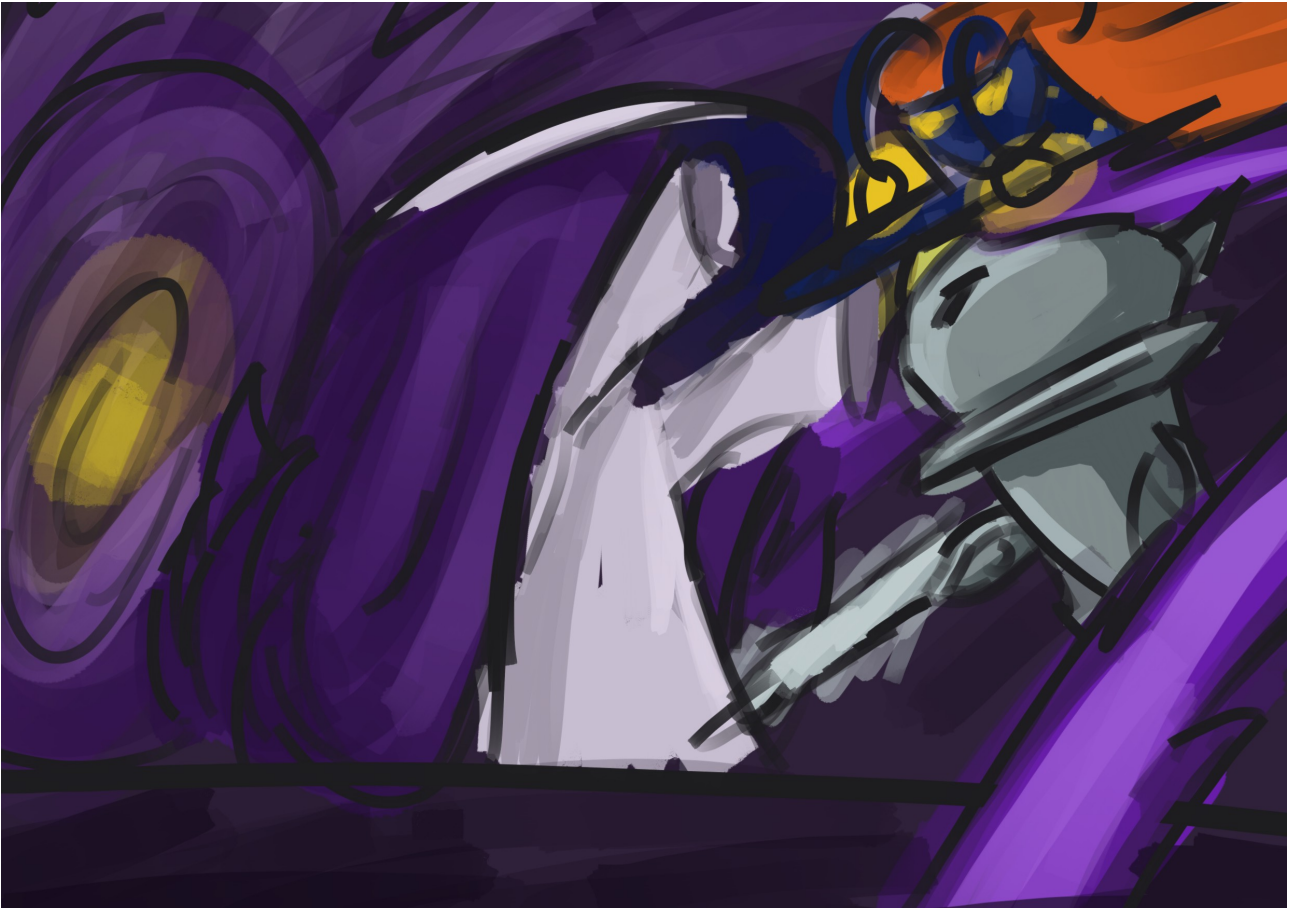


Mutter schlüpft während Kampf aus Kokon

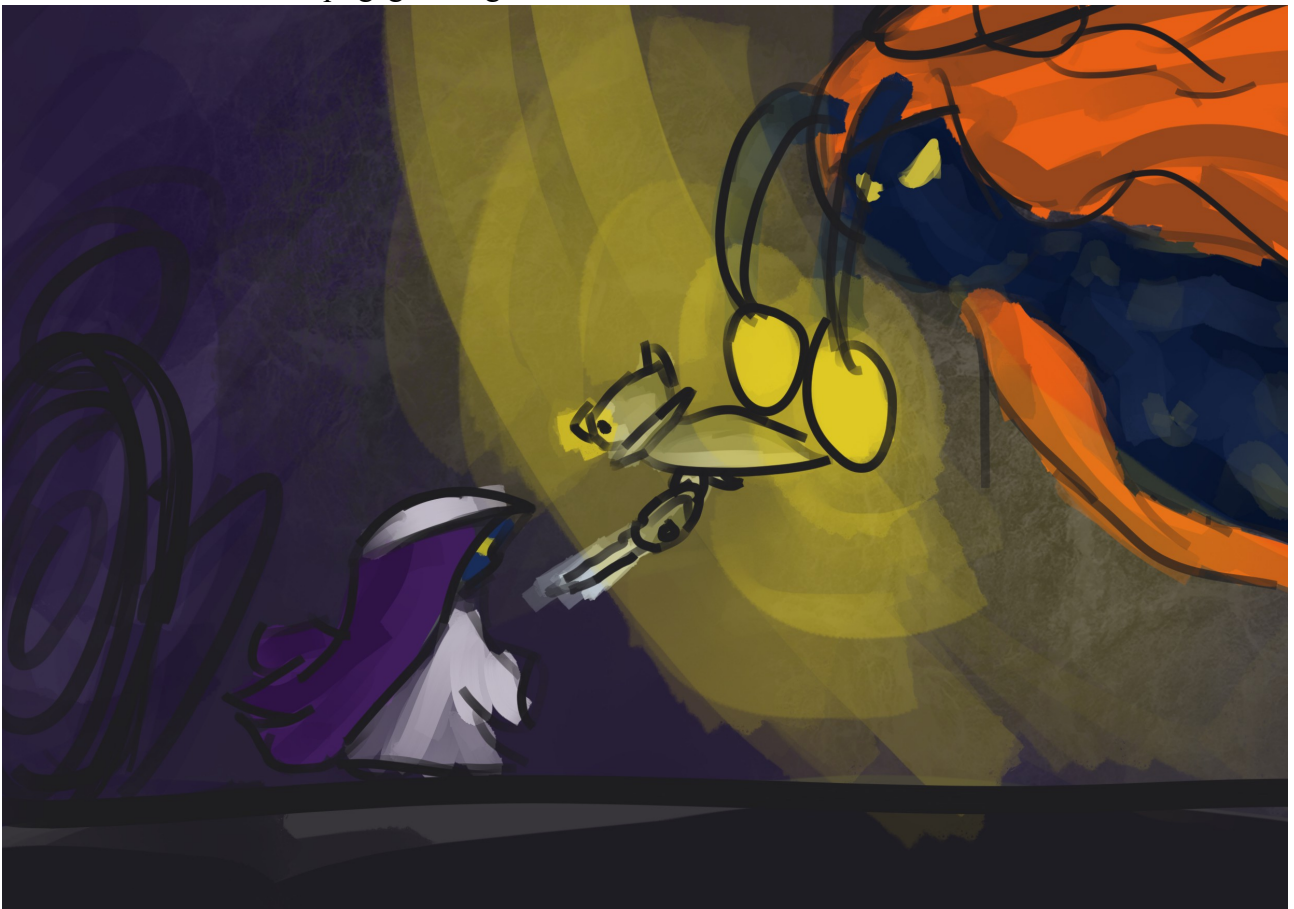


Mutter fliegt zu Planet der Magierin





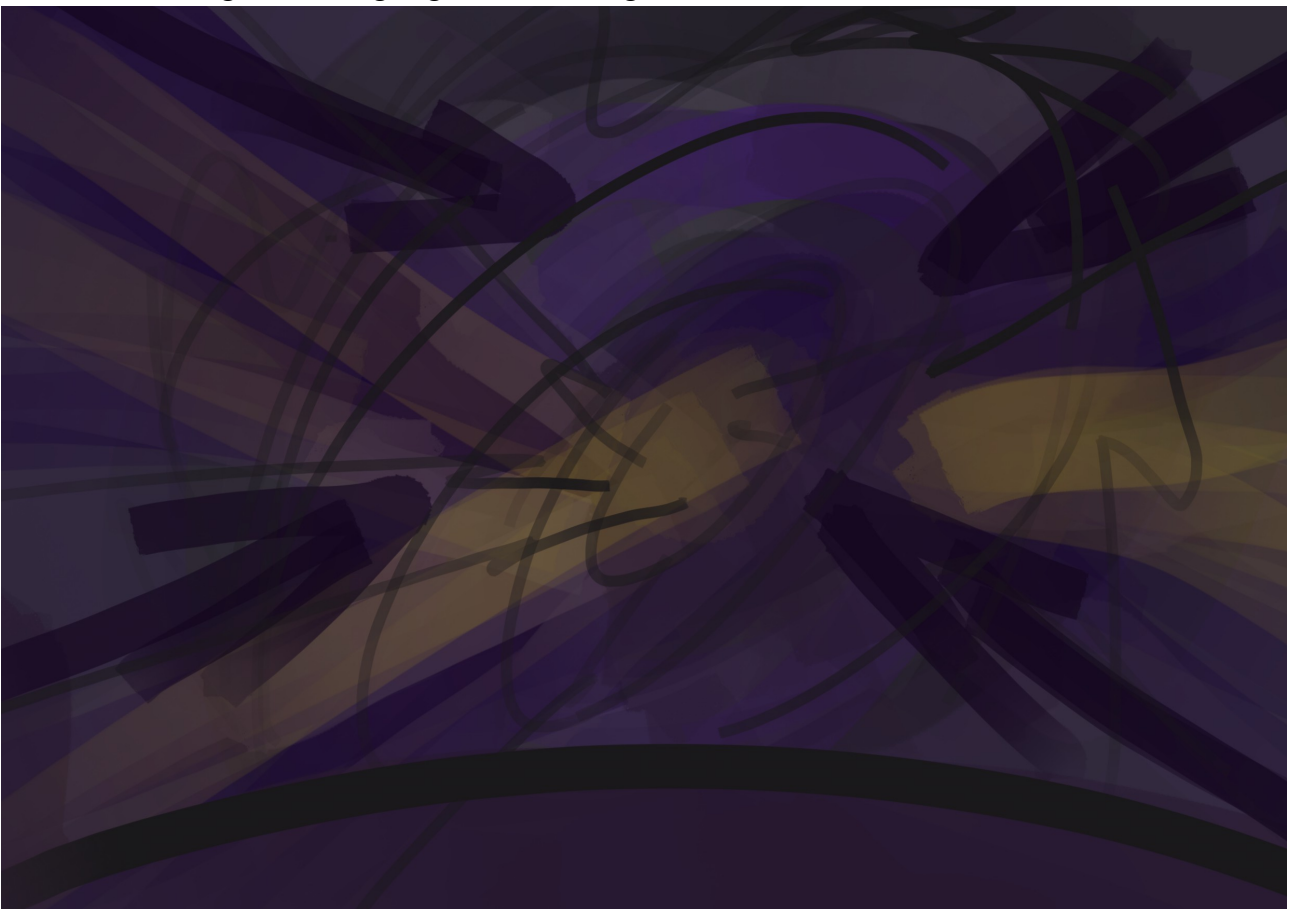
Mutter erscheint im Kampf gegen Magierin



Mutter unterstützt Protagonist im Kampf gegen Magierin

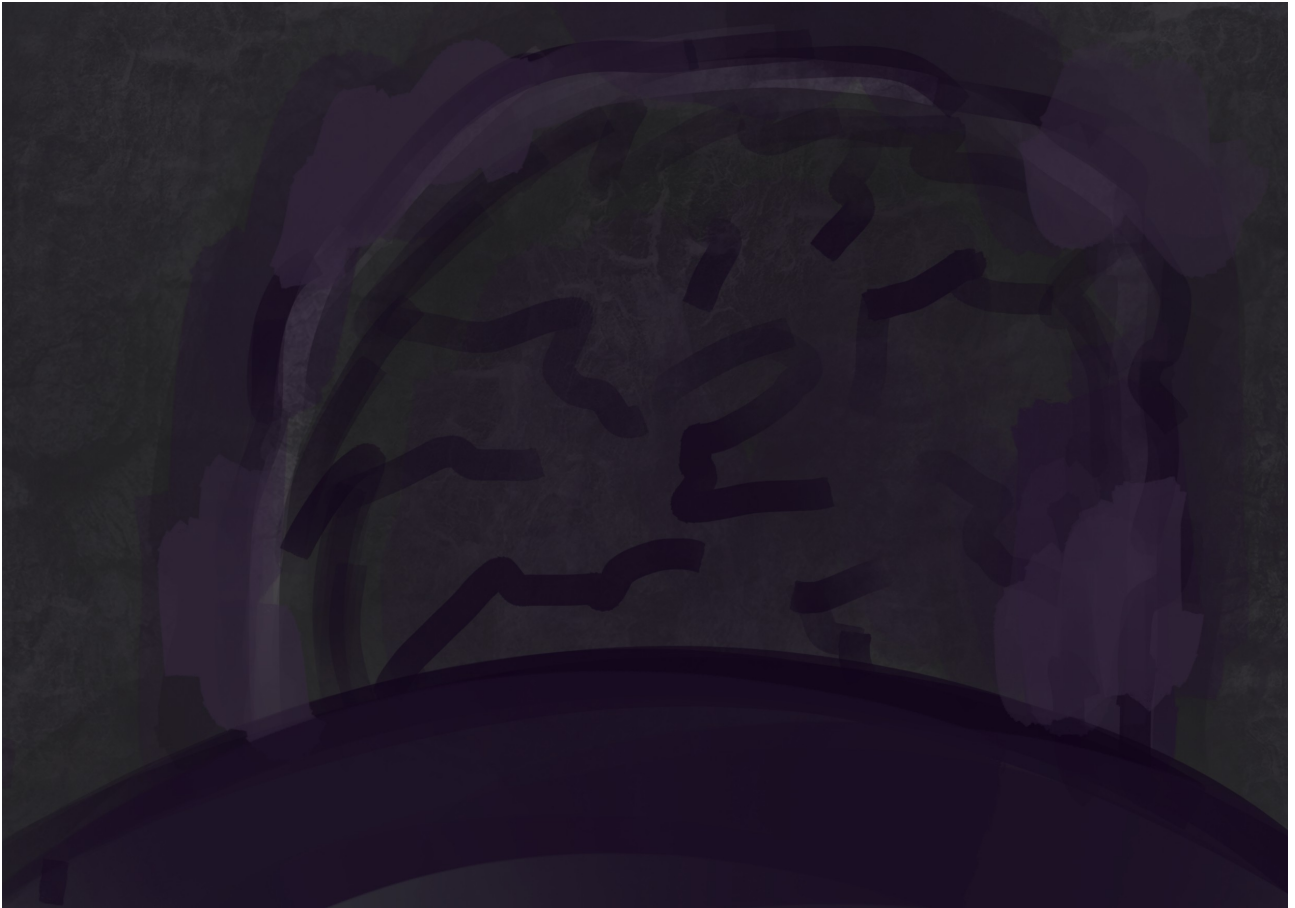


Mutter und Protagonist besiegen gemeinsam Magierin



Portal schließt sich und saugt Korrumpierung auf



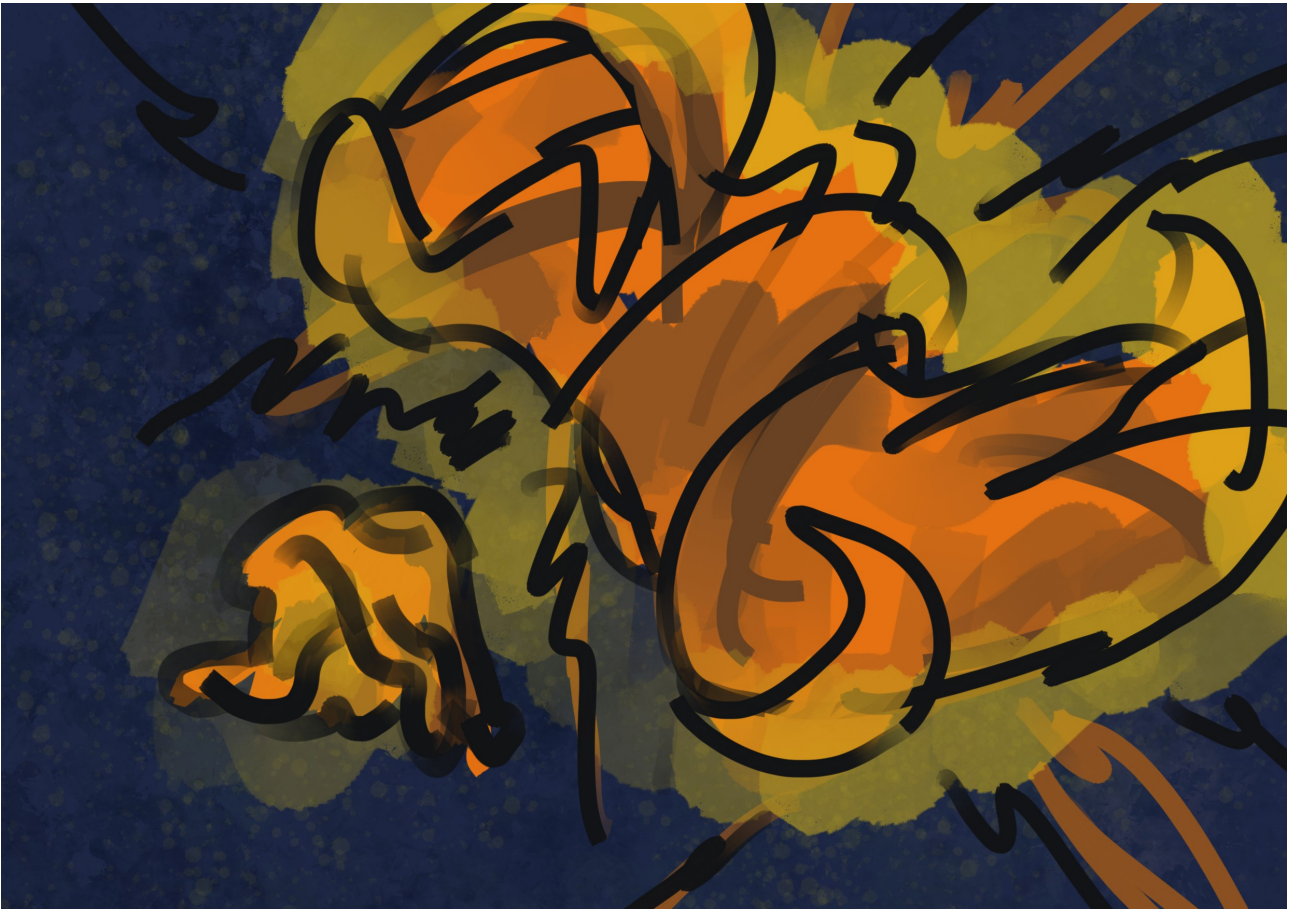


Geschlossenes Portal

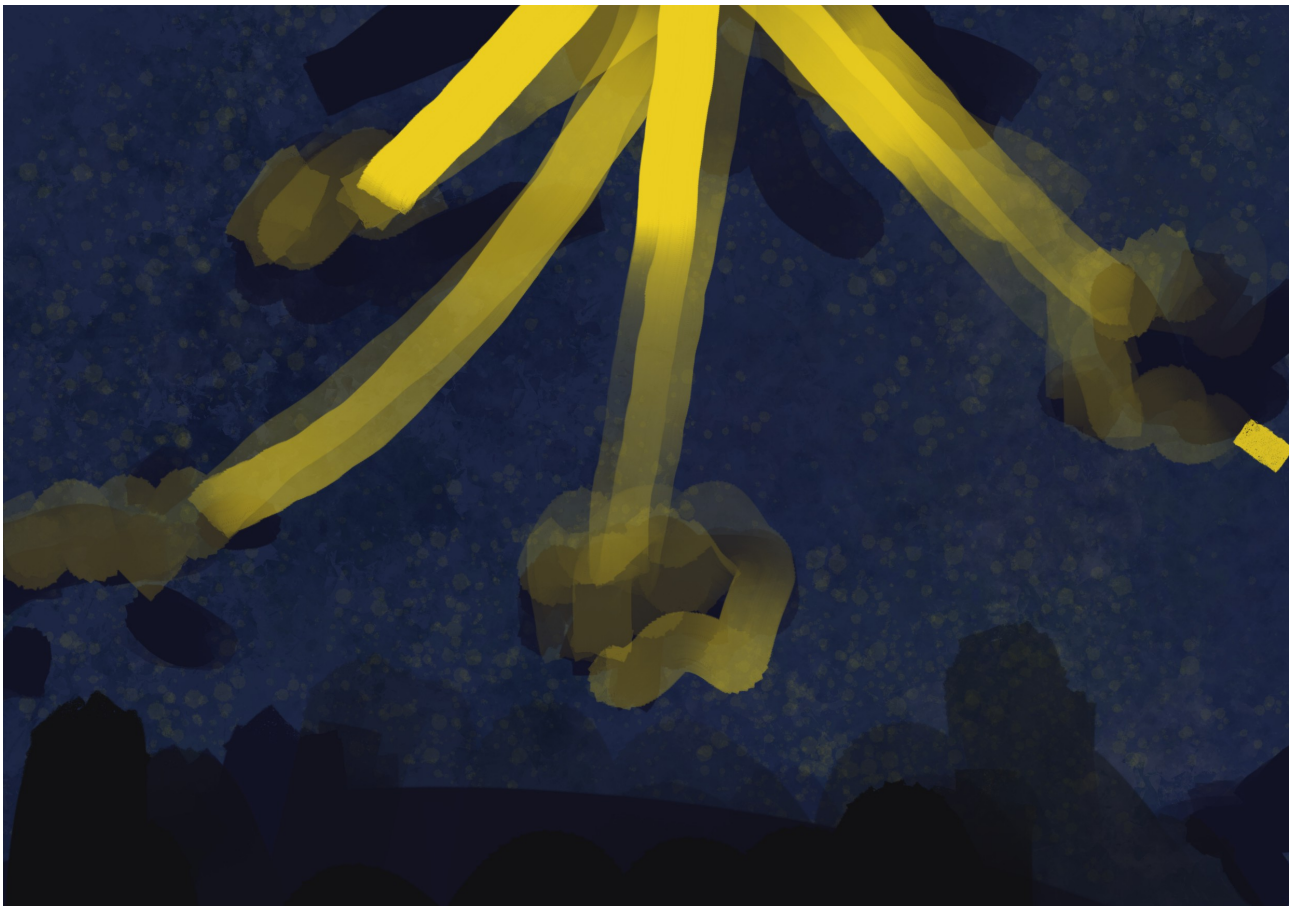


Mutter saugt Protagonisten in sich auf, meint es wäre zum Besten aller





Mutter vernichtet eigenen Planeten und damit Welt der restlichen Hexen, bringt alle Hexen dabei um



Mutter heilt alle Welten

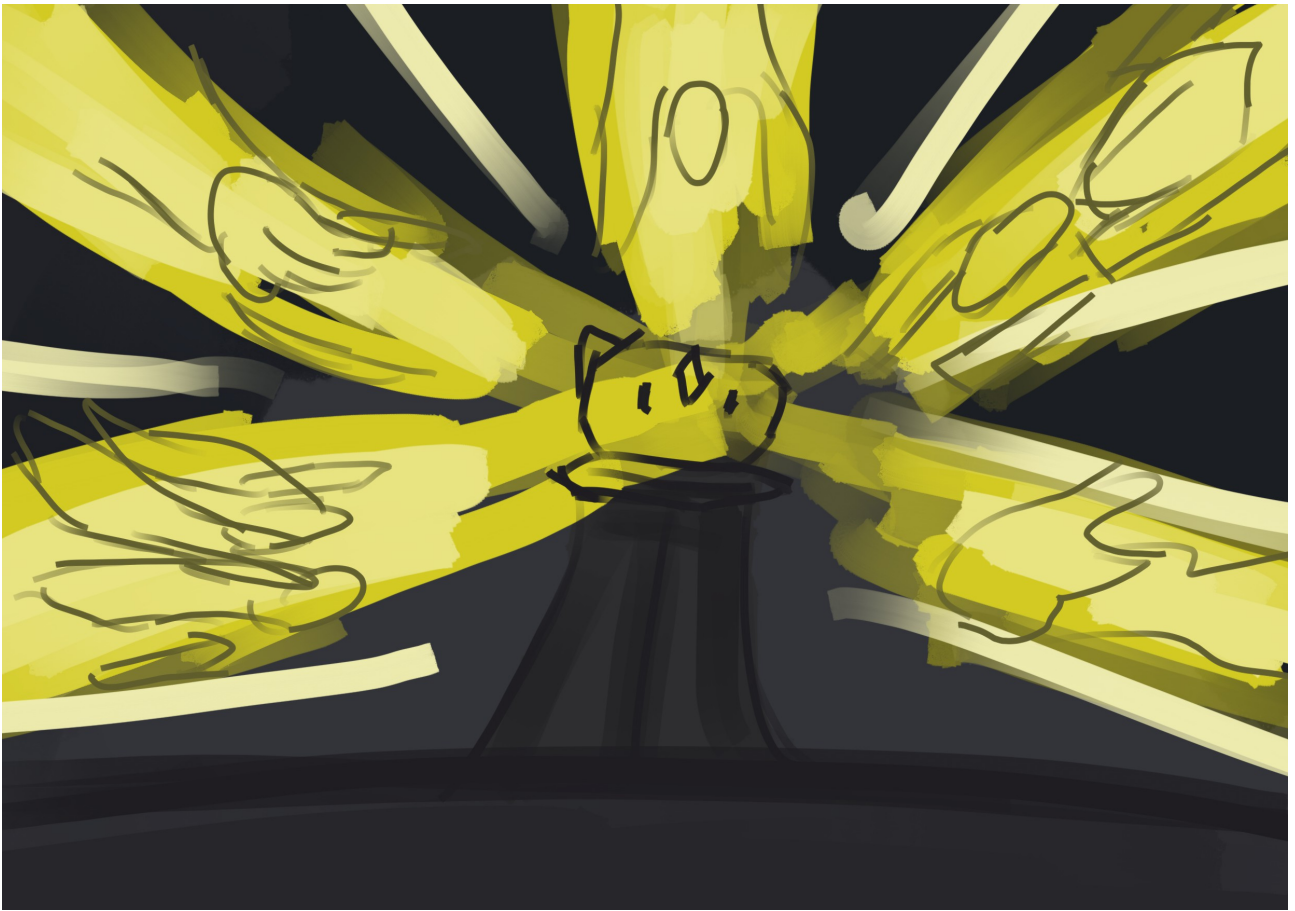


Weltenwächterin der Hexen erscheint und stellt Mutter zur Rede



Weltenwächterin der Hexen beginnt einen Kampf mit Mutter – 2. Ende





Wenn alle möglichen Begleiter aufgesaugt, kehren diese in die leblose Statue des Protagonisten zurück



Protagonist erwacht wieder zum Leben





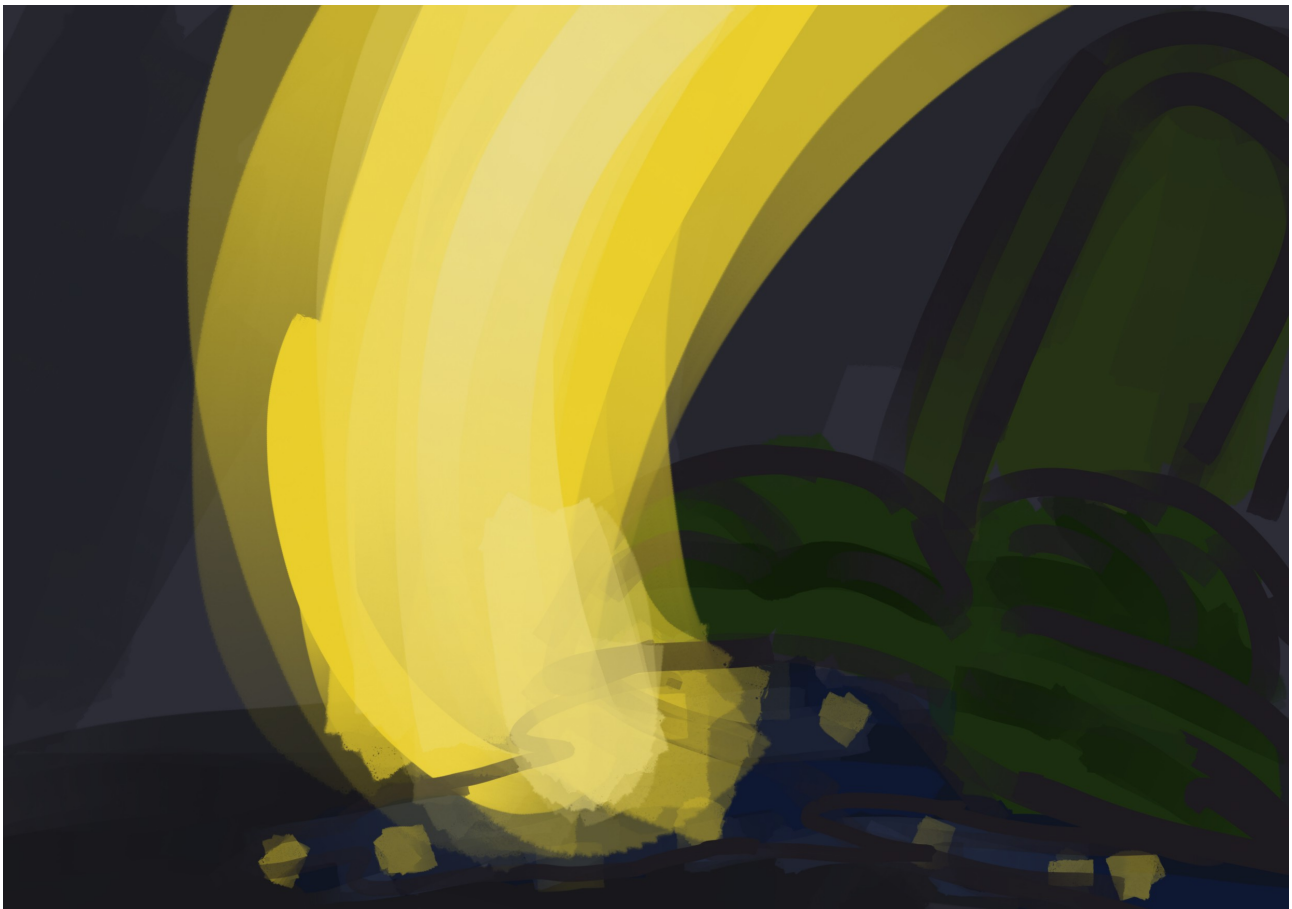
Protagonist und Weltenwächterin der Hexen kämpfen gemeinsam gegen Mutter



Nachdem Mutter besiegt ist, weist Weltenwächterin der Hexen Protagonisten an, den Ursprung zu nutzen



Protagonist nutzt den Ursprung und saugt damit Mutter und Magierin auf



Die Überreste des Schöpfers im Schaffensplatz werden ebenfalls bis nach oben zum Magierinplaneten gesaugt

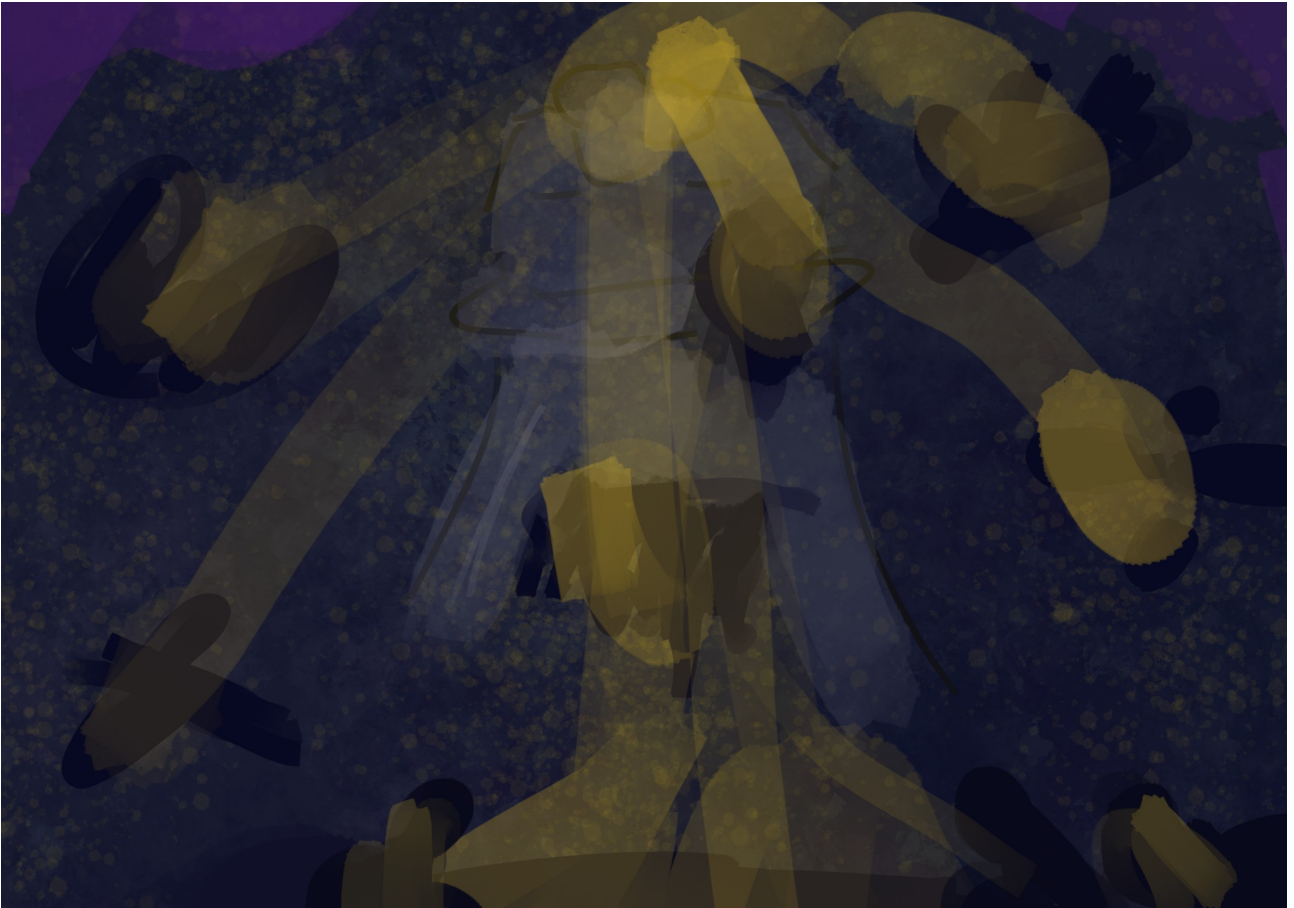




Protagonist saugt Wissen aller drei göttlichen Wesen in sich auf



Protagonist wird selbst zu einem göttlichen Wesen



Jegliche Korrumpierung ist vernichtet, Welten und Lebewesen werden geheilt, tote Welten erwachen wieder zum Leben



Protagonist ist göttliches Wesen und wacht über Galaxie – 3. Ende