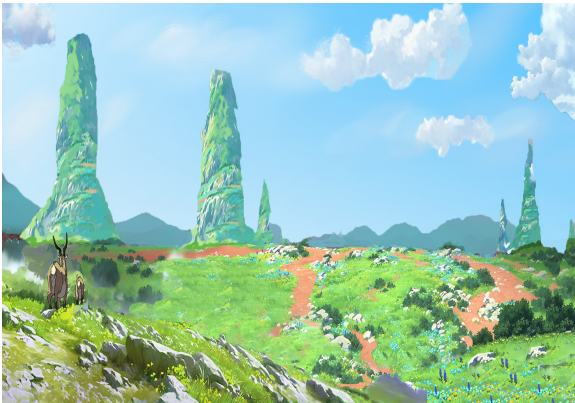


Umgebung Design

Der Spieler befindet sich anfangs in einer kargen, nicht belebten Welt, bis er diese als Hüter heilt und wieder zum Leben erweckt.



Die Welt vor der Heilung (Mood, copyright Daria Ridel)



Die Welt nach der Heilung (Mockup, copyright Lorenzo Lanfranconi)