Usas – A tale of Shiroki en Kuroki

Outline van het scenario – let op: is nog work in progress!

NB: Work in progress hangt voor een deel samen met dat het verloop van het scenario direct verband houdt met het verloop van het spel (map design, game design, skills, hub, etc.) waardoor nog niet alles op voorhand exact is in te vullen.

In de introdemo van het spel zien we de hoofdrolspeler in onze huidige tijd in een stad. De sfeer is somber; het regent, het is donker. Duidelijk is ook dat hij somber is, of zelfs depressief. We krijgen tussendoor berichten mee die op het nieuws verschijnen in de huizen of gebouwen waar de hoofdrolspeler somber en onoplettend voorbijloopt. Die gaan overwegend over heftige bosbranden, overstromingen en vulkaanuitbarstingen, maar ook over steekpartijen waarbij kinderen om het leven komen en terroristische aanslagen. Voorts zien we beelden van influencers die via social media afslankmiddelen aanprijzen en een tv-presentator die wordt gecanceld omdat hij een kandidate een mooie vrouw noemde. De hoofdrolspeler communiceert niet. Hij beweegt naar de brug en springt daar af.

De demo eindigt en het spel begint. De hoofdrolspeler wordt wakker. Hij bevindt zich in een grot (links in Lemniscate). Als hij zijn ogen opendoet, merkt hij dat er een klein vliegend semi-transparant hertje om hem heen dartelt. Het is een ‘familiar’. Het hertje stelt zich voor als Shiroki (overigens: klassiek Japans voor ‘wit’). Hij (ik schrijf hier gemakshalve ‘hij’, maar het werkelijke geslacht van Shiroki blijft onduidelijk en wordt op enig moment zelfs onderwerp van gesprek) vraagt de hoofdrolspeler verder niet naar zijn naam, maar noemt hem (zonder nadere tekst of uitleg) ‘vessel’, waar de hoofdrolspeler op zichzelf ook geen acht op slaat. Hij legt de hoofdrolspeler uit dat ze in een wereld zijn die RO heet en dat RO een plek is waar alles en niets is; RO is de enige plek waar goden zich materialiseren en waar mensen geen lichaam nodig hebben. RO is het begin en het einde. RO is alles en niets.

De speler ziet ook dat er een oud, verroest en verweerd zwaard naast hem in de grond staat. De vessel pakt dit op en bekijkt het, waarna Shiroki vertelt dat dit nu een waardeloos wapen is waarmee je niets meer kunt, maar ooit was het een legendarisch wapen, in de periode dat het element ‘kuu’ (void, leegte) nog bestond. Maar dat element is tegenwoordig een mythe en men denkt zelfs dat het nooit echt bestaan heeft. Dat in tegenstelling tot de andere elementen die in RO nog altijd alom vertegenwoordigd zijn: water, wind, aarde en vuur (n.b. in Japan bestaat het concept van de ‘godai’, de vijf elementen: water, aarde, vuur, wind en leegte; check https://en.wikipedia.org/wiki/Godai\_(Japanese\_philosophy)). De speler ziet dat het zwaard inderdaad half vergaan en verroest is en gooit het weg.

Shiroki heeft een energieke, meestal opgewekte en praktische persoonlijkheid. Hij is enigszins van de no-nonsense en van het relativeren. Hij heeft een doel voor ogen met de hoofdrolspeler en handelt daar ook naar, bijvoorbeeld wanneer te lang getalmd wordt.

Shiroki vertelt de hoofdrolspeler dat de godin Usas, de godin van de dageraad, is ontvoerd door de god Indra, de god van de oorlog. Het enige wat Shiroki weet, is dat er een kristal bestaat dat ‘de schat van Usas’ (oftewel: ‘the treasure of Usas’ ;)) genoemd wordt en dat een belangrijke rol speelt in de bevrijding van Usas. Verder weet Shiroki dat Indra de geest van Usas heeft verzegeld in een standbeeld met haar beeltenis. Shiroki wil dat de hoofdrolspeler met hem meegaat om het kristal te vinden en Usas uit het standbeeld te bevrijden. Hij maant de hoofdrolspeler met hem mee te komen. Zo gaan ze in eerste instantie Lemniscate in, waar ze, omdat de skills nog niet zijn gevonden, niet veel kunnen maar wel veel zien.

Lemniscate dient als ‘tutorial wereld’. Alles wat de speler moet weten (en wat normaal gesproken in de handleiding zou staan) legt Shiroki aan de speler uit. Dat begint al met het eerste monster dat de speler tegenkomt. Shiroki maant de speler het monster te verslaan. Als de speler later een nieuwe skill vindt, herinnert Shiroki hem eraan dat hij die kan beproeven in Lemniscate. In Lemniscate legt Shiroki dan de werking van de skill uit. Met iedere nieuwe skill kan de speler zo telkens net ietsje verder komen in Lemniscate (de wereld waarvan de naam overigens ‘oneindigheid’ betekent – je kunt ‘oneindig’ in deze wereld exploren) en uiteraard ook meer van de totale map ontsluiten.

Na Lemniscate komen Shiroki en de hoofdrolspeler in Pollux (wat wij kennen als ‘de hub’). Dit is een ruimte bestaande uit vijf kamers in een kruisvorm. Shiroki laat de vessel weten dat door de werking van een bepaalde magie, monsters zich niet in Pollux kunnen manifesteren, waardoor dit een veilige ruimte is. Ze zijn het erover eens dat de ruimte daarom goed gebruikt kan worden als uitvalsbasis voor hun expedities in RO. Op het moment dat zij Pollux voor het eerst betreden, is daar nog niet veel te doen. Shiroki en de vessel reizen dan ook verder.

Vanaf dat moment heeft de speler veel mogelijkheden om RO te ontdekken. Shiroki heeft de functie van gids in de zin dat hij dingen in RO aan de speler kan uitleggen of toelichten, maar niet in de zin dat hij weet waar ze nu precies naartoe moeten. Ook Shiroki weet niet waar het kristal en het beeld van Usas zich bevinden en dat is het eerste dat ze moeten vinden om überhaupt verder te kunnen komen.

Tussen Shiroki en de vessel spelen zich vanaf nu (in deze fase, maar dat geldt eigenlijk gedurende het hele spel) allerlei conversaties af (veel daarvan zijn optioneel, ‘lore en lol’, en hoeft de speler dus niet te volgen, maar kan hij wel volgen als hij dat wil). In deze conversaties wordt de achtergrond en het karakter van de vessel verder uitgediept (ook al blijft hij naamloos) en krijgt ook het karakter van Shiroki meer diepgang. In eerste instantie profileert de vessel zich enigszins onaangenaam, onverschillig, cynisch en somber; hij is immers wakker geworden na een mislukte (?) zelfmoordpoging die hij niet voor niets ondernam. Over de ontwikkelingen die hij doormaakt later meer.

Over de verhouding tussen Shiroki en de vessel nog dit: pas veel later in het spel (endgame) zal blijken waarom Shiroki hem ‘vessel’ noemt; Shiroki is een dwaalgeest die zonder lichaam geen materie kan beïnvloeden. Hij heeft dus een lichaam nodig om dingen te kunnen. Dat is de reden dat hij zich vanaf het begin vastklampt aan de hoofdrolspeler, nu diens lichaam dient als zijn ‘vessel’, als zijn lichaam. Zoals in het work doc verder wordt uitgewerkt, kent het spel een bijzondere dynamiek als de speler doodgaat. Het lichaam van de speler blijft dan (inclusief al diens behaalde experience points) liggen op de plek waar hij stierf, waar Shiroki wordt teruggebracht naar de laatste checkpoint (doorgaans een teleport room). Shiroki krijgt dan de mogelijkheid de vessel weer te bereiken. Lukt dat, dan koppelen ze weer en gaat de speler vanaf dat punt verder. Lukt dat niet, dan herstart de speler als de vessel samen met Shiroki weer op de laatste checkpoint maar is die alle experience points kwijt. Noot: Experience verzamel je door monsters in het spel te verslaan. Je draagt deze experience met je mee todat je weer in Pollux (de hub) terecht komt alwaar je deze experience kan ‘verzilveren’ voor een hoger level. Je verliest dus niet AL je experience maar alleen de experience die je nog niet verzilverd hebt. Los van het doodgaan kan de speler er ook voor kiezen Shiroki ‘los te koppelen’ en alleen met Shiroki te exploren. Gaat Shiroki dan dood, dan is dat hetzelfde effect als wanneer Shiroki doodgaat nadat de vessel doodging, dus: vessel en Shiroki met nul experience terug op de checkpoint. Omdat Shiroki een dwaalgeest is, kan hij vliegen. Hij kan echter geen materie beïnvloeden, dus geen items pakken of monsters bevechten. Afijn, dat wordt dus in het work doc verder uitgewerkt, maar het verklaart ook verhaaltechnisch deze game mechanics.

Tijdens hun ontdekking van RO vinden Shiroki en de vessel van alles (wat ook nodig is om het exploren interessant te houden). Zij vinden NPC’s (bewoners van RO) die gevangen zijn genomen of zijn verdwaald in RO en die, nadat ze zijn gered, hun toevlucht nemen tot Pollux. Het gaat hierbij in een vroeg stadium van het spel om ambachtslieden zoals een wapensmid, een winkelier en een elementalist, maar het gaat ook om leden van gildes, waarbij geldt dat telkens wanneer een gildelid aan Pollux wordt toegevoegd, een bepaalde eigenschap van de speler sterker wordt (maar dit staat los van het verhaal dus werk ik hier verder niet uit). Deze NPC’s hebben vooral een gameplayfunctie en dragen dus niet zozeer bij aan het scenario. Net overigens als veel andere dingen die in RO te vinden zijn en die ik hier ook niet bespreek.

Een belangrijk personage dat de vessel (al vrij snel in het spel) vindt op een moment waarin de vessel het emotioneel even heel zwaar heeft, is een andere ‘familiar’, Kuroki (overigens: klassiek Japans voor ‘zwart’). Belangrijk is dat Shiroki Kuroki niet kan waarnemen en zij dus ook geen interactie met elkaar hebben, waarbij overigens geldt dat Kuroki soms wel dingen kan opmerken die te maken hebben met woorden of gedrag van Shiroki. Het is dan ook de vessel die Kuroki vindt (en niet Shiroki). Kuroki lijkt qua uiterlijk op Shiroki, maar is een stuk donkerder. Verder is Shiroki over het algemeen opgewekt, waar Kuroki juist wat somber is. Wat een eind verderop in het spel zal worden geïmpliceerd, is dat Kuroki, in tegenstelling tot Shiroki, niet ‘echt’ is, maar alleen bestaat in de geest van de hoofdrolspeler, als het ware ‘gecreëerd is’ in zijn hoofd door de hoofdrolspeler, met Shiroki als inspiratie. Echt 100% expliciet duidelijk wordt dit echter nooit, maar het verklaart wel waarom Shiroki Kuroki niet opmerkt terwijl Kuroki het bestaan van Shiroki kennelijk juist wel meekrijgt.

Een eigenschap die Kuroki wél en Shiroki niét heeft is dat Kuroki tot op zekere hoogte met hogere entiteiten kan communiceren (omdat Kuroki dus eigenlijk niet ‘echt’ bestaat, is dit mogelijk een eigenschap of talent van de vessel zelf). Gevolg hiervan is dat, als de vessel het standbeeld van Usas zou vinden voordat Kuroki met hem meereist, zij met dat standbeeld niets kunnen (behalve dan, als zij het kristal al hebben, het kristal in het standbeeld doen à la Usas 1 waarna de boel ook ontploft à la Usas 1 en zo de ‘bad ending’triggeren. Zie verderop voor meer informatie over de verschillende endings). De vessel kan echter via Kuroki met de in het standbeeld gevangen godin Usas communiceren, net zo goed als dat de vessel via Kuroki met bepaalde (eind)monsters in het spel kan communiceren. Zo is het ook (wel pas endgame) mogelijk dat Indra via Kuroki met de vessel communiceert zonder zelfs ‘fysiek’ aanwezig te zijn. Andere hogere entiteiten waarmee de vessel via Kuroki kan communiceren zijn bepaalde eindmonsters. Soms weet de vessel daardoor meer dan Shiroki, wat soms tot wrijving tussen hen kan zorgen.

Door de aanwezigheid van Kuroki wordt het voor de vessel ook mogelijk te communiceren met Lahnda, Haanguri, Kryyan en Anchok (dit zijn de bosses van iedere ruin in Usas 1; namen komen dan ook rechtstreeks uit de handleiding daarvan). De vessel vindt deze vier in eerste instantie op verschillende plekken (niet super ver van elkaar en redelijk in de buurt van Pollux) relatief kort na het vinden van Kuroki en dus ook vrij vroeg in het spel. Zij zijn (voor de vessel) vriendelijke entiteiten nu zij zich presenteren als beschermgeesten van de godin Usas. Ieder van hen staat voor een element: Lahnda is vuur, Haanguri is aarde, Kryyan is water en Anchok is wind. Op deze wijze worden de elementen in het spel geïntroduceerd (met uiteraard, waar nodig, uitleg van de familiars). Na de ontmoeting met ieder van hen zal in Pollux een ketel met het corresponderende element worden geplaatst (zie work doc), waarmee men overigens nog niet zoveel kan zolang de elementalist niet is gevonden (dat is de NPC die in Pollux als ‘shopkeeper’ dient voor de elementenketels). In Pollux kan de speler zich door de elementalist laten ‘infusen’ met een bepaald element (het zijn dus niet de *wapens* die met het element worden gevuld, maar de *speler*).

Zeker wanneer de speler vergezeld wordt door zowel Shiroki als Kuroki, komt de karakterontwikkeling van deze personages op gang via de al dan niet optionele conversaties. De vessel heeft conversaties met de familiars over zichzelf, over zijn depressieve gevoelens, over hoe dat gekomen is. Duidelijk is dat de achtergrond van die gevoelens te vinden is in een verloren grote liefde, in het eenzaam voelen in een oppervlakkiger, sociaal kleiner en harder wordende wereld en in het gemis van een doel in het leven. Shiroki behoudt daarbij het karakter zoals hiervoor uiteengezet en redeneert vooral vanuit zijn verstand. Kuroki is over het algemeen wat somberder, soms chagrijnig en kortaf, soms juist heel duidelijk, soms (later in het spel) teder en begripvol en redeneert vooral vanuit zijn gevoel. De meeste van deze conversaties moeten nog uitgewerkt worden. Deze conversaties zullen ook de nodige maatschappijkritiek bevatten, zonder het overigens al te zwaar te maken.

Deze conversaties tussen de vessel en de familiars moeten een sfeer scheppen, zowel voor wat betreft RO en alles wat daarin te beleven is, als voor wat betreft de karakters zelf en hun ontwikkeling. In een grote lijn geldt dat de reis die de vessel door RO maakt symbool staat voor / gelijk is aan de geestelijke reis die hij maakt om te genezen van zijn depressie en somberheid (al is de uitkomst daarvan afhankelijk van welke van de endings de speler bereikt).

Op enig moment bereikt de speler dus het standbeeld van Usas. Als dat zonder kristal is, kan men daar helemaal niets. Als dat met kristal maar zonder Kuroki is, kan men daar niets en eindigt het met de ‘bad ending’ zoals hiervoor aangegeven of met een conversatie tussen Shiroki en de vessel, dat zij niet weten hoe of wat nu (maar de kans dat dit gebeurt is minimaal, omdat de speler naar alle waarschijnlijkheid Kuroki dan al lang heeft gevonden). Als Kuroki er wel is en men het kristal heeft, communiceert Usas via Kuroki met de vessel.

Over de ‘bad ending’ nog, deze houdt, samengevat, in dat het beeld van Usas dus ontploft zoals dat gebeurt in Usas 1 terwijl de speler tegelijk getuige is van het eenzaam overlijden van de hoofdrolspeler in een ziekenhuisbed (conclusie: zelfmoordpoging geslaagd).

Usas laat weten dat de aanwezigheid van het kristal haar heeft ontwaakt. Zij laat weten dat, doordat zij door Indra is verzegeld in het standbeeld, haar invloed op de wereld (in alle dimensies, dus ook de wereld waar de vessel vandaan komt) naarmate de tijd is verstreken, steeds meer is verdwenen. Dit veroorzaakt (in onze dimensie) extreme natuurfenomenen als bosbranden, overstromingen en aardbevingen, maar ook verloedering van de menselijke geest: oppervlakkigheid, egoïsme, wreedheid, standrechtelijke executie, afwezigheid van weerbaarheid, maar ook verlies van doel: mensen zijn het doel in het leven verloren, mensen hebben geen doel meer om naartoe te leven, zoals dat altijd wel het geval is geweest. Dat zorgt er ook voor dat de huidige periode er een van luiheid is, afgezet tegen perioden in de geschiedenis waarin mensen moesten werken, investeren, bouwen en afzien. Door die luiheid, oppervlakkigheid en het gebrek aan doel ontstaan depressies bij mensen; zij zijn hier niet voor bedoeld.

Omdat dit zo nogal een lang kletsverhaal is, is het wellicht beter dit niet ‘in één keer zo’ te vertellen, maar duidelijk te maken dat de vessel en de familiars een lang gesprek met Usas hebben, waar de speler op dit moment slechts delen van meekrijgt. De andere delen kunnen dan (als herinnering) later (al dan niet optioneel) worden getoond bij conversaties tussen de familiars en de vessel, die dan samen ook dieper op die onderwerpen kunnen ingaan.

Usas laat weten dat zij waardeert dat de vessel haar wil redden, maar dat dit niet mogelijk is. De wijze waarop Indra haar heeft gevangen, maakt het onmogelijk haar lot te veranderen. Usas legt uit dat het kristal een fysieke manifestatie is van haar wanhoop door haar gevangenschap. Omdat ze gedoemd is voor eeuwig in het standbeeld gevangen te blijven, is het kristal gemanifesteerd als ‘the only way out’; het plaatsen van het kristal in het standbeeld zal, zo geeft Usas aan, een catastrofe veroorzaken waarbij zij in ieder geval voor eeuwig uit haar lijden verlost zal zijn, evenals de wereld om haar heen; die kan, zo vindt zij, zonder haar niet voortbestaan omdat zonder dageraad de mensheid geen hoop kent; de wereld heeft dan een ‘reboot’ nodig. Juist vanwege dit extreme gevolg is Usas op het moment dat de vessel haar bereikt nog niet zo ver dat zij dit middel al wil toepassen. Zij wil nog geen afstand doen van de wereld, vanuit de liefde die ze voelt voor de wereld en zij nog niet kan inschatten hoe die zal zijn op het dieptepunt van de afwezigheid van haar invloed.

Usas redden gaat dus niet, maar het is wel duidelijk dat het kristal een groot gevaar vormt voor Usas, voor RO en voor de wereld. Het is niet mogelijk het kristal echt te vernietigen, maar het is wel mogelijk zoveel mogelijk te verhinderen dat de mechaniek ooit in werking gezet zal worden doordat het kristal in vier stukken kan worden verdeeld waarna die stukken kunnen worden verzegeld in de door Lahnda, Haanguri, Kryyan en Anchok bewaakte elementenwerelden (‘Ka’, namelijk vuur, ‘Chi’, namelijk aarde, ‘Sui’, namelijk water en ‘Fuu’, namelijk wind; zie de ‘godai’ van eerder). Daartoe dienen deze bewakers de vessel eerst wel toegang te geven tot de werelden die zij bewaken en de uitdagingen die die werelden bieden te overkomen.

Voordat de stukken van het kristal kunnen worden verzegeld, dient het kristal dus in vier stukken verdeeld te worden. De enige kracht waarmee dit kan is die van een liefde voor Usas die net zo sterk is als de wanhoop van Usas, namelijk de liefde van haar zeven kinderen, de Zeven Heiligen: Maven (heilige van de warmte), Aleha (heilige van de sensualiteit), Loumol (heilige van het verstand), Krisme (heilige van de schoonheid), Seawo (heilige van het verdriet), Alvakra (heilige van de boosheid) en Dagbra (heilige van de verbinding). Ieder van hen heeft een eigen altaar in RO en kan worden opgeroepen door bij dat altaar een ritueel uit te voeren.

Zolang Usas niet wordt vernietigd, zal er in ieder geval telkens een nieuwe dageraad komen en zullen de slechte ontwikkelingen in de wereld op enig moment worden begrensd, het eerder genoemde dieptepunt van de afwezigheid van haar invloed. De enige wijze om die slechte ontwikkelingen tegen te gaan, zou het bevrijden van Usas zijn – maar dat kan volgens Usas dus niet (en in werkelijkheid kan dit natuurlijk wel en leidt dit tot het ‘goede einde’, zie verderop).

Shiroki en de vessel spreken nog even over het feit dat het brengen van het kristal naar het beeld achteraf gezien voor een gevaarlijke situatie heeft gezorgd. Shiroki had gelijk dat het kristal en het beeld samengebracht moesten worden om de geest van Usas te doen ontwaken waardoor de vessel met haar kon communiceren. Shiroki had echter gedacht dat het kristal juist in het beeld geplaatst had moeten worden. Daarover geeft Shiroki aan dat hij uit een oude tekst begrepen had dat het plaatsen van het kristal Usas nu juist uit het beeld zou bevrijden. Die tekst was half vergaan en in een dode taal geschreven. Hij meende echter iets gelezen te hebben als ‘embedding the treasure will set her free’. Shiroki vraagt zich af of het waar is wat Usas zegt; hij weet immers zeker dat het kristal haar juist kan bevrijden? (Note tussendoor: hier zou de speler voor het eerst twijfel kunnen bespeuren over de intenties van Shiroki). Tussen Kuroki en de vessel ontstaat ook een gesprek, namelijk een waaruit blijkt dat de vessel snapt dat door het kristal te embedden, hij inderdaad vrijheid zal kunnen vinden – de vrijheid die hij al wenste door zijn zelfmoordpoging te doen – die zou hij nu alsnog kunnen voltooien, simpelweg door het kristal te plaatsen. Dat maakt het voor de vessel ergens ook wel aantrekkelijk om mee te gaan in de gedachtengang van Shiroki. De speler krijgt dan ook aan het einde van deze conversatie de mogelijkheid toch het kristal in het standbeeld te plaatsen – met de *bad ending* als gevolg: er gebeurt (nu al) hetzelfde als in de einddemo van Usas 1.

Omdat het de *bad ending* is, zijn we er natuurlijk niet. Hoewel door het kijken van de bad ending in de MSX cartridge een chip zichzelf zal opblazen waardoor de speler een nieuwe cartridge moet aanschaffen (grapje natuurlijk), kan de speler weer teruggaan naar het moment van voor de bad ending en het spel doorspelen. Door juist niet de keuze te maken het kristal te embedden na de conversatie met Kuroki, snapt de speler dat de vessel op dat moment (kennelijk) kiest voor het leven, waar hij aanvankelijk nog voor de dood koos. Dat zegt iets over de psychologische ontwikkeling die hij doormaakt en wordt (wellicht) ook door Kuroki hardop geobserveerd.

Vervolgens heeft de speler dus twee missies in RO; eerst moet hij alle zeven heiligen zien te vinden om het juweel van Usas in vieren te kunnen verdelen door hun liefde voor Usas erin over te brengen. Als dat gebeurd is, moeten de vier stukken van het juweel in de vier elementenwerelden worden verzegeld. Het zijn Lahnda, Haanguri, Kryyan en Anchok die de elementenwerelden bewaken. Slechts met hun medewerking kan de vessel toegang krijgen tot die werelden. Daartoe moet de vessel hen dus eerst ‘vinden’. Dat wil zeggen: hij moet de standbeelden van ieder van hen vinden in RO, alwaar ieder van hen ontwaakt. Na het ontwaken zal de betreffende beschermer ervoor zorgen dat de vessel de elementenwerelden kan betreden.

Overigens manifesteert zich dat in het spel doordat een doorgang wordt geopend waarvan de speler voor die tijd zich zal hebben afgevraagd of en zo ja hoe hij er verder zou kunnen. In de aardewereld, bijvoorbeeld, is alleen helemaal rechts (waar de speler staat) en helemaal links ‘grond’, daaronder is een afgrond waarin de speler te pletter valt. Tótdat hij Haanguri ‘heeft’, dan vormt zich grond (aarde) in die afgrond, waardoor de speler er overheen kan lopen. In de vuurwereld is (een speciaal soort) lava aanwezig waar de speler niet overheen kan, tótdat hij Lahnda heeft die het lava ‘versteent’, waardoor de speler er overheen kan. Lucht: de speler moet hoger komen dan hij normaal gesproken kan, dus hij kan er niets, tótdat hij Anchok heeft die hem met een opwaartse luchtbeweging naar boven helpt en tot slot water: de waterwereld is aan de bovenzijde bevroren, tótdat de speler Kryyan heeft die het ijs ontdooit, waarna de speler erin kan.

De speler kan in de betreffende wereld het kristaldeel verzegelen door ‘de uitdagingen die de wereld biedt te overkomen’. Dat betekent in essentie dat de speler het eindmonster in die wereld bereikt en verslaat. Na het verslaan van een eindmonster in een elementenwereld, wordt een deel van het kristal in die wereld verzegeld.

Als alle vier de kristaldelen verzegeld zijn, zal de magie van RO ervoor zorgen dat zij – evenals het standbeeld van Usas waarin zij gevangen zit – uit RO verdwijnen. Zij worden (zo blijkt) naar ‘onze’ wereld getransporteerd. De kristaldelen worden verborgen diep in oude ruïnes. De magie van Lahnda, Haanguri, Kryyan en Anchok zorgen voor de noodzakelijke bescherming: zodra iemand zo’n ruïne betreedt, treedt magie in werking waardoor men niet de werkelijke ruïne meer ziet, maar een enigszins op RO gelijkende omgeving waarin monsters leven en waarin die monsters samen met Lahnda, Haanguri, Kryyan en Anchok de sleutel beschermen tot de tombe waarin het kristaldeel ligt (dit is dus hoe het is in Usas 1 en wij weten hoe dit afloopt – en ook Shiroki vermoedt hoe dit zal aflopen, blijkt op enig moment subtiel uit de dingen die hij zegt).

Na dit gedaan te hebben, zit het er (in de neutrale ending) op voor de vessel. Hij geeft aan dat hij naar huis wil. Shiroki laat echter weten dat dat niet zal gaan omdat Shiroki met de vessel verbonden is. Zonder lichaam geen geest, zonder vessel dus geen bestaansrecht voor Shiroki. Vandaar dus dat Shiroki de vessel telkens zo noemde. Het is voor Shiroki de enige wijze (geweest) waarop Shiroki dingen in RO kon bewerkstelligen: het vinden van het kristal, het embedden in het beeld en als dat uiteindelijk niet doorgaat, het alternatieve scenario bewerkstelligen: kristal en beeld naar een dimensie buiten RO zenden met als doel dat daar alsnog gebeurt wat in RO niet is gebeurd. De enige wijze voor de vessel om terug te gaan naar zijn eigen wereld, is de band met Shiroki verbreken. Ofwel: Shiroki verslaan. Shiroki blijkt een door Indra vervloekte dwaalgeest te zijn, gedoemd om Indra te dienen; van daaruit heeft hij met de vessel getracht Usas met behulp van het kristal te vernietigen. Toen dat niet lukte in eerste instantie (bad ending) heeft hij gekozen voor het overbrengen van kristaldelen en beeld naar onze dimensie opdat het daar op enig moment naar alle waarschijnlijkheid alsnog wel zou gebeuren. Shiroki noemt overigens nog dat Indra in alle werelden en dimensies op soortgelijke wijze wezens heeft vervloekt om hem te dienen door op te treden als soort ‘trickster’ die je het gevoel geeft je juist te helpen. Om een voorbeeld te noemen: in de dimensie van de vessel is er een meisje genaamd Bee dat op eenzelfde wijze door Indra is vervloekt (voor zover nodig de toelichting: dit gaat om Bee die je in Usas 1 redt en die je daar helpt door je 200 coins te geven, zoals je nu weet, gaan Wit en Cles in Usas 1 zonder dat zij het weten voor vernietiging van het beeld, dus een ieder die hen helpt, helpt eigenlijk Indra – zo ook de aldus vervloekte Bee).

In het ‘neutrale’ (en eigenlijk: ‘gewone’) einde fungeert Shiroki dan ook als ‘eindbaas’ en moet hij worden verslagen, waarna de speler kan terugkeren naar zijn eigen wereld. In de einddemo ziet men dan dat de speler in het ziekenhuisbed ligt maar ontwaakt, met zijn moeder aan zijn zijde. Kort daarna ziet men dat zijn blik valt op iemand die de krant leest; die iemand kijkt vooral naar een pagina waar een nieuwe gadget op vermeld staat, terwijl op een andere pagina te lezen is dat het beeld van Usas is ontdekt in India… (en vanaf daar begint Usas 1). De reis die de vessel in RO heeft gemaakt, heeft ervoor gezorgd dat hij de zelfmoordpoging heeft overleefd en nu (toch) wil leven.

Het pad naar het gevecht met Shiroki is natuurlijk niet definitief. Het is wel zo dat de speler niet meer kan saven als het pad is ingeslagen (want wij kunnen het spel met de goede ending niet verder laten gaan terwijl de vessel weet dat Shiroki eigenlijk evil is), dus vanaf het moment dat duidelijk wordt dat Shiroki de vessel in RO wil houden en een eigen agenda heeft, is saven niet mogelijk. De start van dat pad is een keuzemoment. De speler kan er dus ook voor kiezen dat pad (voorshands) niét te bewandelen. Voorshands, want het pad blijft in feite wel vanaf dat moment altijd bestaan als mogelijkheid.

Dan is er dus nog het pad naar het goede einde. De speler krijgt niet bepaald ‘in his face’ dat dit pad bestaat, maar moet en kan dit deduceren uit kleine hints, bijvoorbeeld die hij krijgt in de spaarzame gesprekjes met Indra via Kuroki en door het vinden van het altaar voor Indra en het daar terugkeren op het moment dat alles ‘in stage’ is gezet voor het neutrale einde (dus als de kristalstukken zijn verzegeld in de elementenwerelden). Alle NPC’s en vooral ook Shiroki zeggen dat de vessel vooral bij het altaar van Indra vandaan moet blijven omdat het altaar natuurlijk bedoeld is Indra kracht te geven. Als de speler na het voltooien van de vier elementenwerelden naar het altaar gaat, observeert hij dat er plek is voor een beeldje op het altaar.

De speler kan in RO vijf onderdelen vinden van dat beeldje (een beeldje van Indra). Die onderdelen zijn echter wel alle moeilijk verstopt op verborgen of geheime locaties, dus niet bepaald eenvoudig te vinden. Telkens bij het vinden van zo’n onderdeel is er weerzin bij Shiroki en eventuele andere NPC’s: weg met die gevaarlijke zooi! Maar de vessel, zo ver gekomen in zijn reis, is “zichzelf”, hij is niet (langer) leeg, niet alleen maar een vessel. De invloed van Shiroki is enorm afgenomen (en die van Kuroki juist enorm toegenomen). De hoofdrolspeler kiest nu zijn eigen weg en maakt zijn eigen beslissingen. Door uiteindelijk alle vijf delen van het beeldje te verzamelen, wordt het beeldje één (“Idol of Indra”) en kan de speler dit offeren op het altaar voor Indra, waarna de weg naar de wereld waar Indra huist geopend wordt en aldus Indra bereikt kan worden. Op dat moment krijgt de vessel ook de beschikking over het legendarische vijfde element: void.

Indra bereiken is echter niet hetzelfde als Indra kunnen verslaan. Dat kan alleen met het ultieme wapen dat het spel bevat. Gaat de speler zonder dat wapen naar Indra, dan kan Indra niet worden verslagen. Wellicht kunnen we dit vormgeven op een wijze dat de speler wel denkt dat hij kans maakt Indra te verslaan, terwijl dit echt niet kan. De speler heeft dus het ultieme wapen nodig. Dat is een wapen dat gebruik maakt van het legendarische element void. Dus: het (verweerde) wapen dat de speler naast zich vond toen hij ontwaakte in Lemniscate en toen als waardeloos heeft weggegooid! De speler kan dit wapen dus halen in de room waar hij het spel begon; het ligt hier nog steeds zoals hij het had weggegooid. Als hij nu het wapen oppakt, wordt het door de aanwezigheid van void in volle glorie hersteld. De speler heeft nu het ultieme wapen: dit wapen oefent 100% uit van de elementen waar een vijand zwak voor is en 0% van de elementen waar een vijand sterk of immuun voor is en daar bovenop heeft het het element void, wat op de elemental damage een boost van 2x geeft. Met dit wapen kan de speler Indra verslaan.

Na ‘the final battle’ met Indra vinden nog wat conversaties plaats die context aan een en ander geven met Usas, Shiroki en Kuroki, waarbij duidelijk wordt wat hun identiteiten zijn: Shiroki een lichaamsloze dolende geest die door Indra vervloekt was om hem voor eeuwig te dienen (en die nu bevrijd is); voor zover nodig vertelt hij dezelfde dingen over zijn rol als tijdens het neutrale eind; Kuroki het geweten, het bewustzijn, de geest van de hoofdrolspeler zelf en Usas, de nu bevrijde godin van de dageraad. Het scherm wordt wit.

Door het bevrijden van Usas vinden de gebeurtenissen van Usas 1 nooit plaats. De wereld zal dus niet als gevolg van de ontploffing vergaan.

De speler wordt wakker in een ziekenhuisbed. Zijn moeder zit naast hem. Hij voelt zich snel stukken beter, zowel fysiek als geestelijk. Hij vraagt om zijn telefoon, die hij krijgt. Hij belt zijn verloren geliefde. Hij heeft eindelijk de moed. In het midden wordt gelaten of dat nu komt omdat Usas is bevrijd en haar invloed op de wereld weer geheel terug heeft of dat dit komt door de ontwikkelingen die de speler in RO heeft meegemaakt.