

# RÄTSELDESIGN

## HANDLUNGSABLAUF

### Abschnitt 1

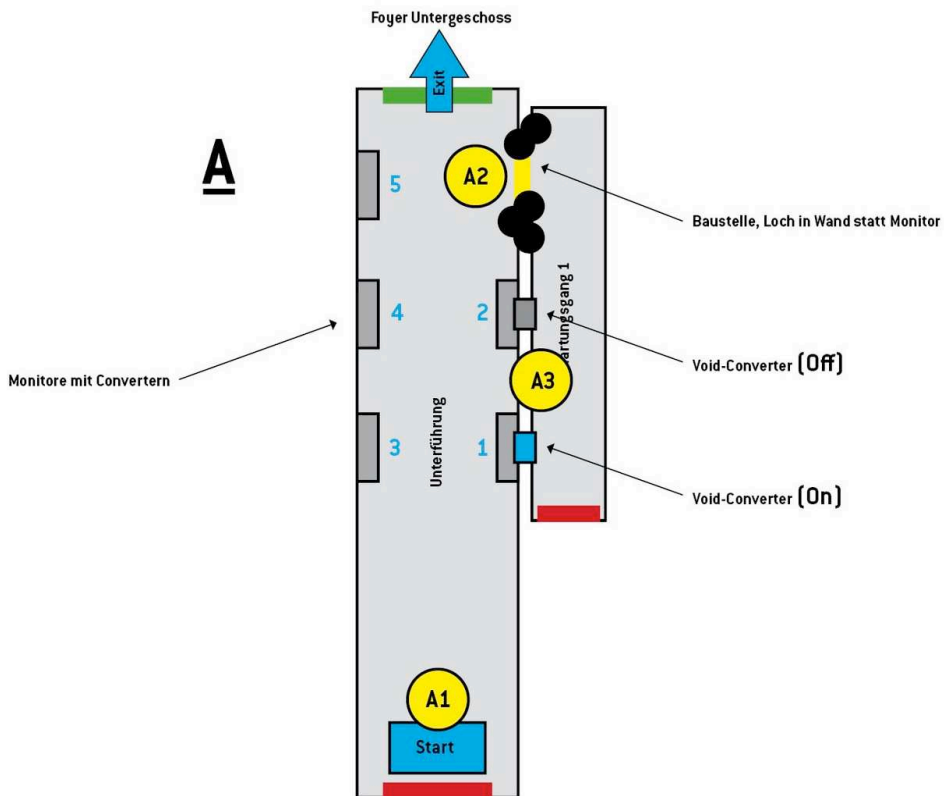
---

#### Legende:

[Raum]  
{Objekt}  
<Information>  
<Cutscene>  
Script  
Aufgabe

## SPIELSTART

↳ Nach der Introsequenz startet der Spieler am südlichen Ende der [Unterführung] [A1].



- In diesem Raum gibt es keine Bedrohung, der Spieler macht sich von selbst mit der Steuerung mittels WASD und Maus vertraut. Alternativ kann er über die Escape-Taste das Spielmenü aufrufen und dort im **Guide** die Steuerung nachlesen.
- An den {Bildschirmen} erhält der Spieler einige Informationen zur Spielwelt. Die Bildschirmnachrichten werden abgespielt sobald der Spieler sich ihnen nähert.

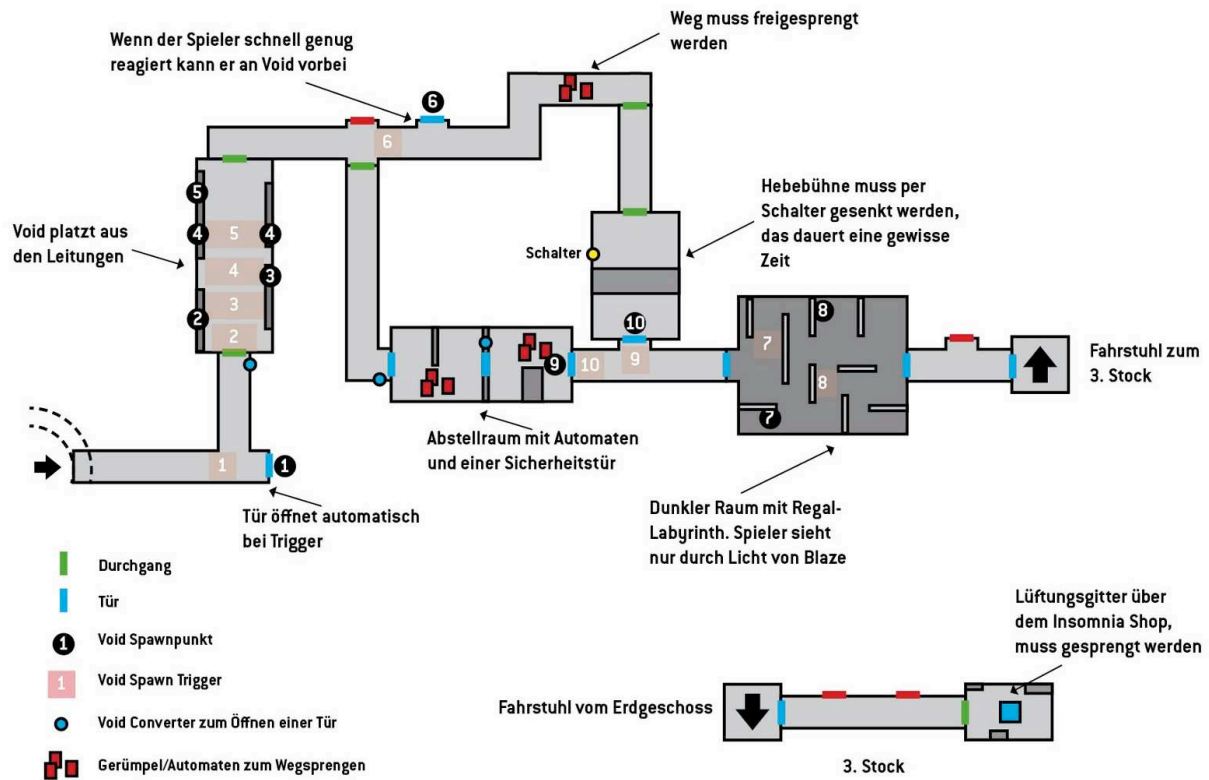
↳ [Wartungskorridor 1] (Optional)

- In einer der Wände in der [Unterführung] ist ein Loch, das in den [Wartungskorridor 1] führt [A2]. Der Spieler kann hindurchkriechen .
- Zum Ausprobieren:  
An der zur Unterführung gerichteten Wand befinden sich zwei {Void-Converter}, die zu den Bildschirmen auf der anderen Seite (in der Unterführung) gehören [A3]. Der {Void-Converter} des abgeschalteten Bildschirms ist leer, während der andere aufgeladen ist. Der Spieler kann die Void-Converter mit seiner *Sphere* oder der *Vacuole* auf- oder entladen, was aber nicht

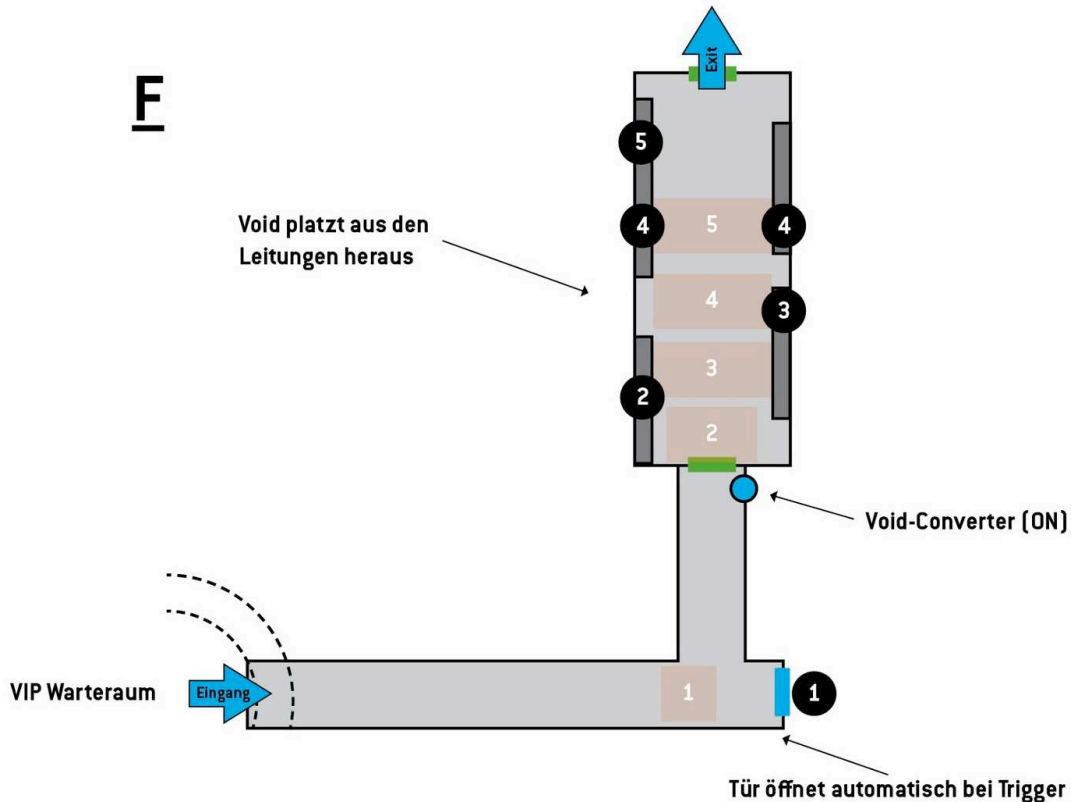
# LEVELDESIGN

## Abschnitt 2 - V2

### Korridorabschnitt



↳ Der Spieler betritt den [Korridorabschnitt] vom [VIP Warteraum] durch das Loch hinter dem gesprengten Getränkeautomaten.



- **Script:**  
Am Ende des Ganges gibt es eine Abbiegung nach links und eine geschlossene Schiebetür. Sobald sich der Spieler der Abbiegung nähert, öffnet sich die Schiebetür von alleine und Void dringt heraus [1].
- **Aufgabe:** Die Tür am Ende der Abbiegung ist mit einer Schranke blockiert, die durch einen aktiven {Void-Converter} gespeist wird. Der Spieler muss den {Void-Converter} mit einer *Sphere* deaktivieren um durch die Tür zu gelangen.
- **Script:**  
Der nächste Raum ist ein größerer Raum an dessen Seitenwänden viele größere Void-Leitungen zusammenlaufen. Während der Spieler diesen Raum durchquert, platzt aus mehreren der Leitungen Void hervor ([2], [3], [4] und [5]). Der Spieler muss den Raum schnell durchqueren und zur Tür am gegenüberliegenden Ende erreichen.