

INHALT

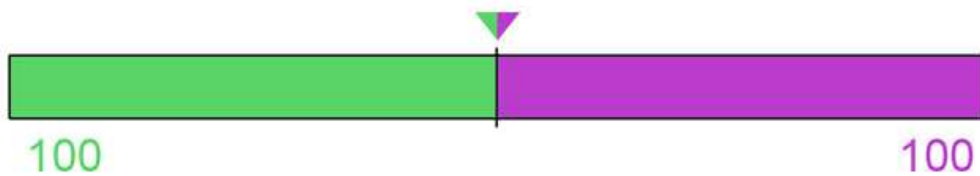
1.	GAMEPLAY GRUNDLAGEN	3
1.1	Spielbeschreibung	3
1.2	Game Flow	3
1.3	Steuerung	4
1.4	Energie	5
2.	SKILLS	6
2.1	Energieverbrauch	6
2.2	Aufladbarkeit: Boost & Overload	6
2.3	Skills: Anti-Void/Pro-Void	7
2.4	Kombinationen	10
3.	VOID	12
3.1	Verhalten/KI	12
3.2	Interaktion	12
4.	UMGEBUNG UND AUFGABEN	13
4.1	Skriptauslöser	13
4.2	Storyvermittler	13
4.3	Interaktive Objekte	13
4.4	Zerstörbare Umgebung	14
4.5	Typische Aufgaben	14
4.6	Hack-Minigame	15
5.	STATISTIKEN	17
5.1	Spielergeschwindigkeit	17
5.2	Voidgeschwindigkeit	17
5.3	Energieverlust durch Voidberührung	17
5.4	Energiekosten Anti-Void	18
5.5	Energiekosten Pro-Void	19
5.6	Skillkombinationen	20
6.	INTERFACE / MENÜS	21
6.1	In-Game Interface	21
6.2	Spielmenüs	21
6.3	Player's Guide	21
7.	VOID CHALLENGE SCENARIOS	22
7.1	Evasion	22
7.2	Stalling	24
8.	SPEICHERFUNKTION	25

1.4 ENERGIE

Der Spieler hat als einziges Asset einen Energiepool mit zwei Energiesorten zur Verfügung, der einerseits einen gewissen Schutz vor Void bietet, aber auch zum Einsatz der Skills verwendet wird.

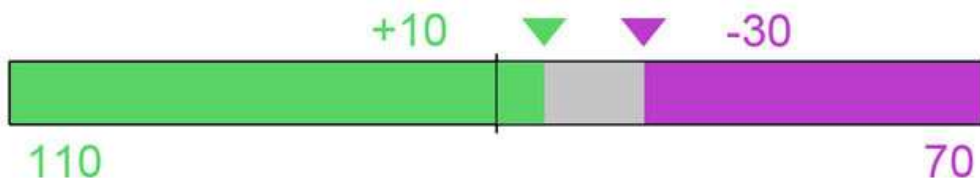
ZWEIGETEILTER ENERGIEPOOL

Der Energiepool wird von zwei Energiesorten gebildet, von denen eine für den Anti-Void Skill und die andere für den Pro-Void Skill eingesetzt wird. Zu Beginn sind die Energiesorten ausgeglichen. Setzt der Spieler einen der beiden Skills ein, wendet er etwas Energie dieser Sorte auf und die Gewichtung verschiebt sich zugunsten der anderen Sorte, die nun einen größeren Anteil des Pools ausmacht. Das Gleichgewicht kann durch Einsatz des anderen Skills wieder ausgeglichen werden. Void reagiert auf einen Spieler mit unausgeglichenem Energieniveau anders als auf ein ausgeglichenes. (Siehe Kapitel "2. Skills" auf Seite 6 und Kapitel "3. Void" auf Seite 12) Dadurch wird der Spieler motiviert, beide Fähigkeiten einzusetzen, und sich nicht auf den Einsatz immer der selben Fähigkeit zu beschränken.

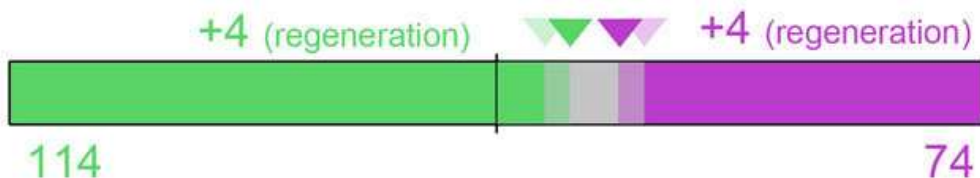


Der Energiebalken in ausgeglichenem Zustand.

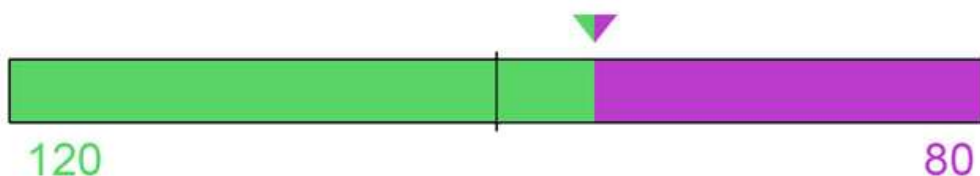
Die eine Energiesorte ist für den "Anti-Void" Skill, die andere für den "Pro-Void" Skill.



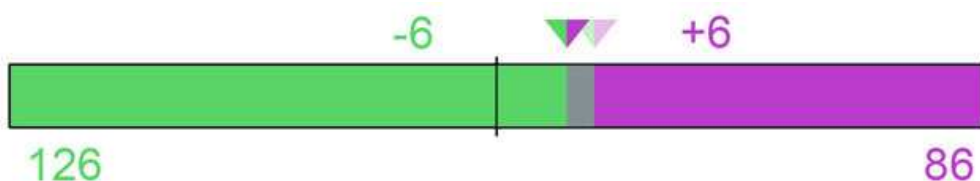
Energieniveau nach Einsatz eines "Pro-Void Skills", der 30 Energiepunkte gekostet hat. Neben dem Abzug der 30 "Pro-Void" Punkte werden zudem 10 "Anti-Void" Punkte addiert, um einen stärkeren Umschwung des Gewichts zu erzielen.



Beide Energiesorten regenerieren sich selbstständig. Sie sind dabei nicht an ein eigenes Maximum gebunden, sondern regenerieren sich beide bis der gesamte Pool wieder voll ist.



Der Pool ist nach kurzer Zeit wieder voll aufgefüllt, nun allerdings mit einer Gewichtung und einem Überschuss in Richtung der "Anti-Void" Energiesorte.



Sobald der Energiepool voll aufgeladen ist, beginnt das Energieniveau, sich selbstständig auszugleichen, was bei starkem Ungleichgewicht zunächst schneller geschieht und dann immer langsamer wird.

SKILLNUTZUNG

Der Einsatz eines Skills kostet einen gewissen Anteil an Energie der jeweiligen Sorte. Eine einfache Benutzung kostet nur einen geringen Betrag, allerdings können die Skills vor Einsatz aufgeladen werden, in welchem Fall sie dann einen verstärkten Effekt haben und dafür auch mehr Energie kosten. Zusätzlich zu den Kosten der entsprechenden Energiesorte wird die Menge der anderen Energiesorte etwas vergrößert (Siehe oben). (Siehe Kapitel "2. Skills" auf Seite 6.)

VOID-ABWEHR

Berührung mit Void ist für den Spieler schädlich und führt zum Game Over. Bei Berührung mit Void wird dem Spieler zunächst gleichmäßig von beiden Energiesorten Energie entzogen. (Siehe Kapitel "5.3 Energiepoolmanagement" auf Seite 17) Wenn alle Energie verbraucht ist wird der Spieler verschlungen, und muss den Abschnitt von neuem Beginnen.

ENERGIEMANGEL

Wenn der Spieler insgesamt nur noch 20% oder weniger der Energie zur Verfügung hat, ist er geschwächt und bewegt sich langsamer.

AUFLADUNG

Die Energie lädt sich langsam von alleine bis zum Maximum gefüllten Energiepool wieder auf (Siehe oben). (Siehe auch Kapitel "5.3 Energiepoolmanagement" auf Seite 17)

2. SKILLS

Der Spieler interagiert während des Spiels hauptsächlich über seine Skills mit Void und der Umgebung. Er hat dabei zwei grundlegende Skills zur Verfügung, die über die beiden Maustasten eingesetzt werden. Sie können auf verschiedene Art und Weise miteinander kombiniert werden, um zusätzliche Effekte zu erzielen.

Ausgelöst werden die Skills vom Spieler durch die linke und die rechte Maustaste. Die Skills werden beim <Loslassen> der Taste ausgelöst, nicht beim Drücken. (Siehe Abschnitt "2.2 Aufladbarkeit: Boost & Overload" weiter unten auf dieser Seite.)

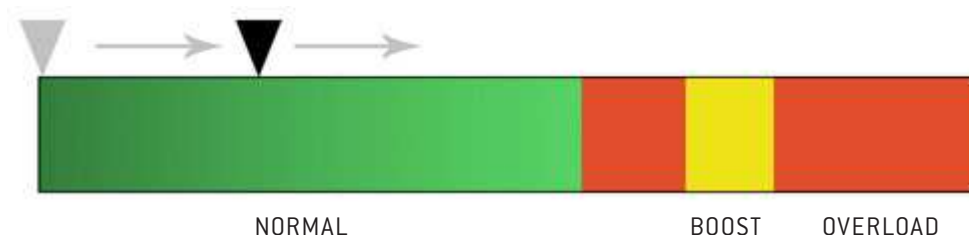
2.1 ENERGIEVERBRAUCH

Bei Einsatz eines der beiden Skills wird etwas Energie der dazugehörigen Sorte verbraucht. Wenn nicht genügend Energie vorhanden ist, kann der Skill nicht eingesetzt werden. Jeder Skill kann in unterschiedlicher Aufladestärke eingesetzt werden, wobei eine höhere Aufladung auch mehr Energie kostet. (Siehe Kapitel "1.4 Energie" auf Seite 5 für genauere Funktionsbeschreibung und Kapitel "5.3 Energiepoolmanagement" auf Seite 17 für eine Aufzählung der Energiekosten.)

2.2 AUFLADBARKEIT: BOOST & OVERLOAD

Die Skills können durch einen kurzen Klick der linken oder rechten Maustaste ausgelöst werden. Die Skills werden dabei durch das <Loslassen> der Taste aktiviert, nicht durch das Herunterdrücken. Allerdings lässt sich die Stärke der Skills aufladen, indem man die Maustaste etwas länger gedrückt hält.

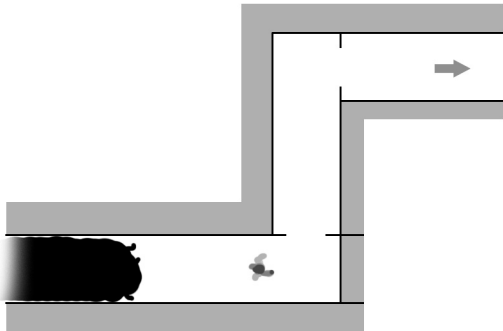
Die Stärke des Skills steigt bei gedrückt gehaltener Taste an, erreicht nach Kurzem allerdings einen kritischen Bereich ("Overload"). Innerhalb des Overload-Bereichs gibt es jedoch einen optimalen Zeitpunkt zu dem die Aufladestärke des Skills ein Maximum erreicht. Löst man den Skill zu diesem optimalen Zeitpunkt aus, hat er den stärksten Effekt ("Boost"). Man kann den Skill also nicht ohne Weiteres bis zum Maximum aufladen, indem man für eine unbestimmten Dauer die Maustaste gedrückt hält, sondern muss den Skill entweder vor Erreichen des kritischen Bereichs auslösen oder den richtigen Moment für einen Boost abpassen.



7. VOID CHALLENGE SCENARIOS

7.1 EVASION

Das einfachste Szenario ist, das der Spieler vor Void entkommen muss. Der Spieler ist schneller als Void, also muss er nur zum Ausgang laufen.



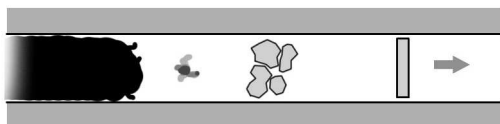
Oben: Der Spieler muss vor Void entkommen.

EVASION WITH OBSTACLES

Der Spieler wird von Void verfolgt. Allerdings wird der Weg von diversen Hindernissen versperrt. Der Spieler ist normalerweise schneller als Void, allerdings benötigt er Zeit um die Hindernisse zu überwinden, während Void Näherkommt.

Mögliche Hindernisse:

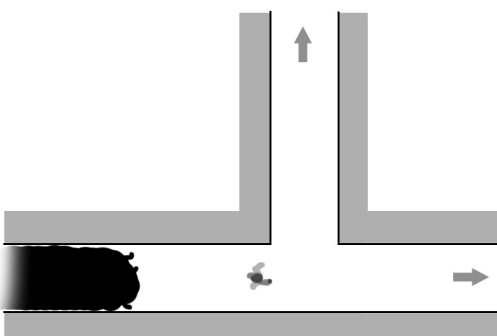
- Verschlussene Türen die Gehackt oder per Energieniveaangleichung geöffnet werden müssen.
- Schutt oder Gerümpel, das mit einer Detonation aus dem Weg geräumt werden muss.



Oben: Der Spieler muss Hindernisse überwinden um vor Void zu entkommen.

EVASION IN LABYRINTH/ WITH MULTIPLE PATHS

Der Spieler weiß mitunter nicht den exakten Weg zum Ausgang und muss sich zwischen mehreren Abzweigungsmöglichkeiten entscheiden.



Oben: Der Spieler kann zwischen unterschiedlichen Wegen wählen.