

Playthrough level 3:

Notes:

Zijkamers volgen level layout tegen de klok in. Nummering begint bij 2. Shoot me!

Main kamer = middelste kamer

De speler komt binnen in de main kamer. Van de main kamer gaat hij naar zijkamer 2. In zijkamer 2 pompt hij water naar trapdeel . De speler verlaat zijkamer 2 de gang in door de deur.

De speler gaat door de gang naar zij kamer 3. De speler ziet een npc in de ruimte die gered moet worden. Om de npc te bevrijden pompt hij water van zijkamer3 naar trapdeel2. Het water verdwijnt uit zijkamer 2 en de npc komt naar buiten lopen. Trapdeel 2 gaat omhoog. De speler gaat naar zijkamer 3.

In zijkamer 3 moet de speler een connectie opengooien voor hij water pompt. De speler doet dit door op een console in kamer 3 te drukken. Het deksel gaat open de de speler kan water pompen vanuit kamer 3 naar trapdeel 3. Het water verdwijnt uit kamer 3. De speler verlaat kamer 3 door de deur.

De NPC blijft de hele tijd voor de deur wachten. Nadat de trap omhoog gegaan is gaat de NPC alvast voor de volgende kamer staan.

De speler loopt naar zijkamer 4. Zijkamer 4 is opgedeeld in kamer 4a en een kleine 4b. De speler drukt op de console voor de deur en pomp water naar trapdeel 4. Het water verlaat beide kamers en trapdeel 4 gaat omhoog. Maar te hoog. De speler gaat zijkamer 4a in en verbreekt de connectie tussen de 2 zijkamers door op de console in de kamer te drukken. De speler verlaat zijkamer 4a. Buiten drukt de speler op de console om water terug te pompen naar zijkamer4a. Trapdeel 4 gaat een stukje omlaag en staat nu goed.

De NPC blijft de hele tijd voor de deur wachten. Nadat de trap omhoog gegaan is gaat de NPC alvast voor de volgende kamer staan.

Had de speler de oplossing niet geconstateerd dan had de speler na zijkamer 5 weer terug ontmoeten om dit goed te krijgen.

De speler verlaat zijkamer 4a de gang in. De speler gaat naar zijkamer5. De NPC is er al voor gaan staan. Als de speler de deur opent gaat de NPC mee. Opeens begint het water langzaam op te lopen en de NPC slaat paniek (NPC kan niet leven onder water).

De speler rent de ramp op. Hij activeert snel console 1. Deze blijkt echter niet te werken. De NPC gaat onder huls2 staan. De speler rent naar console 2. Deze gaat een stukje omlaag maar niet genoeg. De NPC gaat onder Huls 3 staan. De speler rent naar console 3.

(Het water is nu inmiddels bijna tot de trigger van de npc gestegen)

De speler activeert huls 3. Het de huls gaat naar beneden en de NPC is veilig. *(de hitbox voor verdrinking verdwijnt)*

Maar het water blijft stijgen. De speler zwemt naar de bovenste buis en haalt console 4 over. Water stopt met stijgen.

De speler drukt console 5 in en het water wordt naar trapdeel 5 gepompt. Het water verdwijnt uit zijkamer5. De speler loopt terug naar console 4. De huls gaat omhoog en de npc loopt door de deur naar de trap naar de main kamer naar de trap op en naar de final exit.

De speler loop zijkamer 5 uit de main kamer in, de trap op en door de exit naar buiten

Game uitgespeeld

Credits