Story Level 2   
  
  
X kommt im Zentrum (1) an.   
X kommt nicht aus dem Zentrum raus, ohne einen Austausch mit allen Personen.   
Personen: Tauschpartner (Atemmaske, um sich in Level 2 bewegen zu können), andere Personen auf dem Marktplatz erzählen von der Welt und geben Auskunft über sich (3x andere Personen).   
[Aussehen der Personen: crazy, abgespaced, mutantenmäßig, gendefektmäßig]   
Vom Zentrum aus bewegt er sich zum Slum (südwest), versperrten Turm (südost), Straße zum Gefängnis/Miene (nordwest), Brücke zur Fabrik (die Brücke ist gesperrt (nordost))   
Er kann sich zum Turm (Schaufel (I)) und Gefängnis (Dynamit (I)) bewegen und dort etwas finden, was er brauchen könnte. (Er kann sich selbst aussuchen, wann er an diese Orte geht, aber er braucht die Schaufel, um das Dynamit auszugraben. Um zum Kristall (Miene) zu kommen.   
Er holt Soll X aus einer Wellblechhütte im Slum (Rätsel)   
Er gibt den Söldnern ihren Soll und kommt über die Brücke in die Fabrik.   
Er muss aus dem Controllroom (befindet sich in der Area Fabrik) einen Schlüssel holen, um in den Ofen zu kommen.   
Er muss mit dem Dieb (befindet sich im Ofen) einen Dialog führen, um die Geschichte zu Level 2 und der Energiequelle (die gibt es nicht mehr, weil der Dieb sie zerstört hat (Motivation, um überhaupt in Level 3 zu gehen)), zu erfahren.   
Er muss zur Miene, um dort den Kristall zu besorgen.   
Das letzte Ziel ist es, die Portelgun sich zurückzuholen und diese mit dem Kristall zu kombinieren, um in Level 3 zu kommen.   
  
Story Level 3   
Spieler ist auf dem Heimatplaneten noch sehr jung.   
  
  
Kristall für die Zeitreise/ Portalreise zerstört sich nach einmaligem Gebrauch.   
  
  
Text: Er kommt im Zentrum an. Tatsächlich befindet er sich schon im Gefängnis. Wird ins Gefängnis gebraucht, da es Gerüchte gibt, dass er der Attentäter ist. Es gibt Gerüchte über einen Attentat.   
Er kommt aus dem Gefängnis raus (Rätsel)   
Der Timer beginnt.   
Die Brücke zur Fabrik ist gesperrt. (Menschenmenge)   
Straße vor dem Gefängnis, Menschen laufen Richtung Zentrum. Dialog: Deutet auf Präsident Empfangsraum hin.   
Miene, Menschen laufen Richtung Zentrum. Dialog: Deutet auf Präsident Empfangsraum hin.   
Zentrum, Menschen laufen Richtung Zentrum. Dialog: Deutet auf Präsident Empfangsraum hin.   
Schlafsaal, Menschen laufen Richtung Zentrum. Dialog: Deutet auf Präsident Empfangsraum hin.   
Empfangsraum: riesige Menschenmasse, der Präsident ist da. Hinweise auf den Turm (durch Dialog/Szenerie)   
Hier sieht er den Vater wie er für den Präsidenten arbeitet, den sieht man im Empfangsraum, aber ist nicht ansprechbar.   
Er muss zum Turm.   
Im Turm trifft er seine Mutter (idealistisch, patriotisch, lässt sich nicht überreden) Dialog: Anschlag auf den Präsidenten (der ist zu Besuch im Empfangsraum auf dem anderen Planeten) des Heimatplaneten (Kalter Krieg, Geheimagenten-Verschwörungstheorie), um einen Krieg mit der Kolonie anzufangen. (Zerstörung des anderen Planeten/ Kolonie)   
Möglichkeit 1:   
Mutter im Kampf töten. Zeitverlauf ändern. Schwester und Vater retten (der Vater arbeitet für den Präsidenten, den sieht man im Empfangsraum, aber ist nicht ansprechbar). X wird danach von Wachen getötet. [Abspann.]   
Möglichkeit 2:   
Mutter nicht töten. Zusehen wie der Präsident getötet wird. Zeitverlauf nicht geändert. [Abspann.]