**Verhaallijn**

**Begin verhaallijn:** [Karakter] gaat dood en komt in de kelder van de mansion terecht. In de kelder moet [karakter] ontsnappen om de begane grond van de mansion te ontgrendelen.

**Einde verhaallijn:** [Karakter] komt aan in de zolderen en ziet Dood\* daar staan (\*dood is een reaper). Je hebt alle onderdelen om weer mens te worden en Dood helpt je daarbij. Als je weer mens heb je het spel uitgespeeld.

**Puzzles:**

1. Eerste puzzels in kelder is een tutorial, aan het eind van de tutorial krijg je een Riddle naar de eerste puzzel op de Begane grond.
2. Op begane grond zijn er 5 Puzzels met 4 Riddles, De laatste Riddle leidt naar de eerste verdieping.
3. Op de eerste verdieping zijn er 4 Puzzles en 6 ridles, 1 Puzzel heeft twee riddles en de andere 1 Riddle. De andere riddle is om de hoed te krijgen.
4. Op de zolder komen er 2 puzzels met 1 riddle. De Riddle leid naar Dood en de laatste puzzel is om mens te worden (met hulp van Dood).

**Tutorial Puzzel:**

**LT, P1 (tutorial):** [Karakter] krijgt een Riddle doordat er een briefje uit de lucht valt (De Riddle). Dat briefje leidt je naar de wasruimte om een wasmachine te openen en daarin een sleutel te vinden van de wijnkelder.

**Riddle:**

*‘The next clue is located in the device under paradice.’*

**Extra’s:** geen Extra’s bij de tutorial.

**Oplossing:** [Karakter] moet naar de wasruimte om de wasmachine onder de poster met palmbomen te openen. In die wasmachine vind [Karakter] een sleutel voor de wijnkelder en een briefje voor de volgende puzzel.

**L1, P1:** [Karakter] krijgt een ‘*makkelijke*’ riddle en audiotape die naar de wijnkelder leidt. Als [Karakter] in de wijnkelder is, moet hij de juiste wijn op een plateau zetten.

**Riddle:**

‘*With the folowing tape the vibriations will show the grape.  
Now the weight will lower the plate.* ’

**Extra’s:** [Karakter] krijg een audiotape bij de Riddle.

**Oplossing:** [Karakter] moet de audiotape afspelen om de kleur van de muzieknoten te kunnen bekijken. Vervolgens gaat de speler naar de wijn die dezelfde kleur heeft als de muzieknoot, en legt die wijn op de plaat bij de deur van de trap, vervolgens opent die deur om de Begane grond te ontgrendelen. {Level one Completed!}

**L2, P1:** [karakter] vind in het midden van de grote hal een tafeltje met twee briefjes. Op een briefje staat Het doel van het spel\* en op het andere briefje staat de volgende Riddle.