



**SPAWN PUNKTE**

Punkte von denen aus man wieder in das Spiel einsteigt  
In anderen Spielen alternativ als Speicherpunkte

**NISCHEN & ECKEN**

Ecken die sich zum Verstecken und Auflauern eignen.  
Punkte in denen einzelne Spieler verweilen oder Aufgaben warten.

**GÄNGE / DUNKLE PASSAGEN / TUNNEL / ENGE GASSEN**

Enge, dunkle Passagen und Spielabschnitte, die für überraschende Spielmomente sorgen können.

**OFFENE BEREICHE / PLÄTZE / HOTSPOTS**

Große offene Plätze, an denen sich viele Spieler treffen und gleichzeitig aufhalten. An ihnen befinden sich in der Regel besondere Ziele, Aufgaben oder Zwischenstops.

**HINDERNISSE / SACKGASSEN / VERSPERRTE BEREICHE**

Momente vor denen sich Spieler länger aufhalten und die eine Entscheidung von ihnen verlangen.

**HÖHENVERSPRÜNGE / TREPPEN / AUSBLICKE**

Orte an denen man sich im Spiel länger aufhält, die Blickbeziehungen und das Auflauern zulassen.

**LEERRÄUME / VOIDS / UNGEFÜLLTER RAUM**

Hohlräume, die von der Gaming Map umschlossen sind.