

Játéktér: egy pálya elemei helyesen megjelennek (1 pont)

Játéktér: a fehér cellákra kattintással villanykörte helyezhető el (1 pont)

Játéktér: a korábban elhelyezett villanykörte kattintással el is távolítható (1 pont)

Játéktér: a fekete cellákra nem lehet villanykörtét elhelyezni (1 pont)

Játéktér: a játék detektálja (automatikusan vagy gombra kattintva), ha az elkészített megoldás helyes (3 pont)

Játéktér: helyes megoldás után a játék újrakezdhető az oldal újratöltése nélkül (1 pont)

Pályaválasztó: legalább három különböző előre elkészített pálya közül lehet választani, és a kiválasztott pálya helyesen elindul (1 pont)

Pályaválasztó: megadható a játékos neve, amely a játékdalon és mentéskor megjelenik (1 pont)

Játéktér: játék közben folyamatosan látható az eltelt idő (1 pont)

Játéktér: minden megvilágított (vagy villanykörtét tartalmazó) fehér cella sárga háttérszínnel jelenik meg (1 pont)

Játéktér: a fény terjedése animációval történik, vagyis látható, hogy milyen sorrendben kapnak sárga háttérszínt az egyes cellák a villanykörtétől távolodva (1 pont)

Játéktér: külön stílussal (pl. zöld szövegszín) jelenik meg, ha egy fekete cellát a beleírt számnak megfelelő számú villanykörte határol (1 pont)

Játéktér: külön stílussal (pl. piros szín vagy ikon) jelenik meg, ha két villanykörte egymást megvilágítja (1 pont)

Játéktér: a játék menet közben megszakítható és menthető (1 pont)

Pályaválasztó: láthatók a legutóbbi játékok eredményei: játékos neve, pálya neve, teljesítés ideje (1 pont)

Pályaválasztó: a legutóbbi játékok eredményei megmaradnak az oldal bezárása után is (1 pont)

Pályaválasztó: a pályaválasztó oldalon látszik, ha van mentett játék, és ez a játék helyesen betölthető (1 pont)