**Шкала жизней:**

убывающая шкала по истечению которой игрок погибает, когда ест - восстанавливает.

возможно, когда шкала полностью уходит, игрок имеет шанс на одно попадание. Тут могут возникнуть проблемы с отслеживанием границы присмерти. Но, это можно решить сильным плюсом в шкалу после первого съеденного трупа. (вариант с присмертью мне не нравится)

**Ульта:**

Ульта имеет свою шкалу под шкалой жизней и пополняется от съеденных врагов при полных хп. Когда шкала заполняется, ульта включается.  
  
Сама ульта может представлять из себя жёсткий шквал пуль которые прошивают всё и не требует нажатия мыши. Или у игрока появляется гранатомёт. Или состояние берсерка, в котором игрок всех рвёт руками.

**Ультта как второй шанс:**

Также, ульту можно рассматривать как второй шанс (Возьмём ещё в расчёт, что конец шкалы убивает). Тогда ульта пополняется не при полных жизнях, а всегда, не убывает, но оооочень медленная. Тогда при смерти игрок восстанавливает все жизни, и активируется ульта.

Возможно, её можно сделать единичной, и после перерождения игрок становится красным как враги (своеобразная плата). Тогда это открывает прохождение без еды. Или это вообще можно сделать как модификатор.