

Spieler:

Reiz:	Reaktion:
Spieler betritt Level	Das normale Licht (1. Licht) ist eingeschaltet.
	Gegner sind nicht sichtbar.
	Spieler hört herannahende Spieler
Spieler wechselt Licht auf 2. Licht	Gegner sind sichtbar.
	Dafür kann die Umgebung nicht mehr gesehen werden.
	Außerdem kann der Spieler sich nur noch langsam fortbewegen.
	Boost kann nicht mehr ausgeführt werden
Spieler wechselt Licht auf 3. Licht	Gegner sind sichtbar.
	Gegner, die im Strahl sind, werden getötet. (4 Sekunden voll Einstrahlung auf einen Gegner).
	Der Spieler kann sich nicht mehr bewegen.
	Boost kann nicht mehr ausgeführt werden
Spieler springt über Gegner	Kann so einen Gegner ausweichen. Verliert dabei aber ganz wenig Lebensenergie.
Spieler stellt Radius des Lichts kleiner	Spieler verliert weniger Lebensenergie
Spieler stellt Radius des Lichts größer	Spieler verliert mehr Lebensenergie
Spieler geht über ein Energiefeld	Lebensenergie wird um 5 Punkte erhöht
Spieler hat 20 Gegner getötet	Skill kann ausgebaut werden. Es erscheint eine Oberfläche zum Auswählen des Skills.
	Es können immer nur die jeweils ersten noch nicht verwendeten Skills ausgewählt werden. Dabei können nur maximal 5 Skills pro Map ausgewählt werden.
	Es kann zwischen 3 Skills entschieden werden: 1. Licht 2. Geschwindigkeit 3. Karte
Spieler skillt Licht (1. Skill) auf erste Stufe	Das 3. Licht bekommt mehr Stärke zum Braten der Gegner. (2,5 Sekunden zum Töten)
Spieler skillt Licht (1. Skill) auf zweite Stufe	Das 3. Licht bekommt mehr Stärke zum Braten der Gegner. (1 Sekunden zum Töten)
Spieler skillt Licht (1. Skill) auf dritte Stufe	Mit jeder Energie, die der Gegner verliert („Tick“), bekommt der Spieler diese Lebensenergie (je nach Art: Königin: 6 Punkte, mittlere Ameise: 4 Punkte, Arbeiterameise: 2 Punkt)
Spieler skillt Geschwindigkeit (2. Skill) auf erste Stufe	Kann einen Geschwindigkeitsboost mit Shift auslösen. Dieser kann nur alle 10 Sekunden genutzt werden.
Spieler skillt Geschwindigkeit (2. Skill) auf zweite Stufe	Kann Geschwindigkeitsboost und zusätzlich die Gegner für 3 Sekunden einfrieren.
Spieler skillt Geschwindigkeit (2. Skill) auf dritte Stufe	Kann Geschwindigkeitsboost mit Shift auslösen. Zusätzlich bekommt der Spieler passiven Speed, wenn er Gegner tötet.
Spieler skillt Karte (3. Skill) auf erste Stufe	Karte deckt Energiefelder auf, wo die sich befinden (kleine Energiefelder) Im Radius von 3 Abteilen.

Spieler skillt Karte (3. Skill) auf zweite Stufe	Karte deckt Energiefelder für 30 Sekunden auf. Im Radius vom 5 Abteilen
Spieler skillt Karte (3. Skill) auf dritte Stufe	Karte deckt Gegner im Radius von 3 Abteilen auf und zeigt Energiefelder in der Nähe an.

Gegner:

Reiz:	Reaktion:
Level beginnt	Gegner entstehen in den hinteren Gängen vermehrt und weiter vorne nur weniger/selten
Sieht Spieler in einem angrenzenden Abteil (besser Umkreis?)	Fokussiert Spieler und geht langsam auf ihn zu Gegner spielt leise Sound ab
Befindet sich im gleichen Abteil wie Spieler	Bewegt sich schneller zu dem Spieler Sound der Gegner wird immer lauter, je näher es am Spieler dran ist.
3. Licht strahlt auf Gegner	Gegner verliert langsam Lebenspunkte -> Stirbt
Großes Energiefeld wird vom Spieler angestellt	Gegner gehen schneller auf die Energiefelder zu.

Energieanzeige:

Reiz:	Reaktion:
Lebensenergie hat volle Energie (100)	Es wird nichts weiter angezeigt
Lebensenergie hat ≤ 60	Das Licht hat nicht mehr volle Intensität und wird immer geringer
Lebensenergie hat ≤ 40	Das Licht fängt an zu flimmern
Lebensenergie hat ≤ 30	Sounds der Gegner fangen an auszusetzen
Lebensenergie hat ≤ 20	Der Bildschirm bekommt Blitze am Rand.
Lebensenergie hat ≤ 10	Der Bildschirm bekommt noch mehr Blitze. Auch in der Mitte.

Energiefelder:

Reiz:	Reaktion:
Level beginnt	Große Energiefelder werden an Kreuzungen platziert
Große Energiefelder wird aufgeladen	Licht wird aufgeladen (Nach 10 Sekunden vollständig). Erhellte danach den Raum Gegner werden angezogen.
Alle Energiefelder wurden ausgeleuchtet	Level abgeschlossen

Energiequellen:

Reiz:	Reaktion:
Level beginnt	Kleine Energiequellen werden zufällig im Raum verteilt (50 Stück im ersten Level?)
Kleine Energiefelder wird eingesammelt	Der Spieler bekommt 5 Punkte Lebensenergie

Map:

Reiz:	Reaktion:
Level beginnt	Map wird nicht angezeigt
Spieler drückt Taste TAB	Map wird eingeblendet
Spieler geht durch Gang	Der Gang wird auf der Karte angezeigt. Alle anderen Wege sind ausgeblendet.
Gegner erobern erneut einen Gang (mehr als 5 Gegner)	Weg wird von der Karte entfernt.