

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.
Spieler wechselt Licht auf 3. Licht	Gegner sind sichtbar. Gegner, die im Strahl sind, werden getötet. (4 Sekunden voll Einstrahlung auf eine Ameise). Der Spieler kann sich nicht mehr bewegen.
Spieler springt über Ameise	Kann so eine Ameise 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 Energiequelle	Lebensenergie wird um 5 Punkte erhöht
Spieler hat 20 Gegner getötet oder Spieler opfert seine halbe Energie (geht dann nur, wenn er maximal 70 Punkte Lebensenergie besitzt)	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: <ul style="list-style-type: none"> 1. Licht 2. Geschwindigkeit 3. Karte
Spieler skillt Licht (1. Skill) auf erste Stufe	Das 3. Licht bekommt mehr Stärke zum Braten der Ameisen. (2,5 Sekunden zum Töten)
Spieler skillt Licht (1. Skill) auf zweite Stufe	Das 3. Licht bekommt mehr Stärke zum Braten der Ameisen. (1 Sekunden zum Töten)
Spieler skillt Licht (1. Skill) auf dritte Stufe	Beim Töten eines Gegners bekommt der Spieler 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	Gegner werden für 2 Sekunden langsamer. Einfrieren?
Spieler skillt Geschwindigkeit (2. Skill) auf dritte Stufe	Wird ein Gegner getötet, bekommt der Spieler mehr Geschwindigkeit??
Spieler skillt Karte (3. Skill) auf erste Stufe	Karte deckt Energiequellen auf, wo die sich befinden (kleine Energiequellen) Im Radius von 3 Abteilen.
Spieler skillt Karte (3. Skill) auf zweite Stufe	Karte deckt Energiequellen 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.

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 Ameise spielt leise Sound ab
Befindet sich im gleichen Abteil wie Spieler	Bewegt sich schneller zu dem Spieler Sound der Ameise wird immer lauter, je näher es am Spieler dran ist.
3. Licht strahlt auf Ameise	Ameise verliert langsam Lebenspunkte -> Stirbt
Energiequelle wird vom Spieler angestellt	Ameisen gehen schneller auf die Energiequelle 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 Ameisen 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.

Energiequellen:

Reiz:	Reaktion:
Level beginnt	Große Energiequellen werden an Kreuzungen platziert Kleine Energiequellen werden zufällig im Raum verteilt (50 Stück im ersten Level?)
Große Energiequelle wird aufgeladen	Licht wird aufgeladen (Nach 10 Sekunden vollständig). Erhellte danach den Raum Gegner werden angezogen.
Kleine Energiequelle wird eingesammelt	Der Spieler bekommt 5 Punkte Lebensenergie

Map:

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