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). Erhellt 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. |