

LABYRINTH/UMGEBUNG

ID	Objekt/wann/bei
SLU1	Wand wird zerstört
SLU2	Ausgang fällt zu (Beginn)
SLU3	Tür wird aufgeschlossen
SLU4	LEVEL absolviert..

GEGNER KETTENSÄGE (LVL2)

ID	Objekt/wann/bei
GK1	Intro
GK2	Kettensäengeräusche (radius)
GK3	Spieler wird getötet
GK4	Schritte
GK5	Schnaufen
GK6	Tappt in Bärenfalle

GEGNER CLOWN (LVL3)

ID	Objekt/wann/bei
GC1	Intro
GC2	Schärfen einer Axt
GC3	Spieler wird getötet
GC4	Schritte
GC5	Clown-Lachen
GC6	Tappt in Bärenfalle