### **MUST:**

* De leerling kan zijn/haar naam invoeren aan het begin van het spel.
* De leerling krijgt een uitleg/tutorial over hoe het spel werkt (evt. met proeflevel)
* De leerling kan punten verdienen door vragen goed te beantwoorden.
* De leerling verliest een leven/poging bij een fout antwoord.
* Bij foute antwoorden wordt het goede antwoord beschreven.
* Aan het einde van het spel (level gehaald/levens op) krijgt leerling zijn score en de highscores te zien.

### **COULD:**

* Score gebaseerd op:
  + Tijd gespeeld
  + Vragen goed
  + Vragen fout
  + (Hints gebruikt.)
* De leerling kan met verdiende punten nieuwe levens/pogingen kopen.
* De leerling kan met verdiende punten hints kopen, of krijgt een vast aantal hints per level.
* De leerling kan een categorie opnieuw proberen door terug te gaan naar het begin.
* Elke opeenvolgende categorie wordt steeds moeilijker.
* Door progressie in de game te maken nieuwe moeilijkheidsniveaus vrijspelen.

### **WON’T:**

* Toevoegen sociaal platform om highscores te delen, deze worden lokaal opgeslagen.