* NPC’s:
  + Security Officer (Joep Caelers) - Opdrachtgever
  + CEO 1 (Roel Nikkessen)
  + CEO 2 (Daan de la Parra)
  + Opdrachtgever (Pleun)
  + Facilitair manager (Kelly)
  + Baliedame
  + SSD-er
  + Accountmanager
  + Beheerder
  + Adviseur
  + Programmeur
  + SDM-er
  + P&O-er
  + Administatief medewerker
  + BTP-er
  + Appèl-medewerkster
* Manieren van penetratie (puntenscore):
  1. Het pand binnengelopen (100)
  2. Beveiligde ruimte binnengelopen (200)
  3. Toegangspas bemachtigd (300)
  4. Medewerkers ‘vergiftigd’ (200)
  5. Klantspecifieke informatie ingezien (400)
  6. Personeelsgegevens ingezien (400)
  7. Remote Execution mogelijkheid gerealiseerd op PC (500)
  8. Fysieke toegang tot de serverruimte gerealiseerd (500)
  9. Packet sniffer op coreswitch aangesloten (400)
* Prestaties:
  + Alle penetratiemanieren
  + Gebouw binnenlopen (Het pand binnengelopen)
  + Bierflesje opruimen (Voorbeeldwerknemer)
  + Easter egg van Citrix (Citrix specialist)
* Voorwerpen:
  + Toegangspasje
  + Ontgrendeld werkstation
  + Loze items (bierflesje fietsenstalling)
  + Gereedschapskist uit Maker Space
  + Zitten in treinzitjes AM
* Mechanics:
  + Deuren met paslezers ondoorgankelijk maken zonder “Toegangspasje”
  + Verschillende eindscenario’s
  + Actiebeschrijving meegeven aan volgende kamer (“You walk East” enzo)
  + Suspicion counters voor elk personage
  + Tellen hoe vaak iemand de speler heeft gezien (werkt richting suspicion counter)
  + Random ActionMessage voor kamers die op elkaar lijken
  + Kans op events
  + Items die op te pakken zijn
  + Items uit je inventory verwijderen
  + Koffiezetapparaat met keuzemenu en eindproduct recoden naar iets nets en herbruikbaars.
  + Koelkast met blikjes die je kunt pakken
  + Kamerteller
  + Spelbegin: keuze tussen direct beginnen, of uitleg. Uitleg start in uitlegkamers
  + Dialoogfunctie opzetten die lagen diep gaat
  + Bij meerdere opties in een kamer, het keuzemenu uitdunnen en optiegetallen aanpassen
  + ~~Elke kamer: keuze tussen move of actie~~
  + Statusdeel op scherm:
    - Inventory
    - Accomplishments
* Verhaal:
  + Beschrijving van alle kamers, objecten en NPC’s
    - Jongen met rood plukje op Photo Play
  + Introductie / tutorial
  + Einde: Je laat het ontruimingsalarm afgaan en meldt jezelf
  + Einde: Je wordt gepakt en moet je opdracht prijsgeven
  + Einde: Je stopt een rookbom in de airco en veroorzaakt paniek
  + Einde: Je wordt niet gepakt en bereikt het einddoel
  + Einde: Je wordt niet gepakt en verlaat het pand
* Diversen:
  + Startscherm met bedankjes, uitleg, keuze voor tutorial en disclaimer (niet op waarheid gebaseerd)
* Eindstatistieken:
  + Prestaties / penetratielevel
  + Aantal moves
  + Tijdsduur
  + Score (in geanimeerde balkjes)
  + Eindscore (groot boos eindcijfer, met alle subscores in de berekening)
* Easter eggs / grapjes
  + High scores van flipperkast en photo play opnemen
  + Minigame op de MAME-kast
* Bugfixes en verbeteringen:
  + ~~Gekleurde tekst ‘vlekt’ (is alleen in ISE)~~
  + Witregel voor “Wat gaan we doen?”.
  + Alle kamertitels voorzien van donkerblauwe tekst op witte achtergrond.
  + Header geschikt maken voor veel inhoud (vnl. items en achievements).
  + Functie Koffiezetapparaat fixen bij invoer ongeldige keuze
  + Achievements maar één keer weergeven in header.
  + Loodsdeur in 040600 goed schrijven ($state.self.states 'LoodsdeurOpen' verwijderen uit array)
  + Kamer toevoegen ten oosten van startkamer, waar in getest kan worden
  + Kamercode herschrijven als object.
  + Item uit tutorial verwijderen uit inventory na afronden tutorial
  + Loodsdeur fixen in nieuwe kamercode.
  + Deur naar serverruimte fixen in nieuwe kamercode.
  + Gymdeur fixen in nieuwe kamercode.
  + Dialoog voor walk-in fixen (06,07,02)
  + Teleporter werkend krijgen (00,00,02)
  + Begintijd opslaan in State.Self.Starttime
  + Invoke-OGDDialog-Multifunctional: zorgen dat kopie achterste maken het spel onprettig eindigt
  + Prestaties fixen in nieuwe kamercode.
  + Alle kamers gebruik laten maken van nieuwe kamercode:
* Stretch goals:
  + Live map