* 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:
  + Pasje vinden (Kopieerapparaat op de 2e)
  + Unlocked werkstation
  + Meelopen met OGD’er (op de 2e)
  + Balie bluffen om door te lopen
  + Op scherm meekijken
* Prestaties:
  + Alle penetratiemanieren
  + Gebouw binnenlopen (Het pand binnengelopen)
  + Bierflesje opruimen (Voorbeeldwerknemer)
  + Easter egg van Citrix (Citrix specialist)
* Voorwerpen:
  + Random toegangspasje
  + Ontgrendeld werkstation
  + Loos item (iets uit de kantine?), bierflesje fietsenstalling
  + Briefje met wachtwoord
  + Stuk gereedschap uit Maker Space
  + Bierflesje uit fietsenstalling
  + 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)
  + Kans op events
  + Meelopen met iemand door een deur
  + Spelbegin: keuze tussen direct beginnen, of uitleg
  + 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
  + Einde: Je wordt gepakt en moet je opdracht prijsgeven
  + Einde: Je wordt niet gepakt en bereikt het einddoel
  + Einde: Je wordt niet gepakt en verlaat het pand
* Easter eggs:
  + Iets met Jelle/Citrix
  + Twee broers op de 3e verdieping
  + 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.
  + 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
* Stretch goals:
  + Interactieve kaart
  + Random ActionMessage voor kamers die op elkaar lijken