Als speler wil ik een willekeurig karakter toegewezen **C**

krijgen zodat ik voor een verrassing sta.

Als speler wil ik de mogelijkheid hebben om een speciale **C**

kracht gebruiken zodat elke karakter iets unieks heeft.

Als opdrachtgever wil ik dat de toegewezen karakters van **C**

de developers zijn zodat de developers een motivatie boost krijgen.

Als speler wil ik een indicatie hebben van wanneer ik dood kan gaan **C**

zodat ik niet opeens neerval.

Als speler wil ik beginnen met een standaard pistool zodat ik **C**

niet te sterk begin.

Als speler wil ik dat het oneindig veel kogels hebben op mijn **C**

normale wapen zodat ik niet druk hoef te maken over ammunitie.

Als speler wil ik dat upgrade voorwerpen een aantal kogels heeft **C**

met een aantal magazijnen zodat het niet te sterk wordt.

Als speler wil ik een boost kunnen oppakken zodat het mij in **C**

het spel helpt.

Als speler wil ik minder schade krijgen als ik het Crystal heb **C**

omdat ik tegen een aantal mensen tegelijk moet opnemen.

Als speler wil ik terug kunnen spawnen als ik dood ben zodat ik **S**

nog een kans heb om meer punten te halen.

Als speler wil ik dat als je vaker dood gaat, het telkens langer **S**

duurt voordat je terug komt zodat je niet kan cheaten.

Als speler wil ik extra punten krijgen als ik de speler met de **C**

crystal vermoord zodat ik een extra doel heb om nog meer punten

te verzamelen.

Als er iemand disconnect wil ik dat er een black hole komt zodat **C**

het de speler een extra obstakel geeft en het maakt spannender.

Als developer wil ik dat de speler niet kan spammen zodat de andere **C**

spelers er geen last van hebben.

Als een speler die de crystal heeft dood is, dan blijft de crystal op het **C**

punt waar de speler dood is gegaan, de zwaartekracht maakt niks uit.

Dit geeft het een extra moeilijkheidsgraad.