Systeemtest

* Past bij de doelgroep
* Is goed speelbaar voor iedereen
* De speler is in controle en bepaald wat er gebeurt
* De speler ziet wat er gebeurt
* Er is sprake van consistentie en standaard weergaves
* Minimalistisch design van de omgeving Uitleg: In ons spel is er niet echt sprake van design van de omgeving. Dit kwam omdat dit Jeroens taak was.
* Startscherm waarin je kan rondlopen
* Gebruik van timers Uitleg: we hebben er uiteindelijk voor gekozen om een ander soort spel te maken waar geen gebruik word gemaakt van timers.
* Gebruik van parcours
* Schietspel
* Overgangen tussen de schermen verlopen soepel
* Beloning door middel van extra tijd Uitleg: zelfde als bij gebruik van timer.
* Puzzels in het level Uitleg: Het level draait niet om puzzels zoals we eerst wel van plan waren. Wel hebben we een doolhof in het level verwerkt.
* Systeem dat de voortgang opslaat
* Je kan winnen
* Je kan af
* Er wordt gebruik gemaakt van Artificial intellegence
* Lopen met gebruik van de bekende WASD knoppen
* Gebruik van tegenstanders
* Het hebben van levens