Q: Had je door dat de wereld veranderde?

A: Nee

Q: Had je door dat er een rode gloed op dingen zat?

A: Ja, op de grond en volgens ook op enemies

Q: Merkte je dat de enemies sterker werden?

A: Nee

Q: Voelde de player character responsive, oftewel als je op een knop drukte deed hij ook gelijk wat tie moest doen?

A: ja, alleen het was een beetje kut, als je net niet op het goede niveau stond, dan miste je alles

Q: Werden er voor jouw gevoel je menselijke vaardigheden uitgedaagd, oftwel obeservatie reactietijd beetje anticiperen

A: Naja ik denk door het vele csgo spelen me reactietijd echt goed was en echt de perfecte jukes gooide, nee. Ja euhh was niet echt heel moeilijk maar was wel grappig en altijd kut als je dood ging.

Q: Maar zag je bijvoorbeeld aan de animatie van de enemie, welke attack hij ging doen?

A: Ja dat had ik door bij die dingen gooien, en de endboss dat als en zo’n ding uit de grond zou komen.

Q: Was het spel voeldoendend om te spelen, dus was het leuk?

A: Ja ik vond het wel leuk als je dan elke keer enemies dood had, maar het einde dan zit je gwn zo opeens van, bam terug naar het begin scherm met een berichtje zo van: gj man.

Q: Had je het gevoel dat het spel eerlijk was om te spelen? of had je zo iets van, nu wordt ik genaaid door de game, dit kon ik niet aan zien komen?

A: Het enige kutte was dat je niet hoger of lager kon slaan, maar voor de rest was het prima.

Q: Heb je nog andere dingetjes of tips?

A: Toen ik een gozertje van een eiland af lokte, hoopte ik dat hij uit de wereld zou vallen, maar helaas bleef hij levend. En dat friendly fire aan moet staan zodat je de enemies kan baitten, zodat ze elkaar aanvallen.