

Nr	Story	Bør/Skal	Funksjonell/Ikke-funksjonell
1.	Som bruker vil jeg kunne klikke på ting og forvente at det skjer noe om jeg gjør noe riktig, slik at det er fremgang i spillet.	Skal	Funksjonell
2.	Som bruker vil jeg få hint hvis det går lang tid uten at det skjer noe eller at jeg ikke klarer å løse en oppgave, slik at jeg ikke blir sittende fast på et sted for lenge.	Bør	Funksjonell
3.	Som bruker vil jeg at spillet gir meg en beskjed hvis jeg gjør noe feil, slik at jeg ikke blir sittende fast på et sted for lenge.	Bør	Funksjonell
4.	Som bruker vil jeg å kunne avslutte og lagre spillet når som helst og fortsette videre på et annet tidspunkt, slik at jeg kan fortsette senere.	Skal	Funksjonell
5.	Som bruker vil jeg at spillet skal være selvforklarende og enkelt å forstå, slik at jeg ikke må bruke lang tid før jeg kan begynne.	Skal	Ikke-funksjonell
6.	Som bruker vil jeg at det skal være umulig å komme i en situasjon hvor jeg ikke kan fortsette, slik at jeg alltid kan fortsette å spille.	Skal	Ikke-funksjonell
7.	Som bruker vil jeg at spillet ikke skal være for vanskelig, men heller ikke for lett, slik at spillet ikke blir kjedelig i lengden.	Skal	Ikke-funksjonell
8.	Som bruker vil jeg at spillet skal ha lydeffekter for å øke innlevelsen.	Bør	Funksjonell
9.	Som bruker vil jeg at spillet skal bli vanskeligere jo lengre man kommer, slik at jeg ikke mister interessen.	Skal	Ikke-funksjonell
10.	Som bruker vil jeg at det skal være en tidtaker som gir meg en viss tid til å klare hvert nivå, slik at spenningsnivået blir holdt høyt.	Skal	Funksjonell
11.	Som bruker vil jeg kunne bevege meg fritt mellom rommene så lenge dørene er åpne, slik at det føles mer naturlig.	Bør	Funksjonell
12.	Som bruker vil jeg kunne plukke opp objekter som kan brukes senere i spillet, slik at oppgavene blir mer interessante.	Skal	Funksjonell
13.	Som bruker vil jeg ha en inventory hvor objektene mine ligger, slik at det blir lettere å holde oversikt.	Skal	Funksjonell
14.	Som bruker vil jeg kunne plukke opp nøkler til dørene, slik at jeg kan åpne dører å komme videre.	Skal	Funksjonell
15.	Som bruker vil jeg avslutte spillet ved å plukke opp en «master key» i det siste rommet, slik at spillet får en naturlig avslutning.	Skal	Funksjonell
16.	Som bruker vil jeg at hvis jeg prøver å åpne en låst dør, skal ikke den døren åpne seg, slik at jeg ikke kan jukse.	Skal	Funksjonell

17.	Som bruker vil jeg at spillet skal gå tilbake til siste checkpoint og miste alle objektene mine hvis tiden går ut, slik at spillet blir vanskeligere.	Skal	Funksjonell
18.	Som bruker vil jeg kunne justere lyden, slik at jeg kan skru av lyden hvis jeg ikke liker den.	Bør	Funksjonell
19.	Som bruker vil jeg løse små puslespill eller hjernetrim-oppgaver for å komme videre, slik at spillet blir vanskeligere.	Skal	Ikke-funksjonell
20.	Som bruker vil jeg kunne finne lyskilder for å lyse opp mørke rom, slik at puslespillene blir mer kompliserte.	Bør	Funksjonell
21.	Som bruker vil jeg at det er farer i rommene som kan skade meg å få meg til å tape, slik at spillet blir vanskeligere.	Bør	Ikke-funksjonell
22.	Som bruker vil jeg at spillet skal være realistisk, slik at det føles mer naturlig.	Skal	Ikke-funksjonell
23.	Som bruker vil jeg kunne se meg rundt i rommet, slik at jeg får flere muligheter.	Bør	Funksjonell
24.	Som bruker vil jeg kunne kombinere objekter som jeg har i inventory, slik at puslespillene blir mer kompliserte.	Bør	Funksjonell
25.	Som bruker vil jeg at den totale tiden lagres på slutten av spillet, og legges til en highscore-liste, slik at jeg kan sammenligne med andre.	Bør	Funksjonell