Speler:

* Werkt met pijltjes
* Grid unit per keer
* Beginnen met elke keer los drukken om positie te veranderen

Veld:

* Veld staat vast je kunt er niet uit
* Heb je het einde bereikt ga je niet verder
* Bovenaanzicht

Obstakels:

* Object bevat een grid en dat is een statisch object
* Obstakels die bewegen en dynamisch zijn
* Een boom wat niks doet waar je niet doorheen kan, het ontploft niet

Score:

* Timer max tijd daarbinnen moet je b hebben gehaald anders game over
* Snelste tijd houdt die bij

Bonus :

* Escape om op pauze te zijn
* Topscore scherm
* Topscore behaald -> een event die iets doet