# Version 0.2

* Teleporter werkend gekregen
* Gereedschapskist in Maker Space geplaatst
* Ontgrendeld werkstation geplaatst en gekoppeld aan penetratieniveau
* Code implementeren voor kamers met bijzondere deur (Loods, server)

# Backlog

* NPC’s:
  + Security Officer (XXX) - Opdrachtgever
  + CEO 1 (Roel Nikkessen)
  + CEO 2 (Daan de la Parra)
  + Opdrachtgever (Pleun)
  + Facilitair manager (Kelly)
  + Baliedame
  + SSD-er
  + Accountmanager
  + Beheerder
  + Adviseur
  + Programmeur
  + SDM-er
  + P&O-er
  + Administatief medewerker
  + BTP-er
  + Appèl-medewerkster
* Manieren van penetratie (puntenscore):
  1. Medewerkers ‘vergiftigd’ (200)
  2. Klantspecifieke informatie ingezien (400)
  3. Personeelsgegevens ingezien (400)
  4. Remote Execution mogelijkheid gerealiseerd op PC (500)
  5. Fysieke toegang tot de serverruimte gerealiseerd (500)
  6. Packet sniffer op coreswitch aangesloten (400)
* Voorwerpen:
  + Zitten in treinzitjes AM
* Mechanics:
  + Suspicion counters voor elk personage
  + Tellen hoe vaak iemand de speler heeft gezien (werkt richting suspicion counter)
  + Kans op events
  + Spelbegin: keuze tussen direct beginnen, of uitleg. Uitleg start in uitlegkamers
* Diversen:
  + Startscherm met bedankjes, uitleg, keuze voor tutorial en disclaimer (niet op waarheid gebaseerd)
* Eindstatistieken:
  + Eindscore (groot boos eindcijfer, met alle subscores in de berekening)
* Easter eggs / grapjes
  + High scores van flipperkast en photo play opnemen
* Bugfixes en verbeteringen:
  + Header geschikt maken voor veel inhoud (vnl. items en achievements).
  + Functie Koffiezetapparaat fixen bij invoer ongeldige keuze
  + Begintijd opslaan in State.Self.Starttime
  + Invoke-OGDDialog-Multifunctional: zorgen dat kopie achterste maken het spel onprettig eindigt
* Stretch goals:
  + Live map