# Versie 2.0

* Waarschuwing geschreven: bij gebruiken van deze versie, savegame verwijderen van C:\Users\%USERNAME%\AppData\Roaming\PowerSpel-PenTest
* NPC’s geïntroduceerd
  + Code geschreven voor implementatie NPC’s
  + Baliedame1 aangemaakt
  + Baliedame2 aangemaakt
* Scoreberekening herzien (prestaties geven punten, nu iig 3270 mogelijk)

# Versie 1.2

* Bugfixes
* Bevestiging toevoegen bij het spel verlaten
* Meer aandacht voor prestatie bereikt
* Meer opties toevoegen aan airco saboteren

# Versie 1.1

* Bugfixes

# Versie 1.0

* Startscherm voorzien van ASCII art en tekst definitief gemaakt.
* Verwijzing in PowerSpel-PenTest.psd1 naar bron-url gewijzigd in die van GitHub.
* Tutorial uitgebreid met uitleg over de map.
* Kleine legenda aan map van de tutorial area toegevoegd.
* Bug gefixt dat bij wegleggen één na laatste item de array Inventory stuk gaat.

# Versie 0.7

* Live map geïmplementeerd!
* Tutorial herschreven als eigen verdieping, om de map te fixen.
* Schaduwkamer loods verwijderd en loodsdeurmechanisme herschreven. Nu sloopt het de map niet meer.

# Versie 0.6

* Klaargemaakt voor eerste playtest!
  + Debug info opgeruimd
  + Tutorial ingehaakt
  + Startscherm met keuze voor tutorial gemaakt

# Versie 0.5

* Eindscoreberekening voltooid en eindscherm afgemaakt.
* Header geschikt maken voor veel inhoud (vnl. items en achievements).
* Voeg functionaliteit aan Write-OGDWordWrapHost toe dat kleur meegeven mogelijk is.
* Code in tutorial betreffende het petje gefixt (liet game crashen bij oppakken).
* Prestatie toegevoegd: Game master (spel gespeeld op MAME-kast)
* Eindscore “aantal kamers bezocht” telt nu het unieke aantal kamers, in plaats van totale room visits

# Versie 0.4

* Prestatie toegevoegd: wandelwonder. Initiële waarde ingesteld op 200.
* Teller van treinzitjes verplaatst van self.json naar counter.json.
* Teller van schouder verplaatst van self.json naar counter.json.
* Aantal prestaties weergeven in scoremetertje.
* Penetraties, prestaties en voorwerpen in tabelletje in eindscherm weergeven.
* Dialog Invoke-OGDDialog-Koelkast en Write-OGDKoelkastOpties herschreven in nieuwe stijl.
* Penetratiemogelijkheid toegevoegd: Gevoelige technische informatie ingezien.
* Penetratiemogelijkheid toegevoegd: Personeelsgegevens ingezien (400).

# Versie 0.3

* Penetratiemanier “Medewerkers ‘vergiftigd’” toegevoegd.
* Write-OGDWordWrapHost toegepast bij weergeven eindscenario.
* Invoke-OGDDialog-Multifunctional: zorgen dat kopie achterste maken het spel onprettig eindigt.
* Mogelijkheid om te zitten in treinzitjes AM geïmplementeerd.
* Openbreken deur naar serverruimte nu alleen mogelijk met gereedschapskist in inventory.
* Alle Dialogs aangepast zodat ze het spel niet meer crashen bij invoer van iets anders dan een cijfer.
* Voorbeeldprestatie verwijderd uit de code.
* Dubbele entry uit menu voor deur serverruimte verwijderd.
* Penetratiemogelijkheid toegevoegd: Packet sniffer op coreswitch aangesloten.

# Versie 0.2

* Teleporter werkend gekregen.
* Gereedschapskist in Maker Space geplaatst.
* Ontgrendeld werkstation geplaatst en gekoppeld aan penetratieniveau.
* Code geïmplementeerd voor de bijzondere deuren in de loods.
* Ending toegevoegd.
* Alle dialogs visueel verbeterd.

# Backlog

* NPC’s implementeren
* Mechanics:
  + Suspicion counters voor elk personage
  + Tellen hoe vaak iemand de speler heeft gezien (werkt richting suspicion counter)
* Bugfixes en verbeteringen:
  + Begintijd opslaan in State.Self.Starttime