

	Ver 1.1	Modified							
	Ref #	System Name	Feature	Feature Specifics	Priority	Difficulty	Risk	Timeline	Comments
	F001	Player						11/8	
	F001a		Camera		High	Low	Low		
				View Frustum	High	Low	Low		To Be determined
				Viewing Distance (Scale)	High	Low	Low		Based on Frustrum
	F001b		Controls		Med	Low	Low		Timing based on Environmental layout
				Walk	Med	Low	Low		
				Run	Med	Low	Low		
				Jump	Low	Low	Low		
				Interact	High	Med	Med		
				Crouch	Med	Low	Low		
	F002	Puzzle						11/22	
	F002a		Button Minigame		Med	Med	Low		
				Buttons	Med	Med	Low		
				Correct Sequence	Med	Med	Low		
	F002b		Pass Code		Med	Med	Low		
				Some numbers	Med	Med	Low		
				Found in "keys"	Med	Med	Low		
	F002c		Maze		Med	Med	Low		
				Correct Path	Med	Med	Low		
	F002d		Hidden		Med	Med	Low		
				Hidden from enemy in one room	Med	Med	Low		
	F003	Enemy AI						11/8	
	F003a		Senses		Med	Med	Med		
				Hearing	Med	High	High		
				Sight	High	Med	High		
	F003b		Movement		Med	High	High		Environmental Dependencies
				Roam	Med	Low	High		
				Chase	High	Low	High		
	F003c		Melee Attack						
				Kill Player	High	Med	Med		
	F004	Enemy						11/15	
	F004a		Start Location						Environmental Dependencies
				Based on Level	Med	Low	Med		
	F006	Collectibles						11/15	
	F006a		"Keys"						
				Based on level completion	High	Med	Med		
			"Trophies"						
				Based on level completion	Low	Med	Low		
	F007	UI						11/22	Needs to wait until we see some elements of
	F007a		In Game		Low	Low	Low		
	F007c		Controls						
				Action Activation	Low	Low	Low		
	F007d		Game Functions						
				Quit Game	Low	Low	Low		
				Save Game	Low	Low	Low		Save game automatically after clear one level
				Load Game	Low	Low	Low		Load certain level
	F008	Gameplay						11/22	
			Floor Movement						

[illegible]