

Nível S -

- [] Controles / Movimentação / Camera / Mira (Third Person Shooter).
- [] Tela de Loading e locais onde ela aparece
- [] Controles mobile // Gerenciador de controles
- [] Melee Combat // Attack Speed system (em vez de fire rate)
- [] Range das armas (Melee e Distance)

Nível A -

- [] Implementar SFXs respondendo à ações e eventos.
- [] Comando/Tela de pausa.
- [] New Weapons (Melee e Distance) - Modificadores de range, tipo da arma e fire-rate/attack-speed;
- [] Pizzas Não-Dropaveis bloqueando slots de inventário (entregar para os NPCs certos).
- [] Corrigir glitch do inventario quando vc usa o item no inventario ele n some do fast item slot.

Nível B -

- [] Mapeamento dos itens e inimigos em cada mapa para não haver respawn quando você coleta ou mata. Se você deixa um inimigo com certo HP, isso fica salvo para a vida dele não recuperar quando você troca de cena. Se você dropa um item sem usar, ele volta para o local de respawn do mapa para ser coletado depois.
- [] Botão e Sistema de Journal/Diary (guarda itens de texto coletados e objetivo atual).
- [] Botão e Sistema de Mapa do local.
- [] Sistema de aparecer o local "que o jogador está" escrito na tela igual dark souls
- [] Sistema de caixas de diálogo, conversas com npcs.

Nível C -

- [] Mini-Boss AI; Estados = [CHASE(chase/action music)//SEARCH]
- [] Boss Pyro (em chamas), Perseguir jogador; Sistema de Sprinklers e Extintores de incêndio (tocam particulas e causam stagger no boss, passando-o de estado invulnerável a balas para vulnerável.
- [] Sistema de Checkpoint

Nível D -

- [] Tela de escolha de personagem // trocar skin do personagem (Male/Female) // Personalizar nome diferente do padrão.
- [] Finalizar inventário, botão de combinar e botão de examinar.
- [] Save/Load
- [] Melhorar Skybox / Iluminação
- [] Quit / title screen / company screen / settings / save load menu

- [] Gerenciamento de Memória / Otimização para celular.
- [] Zombie Head Store - Fisherman's hut -> melhor arma do jogo
- [] Trocar as cabeças por drop de gold

Nível L -

- [] Boss Fight - Monstro do Diacuy Lake -> ao dar trigger no evento transporta para a cena; batalha atirando de cima do barco; monstro entra no lago ao receber dano;
- [] Trophies

- [X]fire rate
- [X]time to reload
- []GM machine states
- [X]doors
- [X]bullet packs -->>> fix
- []melee combat // attack speed
- []new weapons
- []pick weapons, drop weapons, max weapons
- [x](text press e to pick item + cmd e)
- [x]scene management
- []new buildings
- []mobile controllers
- []fix camera / movement
- []text items // story
- []cutscenes
- []level design
- []two campaigns (jack/amy - exclusive levels)
- []co-op campaign
- []save/load/checkpoints
- []zombie head store
- [x]inventory
- []command manager
- []journal
- []skybox
- []boss AI [CHASE(chasemusic)//SEARCH]
- []mapa
- []character creation -> vc é o ultimo sobrevivente de jatahy
- []diacuy lake -> sequencia de perseguição de pedalinho na agua
- []trophies