

RETRO HORROR GAME

- ☐ Dar um nome ao jogo
- ☐ Criação da história do jogo

Combate

- ☒ ~~Esconder o jogador da visão do inimigo quando está escondido~~
- ☒ ~~Deixar um inimigo tirar o jogador do esconderijo~~
- ☐ Deixar um inimigo abrir a porta que o jogador abriu
- ☐ Detecção por som
 - ▼ Armas
 - ☒ ~~Disparar~~
 - ☒ ~~Recarregar~~
 - ☒ ~~Dano~~
 - ☐ Imprecisão de movimento
 - ☒ ~~Uso de munição do inventário~~
- ☐ Diferentes tipos de inimigos
- ☐ Diferentes tipos de armas

Exploração

- ☐ Criação do mapa (não linear)
- ☒ ~~Criação de portas que necessitam de chave~~
- ☐ Criação de portas que abrem apenas de um lado (sem precisar de chave)
- ☒ ~~Teletransporte do jogador entre telefones previamente descobertos~~
- ☐ Puzzles ambientais
- ☐ Criação de notas que transmitem exposição sobre o mundo do jogo ao jogador
 - ▼ Sustos aleatórios
 - ☒ ~~Lâmpadas~~
 - ☐ etc...
- ☒ ~~Paredes Ilusórias~~

Campanha

- ☐ Criação de cenas de grande importância
- ☐ Criação de NPCs que comunicam informações importantes com o jogador
- ☐ Eventos importantes que podem alterar os NPCs ou o mundo
- ☐ Pequenas aventuras opcionais dadas pelos NPCs

Geral

- ▼ Equipamento
 - ☒ ~~Interação de equipamento com o inventário~~
 - ☒ ~~Visualizar equipamento no inventário~~
- ☐ Menu de opções
- ☒ ~~Sistema de sons ambientais~~
- ☒ ~~Ciclo de dia/noite (tempo real do computador)~~

- ☒ ~~Diferentes condições meteorológicas~~
- ☐ Sons em geral
- ☒ ~~Animação de apanhar itens~~
- ☒ ~~Área de ativação de tutoriais~~
- ☐ Localização (tradução) dos restantes menus
 - ▼ Guardar no *SAVE FILE* atual informação sobre o mundo e jogador
 - ☒ ~~Portas desbloqueadas~~
 - ☒ ~~Itens apanhados~~
 - ☐ Puzzles completos
 - ☐ Estado dos NPCs
 - ☐ Estado do jogador
 - ☐ Estados dos inimigos
 - ☒ ~~Tutoriais já ativados~~
 - ☒ ~~Telefones~~
- ☐ Suporte completo para comando
- ☐ Eliminação de ficheiros de dados guardados
- ☐ Menu principal

Extras (?)

- ☐ *AIM ASSIT* para comando
- ☐ Gravação de falas
- ☒ ~~Efeitos de movimento na câmara do jogador~~
- ☐ Discord Rich Presence

NOTAS

- Efeitos de câmara talvez precisem de melhorias na performance
- Ciclo de Dia/Noite pode ser o principal culpado de problemas de performance
- Uma função pura é chamada sempre que tem um output ligado a outro node. Nunca realizar operações pesadas dentro de uma função pura (exemplo: line trace). Isto pode estar a causar um problema na performance do jogo.
VERIFICAR: Line trace dentro do dodge.

BUGS

- ☐ O *DODGE* permite que o jogador passe por áreas que só podem ter atravessadas agachado
- ☐ É possível abrir a porta do lado contrário da parede perante algumas circunstâncias (verificar todas as portas)
- ☐ A Rich Presence do Discord não funciona numa packaged build
- ☐ A Rich Presence do Discord deixou de funcionar de todo (?)
- ☒ ~~Largar o botão de Agachar enquanto continuas agachado define a velocidade do jogador para a velocidade de caminhar (acontece quando existe algo a bloquear o jogador em cima)~~