

# 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
- ☐ 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...

## 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

- ☐ 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

## 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)