

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

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
- ☒ ~~Área de ativação de tutoriais~~
- ☐ Localização (tradução) dos restantes menus
- ▼ Guardar no *SAVE FILE* atual informação sobre o mundo e jogador
 - ☐ Portas desbloqueadas
 - ☐ Puzzles completos
 - ☐ Estado dos NPCs
 - ☐ Estado do jogador
 - ☐ Estados dos inimigos

☒ ~~Tutoriais já ativados~~

- ☐ 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~~

NOTAS

Efeitos de câmara talvez precisem de melhorias na performance

BUGS

- ☐ O *DODGE* permite que o jogador passe por áreas que só podem ter atravessadas agachado