

# RETRO HORROR GAME

- ☐ Dar um nome ao jogo
- ☐ Criação da estória 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
- ☐ Deteção por som
- ☐ Armas
- ☐ Diferentes tipos de inimigos

## Exploração

- ☐ Criação do mapa (não linear)
- ☐ 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

## 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
- ☐ Localização (tradução) dos restantes menus
  - ▼ Guardar no *SAVE FILE* atual informação sobre o mundo e jogador
    - ☐ Portas desbloqueadas
    - ☐ Puzzles completos
    - ☐ Estado dos NPCs
    - ☐ Saúde do jogador
    - ☐ Estados dos inimigos
- ☐ Suporte completo para comando
- ☐ Eliminação de ficheiros de dados guardados
- ☐ Menu principal

## Extras (?)

- ☐ *AIM ASSIT* para comando
- ☐ Gravação de falas

