

# Game Objects Document

## Everlasting Escape

Neste documento listamos e descrevemos cada *game object* do jogo *Everlasting Escape*, divididos por janela dentro da estrutura de fluxo do jogo.

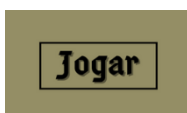
### Menu principal:

O menu principal tem um efeito dinâmico em que um caracol está sempre perseguindo o ponteiro do mouse ilustrando o conceito do jogo.

Título:



Botões:



O caracol:



### Dentro do Jogo:

Aqui listamos todos os elementos de dentro do jogo, HUD, mapa e personagens.

Dola, O protagonista:



Mapa do cenário africano com árvores Baobá (tamanho reduzido):



4 Inimigos:

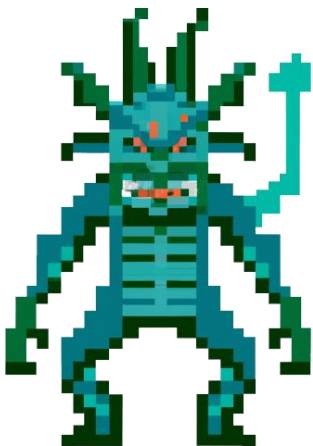
- Zumbi. Um antigo guerreiro africano portador da maldição do caracol, que foi invocado em forma de morto-vivo e ataca o protagonista com sua espada.



- Bat. Um morcego vampiro obediente ao caracol.



- Man o`war. Uma caravela portuguesa transformada em humanoide pelos poderes do caracol.

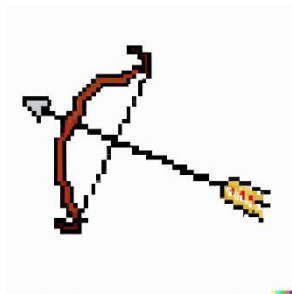


- Lacaia. Um quilópode com veneno mortal obediente ao caracol.

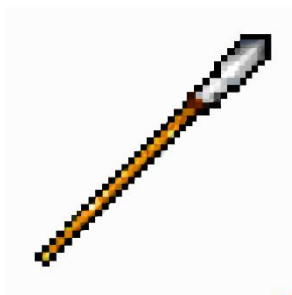


3 Armas e slots:

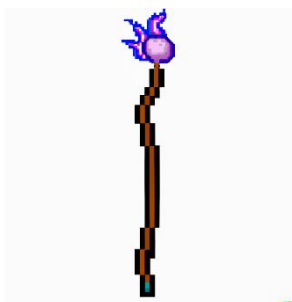
- Arco natural da tribo de origem do protagonista:



- Lança natural da tribo de origem do protagonista:



- Cajado imbuído de magia mística da tribo de origem do protagonista:



\*Somente o cajado foi implementado corretamente\*

2 chefes:

- Cthunu. Polvo misterioso que parece conhecer muito sobre a maldição do caracol...



---

- Daomé. Rei africano que foi o primeiro portador da maldição do caracol:



Efeitos de Projéteis:



Somente o projétil de magia foi implementado

Barras de vida e experiência:



Algumas imagens foram obtidas com auxílio de uma IA geradora a partir de linguagem natural (<https://openai.com/dall-e-2/>). As versões apresentadas podem sofrer mudanças conforme necessidades do projeto.