

LISTA DE GAME OBJECTS

Alunos Osmar William e Victor Alexander

OBJETOS MÓVEIS

Curupira (jogador): O personagem principal. Ele se move de acordo com o input do jogador. Se o jogador aperta W, o Curupira se moverá para cima; se pressionado S, para baixo; se pressionado A, para a esquerda; se pressionado D, se move para a direita. Ele mira suas armas com o mouse e com o clique esquerdo do mouse ele ataca na direção do cursor.

Flecha: Objeto lançado pelo personagem do jogador caso esteja equipado com um arco na mão. Tem uma trajetória linear.

Lenhador: O inimigo mais comum do jogo. Ele anda automaticamente em direção ao jogador e quando toca o jogador inflige dano nele com seu machado.

Caçador: Ele anda automaticamente em direção ao personagem do jogador e para quando chega em uma certa distância do jogador. A partir do momento que ele para, ele fica mirando a arma por cerca de 1-2 segundos e atira em direção ao jogador. Logo depois que ele atira, ele volta para a primeira ação de andar em direção ao jogador, e esse ciclo se repete.

Bala: É um objeto que é lançado a partir da arma do caçador. Ela se move em uma direção linear.

Javali Corrompido: Um inimigo que anda numa velocidade normal em direção ao player, e quando chega a uma certa distância dele, ele dá uma carga para cima do jogador, um “dash”.

OBJETOS IMÓVEIS

Baú: São objetos inanimados que ficam espalhados pelo mapa e são relativamente raros de se achar, quando o jogador toca neles, ele abre o baú e pode obter upgrades através dele.

XP: Eles aparecem quando um inimigo é morto e ficam parados no chão até o jogador coletá-los. Ao ser coletado, o XP do jogador aumenta.

Comida: Aparece aleatoriamente pelo mapa, caso o jogador encoste na comida, ele recupera vida.

Relógio: Aparece aleatoriamente pelo mapa, caso o jogador encoste no relógio, ele para o tempo momentaneamente, e os inimigos ficam parados.