

## ZARIGOTH APOCALIPSE

### INICIANDO O PROGRAMA:

Para iniciar o jogo, abra o arquivo Zarigoth.bat.

### COMO JOGAR:

O Zarigoth Apocalypse é um jogo de RPG jogado através de linhas de comando. Para executar ações durante o jogo, você precisa digitar o comando da respectiva ação. Seus comandos são:

drop help character shop pick attack use go quit inventory look

Alguns comandos necessitam de uma segunda palavra para serem executados, como por exemplo "pick sword", que faz com que o personagem pegue uma espada. Logo abaixo estão as descrições de cada comando, e um exemplo de uso:

- Comando "*drop*":

Comando "soltar", utilizado para remover um determinado item do inventário do personagem, colocando no chão da sala atual. Este comando precisa do nome do item como uma segunda palavra para ser executado.

Exemplo de uso:

*drop sword*

- Comando "*help*":

Comando "ajuda", utilizado para exibir uma pequena informação de ajuda e os comandos que o jogador pode utilizar. Exemplo de uso:

*help*

- Comando "*character*":

Comando "personagem", utilizado para exibir as informações do personagem, como vida atual e máxima, dano, defesa, etc. Também exibe com quais itens o personagem está equipado. Exemplo de uso:

*character*

- Comando "*shop*":

Comando "loja", utilizado para exibir a loja do jogo. Este comando pode ser executado de duas maneiras:

1. Sem uma segunda palavra: Utilizado para exibir os itens da loja. Exemplo de uso:

*shop*

2. Com uma segunda palavra: Esta segunda palavra é o nome do item presente na loja, fazendo assim com que o jogador compre o item da loja. Exemplo de uso:

*shop sword*

OBS: Este comando só pode ser executado se o jogador estiver na sala "Entrance & Shop".

- Comando “*pick*”:

Comando “pegar”, utilizado para pegar itens que se encontram na sala. Este comando precisa do nome do item como uma segunda palavra para ser executado. Exemplo de uso:

*pick sword*

- Comando “*attack*”:

Comando “atacar”, utilizado para atacar um determinado inimigo. Este comando precisa do nome do inimigo como uma segunda palavra para ser executado. Exemplo de uso:

*attack esqueleto*

- Comando “*use*”:

Comando “usar”, utilizado para que o personagem use um determinado item. Este comando precisa do nome do item como uma segunda palavra para ser executado. Esse comando tem dois modos de funcionamento.

1. Usando um item consumível: Se utilizado com um item consumível, o comando *use* ira usar o item, aplicando seu efeito, e removendo-o do inventário do personagem. Exemplo de uso:

*use potion*

2. Usando com um item permanente: Se utilizado com um item permanente, o comando *use* irá equipar o determinado item ao personagem, aplicando seus efeitos e removendo o item anteriormente equipado. Exemplo de uso:

*use wooden-shield*

- Comando “*go*”:

Comando “vá”, utilizado para movimentação do personagem entre as salas. Este comando recebe uma direção como uma segunda palavra para ser executado. As saídas de cada sala são listadas no comando “*look*”, mostrando a direção da saída (Norte, sul, leste, oeste). Exemplo de uso:

*go north*

- Comando “*quit*”:

Comando “desistir”, ou “sair”, utilizado para sair do jogo. Exemplo de uso:

*quit*

- Comando “*inventory*”:

Comando “inventário”, utilizado para listar o conteúdo do inventário do personagem, assim como seus itens atualmente equipados. Exemplo de uso:  
*inventory*

- Comando “*look*”:

Comando “olhar”, utilizado para listar as informações da sala, como o nome da sala, itens, inimigos presentes e saídas disponíveis. Exemplo de uso:  
*look*

#### OBSERVAÇÕES GERAIS:

- Todos os comandos e itens são “case sensitive” e devem ser escritos EXATAMENTE como estão listados. Por exemplo, um item com o nome long-sword, deve ser utilizado no comando exatamente como é listado, exemplo:  
*pick long-sword*

#### INFORMAÇÕES GERAIS

##### ITENS:

Existem dois tipos de itens no jogo, consumíveis e permanentes. Os itens consumíveis, ao serem usados, aplicam algum efeito no personagem e então são removidos. Os itens permanentes são os equipamentos, que alteram os atributos do personagem. Os itens permanentes são:

ARMAS- Alteram o dano que o personagem causa ao acertar um ataque;  
 ESCUDOS- Aumentam a defesa do personagem, dificultando assim que o inimigo acerte o ataque;  
 ARMADURAS- Reduzem o dano que o personagem sofre ao receber um ataque bem realizado do inimigo;  
 JÓIAS E AMULETOS- Aumentam a vida máxima do personagem.

#### LISTA DE CLASSES, INIMIGOS E ITENS:

##### CLASSES:

CLASSES	MAGO	BARBARO	GUERREIRO
VIDA BASE	10	15	18
DEFESA BASE	9	12	15
DANO (ARMA INICIAL)	8	6	4

# INIMIGOS:

NOME:	skeleton	skeleton-Warrior	skeleton-Leader
VIDA:	5	8	15
DEFESA:	9	12	15
DANO:	2	5	7
DROP:	0-30 gold	0-50 gold	0-300 gold / Itens

NOME:	imp	satyr	succubus
VIDA:	8	15	20
DEFESA:	10	12	13
DANO:	4	6	7
DROP:	0-60 gold	0-100 gold	0-500 gold / Itens

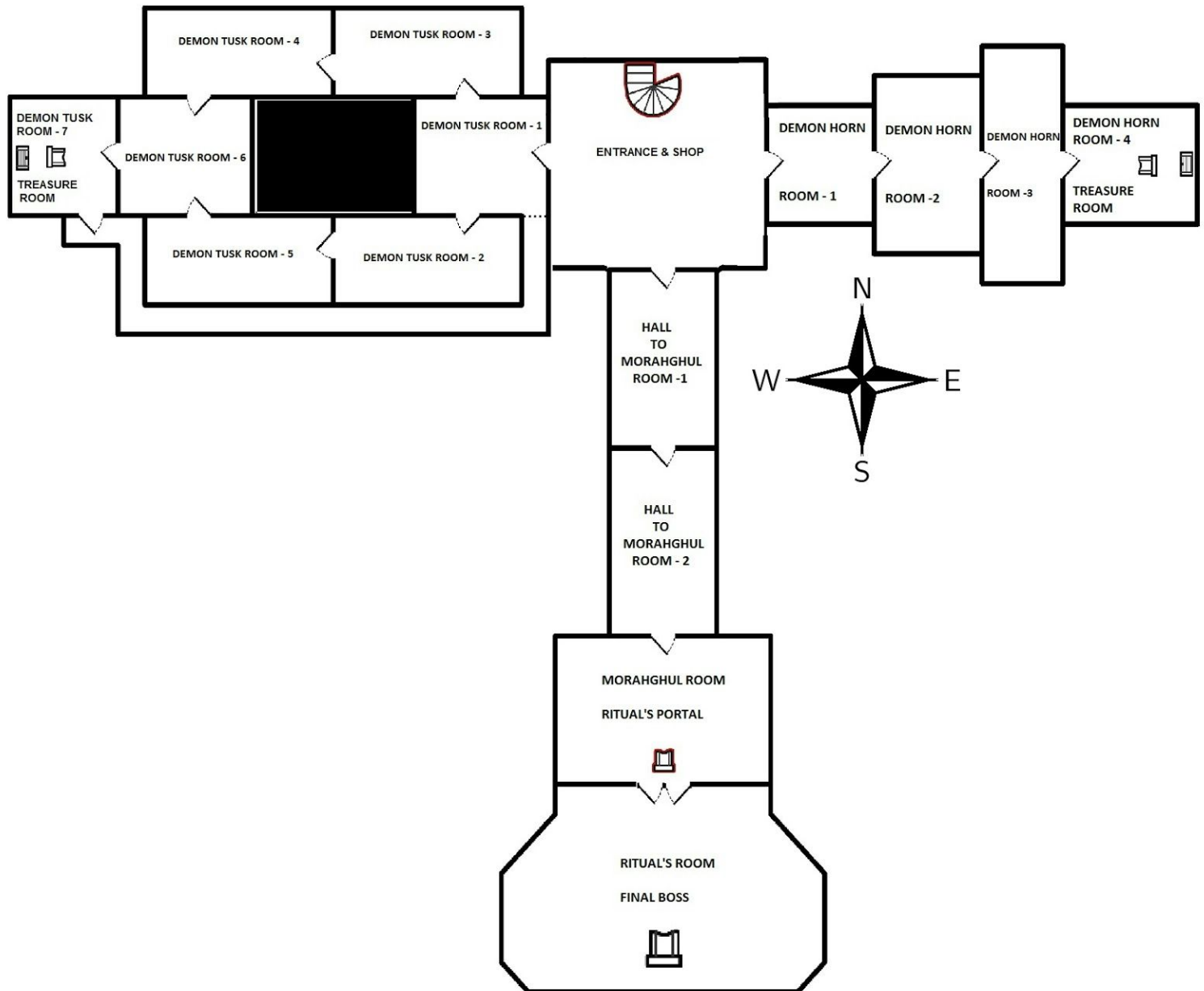
NOME:	gargoyle	morahlgul
VIDA:	15	30
DEFESA:	13	16
DANO:	6	11
DROP:	0-150 gold	0-1000 gold + Itens

NOME:	the-Priest
VIDA:	50
DEFESA:	16
DANO:	13
DROP:	0-1000 gold + itens

ITENS:

LISTA DE ITENS DO JOGO	DANO	ARMADURA	DEFESA	VIDA	OUTRO
BAIUM RING				1	
BATTLE AXE	10				
BONE SHIELD			1		
BROAD SWORD	13				
CONTINUE SCROLL					CONTINUE +1
DEMON SHIELD			3		
DEMON SWORD	34				
FIRE STAFF	8				
FOOD					Restaura +1 de vida
HORN OF ZARIGOTH				5	
IMPERIAL STAFF	14				
IRON ARMOR		2			
KATANA SWORD	15				
LEATHER ARMOR		1			
LONG SWORD	8				
POTION					Restaura +2 de vida
SHORT SWORD	4				
SMALL AXE	6				
SPIKED SHIELD			2		
STEEL ARMOR		5			
TALLUM ARMOR		3			
THUNDER STAFF	18				
TUSK OF ZARIGOTH				5	
WAR AXE	15				

## MAPA DO JOGO:



## AUTORES:

Felipe Dias Lopes

Maxwell Bürke Moreira