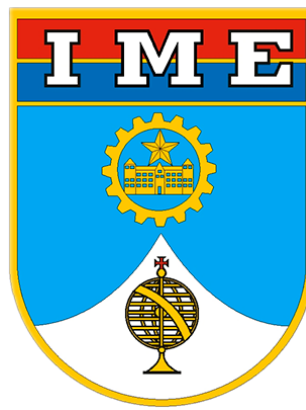


RELATÓRIO DO TRABALHO DE INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO (IC) - VE 3

JOGO CODE DUNGEON



SEÇÃO DE ENSINO BÁSICO (SE/1) - TURMA A

GRUPO

Esdras Cavalcanti de Almeida

Guilherme Barreto Rollemberg **Conrado**

Lucio Enzo **Horie**

Pedro **Job** Vinhais

Sumário

VISÃO GERAL	3
ESPECIFICAÇÃO	4
2.1 Funcionamento	4
2.2 Árvore	5
ENVOLVIMENTO DE CADA MEMBRO DO GRUPO NO TRABALHO	51

1. VISÃO GERAL

Neste trabalho, foi implementado, em C, um jogo de labirinto juntamente com uma dungeon. Em aspectos gerais, o jogo trata da história de um aluno do IME imerso em um RPG de nome Empire of Dungeons. Preso em uma torre de 5 andares, o personagem precisa chegar ao último andar se quiser sobreviver, tendo que, para isso, desvendar diversos enigmas e vencer várias lutas cinematográficas ao longo de cada andar, com o objetivo de, ao final, coletar 5 pedras, que serão necessárias para abrir a porta que leva ao último BOSS. Cada andar tem o seu BOSS, sendo que, para acessar a luta de cada BOSS, o personagem precisa ter coletado todos os itens deste andar, o que obriga o jogador a usufruir do jogo como um todo. Acima das imagens que ilustram os cenários, fica sempre a vista uma barra de vida, uma barra de experiência, uma indicação do nível do personagem, uma indicação de ataque, e um contador de pedras; que tornam ainda mais dinâmica a interação do usuário com o jogo. A estrutura básica de cada andar se assemelha a de um labirinto, sendo que, para percorrê-lo, o usuário passa por diversas bifurcações e trifurcações, tendo que decidir para qual caminho deseja seguir.

2. ESPECIFICAÇÃO

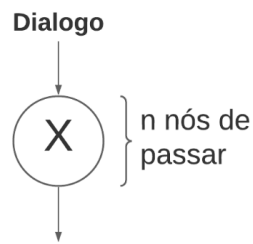
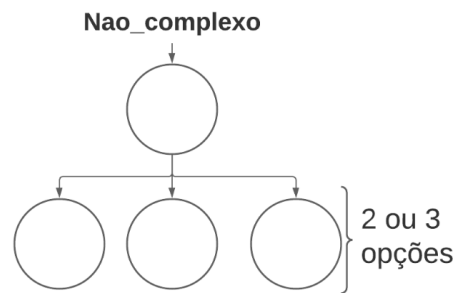
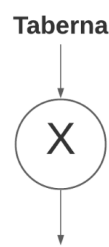
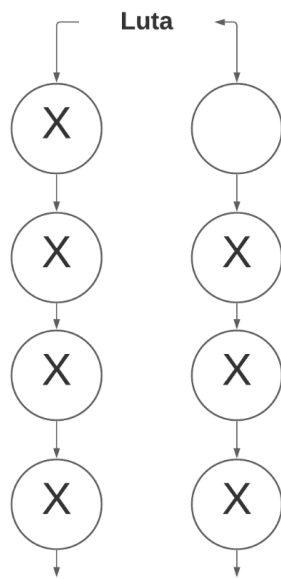
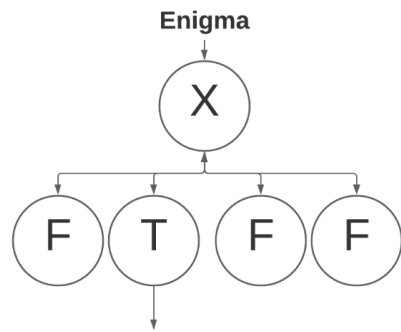
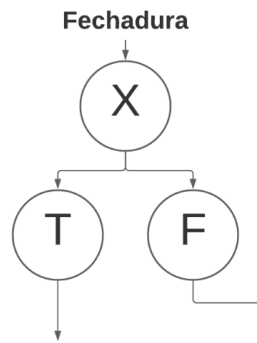
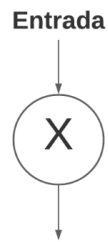
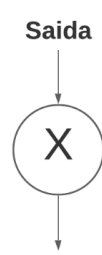
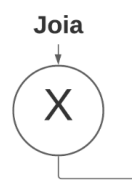
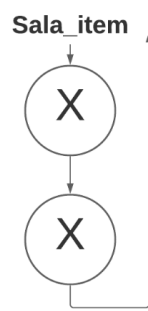
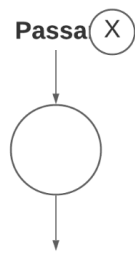
2.1 Funcionamento

O jogo foi construído numa estrutura que foi denominada `super_no(sn)`, para colocar novos nós basta colocar qual o tipo do super nó e o próprio sistema gera-o baseado na definição daquele `sn`. Para mais fácil visualização do diagrama em árvore, foi utilizado nesse relatório os `sn` na árvore e há imediatamente antes da árvore principal um diagrama mostrando como cada `sn` é gerado pelo sistema.

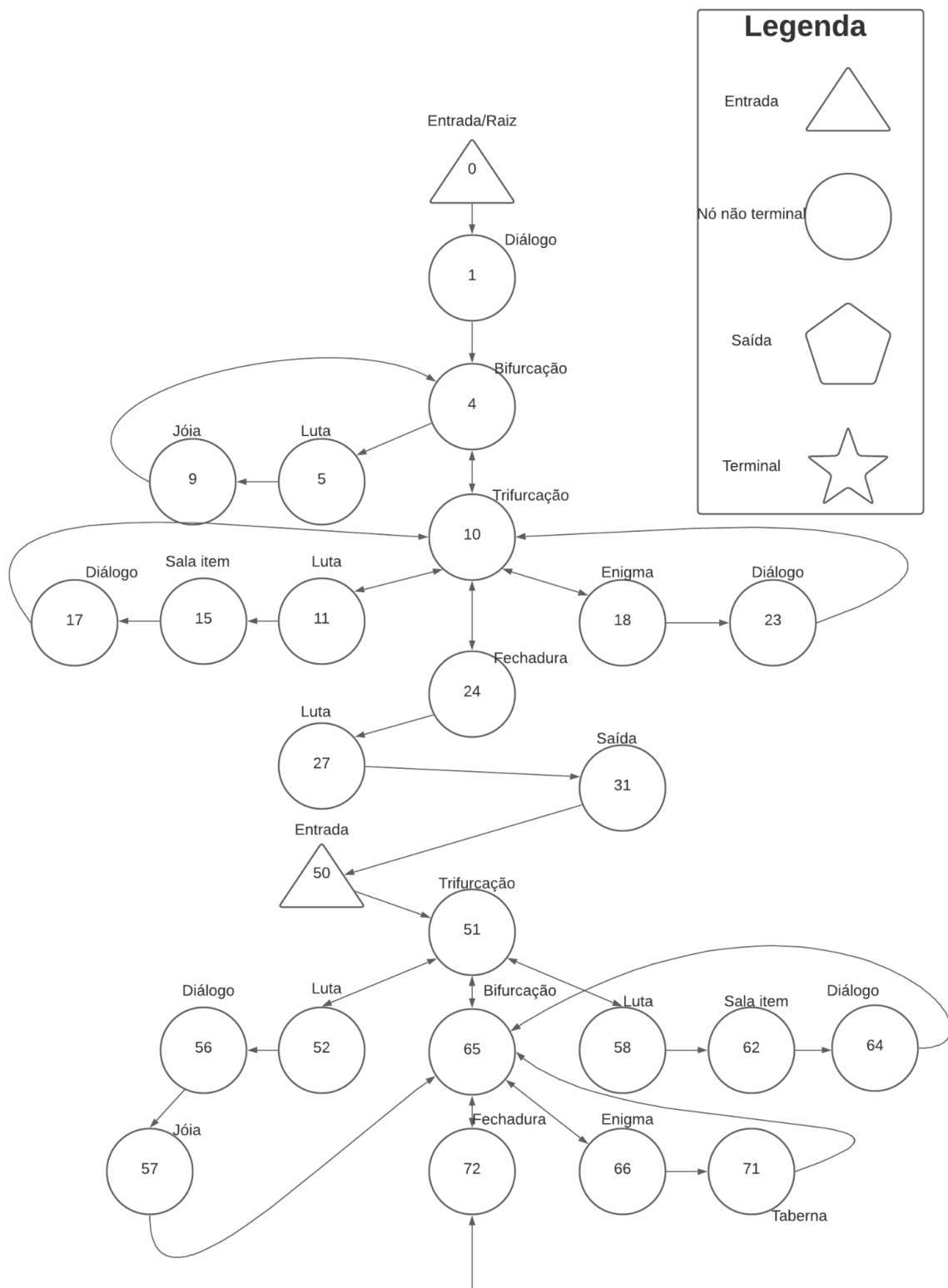
Além disso, a numeração dos nós foi feita de maneira singular, haja vista que o jogo consiste de uma dungeon dividida em andares, constantemente os andares precisavam ser editados durante o desenvolvimento e para facilitar esse processo cada andar poderia chegar ao máximo de 50 nós, assim era sabido que o primeiro nó do segundo andar seria no máximo o 50, do terceiro o 100 e assim por diante. Assim, apesar de haver apenas 153 nós, a contagem dos índices chega até 226.

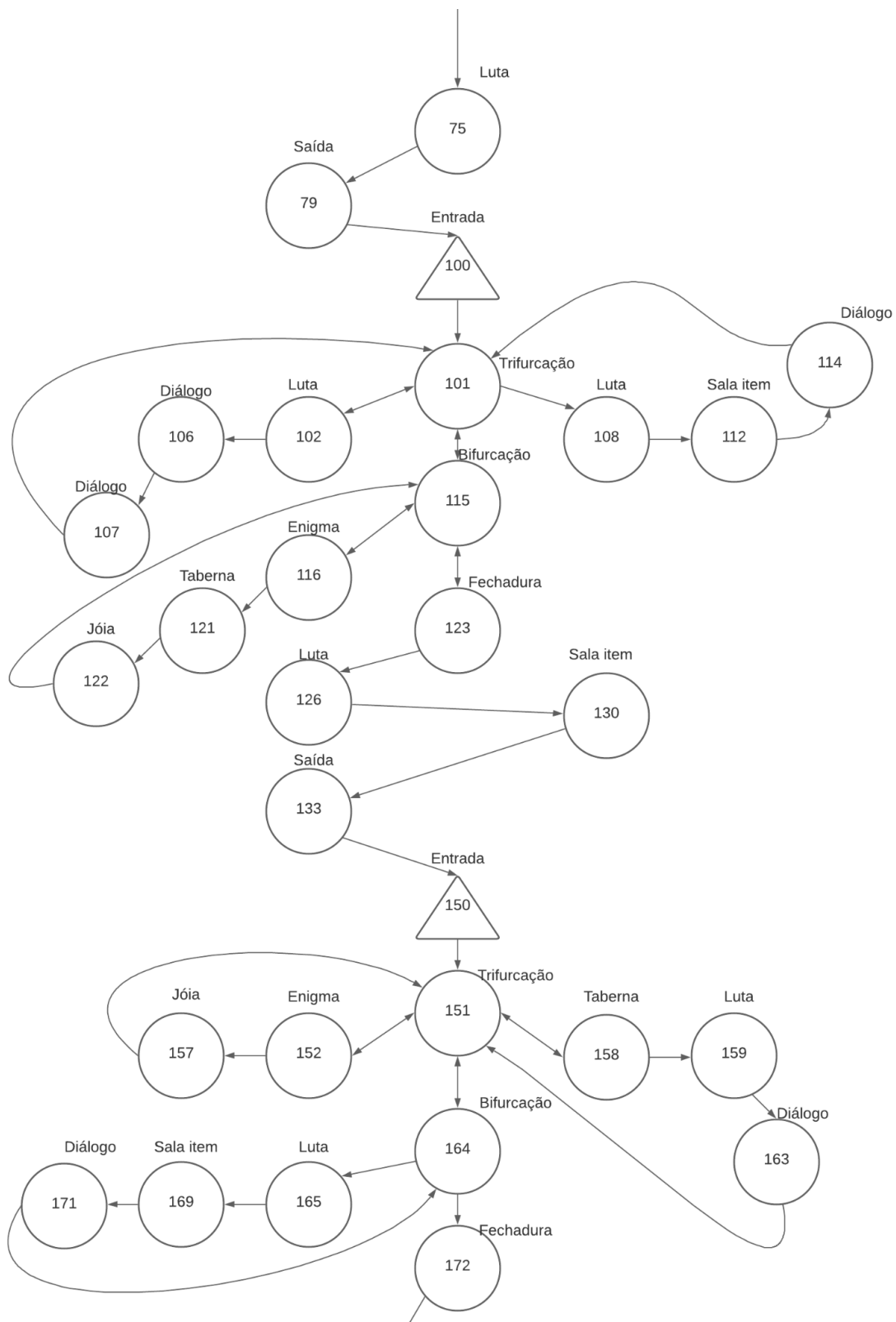
Vale ressaltar ainda a implementação de imagens ao projeto. As imagens foram feitas com a utilização de caracteres ASCII e são “printadas” no arquivo de saída junto com todo o texto do jogo, devido a quantidade de imagens e ao espaço que elas ocupariam dentro do `jogo.c`, elas foram armazenadas em uma pasta adicional (`./imgens/`) dentro da pasta principal (`./`).

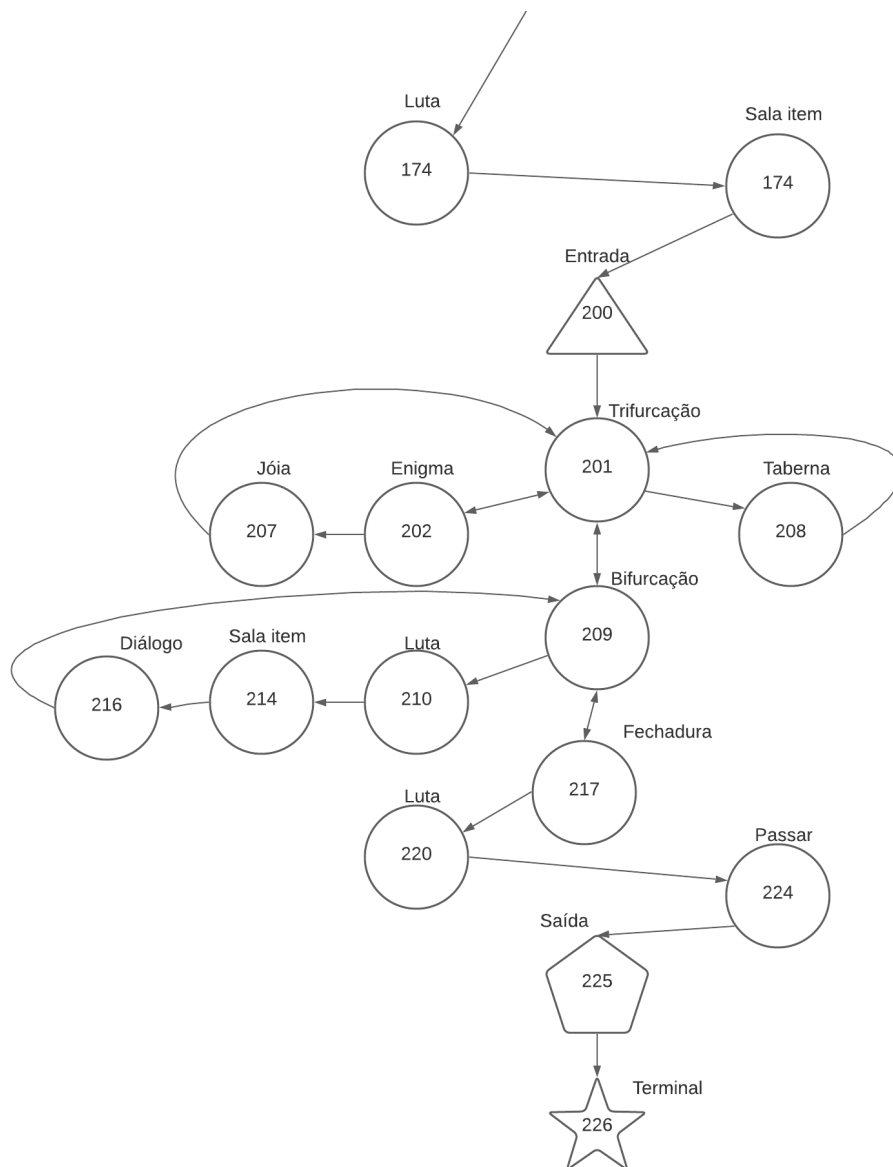
Por fim, uma observação sobre as funções portáteis criadas para substituírem o `system(“cls”)` e o `system(“pause”)` do windows, além de uma para dar um “resize” no terminal. As funções (`void limpar()`, `void pausa()`, `void resize()`) foram criadas utilizando o `#ifdef` para identificar na hora da compilação qual o SO da máquina e retornar uma função equivalente para aquele SO.



2.2 Árvore







2.2. Detalhamento de cada nó da árvore

NÓ 0 passar	
TIPO	raiz
IMAGEM	./imagens/ambientacao/sala.txt
TEXTO	Quinta-feira pela manha, aula de AlgLin que parece nao ter fim, e la esta o Aluno do IMEnso instituto, tentando se concentrar na aulinha enquanto nao para de pensar no Empire of Dungeons, um jogo que encontrou na internet recentemente e nao ve a hora de comprar.Essa aula esta realmente chata e o aluno esta muito concentrado em seus pensamentos, imagiando cada detalhe do jogo, quando derrepente um clarao.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 1

NÓ 1 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/personagem.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Ola, quem vos fala eh o proprio jogo. Por enquanto, voces nao saberao quem sou eu... na verdade, poucos descobrirao. O que esta em jogo agora eh a sua vida.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 2

NÓ 2 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/personagem.txt
TEXTO	Se conseguir chegar ao ultimo andar da torre de 5 andares que se apresenta adiante, resolvendo todos os enigmas necessarios, coletando todos os itens, tornando-se mais forte e derrotando os BOSSs de cada andar, saira vivo.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 3

NÓ 3 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/personagem.txt

TEXTO	Caso contrario, voce ja sabe. Por que estou fazendo isso? pura diversao. No mais, boa sorte!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 4

NÓ 4 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/bifurcacao.txt
TEXTO	-Voce: Uma bifurcacao, por onde devo ir? E-Esquerda D-Direita Digite uma opcao:
OPÇÕES	E vai para no de indice: 5 D vai para no de indice: 10

NÓ 5 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/goblin.txt
TEXTO	-Voce: O que eh aquilo, parece um goblin, ele esta dormindo. -Servo: Errado Aluno, nao esta mais.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 6

NÓ 6 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/goblin.txt
TEXTO	-Goblin: lara ratu peri. -Voce: Seja la o que for, eu quem vou ganhar, sou treinado na arte das integrais.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 7

NÓ 7 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	../imagens/andar1/goblin.txt

TEXTO	-Goblin: baru sate lorem. -Voce: morraaaaa!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 8

NÓ 8 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/goblin.txt
TEXTO	-Servo: estou impressionado de que voce tenha saído dessa vivo, a maioria morre antes de virar a esquerda. -Voz misteriosa: Nao encoraje esse quadrupede, esse eh soh o principio das dores.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 9

NÓ 9 joia	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/gema.txt
TEXTO	-Voce: Olha, parece so uma pedra, devo pegar? -Servo: Nao estou aqui para ser sua baba, faca o que quiser -Voce: vou levar comigo. -Voz misteriosa: Veja se nao temos um colecionador de pedras aqui, vai mesmo guardar essa pedra? -Voce: Vai que preciso jogar em alguem -Voz misteriosa: ou em algo. concentrado em seus pensamentos, imaginando cada detalhe do jogo, quando derrepente um clario.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 4

NÓ 10 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/trifuracao.txt
TEXTO	-Voce: 3 caminhos agora, estou comecando a me perder aqui.

	-Servo: Hehe, soh continue andando aluno, quanto mais cedo voce morrer, mais cedo estou livre. E-Esquerda F-Frente D-Direita V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	E vai para no de indice: 11 F vai para no de indice: 24 D vai para no de indice: 18 V vai para no de indice: 4

NÓ 11 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/fantasma.txt
TEXTO	-Voce(sussurando): Aquilo eh um fantasma? -Servo(sussurando): Acorde ele e descubra. L-Lutar V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	L vai para no de indice: 12 V vai para no de indice: 10

NÓ 12 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/fantasma.txt
TEXTO	-Servo: agora me diga como acertar um fantasma? -Voce: facil, eles sao frageis contra raios, e basta gerar um pouco de atrito que consigo produzir faiscas.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 13

NÓ 13 luta	
TIPO	nao_terminal

IMAGEM	./imagens/andar1/fantasma.txt
TEXTO	-Fantasma: ihhhhhhhhhh. -Voce: Morra denovo seu infame.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 14

NÓ 14 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/fantasma.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Vai ter que fazer muito melhor que isso se quiser sair vivo desse lugar.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 15

NÓ 15 item	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/tesouro.txt
TEXTO	-Voce: Uau, que sala incrivel, deve ter alguma armadilha aqui, parece aquelas salas do tesouro. -Servo: Cala a boca aluno, so joga, voce fala demais. -Voce: Olha, tem mesmo um tesouro ali, o que eh aquilo?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 16

NÓ 16 item	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/tesouro.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: O elmo de Richard Franco, forjado com escama de dragoes nas profundezas masmorra do trem. Eh um objeto indispensavel para derrotar o TC Rock.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 17

NÓ 17 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/personagemelmo.txt
TEXTO	-Voce: parece pesado, mas eh muito legal.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 10

NÓ 18 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	-Enigma: Alto la, sou o Enigma, o primeiro e unico, assim como minha prima distante, Esfinge, voce tem que responder para passar: Qual destes queima azul? A-Na B-Cu C-Mg D-K V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	A vai para no de indice: 19 B vai para no de indice: 20 C vai para no de indice: 21 D vai para no de indice: 22 V vai para no de indice: 10

NÓ 19 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	Qual a ideia, aluno?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 18

NÓ 20 enigma

TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTOS	Ate que voce sabe alguma coisa.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 23

NÓ 21 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTOS	Soh pode ser brincadeira, neh?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 18

NÓ 22 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTOS	kkkkkkkkkkkkk
OPÇÕES	# vai para no de indice: 18

NÓ 23 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/velho.txt
TEXTOS	-Senhor perdido: Alguem finalmente me libertou, estou preso nessa sala dos enigmas desde que comecei a sonhar.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 10

NÓ 24 fechadura

TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTOS	-Voce: que porta maneira. T-Tentar abrir V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	T vai para no de indice: 25 se possuir os critérios T vai para no de indice: 26 se possuir não os critérios V vai para no de indice: 10

NÓ 25 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTOS	-Porta: Eh por sua conta e risco aluno, pode passar.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 27

NÓ 26 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTOS	-Porta: Parece que voce ainda nao conseguiu um elmo, nao posso deixar voce passar. Apesar de querer que voce morra logo o show tem que durar mais que 3s.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 24

NÓ 27 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/tcrock.txt
TEXTOS	-TC: haha, veja se nao temos uma criaturinha aqui. -Voce: Eh uma pedra? -Servo: Voce nao devia ter dito isso. -TC: Ninguem me chama de pedraaaa.

OPÇÕES	# vai para no de indice: 28
---------------	-----------------------------

NÓ 28 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/tcrock.txt
TEXTO	-Voce: Entao eh para isso que serve o elmo. -TC: Voce nao vai sair dessa vivo seu aluno incompetente, ninguem sobrevive a minha rajada diferencial.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 29

NÓ 29 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/tcrock.txt
TEXTO	-Voce: Eu tenho o poder da integral comigo. -TC: grhhhhh.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 30

NÓ 30 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar1/tcrock.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Veja soh se n temos o primeiro guerreiro nos ultimos 229 anos que consegue derrotar o TC Rock.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 31

NÓ 31 saida

TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/escada.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Vamos, suba a escada, quero ver voce ser trucidado pelos proximos desafios. E voce, servo imundo, esta fazendo seu trabalho de forma errada, o infeliz ainda esta vivo, esta ajudando ele por acaso? -Servo: Nao, senhor, estou seguindo suas ordens.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 50

NÓ 50 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/corredor.txt
TEXTO	-Servo: Vamos ver como sobrevive a esse andar, voce nao eh pario para esses monstros, hahaha.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 51

NÓ 51 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/trifurcacao.txt
TEXTO	-Voce: Uma trifurcacao, que caminho sera o melhor? Algo me diz que eh bom ir para a direita, mas qual sera que eh melhor? E-Esquerda F-Frente D-Direita Digite uma opcao:
OPÇÕES	E vai para no de indice: 52 F vai para no de indice: 65 D vai para no de indice: 58

NÓ 52 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/morcego.txt

TEXTO	-Servo: Veja se nao temos um conhecido se aproximando, quanto tempo que nao o encontro. -Voce: Esse animal parece ser fraco, mas sinto uma aura magica. L-Lutar V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	L vai para no de indice: 53 V vai para no de indice: 51

NÓ 53 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/morcego.txt
TEXTO	-Morcego: Guerreiro, quer tentar passar? So por cima do meu cadaver. -Voce: Isso ai ser facil e rapido!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 54

NÓ 54 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/morcego.txt
TEXTO	-Morcego: Hahahaha, vou te dar o prazer de sentir um pouco das minhas habilidades. Golpe Vida Sanguessuga! -Voce: Arg! Minha vitalidade? Morcego maldito, o que voce estah fazendo com minha vida? Pelos poderes concedido por esse elmo, tome essa capacetada no meio dessa tua boca venenosa!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 55

NÓ 55 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/morcego.txt
TEXTO	-Morcego: Maldito humano, dessa vez vou fugir, mas saiba que isso eh soh por hoje.

OPÇÕES	# vai para no de indice: 56
---------------	-----------------------------

NÓ 56 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/beco_diagonal.txt
TEXTO	-Voce: Mas o que e isso? Um caminho sem saida? O que eh esse muro engraçado? E o que eh essa placa escrita... Beco Diagonal?? -Servo: Parece que voce nasceu ontem? Voce eh muito burro. Esse eh um muro magico, deixe que eu abro ele.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 57

NÓ 57 joia	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/gema.txt
TEXTO	-Voce: Hmmm. Uma pedra esquisita com um encaixe atras e um saco com essencia Solar? Isso estava escondido atras desses tijolos!? Nao consigo nem acreditar que itens raros desses estavam escondidos nesse buraco. Vou guardar. -Voz misteriosa: Eu sabia que tinhamos um colecionador de pedras.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 51

NÓ 58 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/lobo.txt
TEXTO	-Voce(sussurando): Um lobo monstruoso se aproxima, melhor sacar a minha arma para me defender, porem posso fugir, o que fazer?? -Servo(sussurando): Fugir e claro, voce soh foge. Desde que virei seu guia voce so sabe fugir dos teus problemas. L-Lutar V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	L vai para no de indice: 59

	V vai para no de indice: 51
--	-----------------------------

NÓ 59 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/lobo.txt
TEXTOS	-Lobo: Auuuuu! Humano maldito, voce nao eh pareo para o meu poder! Sua morte sera rapida. -Voce: Hamm! Um lobo falante, isso eh novidade vou te queimar ate morrer!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 60

NÓ 60 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/lobo.txt
TEXTOS	-Lobo: Auuuuuuu! Nao vou deixar voce passar tao facil. Experimente um pouco das minhas garras afiadas!!! -Voce: Deixa de ser bobo, seu lobo infeliz! Vou te calar agora mesmo.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 61

NÓ 61 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/lobo.txt
TEXTOS	-Lobo: Humano insolente, auuuuuu! Sua escoria, vera o que aconteceu quando meus irmaos chegarem. Auuuuuu! -Voce: Pode deixar eles virem.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 62

NÓ 62 item	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/tesouro.txt

TEXTO	-Voce: Uau, uma armadura incrível, o que eh isso que estah escrito na parede??
OPÇÕES	# vai para no de indice: 63

NÓ 63 item	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/tesouro.txt
TEXTO	-Servo: Criada com a fibra varonil de um nobre Engenheiro Militar, a Couraca do RF e mais resistente que placas de aco e mais leve que um manto de seda. Por isso, muitas vezes e comparada com as melhores armaduras do mundo. -Servo: guerreiro tolo, nao sabe nem ler em elfico.?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 64

NÓ 64 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/personagempeitoral.txt
TEXTO	-Voce: Uau, ela eh realmente leve.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 51

NÓ 65 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	../imagens/ambientacao/bifurcacao.txt
TEXTO	-Voce: E ca estamos em mais uma decisao de caminho. E-Esquerda D-Direita V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	E vai para no de indice: 72 D vai para no de indice: 66 V vai para no de indice: 51

NÓ 66 enigma	
TIPO	nao_terminal

IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTOS	-Enigma: Mais um viajante perdido, vamos ver se alem de conseguir sobreviver ate aqui voce eh esperto: $dy/dx = y$ Entao qual funcao representa y? A-logx B- e^x C- x^x D-lnx V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	A vai para no de indice: 67 B vai para no de indice: 68 C vai para no de indice: 69 D vai para no de indice: 70 V vai para no de indice: 65

NÓ 67 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTOS	-Enigma: Serio isso aluno? nao estudou log no cursinho?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 66

NÓ 68 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTOS	-Enigma: Bom, quase um Euler ja. -Voce: Deixa de ser bobo, seu lobo infeliz! Vou te calar agora mesmo.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 71

NÓ 69 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTOS	-Enigma: Ai voce esta de brincadeira.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 66

NÓ 70 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	-Enigma: Passou muito longe, aluno.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 66

NÓ 71 rancho	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/velho_morto.txt
TEXTO	-Voce: Um guerreiro morto, sera que posso encontrar algo de util na mochila dele? -Servo: Hum, um humano morto no caminho, isso e normal? -Voce: Essa pocao vermelha deve ser suficiente para recuperar um pouco da minha vida.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 65

NÓ 72 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTO	-Voce: Essa porta emana algo diferente T-Tentar abrir V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	T vai para no de indice: 73 se possuir os critérios T vai para no de indice: 74 se possuir não os critérios V vai para no de indice: 65

NÓ 73 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTO	-Porta: Boa sorte, mortal.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 75

NÓ 74 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTO	-Porta: Ha perigos inimaginaveis a frente. Acho bom voce se preparar melhor.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 72

NÓ 75 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/vampirozao.txt
TEXTO	-Voce: O que isso caindo do teto?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 76

NÓ 76 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/vampirozao.txt
TEXTO	-Monstro: Kikikkikiki. Um mero mortal entrando no meu territorio?! Eu sou o Vampirozao, o vampiro do sangue de ferro, Sangue Quente e Sangue Frio. Vivo nesse teto faz mais de dois milenios, nunca deixei um inseto passar. -Voce: Prazer, o heroi que vai te derrator! Saia desse teto seu chupa sangue maldito.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 77

NÓ 77 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/vampirozao.txt
TEXTO	-Vampirozao: Inseto maldito. Esse teu sangue vai ser meu lanchinho, experimente meu golpe perpendicular!!! -Voce: Defesa RETA! - Bradou colocando seus bracos, no formato de uma reta, frente ao corpo.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 78

NÓ 78 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar2/vamprozao.txt
TEXTO	-Voce: eureka - rapidamente retirou do bolso a essencia solar que havia encontrado. -Vamprozao: Aaaahhhhh! Inseto infeliz, voce eh soh um mero mortal. O que eh isso? -Voce: Isso eh um pouquinho do sol para essa sua cara palida. -Vamprozao: Naaaaaaooooo. -Servo: Quanta sorte voce teve mestre, mas se depender dela vai morrer cedo.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 79

NÓ 79 saida	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/escada.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Conseguiu sobreviver a mais esse andar, quero ver quantos mais voce conseguir, mas aposto que nao passa do terceiro.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 100

NÓ100 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/trifurcacao.txt
TEXTO	-Voce: Uma trifurcacao, que caminho sera o melhor? Sinto um bom chiero vindo da esquerda, sera que eh alguma armadilha? Vamos decidir isso logo. E-Esquerda F-Frente D-Direita Digite uma opcao:
OPÇÕES	E vai para no de indice: 102 F vai para no de indice: 115 D vai para no de indice: 108

NÓ 102 luta

TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/virus.txt
TEXTOS	-Voce: O que eh aquilo? Parece um virus mas como pode ser tao grande? -Voz misteriosa: Esta com medo? Deseja seguir em frente e lutar com ele? L-Lutar V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	L vai para no de indice: 103 V vai para no de indice: 101

NÓ 103 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/virus.txt
TEXTOS	-Voce: Pode vir bicho esquisito. Nao eh uma gripezinha que vai me matar. -Virus: Voce acha que sou apenas um virus qualquer? Eu ja matei varios aventureiros igual a voce. Os humanos sao tao fracos, e, em se tratando do sistema imunologico sao mais fracos ainda. Mua hahahahaha! :p
OPÇÕES	# vai para no de indice: 104

NÓ 104 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/virus.txt
TEXTOS	-Voce: Pare de brincadeira seu virus. -Virus: Gosta de uma tosse? Entao vem pra cima!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 105

NÓ 106 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/tesouro.txt
TEXTOS	-Voce: Uma caixa de pratas! Vou estar rico quando sair daqui! Sao dez

	moedas. -Servo: Esse dinheiro soh pode estar amaldicoado, aluno idiota.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 107

NÓ 107 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/velho.txt
TEXTO	-Senhor perdido: Pelas barbas de Odin, que dor de cabeça. Parece que dormi faz tanto tempo, mas agora nao me lembro de nada. Preciso dar uma caminhada para me lembrar dos fatos. -Voce(susurro): Que homem estranho.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 101

NÓ 108 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/lobo.txt
TEXTO	-Voce: Eh um lobo com aura verde, so pode ser o Wolf-Champion. -Servo: Agora eh o fim da linha para sua historia de heroi, duvido que voce o derrote.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 109

NÓ 109 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/lobo.txt
TEXTO	-Voce: Indentifique-se lobo maldito! -Fenrir: Humano, acha que um mero humano pode me tratar assim? Eu sou Fenrir, sou o lendario Fenrir, aquele que arrancou a mao de um deus, sou filho de Loki!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 110

NÓ 110 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/lobo.txt
TEXTO	-Voce: Acha que isso me assusta? Com ajuda do elmo de escamas de um dragao, com essa forca insana que recebi experimente meu soco melhorado. Haia!!! -Lobo: Minha mordida vai te dilacerar raca inferior.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 111

NÓ 111 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/lobo.txt
TEXTO	-Voce: -rapidamente se esquivou da tentativa da mordida, e logo desfere um golpe certo. -Lobo: Como isso aconteceu? Meu nivel eh muito superior. Hm, o que te espera a frente faz parte da minha colecao de trofeus. Essa batalha, nao se engane, isso foi apenas um deslize da minha atencao.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 112

NÓ 112 item	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/tesouro.txt
TEXTO	-Voce: outra sala do tesouro, o que sera que tem aqui?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 113

NÓ 113 item	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/tesouro.txt
TEXTO	-Voce: Um anel, o que eh esse anel sera? -Servo: E eu vou saber? Pare de falar sozinho seu humano burro.

OPÇÕES	# vai para no de indice: 114
---------------	------------------------------

NÓ 114 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/anel.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Esse eh um anel que emana poder magico, expandindo as capacidades de quem o equipa. Dizem que o preco a ser pago por tanto poder afeta diretamente a alma.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 101

NÓ 115 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/bifuracao.txt
TEXTO	-Voce: Uma bifuracao, que caminho sera o melhor? -Servo: arggggg, voce me da nos nervos. E-Esquerda D-Direita V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	E vai para no de indice: 116 D vai para no de indice: 123 V vai para no de indice: 101

NÓ 116 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	-Enigma: Vejo que chegou ate esse andar, porem lamento te informar que a partir daqui sua aventura so vai ficar mais e mais dificil. Sem mais delongas, vamos ao enigma: Tres resistores de 33 ohms sao ligados em paralelo a um cofre. Qual eh o nome do filme? A-Titanic B-11 ohms e um segredo C-Missao Impossivel D-Jogos Vorazes V-Voltar

	Digite uma opcao:
OPÇÕES	A vai para no de indice: 117 B vai para no de indice: 118 C vai para no de indice: 119 D vai para no de indice: 120 V vai para no de indice: 115

NÓ 117 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTOS	-Enigma: Acho que esse eh aquele do barco.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 116

NÓ 118 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTOS	-Enigma: hahahaha, essa foi boa, nao?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 121

NÓ 119 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTOS	-Enigma: Essa dai passou longe, aluno.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 116

NÓ 120 enigma	
TIPO	nao_terminal

IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	-Enigma: Os resistores sao assassinos agora?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 116

NÓ 121 rancho	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/taverna.txt
TEXTO	-Taberneiro sagaz: Bem-vindo a Taberna! Hoje temos um otimo ensopado de peixe e uma salada especial, feita com ingredientes coletados no bosque imperial, cultivado por aldeoes elficos. -Voce: Nossa, agora meu poder parece estar recuperado!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 122

NÓ 122 joia	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/gema.txt
TEXTO	-Voce: Mais uma pedra, essa ja eh a terceira, acho que vou sair daqui com muitas.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 115

NÓ 123 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTO	-Voce: Outra porta, vamos ver... T-Tentar abrir V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	T vai para no de indice: 124 se possuir os critérios T vai para no de indice: 125 se possuir não os critérios V vai para no de indice: 115

NÓ 124 fechadura

TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTO	-Porta: Espero que goste do inferno.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 126

NÓ 125 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTO	-Porta: Se prepare melhor antes de embarcar na Highway to Hell
OPÇÕES	# vai para no de indice: 123

NÓ 126 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/batalhaboss3.txt
TEXTO	-Voce: Pelas barbas de Odin, que calor eh esse? Parece que estamos chegando no inferno. -Servo: Voce continua falando demais, melhor voce se proteger, olha aquela figura com cara de diabo te esperando.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 127

NÓ 127 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/batalhaboss3.txt
TEXTO	-Demonio: Morraaaaa! -Voce: Calma lá, mal cheguei e o anfitrião me recebe assim? Saudades de quando as pessoas ainda possuíam respeito pelas outras. -Demonio: Eu vivo nesse labirinto a anos, e nunca deixei nem um humano passar. Sou mais antigo que qualquer ser que voce viu ate agora. Meus poderes superam tudo, meu corpo eh tao poderoso e resistente que nem uma armadura chega a ter a mesma resistencia. Um mero humano nao chega a nem fazer cocegas em mim. Isso nunca vai acontecer.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 128

NÓ 128 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/batalhaboss3.txt
TEXTO	-Voce: Aaaaaaaaaaaaaahhhhh! Se liga nesse anel! O anel expansivo vai me dar o poder magico que preciso para acabar com esse monstro. -Demonio: Ta legal, esse anel nao fara nem coegas em mim, ja te avisei. -Voce: -voce colocou o anel no dedo e apontou para o demonio- -Demonio: Nao pode ser, esse anel esta encantado com propriedades sagradas! Saia ja daqui. Seu verme, quem te deu isso?! -Voce: Entao isso te afeta, esse eh o seu fim!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 129

NÓ 129 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/batalhaboss3.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Como foi possivel!? O Demonio foi derrotado? Isso nao vai sair barato, os inimigos a frente vao te dar uma licao Soh espere... -Voce: Esse bicho foi dificil de matar, mas por pouco consegui. E essa espada que ele usava... parecia interessante.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 130

NÓ 130 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/paudefogo.txt
TEXTO	-Voce: Caramba, ele deixou cair a espada. -Voz misteriosa: Vamos-la, vai deixa-la para tras?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 131

NÓ 131 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/paudefogo.txt

TEXTO	-Voce: Ele eh muito quente. -Voz misteriosa: Obvio, esse eh o pau de fogo, a arma mais poderosa do submundo. Nao sei nem explicar como voce, um mero mortal conseguiu sobreviver ao implacavel poder dela.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 132

NÓ 132 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar3/paudefogo.txt
TEXTO	-Voce: Agora ninguem consegue me parar.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 133

NÓ 133 saida	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/escada.txt
TEXTO	-Servo: Nao acredito que voce ainda esta vivo, ser repugnante. Vamos suba logo, voce tem que morrer.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 150

NÓ 150 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/corredor.txt
TEXTO	-Servo: Eh, ate parece que voce eh um bom jogador. Pena que soh tera essa fama por pouco tempo. Vamos ver se sobrevive a mais esse andar...
OPÇÕES	# vai para no de indice: 151

NÓ 151 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/trifurcacao.txt

TEXTO	-Voce: Uma nova trifurcacao? nunca sei para onde devo ir. Vou escolher na sorte dessa vez. -Servo: Nao importa qual dos 3 caminhos voce escolha, a morte eh certa, eh apenas questao de tempo. Ela tem te acompanhado desde o inicio do jogo, a espera do momento perfeito. E-Esquerda F-Frente D-Direita Digite uma opcao:
OPÇÕES	E vai para no de indice: 152 D vai para no de indice: 158 F vai para no de indice: 164

NÓ 152 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	-Enigma: Talvez voce ate tenha sobrevivido a ele la embaixo, mas agora tera que saber uma das figuras mais poderosas que ja existiu e que nao se manteve intacta lutando com esse monstro. Qual dos deuses listados abaixo perdeu o braco direito para o lobo Fenris? A-Thor B-Loki C-Frea D-Tyr V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	A vai para no de indice: 153 B vai para no de indice: 154 C vai para no de indice: 155 D vai para no de indice: 156 V vai para no de indice: 151

NÓ 153 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	Aquele loiro forte com uma martelo? nao.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 152

NÓ 154 enigma	
TIPO	nao_terminal

IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	O irmao do loiro bonito? definitivamente nao.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 152

NÓ 155 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	Freya nao perderia o braco para um lobo qualquer.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 152

NÓ 156 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	Muito bem! Andou estudando mitologia nordica aluno? Agora que acertou teras acesso a um precioso tesouro...
OPÇÕES	# vai para no de indice: 157

NÓ 157 joia	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/gema.txt
TEXTO	Voce: Olha la, outra daquelas pedras, essa brilha mais que as outras. Servo: Eu ja disse que voce fala demais?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 151

NÓ 158 rancho	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/taverna.txt

TEXTO	-Voce: Que cheiro bom, de onde estah vindo? -Taberneiro: Bem-vindo a Taberna! Recupere suas forcas com alguns petiscos e um bom vinho!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 159

NÓ 159 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/pac_man.txt
TEXTO	-Voce(sussurando): Algo com uma forma arredondada estranha estah aproximando... espere, mas ele tem uma boca gigante. -Servo(sussurando): Pela sua cara, parece que voce o conhece, nao eh mesmo? Para prosseguir tera que enfrenta-lo. Deseja seguir em frente e lutar com ele? L-Lutar V-Voltar Digite sua escolha:
OPÇÕES	L vai para no de indice: 160 V vai para no de indice: 151

NÓ 160 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/pac_man.txt
TEXTO	-PACMAN: Croc! Croc! Crunch! -Voce: Ele quer me comer mas nao vai conseguir de modo algum!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 161

NÓ 161 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/pac_man.txt
TEXTO	-PACMAN: Croc! Croc! Crunch! -Voce: Voce nao cansa seu bicho maldito!? Eu vou te matar!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 162

NÓ 162 luta

TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/pac_man.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Quase que ele te transformava num fantasma, vai ter que melhorar ainda, aluno...
OPÇÕES	# vai para no de indice: 163

NÓ 163 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/velho.txt
TEXTO	-Voce: O senhor parece onipresente nesse jogo -Senhor perdido: Enquanto o peao continuar girando, eu estarei aqui.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 151

NÓ 164 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/bifurcacao.txt
TEXTO	-Voce: Agora uma bifurcacao, por onde devo ir? D-Direita E-Esquerda V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	E vai para no de indice: 165 D vai para no de indice: 172 V vai para no de indice: 151

NÓ 165 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/zumbi.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Entre mortos e feridos, um morto-vivo se apresenta diante de voce. Para nao perecer como os demais jogadores que passaram por aqui, tera que enfrentar aquele que anda apos a morte, um zumbi Draugr. Para prosseguir tera que enfrenta-lo. Vamos ver se sobrevivera? -Voce(gritando): Eu vou mata-lo de qualquer jeito!!!!!!.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 166

NÓ 166 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/zumbi.txt
TEXTOS	-Zumbi: "Aaaahhh!!" -Voce: Ele quer me devorar mas nao vai conseguir!!!
OPÇÕES	## vai para no de indice: 167

NÓ 167 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/zumbi.txt
TEXTOS	-Zumbi: "Aaahhh!!" -Voce: Seu ser malditoooooooo! Eu vou te matar!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 168

NÓ 168 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/zumbi.txt
TEXTOS	-Voz misteriosa: Vai ter que fazer muito melhor que isso se nao quiser morrer agora!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 169

NÓ 169 item	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/tesouro.txt
TEXTOS	-Voce: olha, outro tesouro, o que temos nesse?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 170

NÓ 170 item	
-------------	--

TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/tesouro.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: O amuleto carrega uma gigantesca e rara joia, a qual serviu de adorno para as mais belas deusas, incluindo a Deusa Freyja.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 171

NÓ 171 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/amuleto.txt
TEXTO	-Voce: sinto que esse amuleto eh muito poderoso.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 164

NÓ 172 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTO	-Voce: Outra porta, essa parece emanar uma aura estranha. T-Tentar abrir V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	T vai para no de indice: 173 se possuir os critérios T vai para no de indice: 174 se possuir não os critérios V vai para no de indice: 164

173 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Vai ter que fazer muito melhor que isso se nao quiser morrer agora!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 175

NÓ 174 fechadura

TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/fechadura.txt
TEXTO	-Porta: So queria te dizer que talvez voce possa estar deixando algo de muito precioso para a sua sobrevivencia nesse jogo.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 164

NÓ 175 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/cerquinha.txt
TEXTO	-Cerquinha: Nao sou um piadista qualquer. Te derrotarei com o poder da matematica! -Voce: Outro que acha que vai me derrotar com umas integrais quaisquer!.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 176

NÓ 176 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/cerquinha.txt
TEXTO	-Voce: Vou honrar as joias que coletei! -Cerquinha: Mais um que se acha diferente. Voce eh igual aos outros, aluno!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 177

NÓ 177 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/cerquinha.txt
TEXTO	-Voce: Ninguem pode me parar!. -Cerquinha: hahahah!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 178

NÓ 178 luta	
TIPO	nao_terminal

IMAGEM	./imagens/andar4/cerquinha.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Veja soh. Resistiu ao poderoso Cerquinha. Sua morte ja eh certa aluno, nao resistira na proxima. Se chegar la, neh?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 179

NÓ 179 saida	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/escada.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Vamos, suba! essa eh a ultima escada. Depois disso, vem a queda hahaha.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 200

NÓ 200 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/corredor.txt
TEXTO	-Servo: Eh, eu ate poderia te deixar seguir nesse ultimo andar sozinho... mas quem iria te enterrar? Precisa ter um inutil como eu ao seu lado para fazer esse servico sujo...
OPÇÕES	# vai para no de indice: 201

NÓ 201 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/trifurcacao.txt
TEXTO	-Voce: Uma nova trifurcacao? Sera essa a ultima? -Servo: Nao importa aluno, pare de fazer perguntas retoricas o tempo todo. Escolha que caminho deseja seguir: E-Esquerda F-Frente D-Direita Digite uma opcao:
OPÇÕES	E vai para no de indice: 202 D vai para no de indice: 208 F vai para no de indice: 209

NÓ 202 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	<p>-Enigma: Eh aluno. Esse eh o ultimo enigma que tera que resolver para sobreviver nessa torre. Talvez voce se considere um genio, mas esse enigma foi escrito a milhares de anos atras pelo criador desse jogo, Duvido que conseguira acertar.</p> <pre>int x=10; int y=10; return x+y; Qual o nome do filme?</pre> <p>A-Missao impossivel B-O Codigo da Vinte C-Indiana Jones D-Dez eh pouco, vinte eh demais V-Voltar</p> <p>Digite uma opcao:</p>
OPÇÕES	<p>A vai para no de indice: 203 B vai para no de indice: 204 C vai para no de indice: 205 D vai para no de indice: 206 V vai para no de indice: 201</p>

NÓ 203 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	Programacao nao eh impossivel aluno! tenta denovo.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 202

NÓ 204 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	Essa tava na cara! voce eh espertinho mesmo.

OPÇÕES	# vai para no de indice: 207
---------------	------------------------------

NÓ 205 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	Ta viajando aluno? acorda!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 202

NÓ 206 enigma	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/enigma.txt
TEXTO	Ta quente! tenta denovo.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 202

NÓ 207 joia	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/zumbi.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Vai ter que fazer muito melhor que isso se nao quiser morrer agora!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 169

NÓ 168 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar4/zumbi.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Vai ter que fazer muito melhor que isso se nao quiser morrer agora!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 169

NÓ 208 rancho	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/taverna.txt
TEXTO	-Voce: Que cheiro bom, de onde estah vindo? -Taberneiro: Bem-vindo a Taberna! Recupere suas forcas com alguns petiscos e um bom vinho!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 201

NÓ 209 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/bifurcacao.txt
TEXTO	-Servo: Como voce eh insuportavel, eu vou falar! Se voce fizer a escolha certa, essa sera a ultima bifurcacao desse jogo. Escolha que caminho deseja seguir: E-Esquerda D-Direita V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	E vai para no de indice: 210 D vai para no de indice: 217 V vai para no de indice: 201

NÓ 210 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/touro.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Sera esse o ultimo monstro desse andar? Tem porte para isso? the Gleam Eyes eh um monstro demoniaco parecendo um touro,com musculos tao tensos quanto as cordas ondulando sua forma onipotente. sua pele tem um tom azul profundo e seus olhos tem essa chama ardente que envolve essa sala. Gostou dessa descricao? pena que sua morte nao sera tao bela assim. Para prosseguir tera que enfrenta-lo. Deseja lutar com ele? L-Lutar V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	L vai para no de indice: 211 V vai para no de indice: 209

NÓ 211 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/touro.txt
TEXTO	-Voce(gritando): Eu vou mata-lo! nem que essa seja a ultima coisa que eu faca!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 212

NÓ 212 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/touro.txt
TEXTO	-Touro: "Aaahhh!!" -Voce: Seu ser malditoooooooo! Eu vou te matar!.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 213

NÓ 213 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/touro.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Vai morrer agora nos acrescimos do segundo tempo? no ultimo andar?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 214

NÓ 214 item	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/chifre.txt
TEXTO	-Servo: Parabens! Ate que voce nao eh inutil! Voce coletou a ponta do chifre desse touro como recompensa por essa vitoria.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 215

NÓ 214 item	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/chifre.txt
TEXTO	-Servo: Parabens! Ate que voce nao eh inutil! Voce coletou a ponta do chifre desse touro como recompensa por essa vitoria.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 215

NÓ 215 item	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/chifre.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Antes mesmo de que eu fosse criado, os grandes deuses utilizavam chifres desses touros mitologicos para conjurar legioes de guerreiros, quem sabe nao lhe possa ser util.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 216

NÓ 216 dialogo	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/chifre.txt
TEXTO	-Voce: Isso quer dizer que agora sou um deus? -Servo: Vamos logo com isso, aluno, quero te enterrar logo.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 209

NÓ 217 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/porta.txt
TEXTO	-Voce: Nossa! Que hall legal! Nunca vi um corredor tao longo, para onde sera que ele leva? Uma porta sem fechadura? Mas como posso abri-la? T-Tentar abrir V-Voltar Digite uma opcao:
OPÇÕES	T vai para no de indice: 218 se possuir os critérios T vai para no de indice: 219 se possuir não os critérios

	V vai para no de indice: 209
--	------------------------------

NÓ 218 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/porta.txt
TEXTO	-Porta: Voce possui todas as joias que pertencem a poderosa deusa, idealizadora desta torre, pode passar!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 220

NÓ 219 fechadura	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/porta.txt
TEXTO	-Porta: Acho que esta faltando alguma joia, ache-as e podera passar.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 211

NÓ 220 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/gabiqueen.txt
TEXTO	-Gabiqueen: Uau, pensei que nunca me conheceria. Que privilegio aluno! Agora voce sabe que nao foi um Deus que criou esse mundo,mas sim uma deusa.Como me diverti com voces colocando suas vidas em risco apenas porque eu quis assim. Vamos direto ao ponto...Te derrotarei de uma vez por todas com o poder da computacao! -Voce: Lutei bastante para chegar ate aqui! Nao vou deixar uma deusa sequer me derrotar!.
OPÇÕES	# vai para no de indice: 221

NÓ 221 luta	
TIPO	nao_terminal

IMAGEM	./imagens/andar5/gabiqueen.txt
TEXTO	-Voce: Vou honrar as joias que coletei! -Gabiqueen: Mais um que se acha diferente. Todas as joias sempre foram minhas, aluno!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 222

NÓ 222 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/gabiqueen.txt
TEXTO	-Voce: Ninguem pode me parar!. -Gabiqueen: Ninguem nunca passou por mim!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 223

NÓ 223 luta	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/gabiqueen.txt
TEXTO	-Servo: Eh, voce nao era qualquer um...
OPÇÕES	# vai para no de indice: 224

NÓ 224 passar	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/cenariofinal.txt
TEXTO	-Voz misteriosa: Primeiramente, morra servo imundo, nao consegue nem matar um aluno. -Servo: Naaaaaaao - e morreu. -Voz misteriosa: Em segundo lugar, parabens aluno, nunca vi ninguem derrotar minha criadora, nem sei o que aconteceu comigo, mas sei que voce esta livre, pode atravessar o portal para seu mundo de novo. -Voce: Nunca vou me esquecer do que aconteceu aqui -assim o aluno corre em direcao ao portal-

OPÇÕES	# vai para no de indice: 225
---------------	------------------------------

NÓ 225 saida	
TIPO	nao_terminal
IMAGEM	./imagens/andar5/salacap.txt
TEXTO	-Cap: Dormindo em aula, aluno?
OPÇÕES	# vai para no de indice: 226

NÓ 226 passar	
TIPO	terminal
IMAGEM	./imagens/ambientacao/TORRADO.txt
TEXTO	Duvidas? OBRIGADO POR TER JOGADO CodeDungeon!
OPÇÕES	# vai para no de indice: 224

3. ENVOLVIMENTO DE CADA MEMBRO DO GRUPO NO TRABALHO

- Alu Esdras: 10,0
- Alu Conrado: 10,0
- Alu Horie: 10,0
- Alu Job: 10,0