

# Детальна інструкція

## Головне меню:

- Натисніть (лівою кнопкою миші) на “1 Player” – щоб перейти до першої гри на одного гравця
- Натисніть (лівою кнопкою миші) на “2 Players” – щоб перейти до другої гри на двох гравців

## Перша гра «Водяний дракон збирає планети та зірки з неба»:

Кількість гравців: 1

Мета: ловити планети та зорі персонажем дракон.

Кінець гри: закінчились життя (бали показуються).

### **Про гру:**

Рухаючи дракони в різні сторони або стрибаючи, доторкатись до планет/зірок, що летять зверху.

Якщо пропущена планету – знімається 1 життя.

Якщо спіймана зоря – додається 25 балів.

За спійману планету або пропущену зорю нічого не відбувається.

### **Об'єкти на сторінці:**

Дракон – гравець, персонаж знизу, його рух описаний нижче.

Чорне поле – поверхня по якій рухається дракон, збільшується після кожного стрибка.

Планети – округлі об'єкти різного розміру, довільно падають зверху.

Зорі – малі об'єкти, швидко падають зверху (на відміну від планет, менші та набагато швидші)

### Рух дракона:

- затискання “стрілки вправо” – рух вправо
- затискання “стрілки вліво” – рух вліво
- одночасно з будь-яким з верхніх пунктів затискання “стрілки вгору” – пришвидшення руху в обрану сторону
- натиснення “пробіл” – вертикальний стрибок вгору

### Детальніше:

Усього є 10 життів у дракона, їх індикатор є у правому верхньому кутку у вигляді білого прямокутника (мінус життя – кількість білого зменшується). 1 життя втрачається, якщо дракон не зловить планету до того, як вона доторкнеться чорного поля.

Бали нараховуються за час, проведений у даному сеансі гри. Вони демонструються у правому верхньому кутку вікна. У кінці гри оголошуються. Швидкість їх нарахування незначно збільшується з часом. Також додаткові 25 можна отримати, якщо спіймати зорю до того, як вона доторкнеться чорного поля.

З часом складність гри поступово збільшується. Майже з однаковою швидкістю збільшується кількість планет, зірок на одиницю часу на сторінці; збільшується швидкість падіння планет та зірок; також збільшується швидкість набирання балів.

Від кожного стрибка дракона однаково поступово зменшується висота поля (збільшується висота чорного поля), на якому дракон може ловити планети та зорі. З якогось моменту це зупиниться, але місця вже буде дуже мало.

###щоб покинути гру натисніть “Delete”, прогрес не буде збережено

## Друга гра «Пікачу проти Тоторо»:

Кількість гравців: 2

Мета: повеселитись, довести кількість життів свого супротивника до нуля.

Кінець гри: закінчились життя в одного з персонажів (показується, хто саме виграв).

### **Про гру:**

Рухаючи персонажа у різні сторони, стріляти в супротивника кулями, тікаючи від його куль.

За одну кулю, що влучила в тебе – знімається 1 життя.

Твоя куля влучила в супротивника – 1 життя знімається у нього.

Кількість життів відображається зліва, у кутку поля відповідного персонажа.

### **Об'єкти на сторінці:**

Тоторо – гравець, персонаж зверху, його рух описаний нижче.

Пікачу – гравець, персонаж знизу, його рух описаний нижче.

Чорний бар'єр – стрічка посередині екрану, розділяє площину для руху Пікачу та площину для руху Тоторо.

Кулі – жовті в Пікачу, сині в Тоторо.

###щоб покинути гру натисніть "Delete", прогрес не буде збережено

#### Рух Тоторо (зверху):

- затискання “D” – рух вправо
- затискання “A” – рух вліво
- затискання “W” – рух вгору
- затискання “S” – рух вниз
- натиснення “лівого Ctrl” – постріл кульою

#### Рух Пікачу (знизу):

- затискання “стрілки вправо” – рух вправо
- затискання “стрілки вліво” – рух вліво
- затискання “стрілки вгору” – рух вгору
- затискання “стрілки вгору” – рух вниз
- натиснення “правого Ctrl” – постріл кульою

#### Кінець гри (першої або другої):

- Натисніть (лівою кнопкою миші) на “return to menu” – щоб повернутися до Головного меню
- Зверху зазначено – \*кількість балів\* (1 гра) або \*ім’я персонажа переможця\* (2 гра)