

# MANUAL DE INSTRUÇÕES



# DISCOVERY



# ÍNDICE

INTRODUÇÃO	3
MENU	4
AMBIENTE	5
CONTROLOS	6
ELEMENTOS GRÁFICOS	7
SISTEMA DE PONTUAÇÃO	8
FINAL DO JOGO	9

# INTRODUÇÃO

DISCOVERY é um jogo de ação que tem como objetivo explorar a nave espacial que aterrou no nosso planeta e destruir a mesma a partir de dentro, matando os inimigos que forem aparecendo.

Para tal poderá escolher jogar com a identidade 1 ou identidade 2, os melhores exploradores da nossa nação.

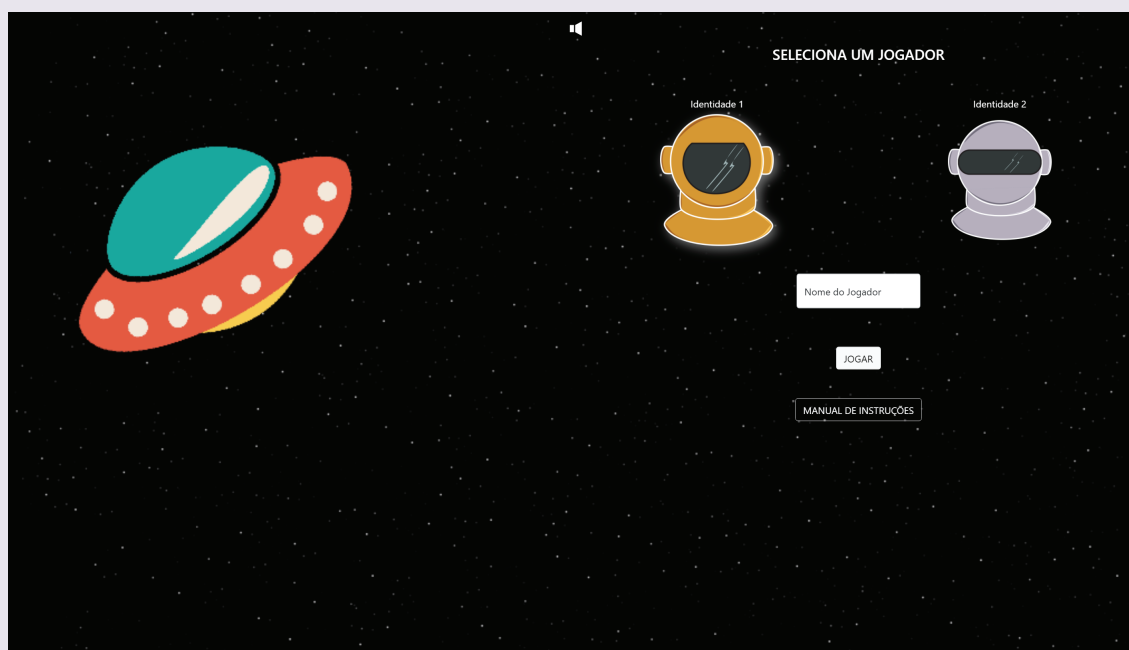
Existem 3 níveis de progressão de jogo e um nível extra do boss final.

O jogador desloca-se entre salas através de portais num mapa. Cada nível tem um mapa e existe sempre pelo menos 3 salas: a sala com uma recompensa, a sala da sorte (50% de probabilidade de ser boa) e a sala do boss desse nível.

Em cada sala vão aparecendo diversos tipos de alienígenas que terão então de ser aniquilados para que o jogador possa progredir para a sala seguinte.

# M E N U

No menu principal é possível seleccionar com qual personagem se pretende jogar - identidade 1 ou identidade 2. É possível colocar o nome do jogador, consultar o manual de instruções do jogo, fazer o “play” do jogo e ainda há a opção de retirar ou colocar novamente som no jogo.



# A M B I E N T E

Todo o ambiente do jogo é passado em diversas salas dentro da nave que aterrou no nosso planeta. Cada sala contém várias portas que após serem derrotados os inimigos são passagem para outras salas. Todos os níveis têm como base músicas da banda Daft Punk.

# CONTROLOS

Para movimentar o jogador deves de usar o teu teclado. Ao pressionares as teclas irás então movimentar o teu jogador para a esquerda, direita, cima e baixo. Para disparar as balas para aniquilar os inimigos deverás utilizar as setas do teu teclado.



A tecla ESC permite colocar o jogo em pausa.

# ELEMENTOS GRÁFICOS

Ao longo do jogo estão presentes inimigos, elementos de bônus, elementos que dão dano ao jogador e, ainda os boss das respectivas salas.

.inimigos:



.boss dos níveis:



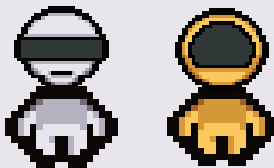
.item bônus:



.item sala tesouro:



.jogador:



# SISTEMA PONTUAÇÃO

Cada derrota de inimigo dá pontos diferentes consoante o nível do jogo:

**.nível 1:** inimigo vale 10 pontos, boss vale 50 pontos;

**.nível 2:** inimigo vale 20 pontos, boss vale 100 pontos;

**.nível 3:** inimigo vale 30 pontos, boss vale 150 pontos;

**.boss final:** vale 250 pontos.

Sempre que o personagem sofre dano, perde 1 ponto, subtraindo aos pontos atuais, nunca os mesmos podendo ser inferiores a 0.

Há um bônus por cada item capturado nas salas do tesouro dando 10 pontos cada. Há também um bônus por cada item capturado na sala da sorte de 50 pontos independentemente do item ser bom ou mau.

Tem-se em conta para o sistema de pontuação também a vida final do jogador. Esta é considerada em percentagem, por exemplo, se o personagem chega ao fim com a vida cheia, então ganhará 100 pontos equivalentes a 100% da vida.



# FINAL DO JOGO

O jogo termina quando o jogador consegue passar todos os níveis e vencer o boss final. Após isso a nave é destruída, resultando então em vitória.

Caso o jogador morra antes de vencer o boss final é considerada derrota.

