Gamescore

Hvert 3. sekund:

Game-Score += 100\*promille\*promile;

Speed:

Speed = promille\*X

Promille:

Promille -= 0,05 / sek

Antal Øl:

Rand fra 0,2 sek -> 5 sek

Øl fall speed:

Speed = Gamescore\*X/promille/100

OnCollision:

// Der skal ændres fra score til promille I koden

If beer.GetY > canvas.getHight

// Hvis den rammer bundlinjen

{

Gamscore -= gamescore/500

}