GAME PLAY

**MORTAL GEOMETRY**

1. Contagem Regressiva antes de começar o Level;
2. Efeito Matrix quando Player colidir com alguns Obstáculos;
3. Explosão de Obstáculos;
4. Partícula seguindo o Player (marca de pneu); **OK**
5. Chuva de Obstáculos;
6. *Spikes* de Obstáculos em Animação;
7. Relação entre Peso e Cores dos Obstáculos;
8. FOG; **OK**
9. Disposição dos objetos geométricos no Game Play;
10. Ground em vários níveis. Subindo e Descendo pelo Level;
11. Colunas/Objetos laterais no início do Level;
12. Rampas de Descida e Subida;
13. Efeito de Aceleração no início do Level;
14. Colunas (Efeito Indiana Jones);
15. Morse Code

MORSE CODE

Run

Run as Fast as you can - .-. ..- -. / .- ... / ..-. .- ... - / .- ... / -.-- --- ..- / -.-. .- -.

Super Fast

Ayrton Senna

Brasil

DeeZee Guys Studio