DRIFTS

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

DICA: LEIA AS INSTRUÇÕES ANTES DE JOGAR.

A PARTIR DE QUALQUER IDADE

JOGO SINGLE PLAYER (UM JOGADOR)

O JOGO

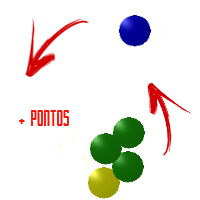
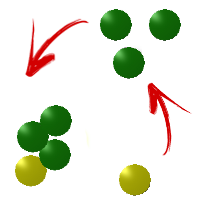
Um jogo digital que apresentará em sua tela principal uma bola amarela que é movida pelo cursor(mouse) que prenderá as bolas verdes agrupando-as o máximo que o jogador puder manter e movimentar até tocar em uma bola azul para contabilizar os pontos ou em uma bola rosa que irá fazê-lo não ter pontos e perder uma vida.

PREPARE-SE PARA O JOGO

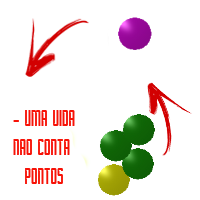
O usuário começará o jogo por meio do movimento da bola amarela, se a lista de bolas verdes comandadas pelo mouse, que o usuário coletou no jogo, tocar uma bola púrpura, o jogador perde uma vida (ou encerra o jogo se o jogador tiver somente uma vida), já se ele obtiver no mínimo três bolas verdes e encostar em uma bola azul, o jogador obterá (3)três pontos em seu score, portanto quanto maior a quantidade de bola verde ele conseguir captar, maior a quantidade de pontos obtidos. Assim, é necessário agrupar três bolas verdes para que seja contado um ponto. Bolas adicionais conferem pontos extras, da seguinte forma: 4 bl (5 pt), 5 bl (11 pt), 6 bl (17 pt), 7 bl (25 pt), 8 bl (33 pt), 9 bl (41 pt) e 10 bl (51 pt). Vence o jogo o jogador que obtiver maior pontuação e não morrer 3(três) vezes, portanto, sem “Game Over”.

O jogador poderá silenciar a música do jogo se achar mais confortável, poderá pausar o jogo por alguma necessidade e pode navegar pelas telas por meio dos botões de voltar e avançar.

As imagens abaixo mostram os movimentos que poderão acarretar pontos ou fazer com que o jogador não tenha sucesso no jogo:



Instrução 1 Instrução 2



Instrução 3

MANUAL DO PROGRAMADOR