

DRIFTS SPACE

MANUAL DE UTILIZAÇÃO

-- Instalação e execução

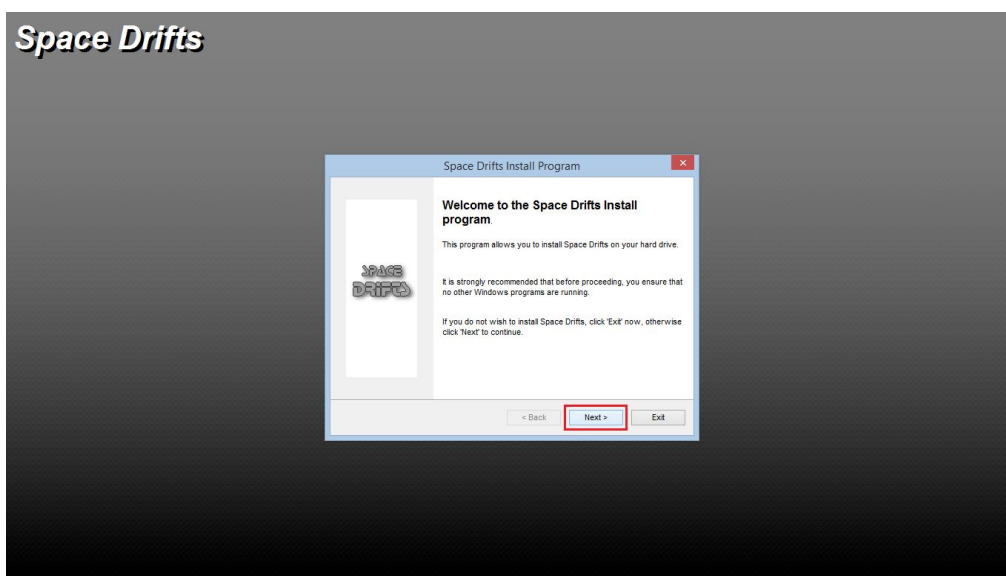
É muito simples instalar o Drifts Space no seu computador. Siga as instruções a seguir e divirta-se!

- Instalação

Para instalar o jogo, basta executar o arquivo *sd_installer.exe*, localizado na mídia em que foi disponibilizado e seguir o passo-a-passo abaixo.

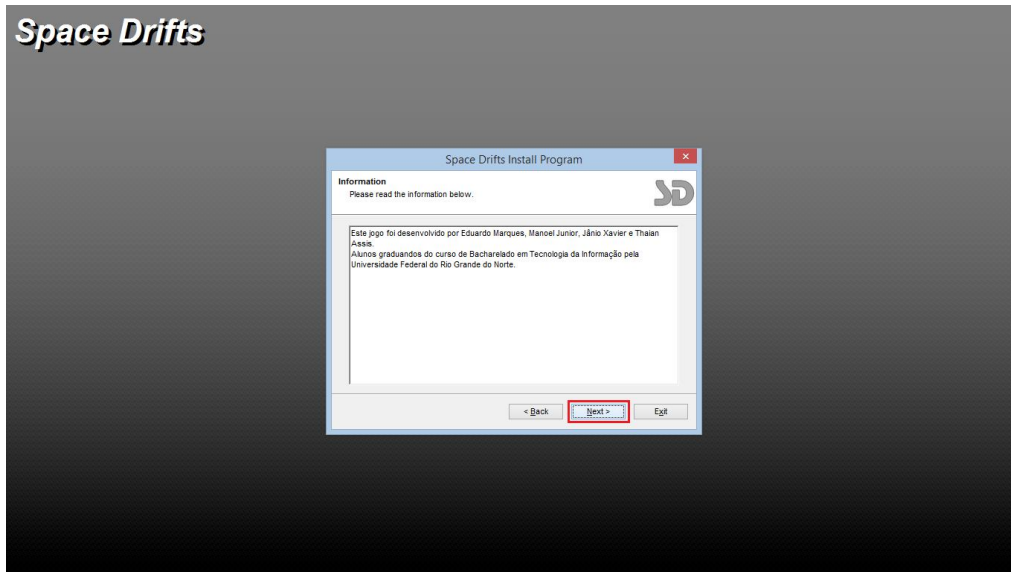
1º Passo:

Após executar o instalador, clique em *Next* para avançar com a instalação.



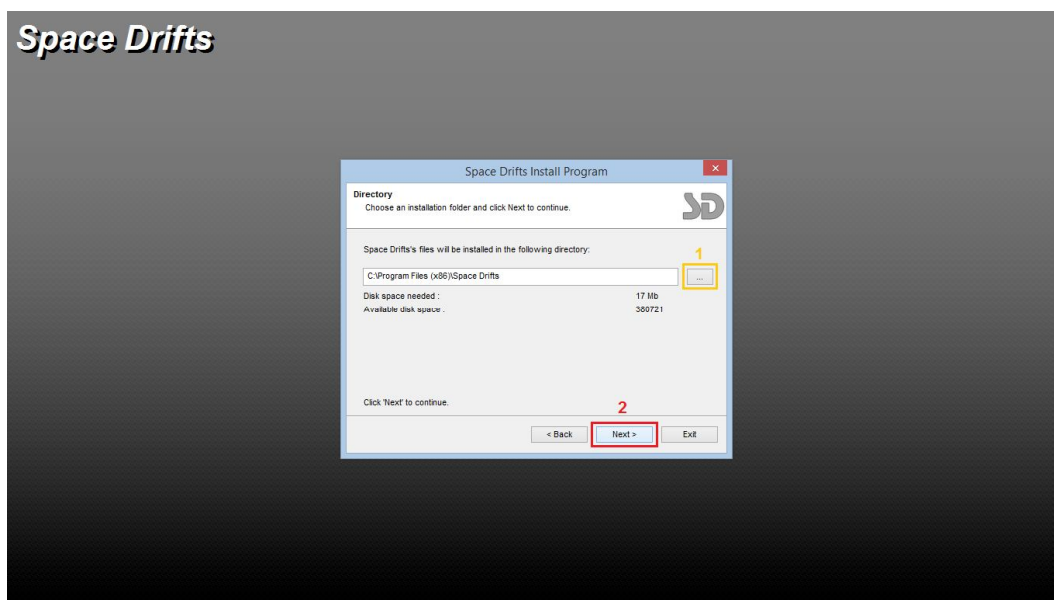
2º Passo:

Após clicar em *Next* na primeira tela, repita o procedimento na segunda.



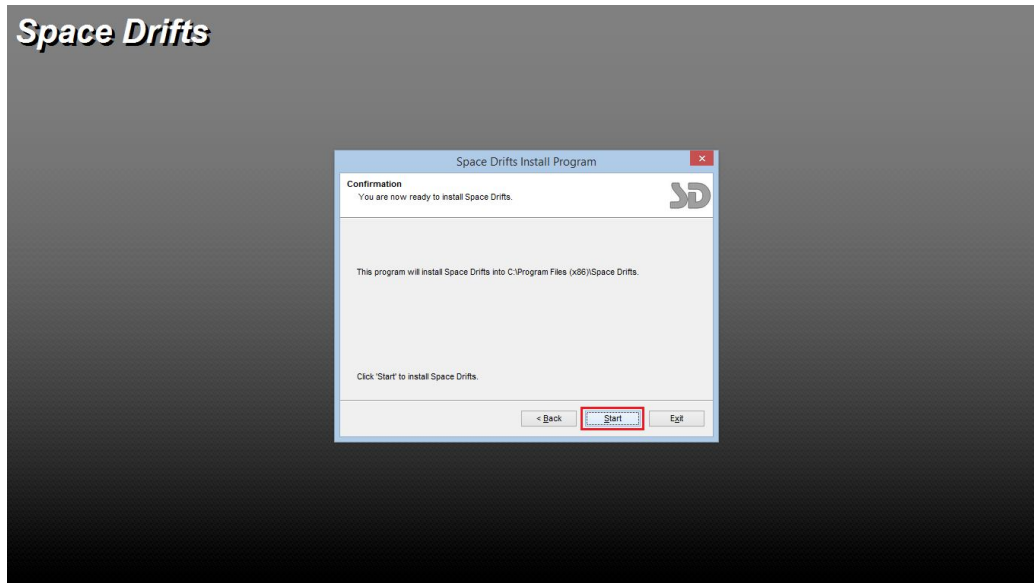
3º Passo:

Nesta tela, você poderá escolher onde o jogo será instalado, selecionando a pasta através do botão "...", como indicado pelo quadrado de cor laranja. Caso não queira alterar, a instalação será realizada na pasta padrão. Clique em *Next* para continuar.



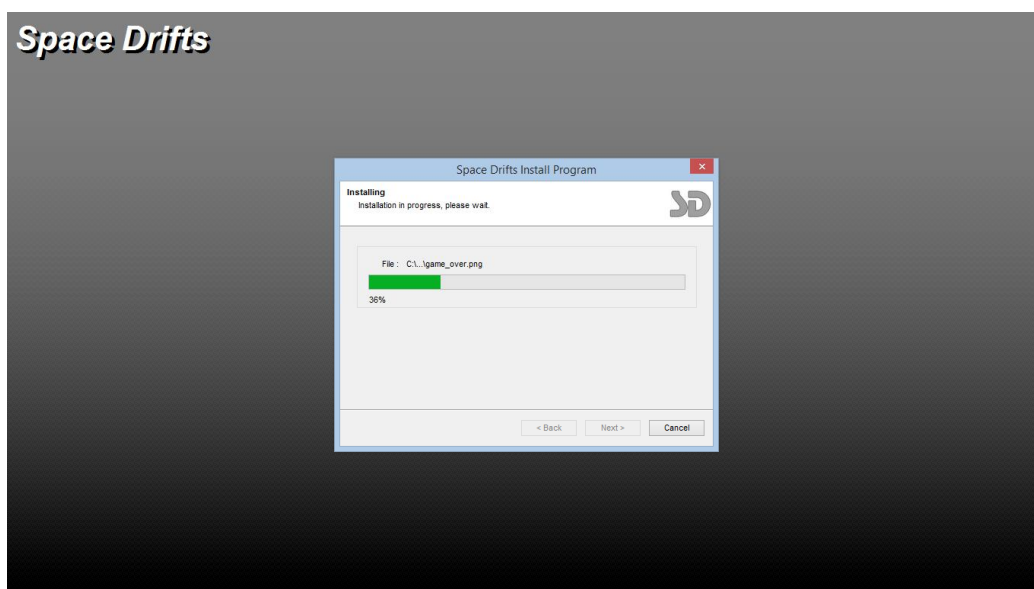
4º Passo:

Nesta tela, é feita a confirmação da pasta onde será instalado o Space Drifts. Se estiver de acordo, clique em *Next* para prosseguir com a instalação.



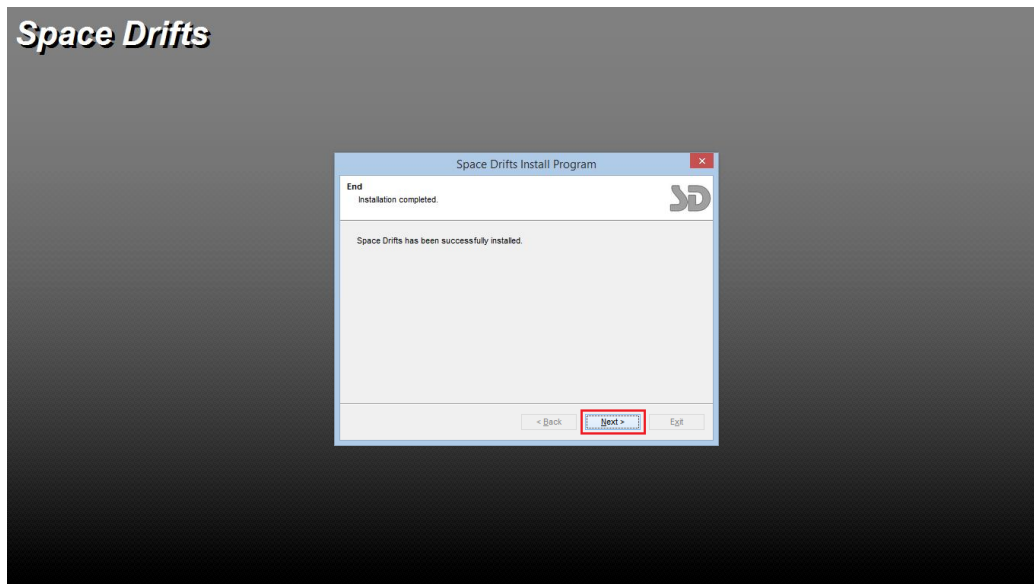
5º Passo:

A instalação será executada.



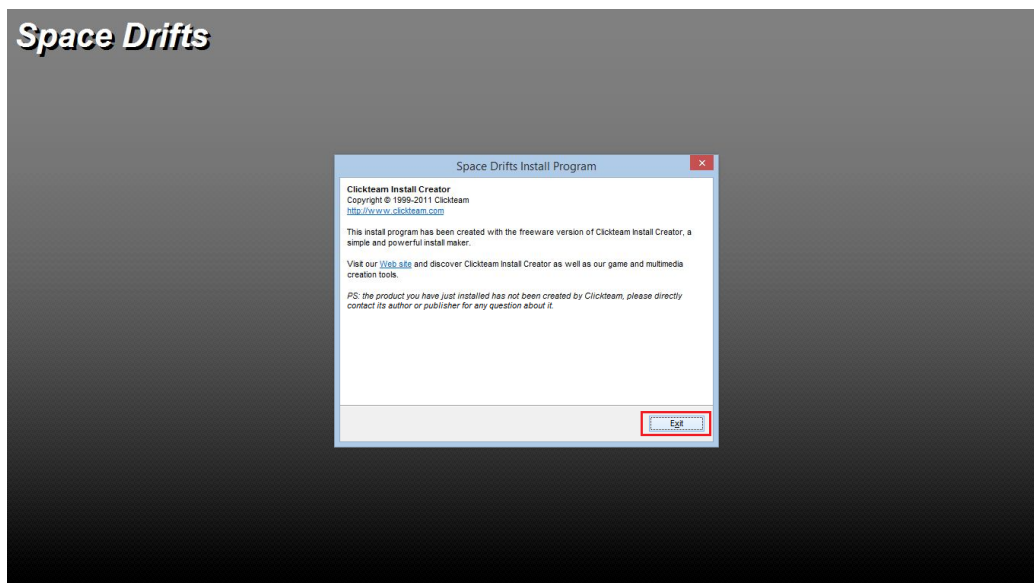
6º Passo:

Após o processamento da instalação clique em *Next* para prosseguir.



7º Passo:

Clique em *Exit* para concluir a instalação.



Pronto, agora é só executar o atalho criado na Área de Trabalho do seu computador!

-- Regras do Jogo

Apesar de aparentar um jogo simples, *Space Drifts* é uma boa alternativa para treinar as habilidades do jogador quanto ao controle e à precisão. O objetivo principal do jogo é coletar o máximo de bolinhas verdes a partir da bolinha amarela (cursor do mouse), tocando as bolinhas azuis para acumular pontos e tomando cuidado para não tocar nas bolinhas rosa (inimigas) e perder vidas. Assim, fazendo pontos e entrando no Ranking do jogo.

- Pontuação

Para pontuar, o usuário precisa coletar no mínimo 3 (três) bolinhas verdes e tocar em uma azul. A quantidade de pontos que o usuário faz é determinada pelo número de bolinhas verdes que ele conseguir coletar, ou seja, quanto mais bolas verdes o jogador conseguir “colar” na bolinha amarela, mais pontos irá somar.

A pontuação é determinada pela expressão matemática abaixo:

$$\text{PONTOS} = \text{parte inteira}(\text{QTD. DE CAPTURADAS} / 3) * \text{QTD. DE CAPTURADAS}$$

Por exemplo, temos a tabela de pontuação abaixo:

Quantidade de capturadas	Pontos
03	03
04	04
05	05
06	12
07	14
08	16
09	27
10	30
...	...

- Nível e dificuldade

O jogador inicia no nível 1 (um) e, para passar de nível, é necessário somar 100 (cem) pontos. À medida que o jogador vai subindo de nível, a quantidade de bolinhas rosa na tela aumenta em uma.

Pontos	Nível	Quantidade de inimigos
0-99	1	15
100-199	2	16
200-299	3	17
300-399	4	18
400-499	5	19
500-599	6	20
600-699	7	21
...

- Vidas

O jogador inicia o jogo com 3 (três) vidas e à medida em que toca nas bolas rosa (inimigas) suas vidas vão sendo subtraídas. Quando as vidas do jogador acabam, o fim do jogo é anunciado na tela.

- Ranking

Assim que o jogador termina o jogo, ele tem a opção de salvar sua pontuação e, assim, fazer parte ou não do ranking.

-- Para programadores

Como você já deve ter percebido, esse jogo é Open Source, ou seja, Código aberto. Assim, você está livre para alterar o que preferir na programação do jogo.

Os códigos estão disponíveis na pasta-raiz da instalação e podem ser compilados da maneira que preferir.

Este jogo foi criado a partir da IDE Code::Blocks e compilado pelo Mingw32 no Sistema Operacional Windows 8.1. Caso haja alguma alteração futura, basta apenas compilá-lo novamente para que a alteração seja efetivada. Depois disso é só executá-lo.