

REQUISITOS DO SISTEMA

Android: todos os dispositivos (conforme especificações mínimas apresentadas abaixo):

- Android OS 4.0 ou superior
- Dispositivo com ARMv7 (Cortex family), bi processado com CPU de 1 GHz ou superior
- GPU com suporte para OpenGL ES 2.0
- 1 GB de memória RAM

iOS: iPhone 4S ou superior e iPad 2 ou superior com iOS 8.0 ou superior

INTRODUÇÃO

O Laço Macanudo 2 tem como objetivo difundir um dos aspectos da cultura do gaúcho campeiro, onde se faz necessário o uso do cavalo e do laço no manejo com o gado.

Nesse jogo, o gaúcho deve laçar o boi antes da marcação de 100 metros para obter sua pontuação. Cada laçada cerrada acumula bônus de pontuação, que serão perdidos no caso de laçada julgada. O jogo terminará quando o laçador errar a laçada, então sua pontuação será contabilizada conforme o modo de jogo.

A seguir, estão as informações sobre todos os recursos e funcionalidades do jogo. Com elas, o usuário aprenderá a laçar, a utilizar os menus, moedas virtuais e energia. Se depois de ler o manual, o jogador ainda tiver alguma dúvida, poderá entrar em contato com nossa equipe de suporte. As informações de contato de suporte estão na última página deste manual.

MENUS

Recompensas diárias:

O usuário recebe uma recompensa a cada dia que ele acessa o jogo. A recompensa aumenta a cada dia consecutivo de acesso do usuário. Caso o usuário não resgate a recompensa em um dia, a progressão da recompensa retorna para o primeiro dia.

Ao final de 7 dias consecutivos de recompensas resgatadas, a progressão reinicia automaticamente.



1 - RECOMPENSA RESGATADA: Recompensas já resgatadas pelo usuário.

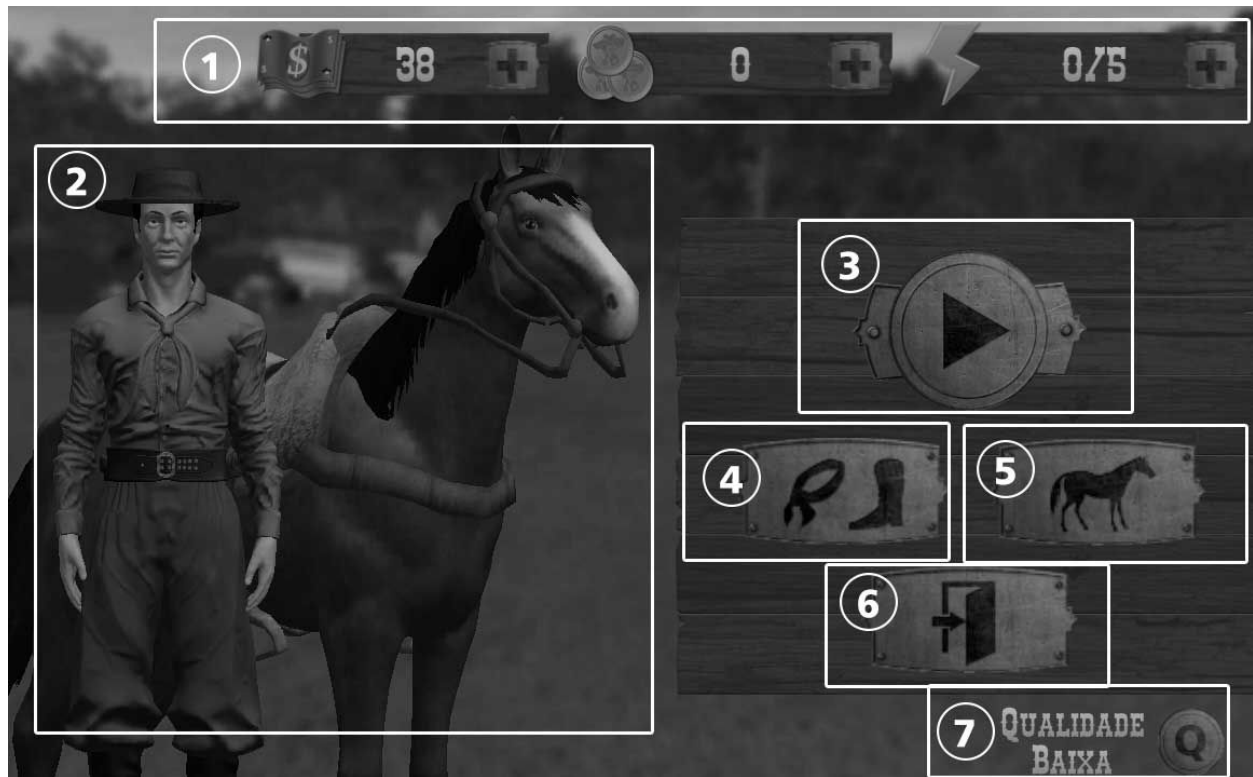
2 - RECOMPENSAS FUTURAS: Futuras recompensas que podem ser resgatadas pelo usuário.

3 - RESGATAR RECOMPENSA: Botão para resgatar a recompensa atual, fechar a janela de recompensas e seguir para o menu.

4 - RECOMPENSA ATUAL: Recompensa atual disponível para ser resgata pelo usuário.

Menu principal:

O menu principal é o ponto de partida do usuário na navegação do jogo. A partir dele, o usuário pode escolher se quer customizar os personagens ou jogar.



1 - BARRA DE RECURSOS: Barra que mostra os recursos virtuais que o usuário possui.(moeda comum, moeda premium e energia).

2 - PERSONAGENS DO USUÁRIO: Laçador e cavalo selecionados pelo usuário e suas customizações.

3 - BOTÃO DE JOGAR: Botão que leva o usuário ao menu de modos de jogo.

4 - BOTÃO DE LOJA DO LAÇADOR: Botão que leva o usuário a loja de customização de laçador

5- BOTÃO DE LOJA DO CAVALO: Botão que leva o usuário a loja de customização do cavalo

6- BOTÃO SAIR: Botão que encerra e sai do jogo

7- BOTÃO DE QUALIDADE: Botão que altera a qualidade gráfica do jogo (baixa, média ou alta).

Barra de recursos:

Durante a navegação nas telas de menu do jogo, o usuário tem acesso a barra de recursos. A barra contém informação sobre os recursos que ele possui, e permite a aquisição ou reposição deles.



1 - MOEDA COMUM (PILA): Valor de moeda virtual comum que o usuário possui.

2 - BOTÃO PARA ADQUIRIR MAIS MOEDA COMUM: Botão que leva ao usuário a janela para compra de mais moedas.

3 - MOEDA PREMIUM (MACANUDO): Valor de moeda virtual premium que o usuário possui.

4 - BOTÃO PARA ADQUIRIR MAIS MOEDA PREMIUM: Botão que leva o usuário a janela para compra de mais moedas.

5- ENERGIA: Valor restante de energia do usuário

6- BOTÃO PARA REPOR ENERGIA: Botão que leva o usuário a janela para a reposição de energia.

Loja de laçador:

Na loja de laçador o usuário pode customizar seu personagem. Nesta tela, são apresentadas as partes alteráveis do personagem e suas opções de variação. O usuário pode escolher o gênero de seu personagem, seu tom de pele, camisa, bombacha, adereços de cabeça, lenço, guaiaca e botas.



- 1 - BOTÃO HOME: Botão que retorna o usuário ao menu principal.
- 2 - BOTÃO DE ITENS DE CABEÇA: Botão que apresenta as opções de itens para a cabeça na galeria.
- 3 - BOTÃO DE CAMISA: Botão que apresenta as opções de camisa na galeria.
- 4 - BOTÃO DE BOMBACHA: Botão que apresenta as opções de bombacha na galeria.
- 5 - BOTÃO DE BOTAS: Botão que apresenta as opções de botas na galeria.
- 6 - BOTÃO DE PELE: Botão que apresenta as opções de tom de pele na galeria.
- 7 - BOTÃO DE LENÇO: Botão que apresenta as opções de lenço na galeria.
- 8 - BOTÃO DE GUAIIACA: Botão que apresenta as opções de guaiaca na galeria.
- 9 - PRÉ-VISUALIZAÇÃO DE PERSONAGEM: Apresenta ao usuário uma pré-visualização de como seu personagem ficará.
- 10 - BOTÃO DE TROCA DE GÊNERO: Alterna o personagem do usuário entre masculino e feminino.
- 11- GALERIA: Apresenta opções de itens do tipo selecionado pelo usuário através dos botões a esquerda.

Loja do cavalo:

Na loja do cavalo o usuário pode customizar seu cavalo. Nesta tela, o usuário pode escolher a pelagem e a cela de seu cavalo.



1 - BOTÃO HOME: Botão que retorna o usuário ao menu principal.

2 - BOTÃO DE PELAGENS: Botão que apresenta as opções de pelagem de cavalo na galeria.

3 - BOTÃO DE CELA: Botão que apresenta as opções de cela para o cavalo na galeria.

4 - GALERIA: Apresenta opções de itens do tipo selecionado pelo usuário através dos botões a esquerda.

5 - PRÉ-VISUALIZAÇÃO DO CAVALO: Apresenta ao usuário uma pré-visualização de como seu cavalo ficará.



Quando um item é selecionado na galeria de uma das lojas (cavalo ou personagem), botões são apresentados ao usuário. Se o usuário não comprou o item selecionado ainda, 2 botões são apresentados, um para cada opção de compra (moeda virtual). Se o usuário comprou o item, os botões são substituídos por um único botão para equipar.

Modos de jogo:

Ao selecionar a opção jogar no menu inicial, o jogador é levado a tela de modos de jogo. Nesta tela ele tem 2 opções de modo de jogo: rápido e rodeio.

O modo rápido é o modo mais acessível e barato para o usuário. Com custo de apenas uma energia. Neste modo o usuário joga normalmente e pontua normalmente, porém pontuações realizadas neste modo não podem ser submetidas para classificações de rodeios. Ao final de uma partida, o usuário recebe uma recompensa de moeda comum (Pila) proporcional a seu desempenho.

O modo rodeio tem um custo adicional (moeda comum e/ou premium), além de uma energia. Neste modo o usuário joga normalmente, pontua normalmente e submete sua pontuação final para a classificação do rodeio. Toda vez que o usuário for jogar novamente em um rodeio, ele deve pagar o custo do mesmo. A pontuação do usuário só é submetida se for maior que suas pontuação já submetida. Neste caso, a pontuação menor feita anteriormente pelo mesmo usuário é retirada da classificação e substituída pela nova pontuação.



- 1 - BOTÃO HOME: Botão que retorna o usuário ao menu principal.
- 2 - JOGO RÁPIDO: inicia uma partida rápida, ao custo de 1 energia.
- 3 - RODEIOS: Abre o menu de rodeios.

Rodeios:

No modo rodeios, o usuário pode se inscrever em rodeios temporários. Ao encerrar um rodeio, a premiação deste é distribuída para as primeiras colocações na classificação final. Cada rodeio possui características e informações próprias, como premiação, data de encerramento, classificação e custo de inscrição.



- 1 - BOTÃO HOME: Botão que retorna o usuário ao menu principal.
- 2 - ÁREA DE RODEIOS: Área onde os rodeios disponíveis são apresentados
- 3 - BOTÃO DE MAIS DETALHES: Botão que abre os detalhes do rodeio,

Entrando em “mais detalhes”, o usuário tem acesso a uma tela especial do rodeio selecionado, onde o usuário poderá se inscrever, ver a classificação, premiação e outras informações.



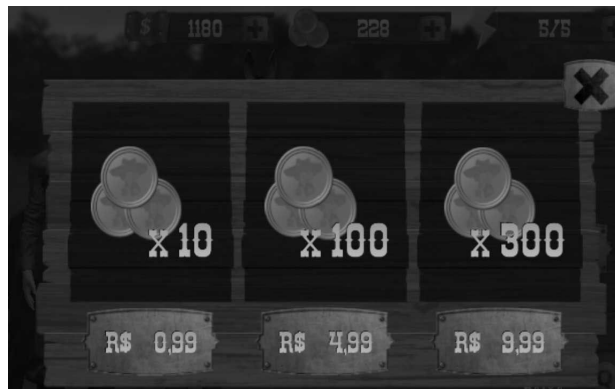
- 1 - BOTÃO HOME: Botão que retorna o usuário ao menu principal.
- 2 - INFORMAÇÕES PROMOCIONAIS: Informações básicas sobre o rodeio.
- 3 - BOTÃO DE VOLTAR: Botão que retorna o usuário a tela anterior.
- 4 - BOTÃO DE CLASSIFICAÇÃO: Botão que mostra ao usuário a classificação atual do rodeio, juntamente com as pontuações dos melhores participantes.
- 5 - INFORMAÇÕES DE PREMIAÇÃO: Informações de premiações para os usuários na classificação final do rodeio.
- 6 - INFORMAÇÕES CUSTO: Valores a serem gasto pelo usuário para inscrição no rodeio.
- 7 - DATA DE ENCERRAMENTO: Data em que o rodeio se encerra.
- 8 - BOTÃO DE PARTICIPAR: Botão que inscreve o usuário no rodeio e automaticamente inicia uma partida.

MOEDAS VIRTUAIS

O usuário tem acesso a 2 tipos de moedas virtuais (comum e premium).



Além de ser presenteada nos primeiros dias da sequência de recompensas diárias, a moeda comum pode ser adquirida jogando o modo rápido ou comprada utilizando moedas premium.



A moeda premium não é adquirida jogando, apesar de ser presenteada nos últimos dias da sequência de recompensas diárias. Ela pode, ou não, ser premiação de rodeios ou comprada com dinheiro real.

Para comprar uma moeda premium, o usuário será direcionado à loja de seu sistema para que ele possa realizar o pagamento.

ENERGIA



O usuário possui um recurso limitado chamado energia. A energia é gasta toda a vez que o usuário iniciar uma partida. Sem ela o usuário não pode iniciar partidas. A energia se regenera automaticamente com o tempo, mas este processo pode ser acelerado pelo usuário.



O usuário tem duas maneiras de acelerar o processo de recuperação de energia. Uma delas é assistir um vídeo curto promocional, que garante 1 energia extra. Outra é usar moeda premium (macanudo) para regenerar toda sua energia instantaneamente.

Se o usuário optar por não utilizar de nenhum destes métodos, a energia irá se regenerar automaticamente com o passar do tempo, mesmo que o usuário não estiver acessando o jogo durante este período.

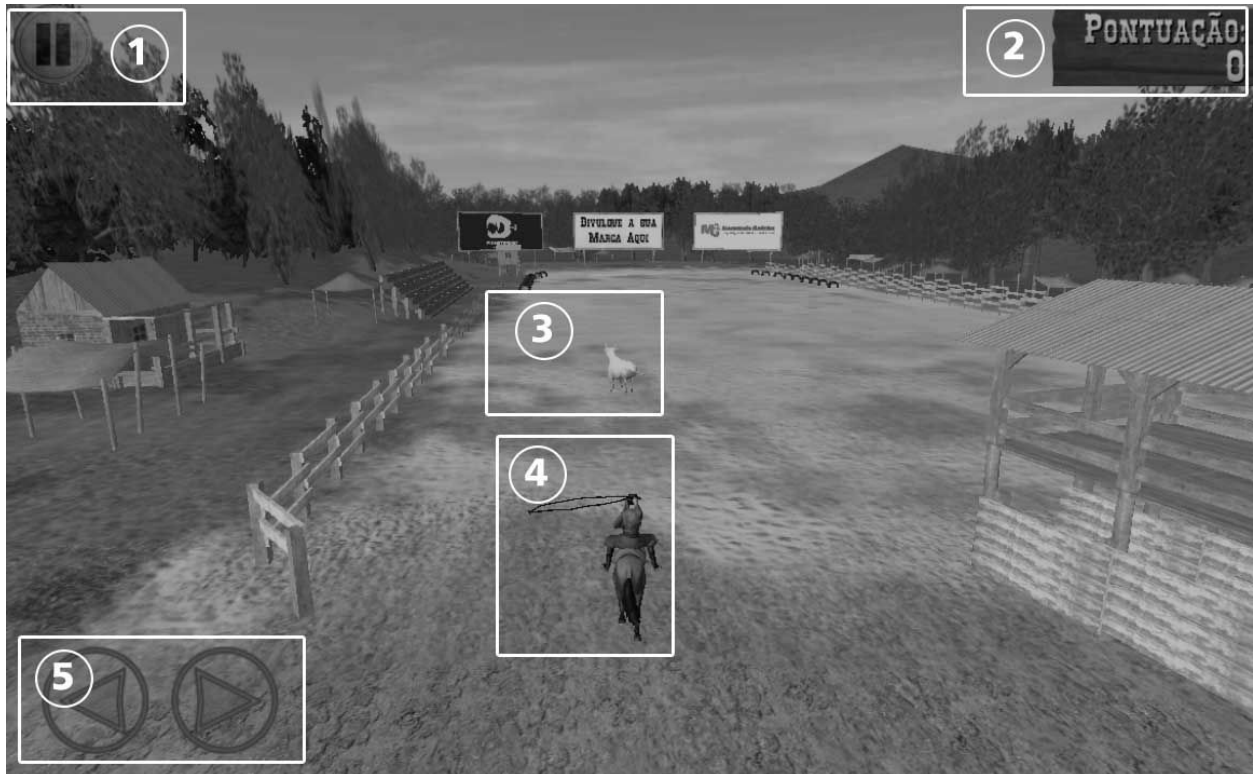
O JOGO

O jogo pode ser dividido em 2 momentos, aproximação e laçada.

Aproximação:

O usuário controla o cavalo usando os botões direcionais no canto inferior esquerdo da tela. O cavalo avança automaticamente para frente.

O usuário deve tentar se aproximar do boi rapidamente e de forma estratégica. Quando a o cavalo e laçador estiverem a uma distância curta do boi, o jogo entra no modo de laçada.

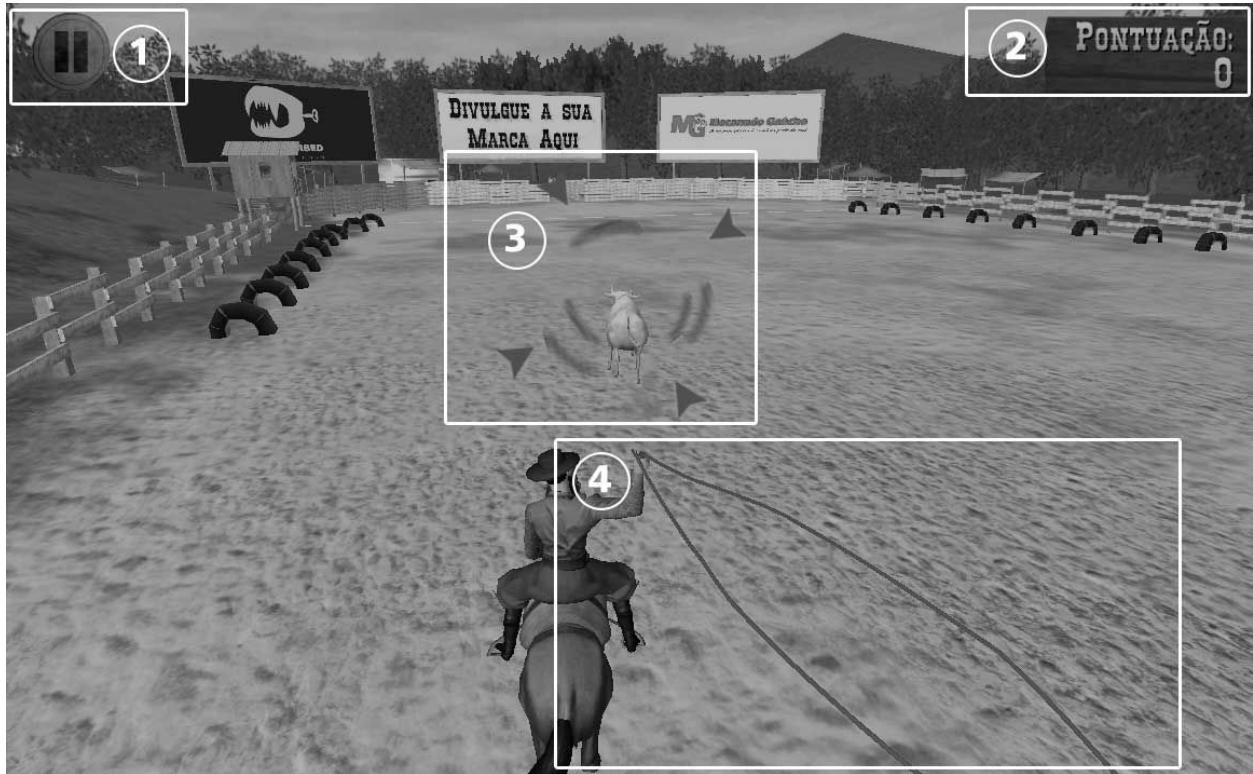


- 1 - BOTÃO PAUSE: Pausa o jogo e abre um pequeno menu
- 2 - PONTUAÇÃO: Pontuação do jogador na partida atual
- 3 - BOI: Personagem a ser perseguido
- 4 - LAÇADOR(A): Personagem controlado pelo usuário
- 5 - BOTÕES DIRECIONAIS: Botões que o usuário usa para controlar o personagem

Laçada:

A câmera se aproxima do laçador e do boi e o usuário deve acertar as aspas (chifres) do boi no momento em que o giro do laço esteja ideal para realizar a laçada.

Para facilitar a laçada, há algumas dicas visuais, que vão sendo retiradas conforme a performance do usuário. Há um alvo na área da tela que deve ser tocada para que a laçada seja válida, além do fato de a cor do laço e do alvo se alterarem (vermelho, amarelo e verde) para indicar o momento ideal de laçar.



- 1 - BOTÃO PAUSE: Pausa o jogo e abre um pequeno menu
- 2 - PONTUAÇÃO: Pontuação do jogador na partida atual.
- 3 - ALVO: Área que deve ser tocada pelo usuário para realizar a laçada.
- 4 - LAÇO: Objeto cujo o posicionamento o usuário deve cuidar para saber o momento ideal de laçar.

Nas primeiras laçadas, o jogo fica em velocidade reduzida durante a etapa de laçada. A cada laçada concluída, a velocidade vai subindo até se normalizar.

O jogo se repete infinitamente até o usuário errar uma laçada. Neste momento, o usuário pode assistir um vídeo curto promocional para continuar a partida (a laçada errada anteriormente é ignorada). Caso opte por não assistir o vídeo, ou já tenha assistido um vídeo na mesma partida, o jogo termina.

Se o usuário estiver jogando a partida em um rodeio, a pontuação dele é submetida para a classificação do rodeio. Se for uma partida do modo rápido, ele recebe uma recompensa em moedas baseada no seu desempenho.

SUORTE TÉCNICO

Para entrar em contato com nossa equipe de suporte, por favor, utilize o e-mail suporte@lacomacanudo2.com.br.

Para mais informações, acesse o site www.lacomacanudo2.com.br.