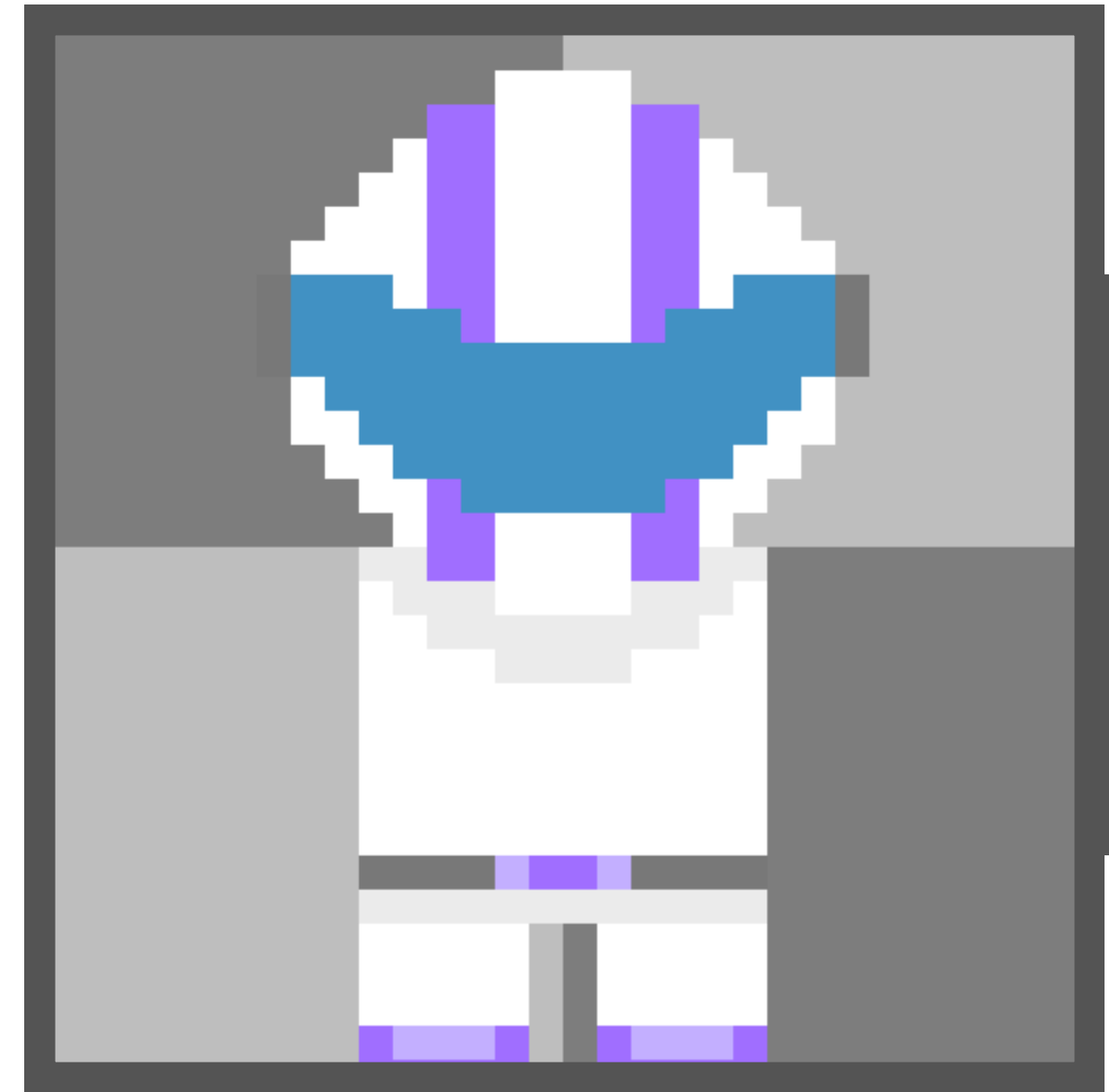


Pitch



ARTHUR B.
FELIPE T.
GUSTAVO B.
NICOLAS A.



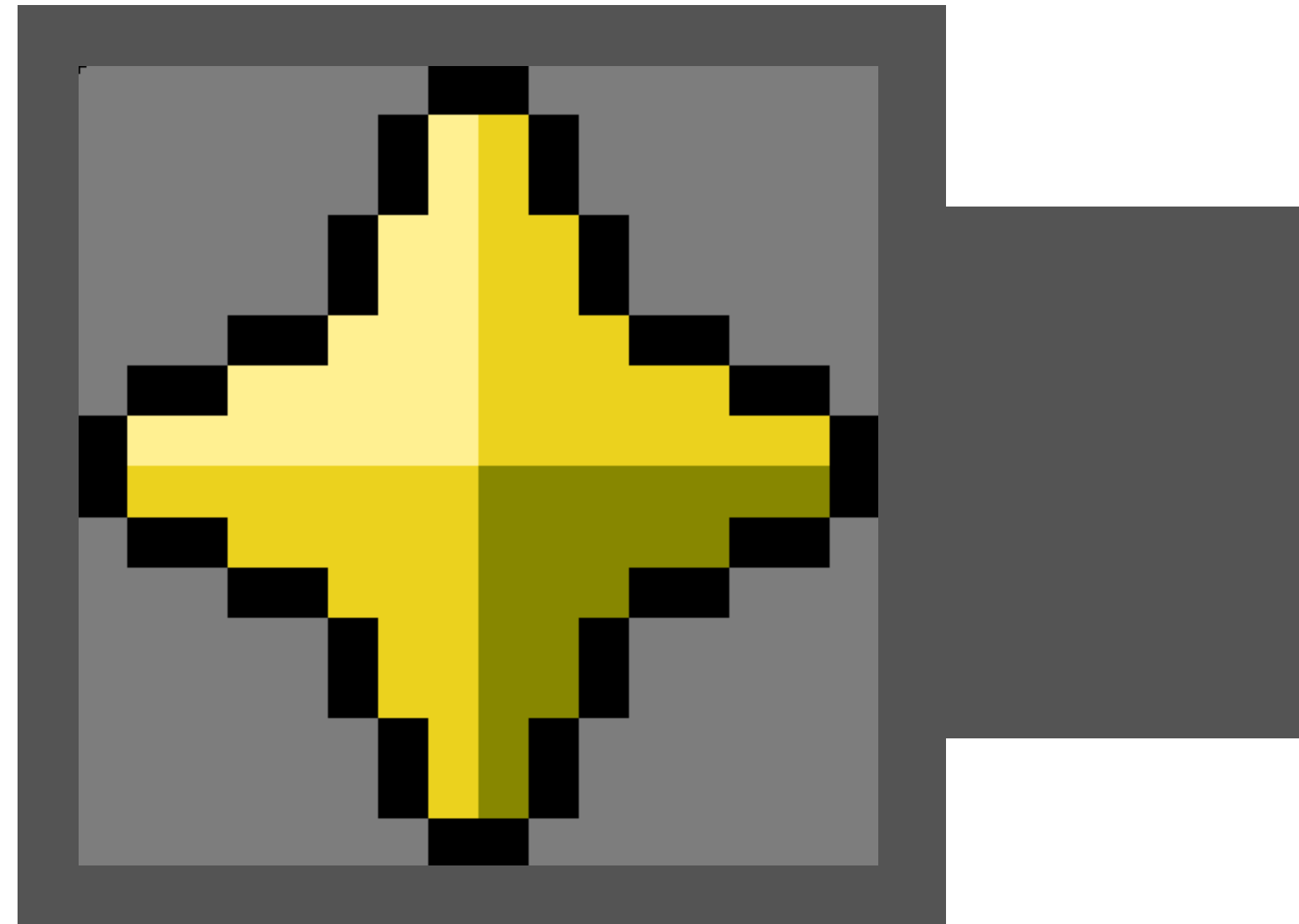
Sobre o que se trata?

Nosso jogo mostra a perspectiva de uma bonequinha que é vendida em massa. Essa bonequinha tem como objetivo arrumar hardware de computadores, e para isso ele precisa aprimorar a sua arma usando resistores



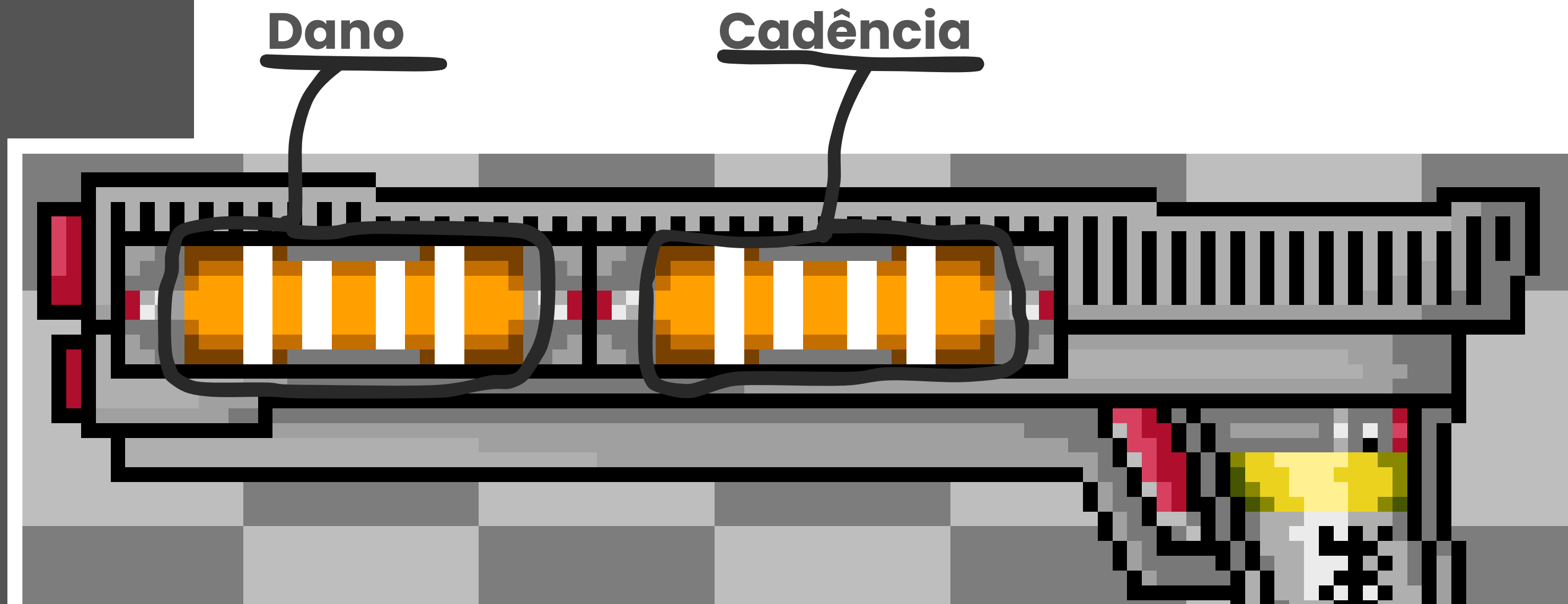
O que nosso jogo ensina?

Nosso jogo ensina como as cores das
fitas dos resistores afetam a sua
resistencia



**Funcionando
basicamente
assim:**

**Os resistores
mudam:**



Mas como isso funciona?

O jogador tem acesso a um post-it que ensina como funciona o esquema de cores dos resistores, que controlam a passagem de Ohm's por eles. E modificando as cores ele melhora a arma.

EXEMPLO



67.000 Ohm's

id	fit a 1	fit a 2	decimal	%
0f	0	0	1	~~+~~
1f	1	1	10	+1%
2f	2	2	100	+2%
3f	3	3	1K	~~+~~
4f	4	4	10K	+5%
5f	5	5	100K	~~+~~
6f	6	6	1M	~~+~~
7f	7	7	10M	~~+~~
8f	8	8	100M	+10%
9f	9	9	1B	+20%



INIMIGOS

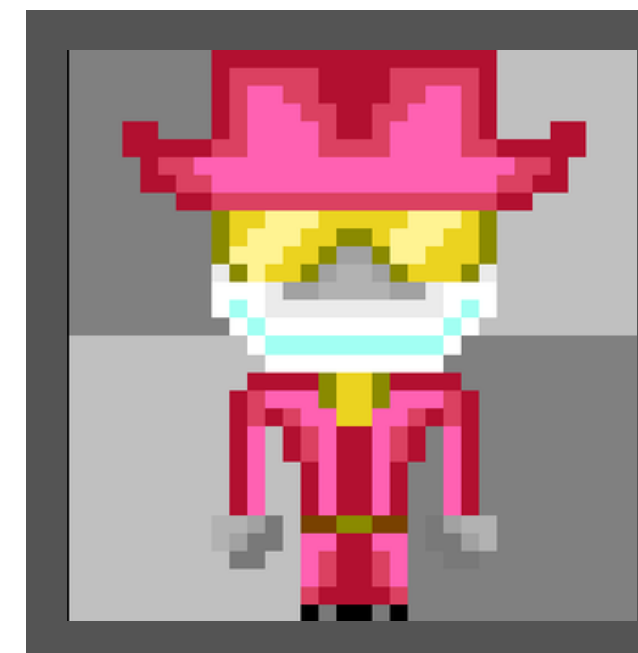
AD WARE

Ele te bate de perto.
Meio que te dando
SOCOS



RANSOM

Ele te atira de longe, o
tornando mais chatinho



BOSS

Ele aparece depois de
um tempo determinado
para te eliminar



MENU



GAMEPLAY

