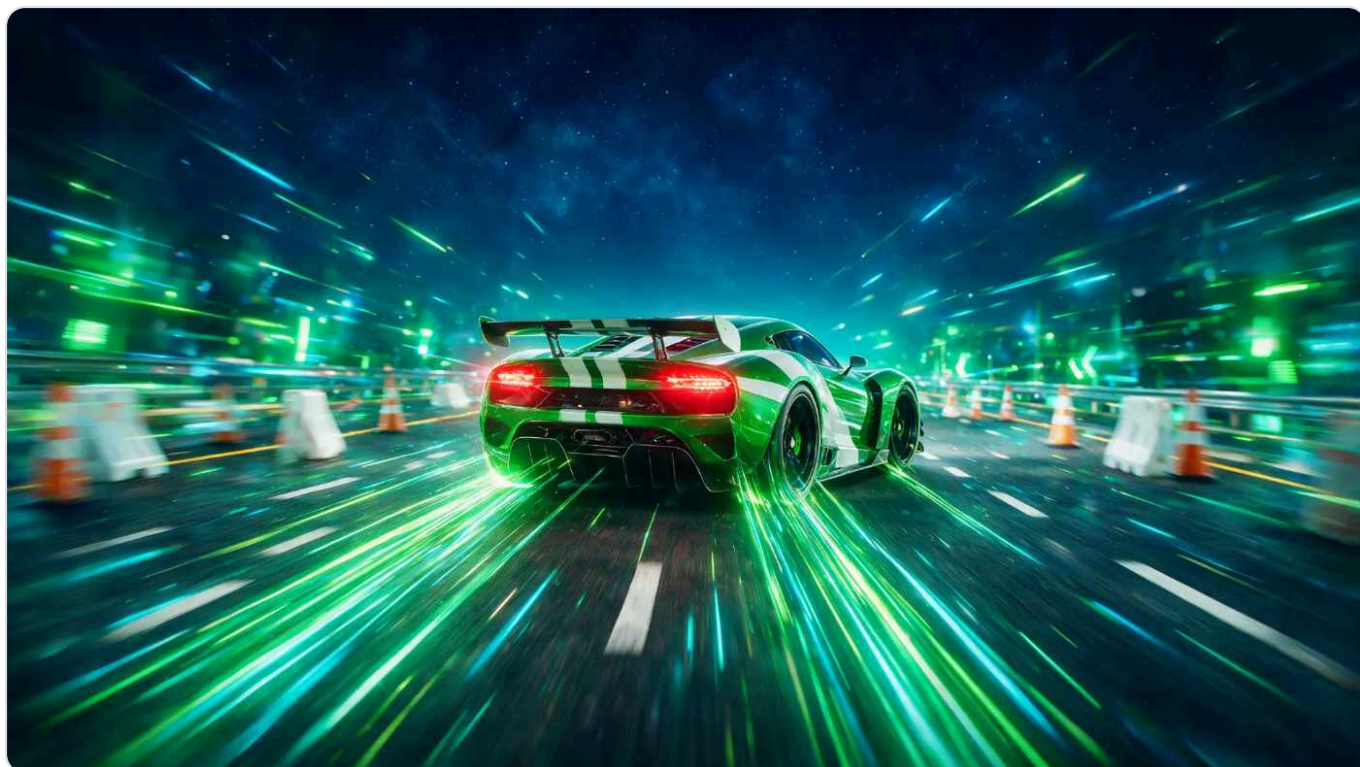


JOGO DO CARRINHO

MANUAL DO USUÁRIO

Você contra a IA, em 3D, no teclado ou no celular.



Versão	2.6.1
Onde se joga	https://dentistas.com.br/jogos/jogo_do_carrinho/
Modos	Caça às Moedas · Circuito · Contrarrelógio · Assistir: IA × IA
Duração	2 a 3 min no Circuito e no Contrarrelógio; cerca de 2 a 3 min na Caça às Moedas
Plataformas	computador, no teclado; celular e tablet, no toque, em retrato ou em paisagem
Produção	Contexto Informática
Este documento	gerado da ficha e do próprio jogo em 23/10/2026

Sumário

1. O que é este jogo	3
2. Como jogar, passo a passo	5
3. As telas, uma a uma	6
3.1 A capa e o seletor de modo	6
3.2 Detalhes	6
3.3 Conteúdo	7
3.4 Créditos	8
3.5 A contagem 3-2-1-JÁ	8
3.6 A partida na Caça às Moedas	9
3.7 A partida no Circuito	12
3.8 A partida no Contrarrelógio	13
3.9 O turbo, o item no túnel e o salto a jato	15
3.10 As quatro câmeras e o modo foto	20
3.11 A pausa	21
3.12 O resultado	22
3.13 O céu, o mundo, o trem e o carro	24
3.14 Assistir: IA × IA, a transmissão	28
3.15 A capa viva e o Preview real	30
3.16 Versão nova disponível	33
3.17 A Versão 1 (histórico)	33
4. Controles e acessibilidade	35
5. O conteúdo do jogo, na íntegra	37
5.1 Os quatro modos	37
5.2 Perigos	39
5.3 Assistentes	40
5.4 O mapa	40
5.5 Controles	41
5.6 A ficha do painel Detalhes	42
6. Recordes, som e privacidade	43
7. Ficha técnica e créditos	46

As telas foram fotografadas no build 2.6.0, num notebook comum (Intel Iris Xe Graphics). Na 2.6.1, o que elas mostram não mudou. Alguns estados raros foram provocados pelas funções do próprio jogo, como o resultado e o aviso de portal pulado. A tela é a mesma que você vê ao jogar.

1. O que é este jogo

Pilote em 3D: cace moedas contra a IA, dispute três voltas com ela num circuito que atravessa serra, selva, lagos e planalto, ou corra sozinho contra o seu recorde. De dia, de noite e na chuva, no teclado ou no celular.

Você pilota um carro verde num mundo em 3D. O rival é a IA, num carro vermelho.

Escolha o modo na capa e aperte JOGAR. Não há cadastro, conta nem instalação.

Ou só assista: no quarto cartão, duas IAs disputam as moedas numa transmissão de TV.

No pé da capa, Manual, Pôster e Vídeo abrem numa aba nova.

Modo	Em uma frase	Como vencer	Placar
Caça às Moedas	Chegue a 100 pontos antes da IA.	Chegar a 100 pontos antes da IA, sem perder as 3 vidas.	pontos (tabela em 5.1)
Circuito	Três voltas contra a IA.	Completar 3 voltas antes da IA.	volta, posição e tempo — não há pontos.
Contrarrelógio	Três voltas contra o seu recorde.	Não há derrota — o alvo é bater o próprio recorde.	o tempo de cada volta, o total e a parcial em cada portal — não há pontos.
Assistir: IA × IA	Verde Ousada contra Vermelha Calculista.	Você só assiste — vence a IA que chegar primeiro a 100 pontos.	a faixa de TV embaixo: VERDE × VERMELHA e as vidas de cada uma. O resultado não grava recorde.

Livre para todas as idades: não há pessoas no jogo, e as batidas amassam a lata ou terminam numa explosão estilizada do carro. Nada sai do aparelho: os recordes e as preferências ficam só neste navegador.



A capa no computador.



No celular, deitado.



No celular, em pé.

2. Como jogar, passo a passo

1. Abra o jogo. Enquanto a pista carrega, o botão JOGAR diz "Preparando...".
2. Escolha o modo num dos quatro cartões. O cartão escolhido ganha o selo "Escolhido". No quarto, Assistir: IA × IA, você só assiste.
3. Quer som? Toque em "Som: desligado". O botão passa a dizer "Som: ligado", e a música-tema do jogo começa a tocar.
4. Aperte JOGAR. Se ainda estiver em "Preparando...", o botão passa a dizer "Iniciando...". A corrida larga sozinha quando a pista ficar pronta.
5. A contagem 3-2-1-JÁ abre a corrida em todos os modos. Na Caça às Moedas, você larga no anel, lado a lado com a IA. Uma dica curta aparece com a contagem.
6. Dirija até cumprir a condição de vitória do modo. O resultado aparece por cima da pista.
7. No resultado, "Jogar de novo" repete o modo e "Menu" volta à capa.



Enquanto a pista carrega, o botão diz "Preparando...". Um clique aqui já vale.

Um erro, sozinho, não encerra a partida. Na Caça às Moedas, cada explosão custa uma vida, e quem fica sem vidas perde. Bater na IA amassa os dois carros; a segunda batida quebra os dois e custa uma vida a cada um. No Circuito e no Contrarrelógio, o erro custa tempo.

O capítulo 5 explica o que acontece ao bater, sair da pista ou pular um portal.

3. As telas, uma a uma

3.1 A capa e o seletor de modo

A capa mostra os quatro modos em cartões. O escolhido ganha o selo “Escolhido”.

Abaixo dos cartões ficam o botão Som e o JOGAR. Com o som ligado, a capa toca a música-tema do jogo. No rodapé, Detalhes, Conteúdo e Créditos abrem a folha do jogo.

O jogo lembra o último modo que você jogou neste aparelho. A arte da capa muda com a orientação da tela.



Com o Contrarrelógio escolhido: o cartão mostra o seu recorde.



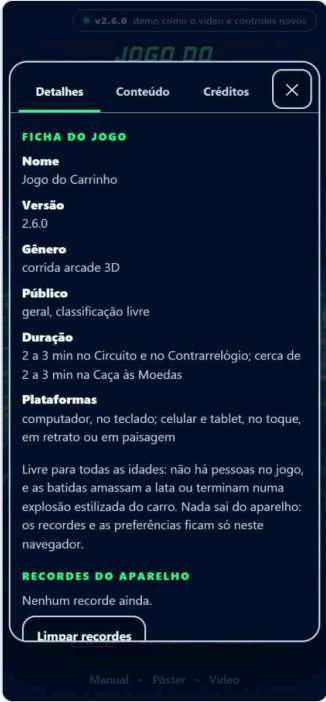
No celular, em pé.

3.2 Detalhes

Detalhes traz a ficha do jogo, o aviso de conteúdo e os recordes deste aparelho. No fim, ficam os links do manual.



No computador.



No celular, em pé.

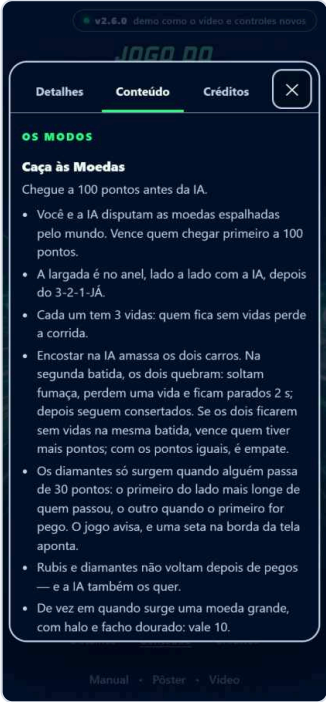
A folha fecha no X, com **Esc** ou com um toque fora dela.

3.3 Conteúdo

Conteúdo explica os quatro modos, os perigos, os assistentes, o mapa e os controles. É o mesmo texto do capítulo 5.



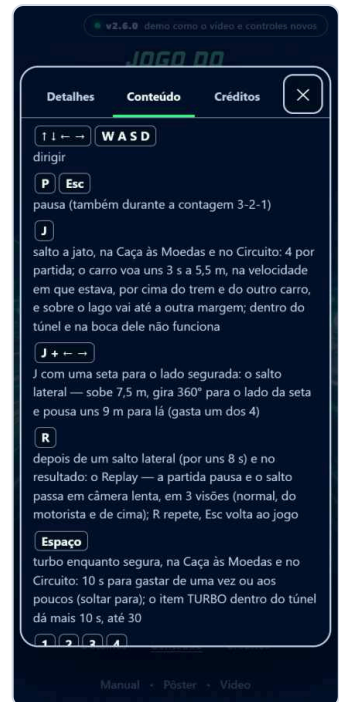
No computador.



No celular, em pé.



Mais abaixo, os controles de teclado e de toque.



No celular, em pé.

3.4 Créditos

Créditos diz quem fez o jogo, de onde veio o código e quais licenças ele cumpre. Lá está também o link da Versão 1.



No computador.



No celular, em pé.

3.5 A contagem 3-2-1-JÁ

Todos os modos largam com contagem: 3, 2, 1 e JÁ!. A pausa funciona durante a contagem.

Na Caça às Moedas, os dois carros largam lado a lado no anel. Uma dica curta acompanha a contagem.



No computador.



No celular, em pé.

3.6 A partida na Caça às Moedas

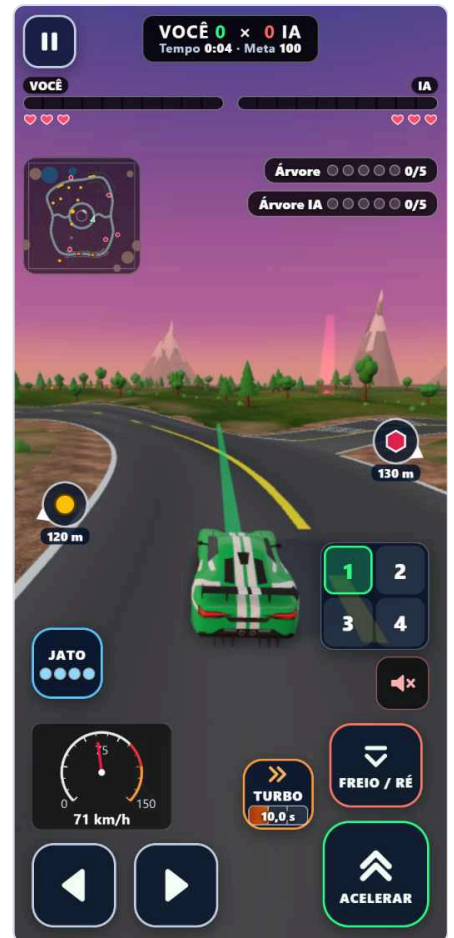
- **VOCÊ x IA**, no alto: os pontos de cada um e, embaixo, o cronômetro da partida.
- **As barras**: quanto falta para os 100 pontos. Cada risco vale 10%. A barrinha embaixo da sua mostra o tempo que resta para a moeda em sequência.
- **O alto-falante**: abre o volume. No computador fica à esquerda; no toque, acima dos pedais. No celular deitado, fica no alto, à esquerda do minimapa; nos celulares menores, embaixo da pausa.
- **Os botões 1 2 3 4**: as câmeras. A da tela fica acesa. No computador ficam no canto de baixo, à esquerda. No celular deitado, ao lado da pausa; em pé, acima do alto-falante.
- **Os corações**: as vidas que restam. O selo "Amassado" avisa que a próxima batida com a IA quebra o carro.
- **Árvore 0/5**: as batidas em árvore. Na 6ª, o carro explode. A barrinha embaixo enche até devolver uma batida.
- **Setas na borda**: apontam a gema e a moeda mais perto quando estão fora da tela, com a distância.
- **Velocímetro, bússola e minimapa**: velocidade em km/h, rumo e o mapa. **M** liga e desliga o minimapa.
- **A mensagem do centro** diz o que importa agora (o diamante que surgiu, a batida). As outras passam ao lado, discretas, e somem em 3 segundos.
- **O "+N"**: cada coleta solta os pontos ganhos, na cor do que foi pego. Eles sobem e somem em 2 segundos, com faíscas do mesmo tipo.



No computador.



No celular, deitado.



No celular, em pé.

No celular, as setas ficam à esquerda e os pedais à direita. A pausa fica no alto, à esquerda.

Os botões 1 2 3 4 da câmera ficam ao lado da pausa, com o celular deitado. Em pé, ficam acima do alto-falante.



O minimapa.

No minimapa, você é a seta verde com contorno branco. A IA é o losango vermelho.

Moedas são pontos amarelos. Os círculos azuis e vinho são as gemas; o trem anda na ferrovia.

De vez em quando surge uma moeda grande, com halo e facho dourado: vale 10. No acostamento aparecem fileiras de moedas que valem 1 cada.



A moeda grande, com halo e facho dourado.



Uma fileira de moedas no acostamento.

Cada coleta solta o “+N” na cor do que foi pego, com faíscas do mesmo tipo.



O carro passou pela moeda grande: o “+N” sobe e some em 2 segundos.

Quando alguém passa de 30 pontos, surge o primeiro diamante. O aviso diz onde, e a seta na borda aponta.



O diamante surgiu: o aviso no centro e a seta na borda.



No celular, em pé.

Encostar na IA amassa os dois carros, e o selo “Amassado” aparece embaixo da sua barra. Na segunda batida os dois quebram: soltam fumaça, perdem uma vida e ficam parados 2 segundos.



A primeira batida: os dois amassam.



A segunda: os dois quebram e soltam fumaça.

3.7 A partida no Circuito

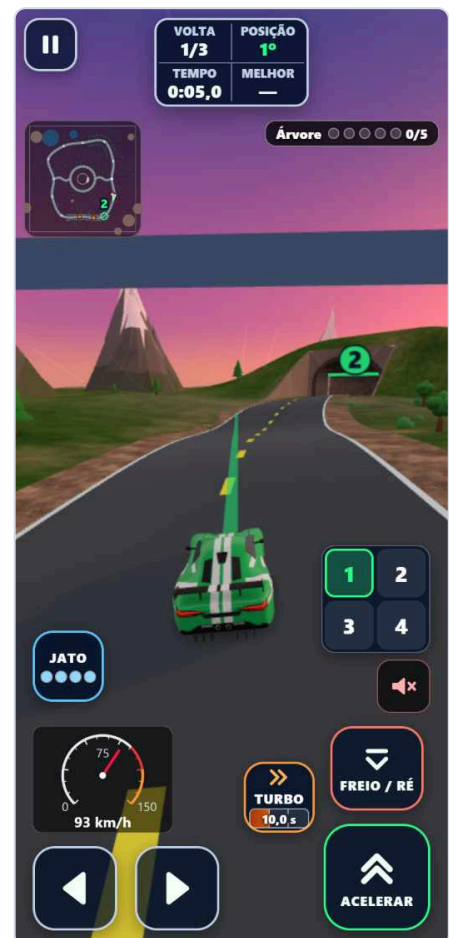
- **Volta, Posição, Tempo e Melhor**, no alto, no lugar do placar.
- **Posição** só aparece no Circuito: no Contrarrelógio você corre sozinho.
- **O próximo portal** brilha e mostra o número. No minimapa, ele fica dentro de um anel.
- **Árvore 0/5**, à esquerda: as batidas em árvore. Na 6ª, o carro explode e volta ao último portal.



No computador.



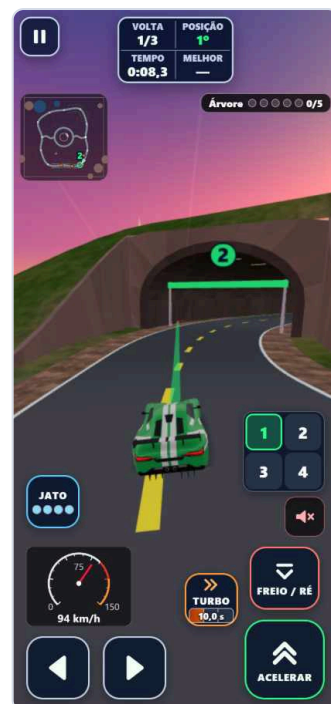
No celular, deitado.



No celular, em pé.



O próximo portal, aceso e com o número.



No celular, em pé.

Pulou um portal? O aviso aponta o caminho, e o minimapa traça uma linha amarela até ele.



O aviso de portal pulado.



No celular, em pé.

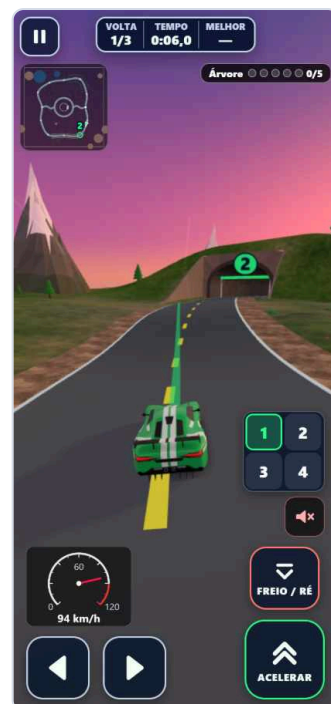
3.8 A partida no Contrarrelógio

É a mesma pista do Circuito, sem a IA. O alto da tela mostra Volta, Tempo e Melhor.

A cada portal, a parcial compara você com a sua melhor volta. Verde é à frente; o sinal e a palavra também dizem.



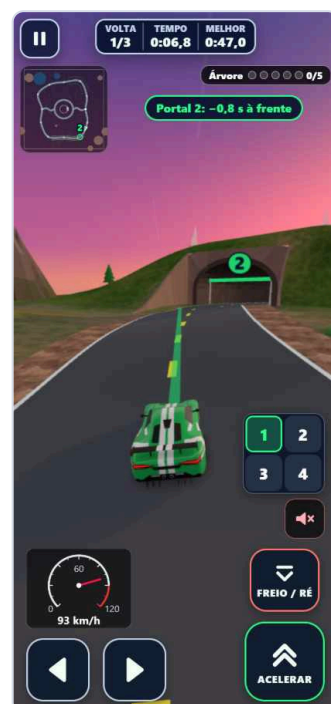
O Contrarrelógio ao anoitecer.



No celular, em pé.



A parcial à frente da melhor volta.



No celular, em pé.



A parcial atrás da melhor volta.

3.9 O turbo, o item no túnel e o salto a jato

- Na Caça às Moedas e no Circuito, o carro larga com 10 segundos de turbo. No Contrarrelógio não há turbo, para os recordes seguirem comparáveis.
- Segure a tecla **Espaço**, ou o botão TURBO no celular, para usar. Solte para parar e guardar o resto.
- Enquanto você segura, o carro vai de 115 para 144 km/h. Dá para gastar tudo de uma vez ou aos poucos.
- Saem chamas das duas ponteiros do escapamento e a imagem abre um pouco. Com “reduzir movimento” ligado, a imagem não abre.
- A barra do botão mostra os segundos que restam. Vazio, o botão apaga e o feed avisa que o item fica dentro do túnel.
- Dentro do túnel há dois itens TURBO, marcados também no minimapa. Pegar um soma 10 segundos, até 30; ele volta 20 segundos depois.
- Cada passagem pelo túnel recarrega uma vez só: o outro item fica para quem vem atrás.
- A IA usa o turbo pelas mesmas regras, só na reta, e escolhe quanto tempo segura. No IA × IA, o letreiro avisa quando uma delas acende.



O turbo aceso no computador: chamas nas ponteiros do escapamento e a barra do botão com os segundos.



No celular, em pé.



No celular, deitado: os botões TURBO e JATO perto dos pedais.



O item TURBO dentro do túnel.

O salto a jato

- Na Caça às Moedas e no Circuito, o carro tem 4 saltos a jato por partida. No Contrarrelógio não há, para os recordes seguirem comparáveis.
- Aperte **J**, ou o botão JATO no celular. Os jatos de baixo sopram, e o carro sobe 5,5 metros.
- O voo dura uns 3 segundos, na velocidade e no rumo em que o carro estava. No ar, volante e pedais não mudam nada.
- Parado, o carro sobe e desce no mesmo lugar.

- No ar, o carro passa por cima do trem, do outro carro e das árvores mais baixas. Montanhas, paredes do túnel e árvores altas continuam batendo.
- Se o carro bate numa árvore no ar, ele para e desce ali.
- Sobre o lago, o salto normal se estende até a outra margem. Os jatos de baixo amortecem o pouso.



O salto a jato no computador: o carro no ar, sobre as colunas brancas de ar dos jatos de baixo.



No celular, deitado: o botão JATO, com os pontos dos saltos que restam.



No celular, em pé.



O salto normal passa por cima do trem, com folga.

O salto lateral, com giro

- Segure ou e aperte : é o salto lateral. No celular, um dedo na seta ou e outro no JATO.
- O carro sobe 7,5 metros, gira 360 graus para o lado da seta e pousa uns 9 metros para lá.
- Ele continua na velocidade e no rumo de antes. Parado, só vai para o lado.
- Desde a versão 2.5.7, o salto lateral acontece na velocidade normal do jogo, sem câmera lenta. A câmera lenta ficou no Replay.
- Depois do pouso, por uns 8 segundos, aparece o botão REPLAY, acima do JATO. A tecla faz o mesmo.
- Se o caminho bate numa árvore alta, montanha, trem, túnel ou beira do monte, o salto encurta.
- Sem nenhum espaço, o salto lateral não sai, e o salto não é gasto. Aparece "Sem espaço para o salto lateral para esse lado".
- Sobre o lago, o salto lateral pousa na água, e o carro afunda como sempre.
- Cada salto lateral gasta um dos saltos da partida, como o normal.



O salto lateral na partida, em velocidade normal: o carro girando sobre os jatos.



Visto de lado: o carro de lado sobre os jatos, no meio do giro.



No celular deitado: uma seta segurada e o JATO dão o salto lateral.

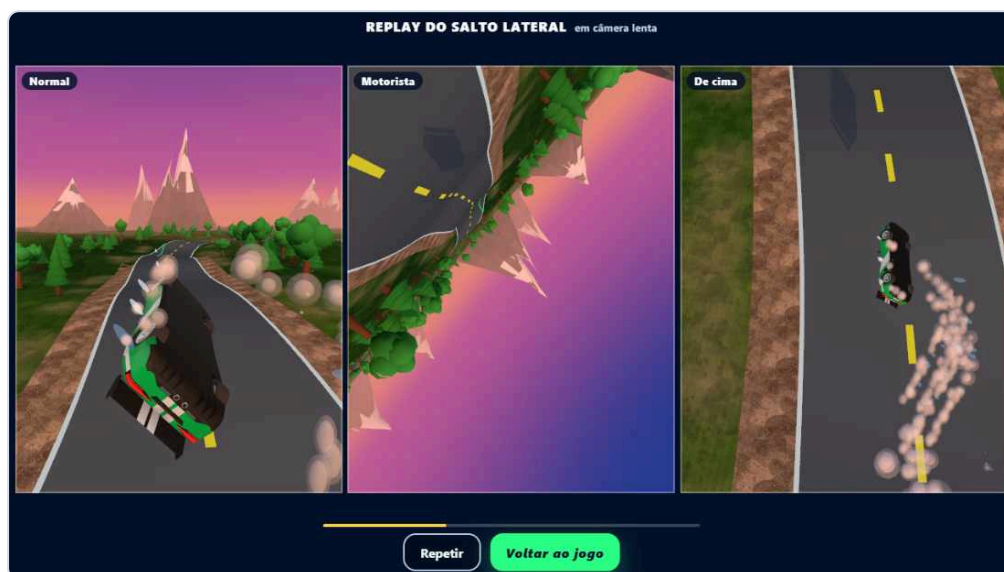
O Replay do salto lateral

- O Replay mostra o seu último salto lateral em câmera lenta. O som fica lento e grave, como uma fita mais devagar.
- Enquanto ele passa, a partida fica pausada: o cronômetro, a IA, o trem, a chuva e o dia param.
- A tela mostra três visões ao mesmo tempo. Normal é a câmera do jogo, que chega mais perto do carro no giro.
- Motorista é a vista do banco, de dentro do carro: o horizonte gira junto. De cima mostra o carro e as duas faixas do salto, de perto.

- Com a tela deitada, as três ficam lado a lado. No celular em pé, ficam uma embaixo da outra.
- “Repetir” passa o salto de novo; a tecla **R** também.
- “Voltar ao jogo” continua a partida do ponto em que parou. **Esc**, **P** ou um toque fora das visões também voltam.
- No resultado da partida, “Replay do salto lateral” mostra o último salto lateral, se houve um.
- Só o último salto lateral fica guardado, até a próxima partida. Nada fica gravado no aparelho.



Depois do salto lateral, o botão REPLAY aparece acima do JATO (no celular, também acima dele).



O Replay no computador (e no celular deitado): Normal, Motorista e De cima, lado a lado, no meio do giro.



No celular em pé, uma embaixo da outra.

Os jatos de ar

- Os jatos são de ar comprimido, não de fogo. Quatro colunas brancas sopram por baixo, junto das rodas.
- Dez bocais em volta do carro dão rajadas curtas: no salto lateral, eles empurram e giram o carro.
- O ar deixa um rastro de vapor no céu e uma nuvem no chão, maior no pouso.
- O som é um chiado de ar, com um “tss” a cada rajada.
- Dentro do túnel e na boca dele o salto não funciona. No ar, o voo termina antes de entrar no túnel.

- Os pontos no botão JATO mostram quantos saltos restam. A IA não usa o salto.

3.10 As quatro câmeras e o modo foto

- Há quatro câmeras. A tecla **1** é a normal, atrás do carro. A **2** é a do piloto, do banco do motorista. A **3** é o drone, atrás e mais alto, seguindo com um leve atraso. A **4** é a do alto.
- Desde a versão 2.6.0, os botões 1 2 3 4 da tela fazem o mesmo, no computador e no celular. O botão da câmera na tela fica aceso.
- A tecla **C** passa para a próxima câmera. A última escolhida fica guardada: a próxima partida começa nela.
- Em qualquer câmera, **+** aproxima e **-** afasta. A rodinha do mouse faz o mesmo e, no celular, a pinça de dois dedos na tela. Desde a versão 2.6.0, não há mais botões **-** e **+** na tela. As setas continuam dirigindo.
- No salto a jato, as câmeras sobem junto com o carro. Desde a versão 2.5.7, no salto lateral elas não chegam mais perto: o close fica no Replay.
- Na câmera do piloto, o horizonte gira junto com o carro no salto lateral. Com "reduzir movimento", ele fica nivelado.
- A tecla **V** liga e desliga uma janela no canto com a visão da IA. Ela é só do computador, e no Contrarrelógio não há.
- A tecla **F** abre o modo foto: a corrida pausa e a câmera fica solta. **F** de novo, ou "Salvar imagem", baixa a foto; **1** a **4**, **P** ou **Esc** voltam.
- Na câmera do alto, as moedas ganham um anel no chão. As gemas ganham um losango (diamante) ou um hexágono (rubí).
- Desde a versão 2.5.3, a câmera normal fica mais perto do carro. Ela anda junto com ele e não se afasta quando o carro corre.
- O drone também chegou mais perto. Ele ainda segue com um leve atraso.
- Quem prefere a câmera mais longe usa a tecla **-**.
- Dando ré, ou manobrando devagar, a câmera normal gira suave para mostrar a frente do carro. Ao acelerar para a frente, ela volta.
- No celular, os botões 1 2 3 4 substituem o antigo botão Câmera, que passava pelas quatro. Na tela estreita, eles ficam em dois por dois.



A câmera 1, normal, atrás do carro. No canto de baixo, à esquerda, os botões 1 2 3 4.



A câmera 2, do piloto: o botão 2 aceso.



A câmera 3, o drone, atrás e mais alto.



A câmera 4, do alto, com os anéis das moedas.



A câmera do alto afastada com a tecla – (ou a rodinha, ou a pinça).



A tecla V: a janela da visão da IA.



O modo foto (tecla F): a corrida pausa e a câmera fica solta.

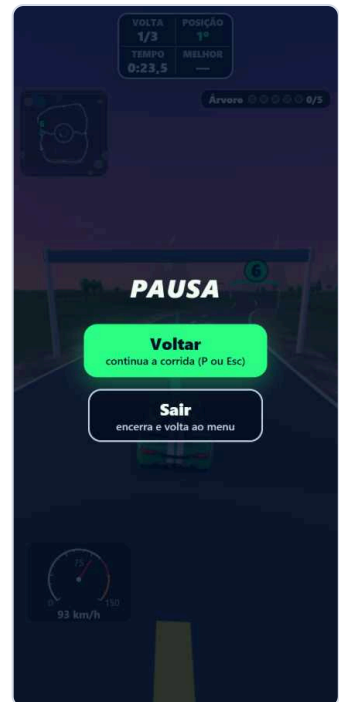
3.11 A pausa

P, **Esc** ou o botão de pausa congelam tudo: o tempo, a IA e o placar.

“Voltar” continua a corrida (P ou Esc). “Sair” encerra e volta ao menu.



No computador.



No celular, em pé.

3.12 O resultado

O resultado aparece por cima da pista. “Jogar de novo” repete o modo; “Menu” volta ao seletor.

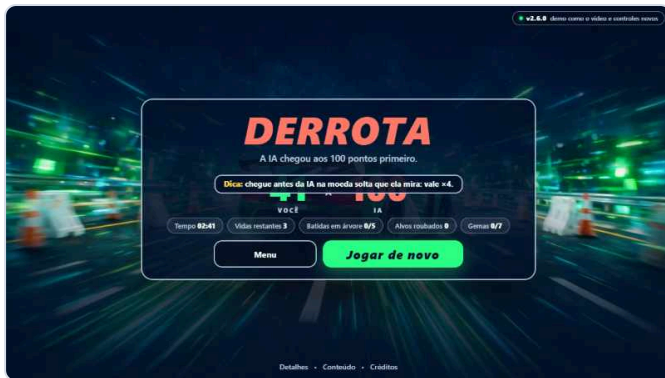
Na Caça às Moedas, o placar final vem com o tempo, as vidas, as batidas, os roubos e as gemas.



Vitória na Caça às Moedas.



No celular, em pé.



Derrota: a IA chegou antes aos 100 pontos.



Empate: os dois sem vidas na mesma batida, com os mesmos pontos.

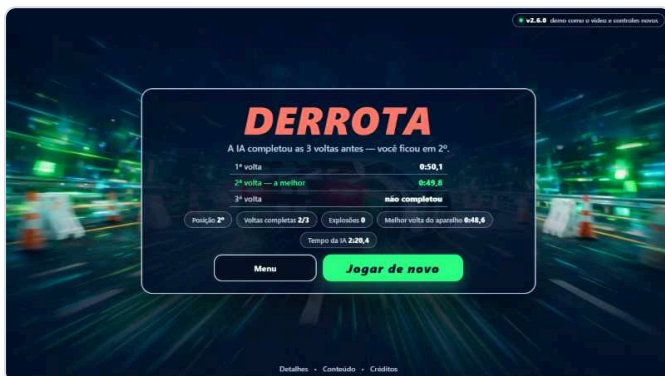
No Circuito e no Contrarrelógio, aparecem as três voltas, a melhor em destaque, e o total.



Vitória no Circuito.



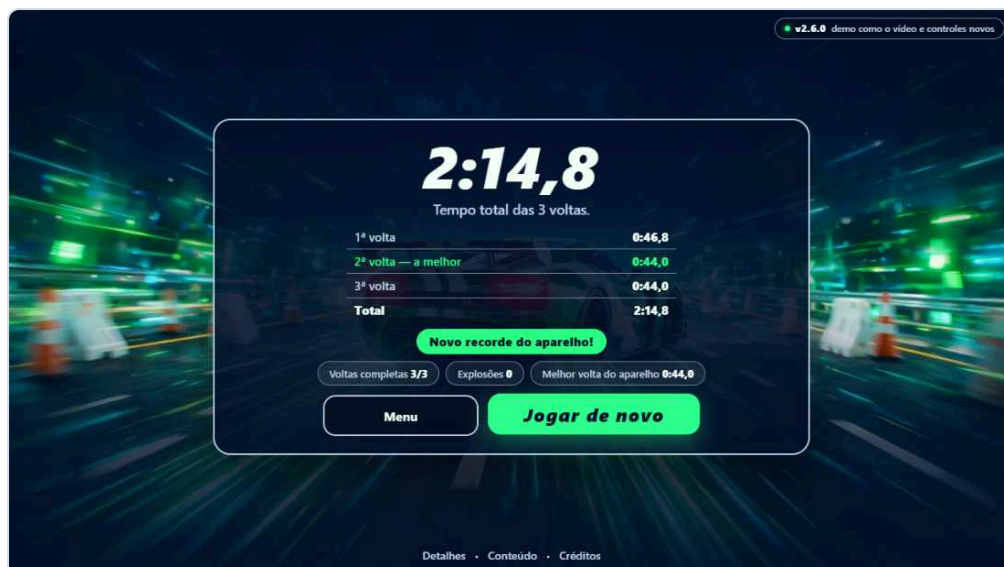
A mesma tela no celular deitado: duas colunas.



Derrota no Circuito: a IA completou as voltas antes.



O primeiro Contrarrelógio grava o primeiro recorde.



O selo “Novo recorde do aparelho!”.



No celular, em pé.

3.13 O céu, o mundo, o trem e o carro

Você pilota o carro verde, e a IA, o vermelho.

- Toda partida começa no início do entardecer. O dia passa em 4 minutos: o pôr do sol, a noite, o amanhecer, a manhã e a tarde. O relógio para na pausa.
- Desde a versão 2.5.5, a noite é mais curta. A noite fechada chega uns 30 segundos depois da largada e dura uns 40.
- A manhã volta perto de 1 minuto e 25 segundos de partida. O dia ficou com o tempo que a noite perdeu.
- À noite, os faróis acendem nos dois carros e iluminam o chão à frente.
- Uma vez por corrida cai uma pancada curta de chuva no mapa inteiro, de uns 7 a 11 segundos. As nuvens escuras aparecem no horizonte uns 7 segundos antes.
- Com a pista molhada, e até uns 2 segundos depois da chuva, o carro escorrega nas curvas. As poças espirram, e de dia, depois dela, aparece o arco-íris.
- As poças começam pequenas e crescem enquanto chove; as vizinhas se juntam. Quando a chuva para, elas secam em poucos segundos.
- O velocímetro marca km/h de verdade: o carro chega a 115, e a 144 com o turbo. Na Caça às Moedas e no Circuito o mostrador vai a 150, com a faixa do turbo em laranja. Perto da máxima, a imagem abre um pouco e passam linhas de vento, nos três modos de pilotar.



A largada, na hora real do jogo: o início do entardecer.



O carro de manhã.



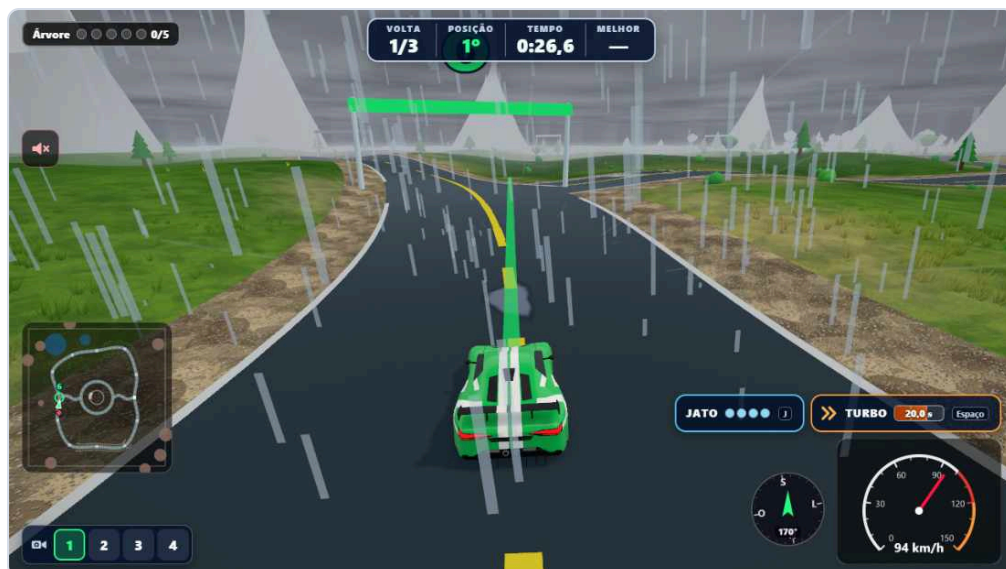
O mesmo trecho de noite, com os faróis acesos.



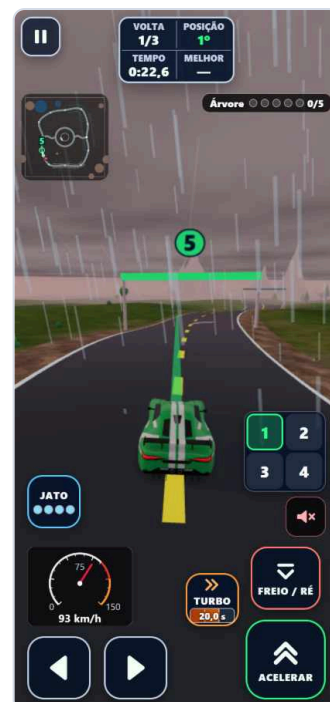
De perto, de dia.



De perto, de noite: o farol e a luz no chão.



A chuva. Quando ela chega, o aviso diz “Começou a chover”.



No celular, em pé.

- Desde a versão 2.5, a pista é 50% mais larga, com duas faixas e um acostamento de terra e cascalho.
- Desde a versão 2.5.5, nenhuma árvore fica a menos de 2 metros do acostamento: as que encostavam na pista saíram.
- O túnel da serra tem 200 metros e acompanha a curva, dentro de um monte gramado, com árvores por cima. Dá para subir no monte e passar por cima dele.
- Os ramais encontram o anel e a rodovia externa em cruzamentos. Quem chega pelo ramal passa por faixas de redução e tem a linha de PARE pintada no chão.
- Os lagos têm uma prainha de areia em volta e se abrem por toda a margem.
- Ao entrar num lago, o carro afunda um terço, com espuma em volta do casco. A velocidade na água não muda. O carro deixa uma esteira de ondas em V, e o carro devagar e a chuva fazem anéis na água.
- As montanhas ficam longe da pista, ao fundo, com cristas e neve descendo pelos vales. Elas somem na névoa, nas quatro horas e na chuva.
- A estrada e o gramado sobem e descem em lombadas. Subindo, o carro perde um pouco de velocidade e o motor ronca mais grave; descendo, ganha um pouco. Vale para você e para a IA.
- O trem é uma locomotiva a vapor: chaminé com fumaça, caldeira vermelha e o tender EXPRESSO CARRINHO. Desde a versão 2.5.3, as rodas da locomotiva e do tender giram com a velocidade. As bielas acompanham o giro.
- Os esbarrões soltam faíscas de metal no ponto do contato, que quicam e esfriam. Eles dão um tranco curto e fazem um baque discreto.



O monte gramado do túnel, com árvores por cima.



Um cruzamento: as faixas de redução e a linha de PARE.



A prainha de areia em volta do lago.



O carro no lago: afunda um terço, com espuma em volta.



A locomotiva a vapor, de perto.



As rodas e as bielas, que giram com o trem andando.

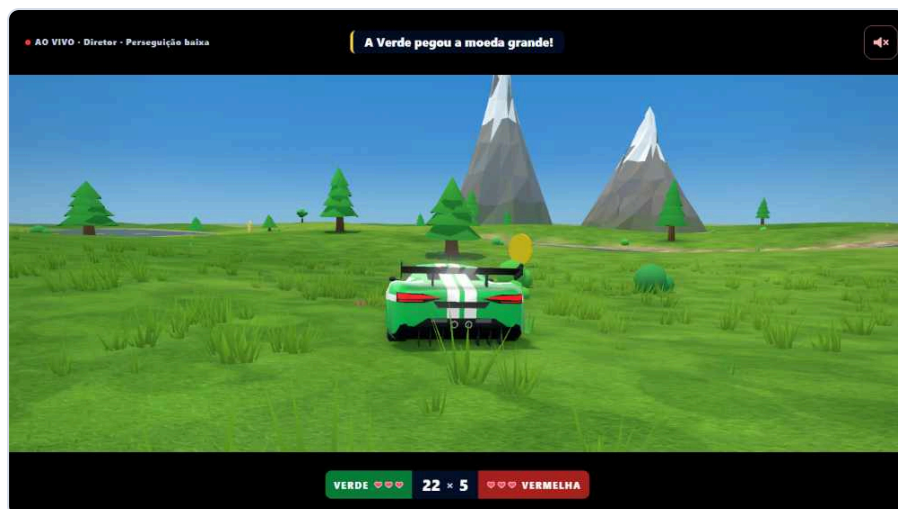
- Desde a versão 2.2, os dois carros parecem miniaturas de coleção. O verniz tem flocos e reflete um estúdio.
- Os aros e o escapamento são cromados, as linhas de painel aparecem e o vidro é escuro.
- Uma sombra de contato prende o carro ao chão, e a luz fica neutra nas quatro horas do dia. O verde e o vermelho ficaram mais fundos.



O carro da IA de perto, num close da transmissão.

3.14 Assistir: IA × IA, a transmissão

- No quarto cartão, Assistir: IA × IA, o botão diz “ASSISTIR”. Duas IAs disputam a Caça às Moedas inteira, e você só assiste.
- A Verde é Ousada: corta caminho e vai atrás do diamante de longe. A Vermelha é Calculista: freia antes e prefere as moedas perto.
- Um diretor automático filma como uma transmissão de TV. Ele alterna perseguição rente ao chão, beira da estrada, trilho lateral, drone, close em câmera lenta e vista aérea.
- Há também planos do trem e do sol. O diretor corta nos lances e espera a reta para trocar de plano.
- A tela ganha barras de cinema e o selo “AO VIVO”, com o nome do plano. Um letreiro conta os lances.
- Embaixo, a faixa VERDE × VERMELHA mostra os pontos e as vidas de cada uma.
- Ao vivo, a tecla **1** segue a Verde e a **2**, a Vermelha. A **3** volta ao diretor, e a **4** mostra a vista aérea.
- As setas, ou o arrasto com o dedo ou o mouse, movem a vista aérea; **+** e **-** dão zoom nela. O diretor espera você parar e volta a cortar 5 segundos depois do último gesto.
- As teclas **<** e **>** trocam a velocidade: 1×, 2× ou 4×.
- No celular, no mouse ou com **Tab**, os mesmos controles aparecem como botões e somem 4 segundos depois.
- No alto, à direita, o alto-falante abre o volume.
- No fim, o resultado diz quem venceu e o tempo de jogo. “Assistir de novo” repete a transmissão; Voltar leva à capa. A partida não grava recorde.



A transmissão no computador: perseguição baixa, com as barras de cinema.



No celular, em pé.



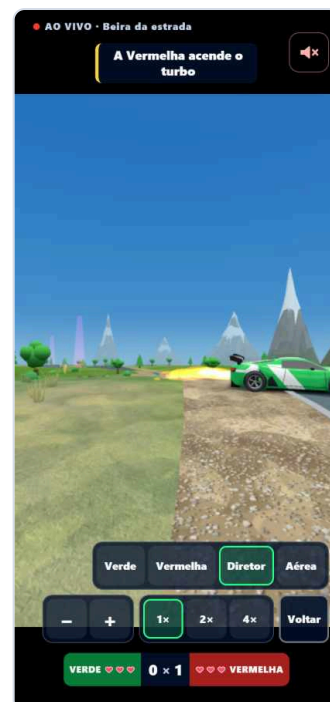
No celular, deitado.



O plano do drone, de cima e de lado.



Os controles da transmissão: câmera, velocidade e Voltar.



No celular, em pé.



O resultado da transmissão: quem venceu e os números da partida.

3.15 A capa viva e o Preview real

- Com o jogo pronto, a capa fica parada por 6 segundos. Depois, a corrida IA × IA começa atrás dela. Ao voltar de uma partida para o menu, a espera é a mesma.
- Depois de 4 segundos sem nenhum gesto, o menu some e a demonstração ocupa a tela. Aparece “Toque na tela ou aperte uma tecla para ver o menu”.
- Desde a versão 2.6.0, a demonstração conta, uma vez, a história do vídeo do jogo. Primeiro, uns segundos da corrida.
- Depois, o carro verde salta a jato por cima do trem, que passa na frente dele. Ele pousa do outro lado da ferrovia.
- A Vermelha aparece correndo. Então o carro verde para numa reta e dá o salto lateral com giro para a outra faixa.
- Alguns segundos do Replay, nas três visões, mostram o giro em câmera lenta.

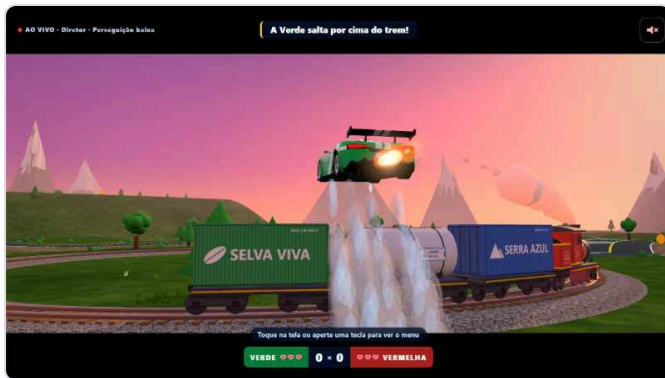
- Por fim, a câmera gira até o carro ficar no lugar do desenho da capa. Então o carro do jogo se dissolve no desenho.
- O menu volta e fica esperando. A demonstração não recomeça sozinha: volta a valer depois de uma partida.
- O botão Preview real, à direita do JOGAR, mostra a demonstração na hora, já sem o menu.
- Durante a história, um toque, um clique, uma tecla ou a rodinha do mouse voltam ao menu. Esse gesto não larga a corrida nem troca o modo. O mouse que só passa não interrompe.
- Os saltos da demonstração são encenados. Na partida, a IA continua sem usar o salto a jato.
- Desde a versão 2.5.9, a música-tema da capa continua tocando na capa viva, sem recomeçar. Os efeitos da transmissão tocam por baixo dela.
- Os efeitos da capa viva tocam na metade do volume de Efeitos. A música-tema segue o volume de Música.
- Um alto-falante no alto, à direita, liga e desliga o som da capa viva: a música-tema e os efeitos juntos. O menu não volta, e a partida não larga.
- No celular, o alto-falante aparece com o menu recolhido. No computador, também com o menu na tela.
- Antes do primeiro toque, clique ou tecla, o navegador não deixa tocar som. A capa viva começa muda.
- Desde a versão 2.5.7, um toque ou clique na própria cena da capa viva também libera o som.
- Ligar o som da capa viva liga também a música e os efeitos que estiverem desligados. Um volume em 0% volta ao de fábrica: 50% na música e 70% nos efeitos.
- Ao jogar, a música-tema passa em meio segundo para a música da partida, e os efeitos voltam como você deixou.
- Com o menu ainda na tela, um toque, uma tecla ou o mouse em movimento o seguram. A corrida segue atrás dele.
- Com o foco do teclado num botão da capa, o menu fica na tela.
- A partida de verdade larga igual, com ou sem a demonstração. Ela não mexe nas moedas nem no sorteio do mundo.



A capa recolhida: a corrida do diretor, no começo da demonstração. No alto, à direita, o alto-falante da capa viva.



No celular, em pé.



A demonstração: o carro verde salta a jato por cima do trem.



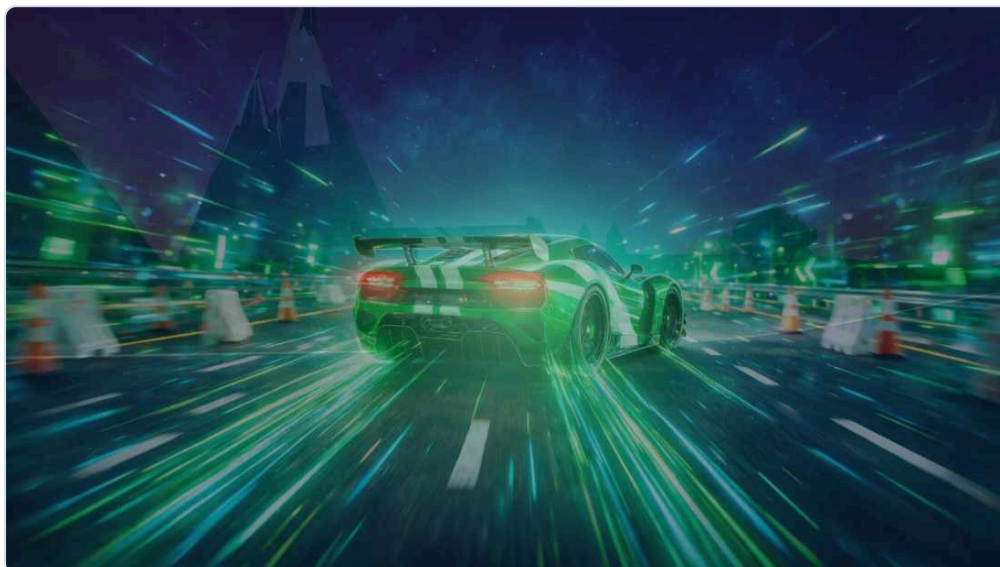
O salto lateral com giro, para a outra faixa.



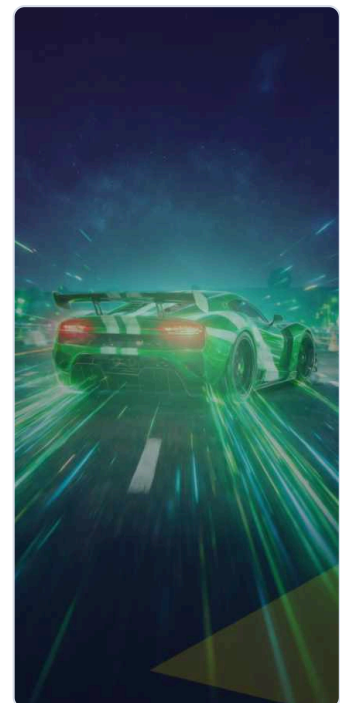
Alguns segundos do Replay, nas três visões.



A câmera gira até o carro ficar no lugar do desenho da capa.



O carro do jogo se dissolve no desenho da capa, com um clarão verde.



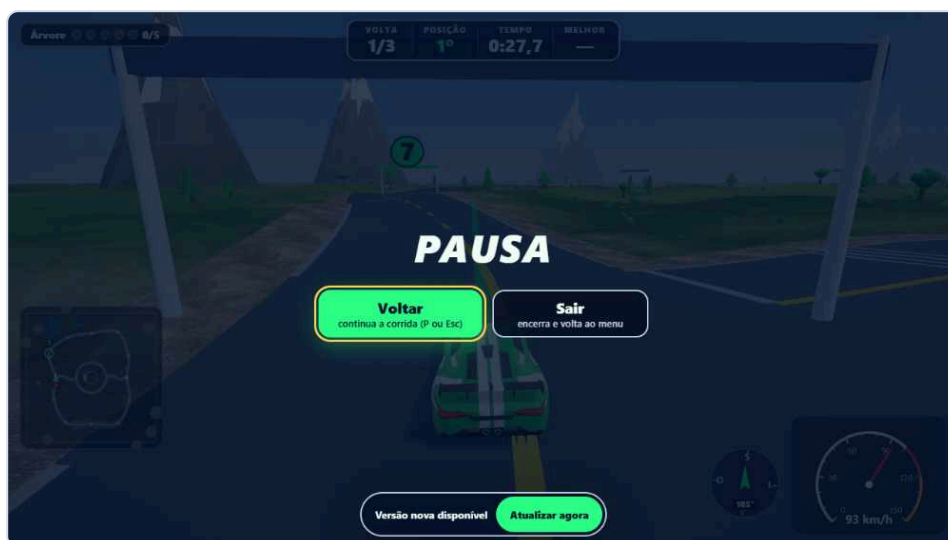
No celular, em pé.



O menu volta e fica esperando. O Preview real, à direita do JOGAR, mostra a demonstração de novo.

3.16 Versão nova disponível

- O jogo confere sozinho se saiu versão nova. Na capa, ele recarrega sem perguntar.
- No meio da corrida, nada é interrompido. Aparece a faixa “Versão nova disponível”, com o botão “Atualizar agora”.
- No celular, a faixa espera a pausa ou a capa, para não cobrir os controles.



A faixa de versão nova, aqui na pausa. Na foto, a versão nova é fictícia.

3.17 A Versão 1 (histórico)

- A versão 1.5.2 continua jogável, guardada como era.
- Ela tem só a caça às moedas e se joga pelo teclado. Não há botões de toque.
- Uma faixa no alto diz “Versão 1 (histórico)” e leva de volta à versão atual.

Endereço: https://dentistas.com.br/jogos/jogo_do_carrinho/v1/



A capa da Versão 1, com a faixa no alto.



Uma partida na Versão 1.



A Versão 1 no celular, em pé: só a capa, sem toque.

4. Controles e acessibilidade

Teclado, passo a passo

1. **Tab** leva ao cartão do modo. As setas trocam o modo; **Home** e **End** vão ao primeiro e ao último.
2. O próximo **Tab** chega ao botão Som. **Enter** ou **Espaço** ligam e desligam.
3. Mais um **Tab** chega ao JOGAR. **Enter** ou **Espaço** largam a corrida.
4. Atalho: na capa, sem nada em foco, **←** **→** trocam o modo e **Espaço** joga.
5. Na corrida, dirija com as setas ou com **W** **A** **S** **D**.
6. **P** ou **Esc** pausam, inclusive na contagem. Na pausa, o foco está em "Voltar"; **Tab** chega a "Sair".
7. No resultado, o foco vai ao painel. **Tab** chega a "Menu" e a "Jogar de novo".
8. As portas Detalhes, Conteúdo e Créditos abrem com **Enter**. **Esc** fecha a folha e devolve o foco à porta.

A lista completa das teclas está em 5.5.

Mouse

- No computador, o carro se dirige pelo teclado. O mouse não acelera nem vira.
- Com o mouse, você escolhe o modo, liga o som, aperta JOGAR e abre as folhas do rodapé.
- Na pausa e no resultado, os botões também respondem ao clique.
- Desde a versão 2.6.0, o alto-falante da tela abre o volume: música e efeitos, com botões e controles deslizantes. Os botões 1 2 3 4, no canto de baixo, trocam a câmera.
- A rodinha do mouse sobre a cena aproxima e afasta a câmera.
- No modo foto (tecla **F**), o mouse gira o olhar. **Esc** solta o mouse. O botão "Salvar imagem" (ou **F** de novo) baixa a foto.

Toque

Os botões de toque aparecem quando você toca na tela, no celular ou no tablet, em pé ou deitado.

	virar — os dois botões à esquerda
ACELERAR	o botão maior, à direita
FREIO / RÉ	acima do ACELERAR: freia; com o carro parado, dá ré
Pausa	o botão de pausa na tela
1 2 3 4	os botões das câmeras: normal, piloto, drone e do alto (o da câmera na tela fica aceso)
Pinça	dois dedos na cena: abrir aproxima a câmera, fechar afasta
Alto-falante	abre o volume: o liga e desliga do som, a música e os efeitos; a corrida espera, e um toque fora fecha
TURBO	perto do ACELERAR, na Caça às Moedas e no Circuito: segure para usar, solte para parar; a barra mostra os segundos que restam
JATO	à esquerda do TURBO (em pé, acima do velocímetro), na Caça às Moedas e no Circuito: o salto a jato; os 4 pontos são os saltos que restam; dentro do túnel e na boca dele não funciona

◀ ou ▶ + JATO

REPLAY

segure uma seta com um dedo e toque no JATO com o outro: o salto lateral com giro, para o lado da seta

aparece acima do JATO por uns 8 s depois de um salto lateral (e no resultado, como "Replay do salto lateral"): a partida pausa e o salto passa em câmera lenta, em 3 visões; Repetir passa de novo, Voltar ao jogo (ou um toque fora das visões) continua a partida

- Use dois dedos ao mesmo tempo: um no pedal e outro na direção.
- Dá para deslizar o dedo de um botão para o vizinho sem levantar.
- A pausa e os botões das câmeras funcionam mesmo com o outro dedo no ACELERAR.
- O botão apertado afunda e escurece. A cor não é o único sinal.
- JOGAR pede tela cheia onde o aparelho permite. No iPhone, a barra do navegador continua.
- Gire o aparelho quando quiser, até no meio da corrida. A tela se rearranja sozinha.
- No celular, a bússola e a ajuda das câmeras ficam escondidas. O volume abre no alto-falante, como no computador.
- Dois dedos na cena, em pinça, aproximam e afastam a câmera: abrir aproxima, fechar afasta.

Acessibilidade

- Tudo se faz pelo teclado, do cartão do modo ao resultado. O foco aparece num anel amarelo.
- Nenhum modo tem limite de tempo. A pausa congela tempo, IA e placar a qualquer momento.
- Com "reduzir movimento" ligado no sistema, o carro não pisca ao renascer: fica translúcido. Também saem o granulado da imagem e o tremor da câmera. Na velocidade máxima, a imagem não abre e não passam linhas de vento. Na ré, a câmera troca de lado num corte seco, sem girar.
- Um leitor de tela ouve as mensagens da corrida, a contagem e o aviso "Pronto para jogar".
- A cor nunca é a única pista. VOCÊ e IA têm rótulo, e o minimapa usa formas diferentes.
- No toque, os controles de jogo têm pelo menos 72 pixels, e o botão TURBO, pelo menos 64. Os demais botões, pelo menos 48.
- Nada pisca mais de 3 vezes por segundo.
- Nada no jogo depende de ouvir: o que soa também aparece escrito na tela.
- Na transmissão IA × IA, com "reduzir movimento", não há câmera lenta nem transição da capa. O drone anda mais devagar.
- No salto lateral, com "reduzir movimento", o vapor tem metade das bolhas, e a câmera do piloto não gira.
- No Replay, com "reduzir movimento", a câmera lenta é mais curta, e a visão Motorista fica nivelada.

5. O conteúdo do jogo, na íntegra

Este capítulo reproduz, palavra por palavra, o painel Conteúdo do jogo. O texto sai do mesmo objeto que monta o painel.

Duas partes não são do painel. “Como vencer” vem da ficha do jogo. “Quando algo dá errado” e o parágrafo antes da pontuação são explicações deste manual.

5.1 Os quatro modos

Caça às Moedas

Chegue a 100 pontos antes da IA.

Como vencer: Chegar a 100 pontos antes da IA, sem perder as 3 vidas.

REGRAS

- Você e a IA disputam as moedas espalhadas pelo mundo. Vence quem chegar primeiro a 100 pontos.
- A largada é no anel, lado a lado com a IA, depois do 3-2-1-JÁ.
- Cada um tem 3 vidas: quem fica sem vidas perde a corrida.
- Encostar na IA amassa os dois carros. Na segunda batida, os dois quebram: soltam fumaça, perdem uma vida e ficam parados 2 s; depois seguem consertados. Se os dois ficarem sem vidas na mesma batida, vence quem tiver mais pontos; com os pontos iguais, é empate.
- Os diamantes só surgem quando alguém passa de 30 pontos: o primeiro do lado mais longe de quem passou, o outro quando o primeiro for pego. O jogo avisa, e uma seta na borda da tela aponta.
- Rubis e diamantes não voltam depois de pegos — e a IA também os quer.
- De vez em quando surge uma moeda grande, com halo e facho dourado: vale 10.
- No acostamento aparecem fileiras de moedas: cada uma vale 1, e pegar a fileira inteira faz outra surgir em outro trecho.
- À noite, uma estrela cadente pode cair e virar uma moeda de 8: quem chegar primeiro leva.

PONTUAÇÃO

O jogo valoriza três coisas: pegar moedas em sequência, chegar antes da IA e ir longe atrás das gemas. A moeda vale 1. Ela dobra quando a seguinte vem em até 12 segundos e a IA não pega nenhuma no meio. Chegar antes da IA na moeda solta que ela persegue vale 4 vezes. A linha laranja da rota, em Opções, mostra qual é. O punhado de 5 moedas vale 5, e a moeda grande, com halo e facho dourado, vale 10. As fileiras de moedas no acostamento valem 1 cada. Rubis ficam nas paisagens distantes. Os diamantes só surgem depois que alguém passa de 30 pontos, um de cada vez. Gemas pegas não voltam.

O que vale	Pontos
Moeda	1
Moeda em sequência: a seguinte em até 12 s, sem o rival pegar nenhuma no meio (a barra embaixo da sua barra mostra o tempo)	2
Roubo de alvo: chegar antes na moeda solta que a IA persegue (o punhado e a moeda grande valem o normal)	4
Moeda da fileira no acostamento (não conta para a sequência)	1
Punhado de 5 moedas no anel (o sino toca, o facho pisca e um aviso aparece)	5 (10 em sequência)
Moeda grande, com halo e facho dourado	10 (20 em sequência)

O que vale

Pontos

Rubi: 5 por corrida, nas paisagens distantes, com facho vinho no horizonte	5
Diamante: 2 por corrida, depois que alguém passa de 30 pontos, com facho azul	13
Estrela cadente que vira moeda, à noite	8

QUANDO ALGO DÁ ERRADO

- Montanha ou trem explodem o carro na hora, e você perde uma vida.
- Árvore só conta pelo tronco. A 6ª batida explode o carro. Ficar 25 segundos sem bater devolve uma batida.
- Encostar na IA amassa os dois carros. Na segunda batida os dois quebram: soltam fumaça, perdem uma vida e ficam parados 2 segundos. Não há explosão entre os carros.
- Depois de explodir, o carro renasce no trecho seguro de estrada mais perto, longe da IA. Ele pisca por 2 segundos: nesse tempo, bate e é empurrado, mas não perde nada.
- Sair do asfalto não tira pontos. Na selva, porém, as árvores cobram batidas.

Circuito

Três voltas contra a IA.

Como vencer: Completar 3 voltas antes da IA.

REGRAS

- Três voltas na rodovia externa, cruzando os 12 portais em ordem. Vence quem completar primeiro.
- O próximo portal brilha e mostra o número. Portal pulado não conta: o jogo avisa "Volte ao portal N".
- Não há vidas: bater custa tempo, e o carro volta ao último portal cruzado.
- Fora da pista o carro perde velocidade. Encostar na IA empurra os dois, sem explosão.
- Sem moedas nem gemas: a pista é o desafio.

Placar: volta, posição e tempo — não há pontos.

QUANDO ALGO DÁ ERRADO

- Bater explode o carro. Ele volta ao último portal cruzado, parado, e o tempo segue correndo.
- Fora do asfalto, o carro perde velocidade até voltar à pista.
- Portal pulado não conta. Aparece "Volte ao portal N", com uma seta, e o minimapa traça o caminho de volta.
- Encostar na IA empurra os dois carros, sem explosão.

Contrarrelógio

Três voltas contra o seu recorde.

Como vencer: Não há derrota — o alvo é bater o próprio recorde.

REGRAS

- A mesma pista do Circuito, sem a IA.
- A cada portal aparece a diferença para a sua melhor volta: "-0,8 s à frente" ou "+1,3 s atrás".
- Não há derrota: o alvo é bater o recorde, que fica salvo neste aparelho.

Placar: o tempo de cada volta, o total e a parcial em cada portal — não há pontos.

QUANDO ALGO DÁ ERRADO

- Bater explode o carro. Ele volta ao último portal cruzado, e o tempo segue correndo.
- Fora do asfalto, o carro perde velocidade até voltar à pista.
- Portal pulado não conta. Aparece “Volte ao portal N”, com uma seta para o portal que falta.
- Nada disso é derrota: tudo só custa tempo.

Assistir: IA × IA

Verde Ousada contra Vermelha Calculista.

Como vencer: Você só assiste — vence a IA que chegar primeiro a 100 pontos.

REGRAS

- Dois carros da IA disputam a Caça às Moedas inteira, com as mesmas regras e os mesmos pontos: ninguém no volante.
- A Verde é Ousada: corta caminho, entra mais rápido nas curvas e vai atrás do diamante de longe. A Vermelha é Calculista: freia antes e prefere as moedas perto.
- Um diretor automático filma como uma transmissão de TV: perseguição rente ao chão, câmera na beira da estrada, drone, câmera lenta nos lances e a vista aérea.
- Ao vivo: 1 segue a Verde, 2 segue a Vermelha, 3 volta ao diretor, 4 mostra a vista aérea; as setas movem a vista aérea e + e – dão zoom nela; < e > mudam a velocidade (1×, 2× e 4×); Esc volta à capa. No celular, os mesmos botões aparecem ao tocar na tela.
- Parada na capa, uma demonstração conta a história do jogo atrás do menu, uma vez: a corrida, os saltos a jato por cima do trem e para o lado, o replay e a capa. O botão Preview real, à direita do JOGAR, a mostra na hora; qualquer toque ou tecla volta ao menu.

Placar: a faixa de TV embaixo: VERDE × VERMELHA e as vidas de cada uma. O resultado não grava recorde.

QUANDO ALGO DÁ ERRADO

- As duas IAs seguem as regras da Caça às Moedas. Explosão custa vida; a batida entre os carros amassa e depois quebra os dois.
- O roubo ×4 é regra do jogador humano: entre as duas IAs, ele não vale.
- Nada disso é com você: a partida não grava recorde. Esc, P ou Voltar levam de volta à capa.

5.2 Perigos

Montanhas, paredes do túnel e trem	explodem o carro na hora. O monte do túnel é gramado: dá para subir nele e passar por cima.
Árvores	só o tronco conta: raspe nas copas à vontade. O carro aguenta 5 batidas; a 6ª explode. Na Caça às Moedas, 25 s sem bater devolvem uma batida (a barrinha embaixo do marcador mostra).
Mudas	as pequenas, até o tamanho do carro, amassam: pode passar por cima.

Batida entre os carros	na Caça às Moedas, a primeira amassa os dois e a segunda quebra os dois (–1 vida cada); no Circuito, os dois se empurram e perdem velocidade.
Explosão	na Caça às Moedas custa uma vida, e o carro volta no trecho de estrada seguro mais perto de onde parou, longe da IA; no Circuito e no Contrarrelógio, o carro volta ao último portal.
Proteção	na Caça às Moedas, depois de renascer o carro pisca por 2 s: bate e é empurrado, mas não perde nada, e pega moedas e gemas.

5.3 Assistentes

Linha verde	mostra para onde o seu traçado leva; fica vermelha quando termina em batida.
Setas na borda	na Caça às Moedas, apontam a gema e a moeda mais perto quando estão fora da tela, com a distância: círculo amarelo é moeda, hexágono vinho é rubi, losango azul é diamante e a estrela é a estrela cadente.
Rota da IA	a linha laranja até a moeda que a IA persegue e o leque do sensor dela. Começam desligados: ligue em Detalhes, Opções.
Minimapa	você é a seta verde com contorno branco, que aponta para onde o carro vai; a IA é o losango vermelho; o trem são os pontos na ferrovia. Na Caça às Moedas aparecem as moedas, as gemas e a estrela cadente; no Circuito e no Contrarrelógio, os 12 portais, com o próximo num anel com o número.
Portais	no Circuito e no Contrarrelógio, o próximo portal brilha e mostra o número.
Velocímetro	em km/h de verdade: o carro chega a 115, e a 144 com o turbo (na Caça às Moedas e no Circuito o mostrador vai a 150, com a faixa do turbo em laranja). Perto da máxima a imagem abre um pouco e passam linhas de vento.

5.4 O mapa

Circuito interno	o anel em volta da ferrovia, onde nascem os punhados de moedas.
Rodovia externa	sai pelos ramais leste e oeste e passa pela serra (por um túnel de 200 m debaixo de um morro gramado), pela selva, pelos lagos e pelo planalto. É a pista do Circuito e do Contrarrelógio. Onde os ramais encontram o anel e a rodovia externa, quem chega pelo ramal passa por faixas de redução e tem a linha de PARE pintada no chão. A estrada e o gramado sobem e descem em lombadas: na subida o carro perde um pouco de velocidade e o motor ronca mais grave; na descida ele ganha um pouco. Na água dos lagos o carro afunda um terço, com espuma em volta, e deixa uma esteira de ondas em V, espuma e respingos, maior quanto mais rápido. A água tem marolas, e o carro devagar e a chuva fazem anéis nela.
Moedas lá fora	quase metade das moedas nasce na rodovia externa. Na selva, sair da pista custa batidas.
Chuva	uma pancada curta por corrida (uns 7 a 11 s), no mapa inteiro: as nuvens escuras aparecem no horizonte uns 7 s antes. Com a pista molhada (e até uns 2 s depois da chuva) o carro escorrega nas curvas e as poças espirram. As poças começam pequenas, crescem enquanto chove (as vizinhas se juntam) e secam logo depois. De dia, depois dela, arco-íris.

5.5 Controles

Teclado

 **W A S D**

P **Esc**

J

J + ← →

R

Espaço

1 2 3 4

C

+ **-**

F

Shift **Espaço**

V

M

E

← →

Espaço **Enter**

1 2 3 4

↑ ↓ ← → **+** **-**

< **>**

Toque

Os botões de toque aparecem quando você toca na tela, no celular ou no tablet, em pé ou deitado.

◀ ▶

ACELERAR

FREIO / RÉ

Pausa

dirigir

pausa (também durante a contagem 3-2-1)

salto a jato, na Caça às Moedas e no Circuito: 4 por partida; o carro voa uns 3 s a 5,5 m, na velocidade em que estava, por cima do trem e do outro carro, e sobre o lago vai até a outra margem; dentro do túnel e na boca dele não funciona

J com uma seta para o lado segurada: o salto lateral — sobe 7,5 m, gira 360° para o lado da seta e pousa uns 9 m para lá (gasta um dos 4)

depois de um salto lateral (por uns 8 s) e no resultado: o Replay — a partida pausa e o salto passa em câmera lenta, em 3 visões (normal, do motorista e de cima); R repete, Esc volta ao jogo

turbo enquanto segura, na Caça às Moedas e no Circuito: 10 s para gastar de uma vez ou aos poucos (soltar para); o item TURBO dentro do túnel dá mais 10 s, até 30

câmeras: normal (atrás do carro), piloto (do banco do motorista), drone (atrás e mais alto, seguindo com atraso) e do alto, também nos botões 1 2 3 4 da tela (o da câmera na tela fica aceso); a última escolhida fica para a próxima partida

passa para a próxima câmera

aproximam e afastam a câmera, em qualquer uma das quatro (a rodinha do mouse sobre a cena também)

modo foto: pausa a corrida e solta a câmera (F de novo salva a imagem; 1 a 4, P ou Esc voltam)

no modo foto: sobem e descem; o mouse gira o olhar

liga e desliga a janela da visão da IA (no computador; no Contrarrelógio não há)

liga e desliga o minimapa

abre e fecha o volume: música e efeitos em separado, e o liga e desliga do som (a corrida espera enquanto ele está aberto)

na capa: troca o modo

na capa e no resultado: joga

no IA × IA: segue a Verde, segue a Vermelha, o diretor automático, a vista aérea

no IA × IA: movem a vista aérea e dão zoom nela; o diretor espera você parar

no IA × IA: velocidade 1×, 2× ou 4×; Esc volta à capa

1 2 3 4	os botões das câmeras: normal, piloto, drone e do alto (o da câmera na tela fica aceso)
Pinça	dois dedos na cena: abrir aproxima a câmera, fechar afasta
Alto-falante	abre o volume: o liga e desliga do som, a música e os efeitos; a corrida espera, e um toque fora fecha
TURBO	perto do ACELERAR, na Caça às Moedas e no Circuito: segure para usar, solte para parar; a barra mostra os segundos que restam
JATO	à esquerda do TURBO (em pé, acima do velocímetro), na Caça às Moedas e no Circuito: o salto a jato; os 4 pontos são os saltos que restam; dentro do túnel e na boca dele não funciona
◀ ou ▶ + JATO	segure uma seta com um dedo e toque no JATO com o outro: o salto lateral com giro, para o lado da seta
REPLAY	aparece acima do JATO por uns 8 s depois de um salto lateral (e no resultado, como "Replay do salto lateral"): a partida pausa e o salto passa em câmera lenta, em 3 visões; Repetir passa de novo, Voltar ao jogo (ou um toque fora das visões) continua a partida

5.6 A ficha do painel Detalhes

Nome	Jogo do Carrinho
Versão	2.6.1
Gênero	corrida arcade 3D
Público	geral, classificação livre
Duração	2 a 3 min no Circuito e no Contrarrelógio; cerca de 2 a 3 min na Caça às Moedas
Plataformas	computador, no teclado; celular e tablet, no toque, em retrato ou em paisagem

Livre para todas as idades: não há pessoas no jogo, e as batidas amassam a lata ou terminam numa explosão estilizada do carro. Nada sai do aparelho: os recordes e as preferências ficam só neste navegador.

6. Recordes, som e privacidade

Recordes

- O Circuito e o Contrarrelógio guardam a sua melhor volta e o seu melhor total. A Caça às Moedas guarda o menor tempo até os 100 pontos e o maior placar.
- Até a versão 2.5.4, a Caça às Moedas tinha outra meta: 75 pontos, e 150 antes da 2.5.1. Esses recordes não se comparam com os de 100 e não aparecem mais.
- Os recordes ficam só neste navegador, neste aparelho. Outro aparelho começa do zero.
- Veja os recordes em Detalhes, no rodapé da capa. O cartão do Contrarrelógio mostra o seu melhor total.
- “Limpar recordes” pergunta antes. Só “Apagar os recordes” apaga de verdade; “Cancelar” desiste.
- Recorde batido ganha um selo no resultado: “Primeiro recorde salvo neste aparelho!” ou “Novo recorde do aparelho!”.
- Em janela anônima, o navegador pode não gravar. O selo avisa: “Não foi possível salvar o recorde neste navegador.”.



Detalhes, com os recordes do aparelho e o botão de limpar.

Som

- Durante a partida, nos quatro modos, um botão de alto-falante fica na tela. Desde a versão 2.6.0, ele abre o volume, com o liga e desliga do som, a Música e os Efeitos.
- Com o volume aberto, a corrida espera parada, sem o painel de Pausa. A música continua tocando, para você ouvir o ajuste. Ajustando os Efeitos, um bipe curto mostra o volume novo.
- O volume fecha com o X, com **Esc**, com a tecla **E** ou com um toque fora dele. O **Esc** que fecha não pausa a corrida.
- O jogo começa mudo na primeira visita. A sua escolha fica guardada no aparelho.
- O botão Som da capa liga música e efeitos juntos. Ele diz o estado por escrito.
- Desde a versão 2.5.9, a capa toca a música-tema do jogo: “Jogo do Carrinho (Tema)”, de MusicPlay.club, criada com Suno.
- A música-tema começa com o primeiro toque, clique ou tecla na capa, se o som estiver ligado. Ela continua na capa viva e volta quando você volta ao menu.
- Com a música desligada, o jogo nem baixa a música-tema. Ela vem quando você liga o som.

- Ao jogar, ela passa em meio segundo para a música da partida. O botão Som e o volume de Música valem para as duas.
- A tecla **E** também abre o volume. Até a versão 2.5.9, ele era um painel fixo no canto de baixo da tela do computador.
- Desde a versão 2.5.3, as rodas batem nos trilhos e nos dormentes da ferrovia. Vale andando sobre ela ou atravessando.
- Cada dormente dá um "ta-dum", das rodas da frente e das de trás. As juntas dos trilhos dão um baque mais pesado.
- Cruzar um trilho de lado dá um estalo de metal. O ritmo acompanha a velocidade, e por baixo fica o ronco da brita.
- Parado, no ar, na pausa ou com os efeitos desligados, a ferrovia fica em silêncio. O carro da IA também soa nos trilhos.
- No salto a jato, o ar sai num chiado, com um "tss" a cada rajada dos bocais. O pouso solta um bafo de vapor.
- No Replay do salto lateral, o som do salto fica lento e grave, como uma fita mais devagar. Na partida, o salto soa na velocidade normal.
- No replay da demonstração, a música-tema segue no tom dela, e os sons do salto não tocam.
- Na capa viva, a música-tema continua e os efeitos tocam pela metade, por baixo dela. O alto-falante da capa viva liga e desliga os dois.
- Nada no jogo depende de ouvir. O que soa também aparece escrito na tela.



O volume, aberto pelo alto-falante da partida: o liga e desliga do som, a Música e os Efeitos. A corrida espera.



No celular, em pé.

Privacidade

- Nada sai do aparelho. Não há conta, cadastro nem ranking na internet.
- Recordes e preferências ficam no armazenamento local deste navegador.
- O jogo pede ao servidor um arquivo pequeno, que diz qual é a versão atual. Com a música ligada, pede também a música-tema, uns 2 MB, uma vez.

O que fica guardado neste navegador:

- A última câmera escolhida (1 normal, 2 piloto, 3 drone, 4 do alto): a próxima partida começa nela.
- Qual dica da largada mostrar na próxima corrida (um contador).
- Minimapa ligado.
- O último modo jogado.
- Volume da música (0 a 100).
- Recorde por modo (Circuito e Contrarrelógio).
- Recorde antigo da Caça às Moedas (a meta antiga, até a 2.5.0): fica no aparelho, mas não é mais lido.
- Recorde antigo da Caça às Moedas (meta 75, até a 2.5.4): fica no aparelho, mas não é lido.
- Recorde da Caça às Moedas: menor tempo até os 100 pontos e maior placar.
- A opção "Mostrar a rota da IA" (linha laranja e leque do sensor).
- Volume dos efeitos (0 a 100).
- Som da capa viva (Tema e efeitos) ligado ou desligado; nasce ligado, mas só soa com o som ligado.
- Efeitos ligados ou desligados.
- Música ligada ou desligada.

7. Ficha técnica e créditos

Nome oficial	Jogo do Carrinho
Versão deste manual	2.6.1
Endereço do jogo	https://dentistas.com.br/jogos/jogo_do_carrinho/
Manual na web	https://dentistas.com.br/jogos/jogo_do_carrinho/manual.html
Referência técnica	https://dentistas.com.br/jogos/jogo_do_carrinho/tecnico.html
Gênero	corrida arcade 3D
Público	geral, classificação livre
Tecnologia	HTML único com Three.js r128, aberto no navegador
Produção	Contexto Informática
Autoria	Júlio César Ventura Cardoso
Modelo de IA	Opus 5.5 (esforço xhigh)

Créditos, como estão no jogo

Autor	Júlio César Ventura Cardoso
Produtor	Contexto Informática
Modelo de IA	Opus 5.5 (esforço xhigh) nesta versão; a 1.x foi escrita com o Claude Fable 5.
Código de partida	“jogodocarrinho”, de inteligenciamilgrau (github.com/inteligenciamilgrau/jogodocarrinho) — licença MIT. Copyright (c) 2026 inteligenciamilgrau.
Motor 3D	Three.js r128 — licença MIT. Copyright 2010-2021 Three.js Authors.
Carro	Carro modelado no Blender para a versão 2.0 e refeito como miniatura de coleção na 2.2 (próprio).
Trem	Locomotiva a vapor e vagões modelados no Blender na versão 2.3 (próprio).
Carregador 3D	GLTFLoader (three.js r128) — MIT. Copyright 2010-2021 Three.js Authors.
Arte	Capa e cartões dos modos gerados por IA na OpenArt: Seedream 5 Pro na capa em paisagem; Nano Banana Pro na capa em retrato e nos cartões. O cartão IA × IA é um quadro do próprio jogo (2.2). Logo, ícone e símbolos desenhados no código.
Música-tema	Jogo do Carrinho (Tema) — MusicPlay.club (criada com Suno).
Som	Trilha da partida e efeitos sintetizados no próprio jogo (Web Audio).
Hospedagem	dentistas.com.br

Licenças e atribuição

O quê	Licença	Autor
Código de partida, https://github.com/inteligenciamilgrau/jogodocarrinho	MIT — Copyright (c) 2026 inteligenciamilgrau	inteligenciamilgrau
vendedor/three.r128.min.js	MIT — three.js authors	three.js authors

O quê	Licença	Autor
vendor/GLTFLoader.r128.js	MIT — three.js authors	three.js authors
assets/musica/ (jogo-do-carrinho-tema-intro.m4a e jogo-do-carrinho-tema-laco.m4a)	© MusicPlay.club, todos os direitos reservados; usada com permissão (não é MIT)	MusicPlay.club

A arte e os arquivos do jogo

A arte e o código feitos ou trazidos para o jogo. A licença é a do manifesto de assets.

Arquivo	Licença
capa/capa-paisagem.webp	gerado por IA na conta OpenArt do produtor
capa/capa-retrato.webp	gerado por IA na conta OpenArt do produtor
cartoes/cartao-moedas.webp	gerado por IA na conta OpenArt do produtor
cartoes/cartao-circuito.webp	gerado por IA na conta OpenArt do produtor
cartoes/cartao-contrarrelogio.webp	gerado por IA na conta OpenArt do produtor
cartoes/cartao-iaia.webp	próprio
logo/logo-para-fundo-escuro.svg	próprio
logo/logo-para-fundo-claro.svg	próprio
favicon/favicon.svg	próprio
favicon/favicon-192.png	próprio
favicon/favicon-512.png	próprio
icones/seta-esquerda.svg	próprio
icones/seta-direita.svg	próprio
icones/acelerar.svg	próprio
icones/freio-re.svg	próprio
icones/pausa.svg	próprio
icones/camera.svg	próprio
tokens.json	próprio
vendor/three.r128.min.js	MIT
vendor/GLTFLoader.r128.js	MIT
modelo/carro.glb.js	próprio
modelo/trem.glb.js	próprio
musica/jogo-do-carrinho-tema-intro.m4a	© MusicPlay.club, todos os direitos reservados; usada com permissão
musica/jogo-do-carrinho-tema-laco.m4a	© MusicPlay.club, todos os direitos reservados; usada com permissão

O texto completo das licenças MIT está em https://dentistas.com.br/jogos/jogo_do_carrinho/licencas.txt, ao lado do jogo.

Fontes

Não se aplica: o jogo não faz afirmação sobre saúde, então não há fonte clínica a citar.