

Upute za upravljanje igrom „Zmajko“



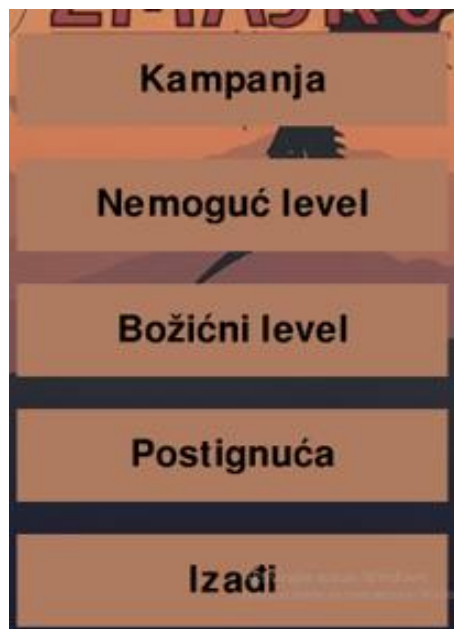
Kada se igrice pokrene, igrača dočeka upaljen korisnički izbornik. Postoji 6 polja za kreiranje korisnika (sva polja na kojima piše „Level 1-1“) na koje se pritiskom desnog klika miša traži od igrača unos korisničkog imena. Gumbi smješteni pored svakog polja za kreiranje korisnika služe kako bi se taj korisnik mogao izbrisati.



U glavnom izborniku u donjem lijevom kutu ekrana nalazi se odabir skina za zmaja. Pritiskom na jednu od dviju strelica mijenja se zmajev skin, a novo odabrani skin bit će prikazan umjesto smeđeg zmaja prikazanog na slici. Nakon što se odabere željeni skin samo se ostane na njegovoj slici bez daljnjeg klikanja strelica i pokrene se željeni level.



U gornjem lijevom kutu ekrana nalazi se okvir kao na slici. Ispisuje se poruka dobrodošlice te uneseno korisničko ime. Ukoliko igrač želi promijeniti ime može to učiniti pritiskom desnog klika miša na gumb koji sadrži tekst „Promijeni igrača“ te će igrač biti prebačen u korisnički izbornik da kreira novi korisnički profil.



Pritiskom gumba „Kampanja“ → korisnik se prebacuje u izbornik igre koji će biti objašnjen kasnije u ovome dokumentu.

Pritiskom gumba „Nemoguć level“ → korisnik pokreće jedan od najtežih levela u igrici

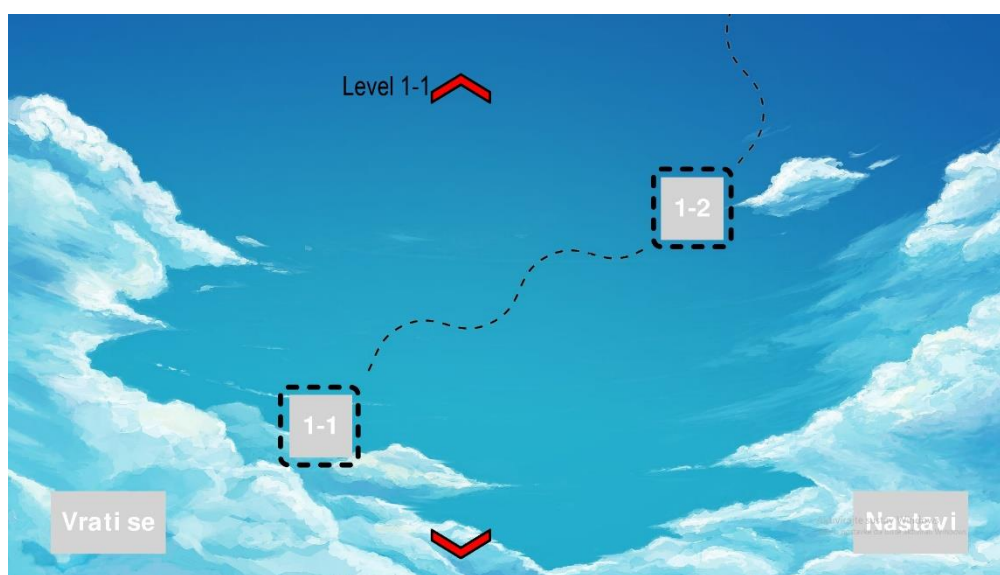
Pritiskom gumba „Božićni level“ → korisnik pokreće level ukrašen božićnim ugođajem

Pritiskom gumba „Postignuća“ → korisnik pokreće izbornik koji mu pokazuje sva postignuća koja je ostvario tijekom igranja igre

Pritiskom gumba „Izadi“ → korisnik izlazi iz igrice



U slučaju da netko od igrača ne želi čitati ovaj dokument kako bi saznao kako se igrica koristi to može saznati i pritiskom na gumb „Kako igrati?“ koji otvara izbornik gdje su ukratko opisane najvažnije kontrole.



Na slici je prikazan izbornik igre. Pritiskom na gumb „Vrati se“ korisnik se vraća u glavni izbornik. Pritiskom na gumb „Nastavi“ korisnik pokreće idući level. U igrici postoji 5 različitih svijetova i svaki svijet ima po 2 levela. Na slici je prikazan prvi svijet što nam i prikazuje crveno označena brojka Level 1-1. Pritiskom na gumbe poput 1-1 ili 1-2 ukoliko je taj određeni level prethodno savladan može se ponovno pokrenuti. Pritiskom na crvene strelice korisnik može mijenjati izbornik igre kako bi došao s prvog svijeta do drugog i tako sve do petog svijeta.

Neprobojni Štit: Preživi neprekidni napad neprijatelja bez gubitaka zdravlja.

Branič Svemira: Uništi 100 protivničkih trupa.

Gospodar Svjetova: Prođi sve svjetove i postani nepobjedivi letač.

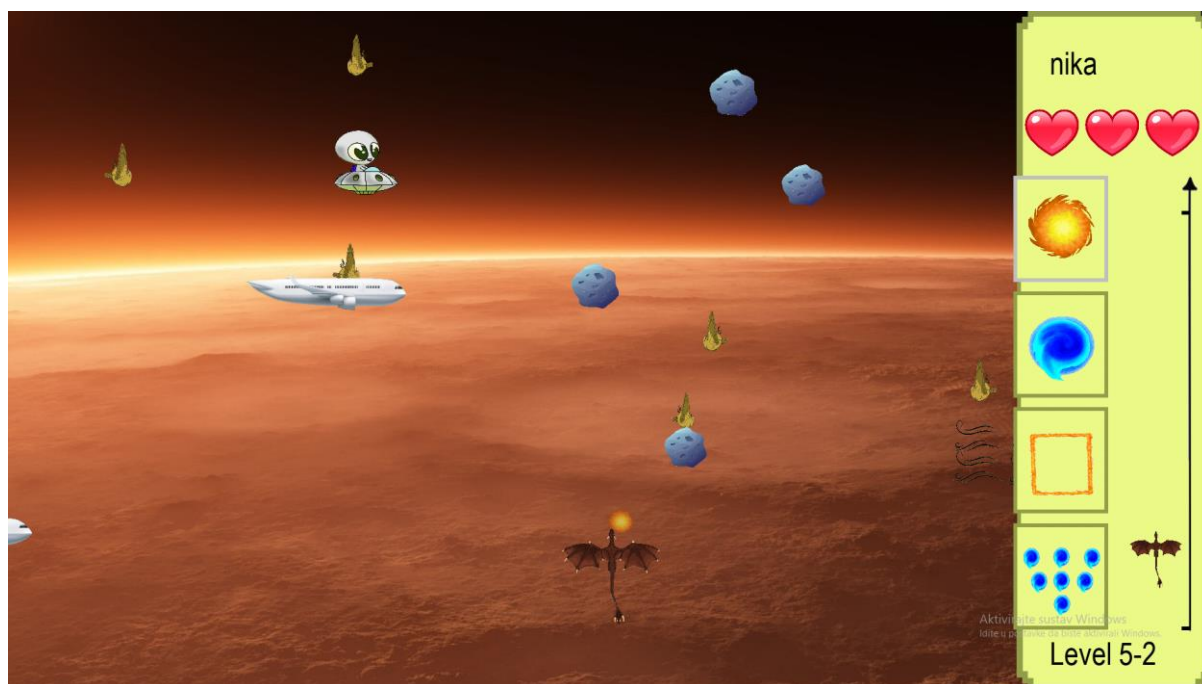
HoHoHo: Prođi božićni level.

Apsolutni Pobjednik: Prođi nemogući svijet.

Zmajkova Legenda: Otključaj sva postignuća da postaneš legenda poput Zmajka.

Aktivirajte sustav Windows
kako biste mogli koristiti Windows

Na slici je prikazan izbornik postignuća. Prikazana su sva moguća postignuća u igrici. Prvo je napisano ime postignuća, a nakon dvotočja slijedi opis postignuća tj. kako se to postignuće postiže.



Na slici je prikazan posljednji level jer se na svakom svijetu otključava po jedna moć tj. power up, a u 5 svijetu otključane su sve moći. Također, na slici je prikazan i sidebar koji prikazuje ime korisnika, level na kojem se nalazi korisnik, moći, broj života i napredak igrača tijekom igre (što je zmaj bliže vrhu pravca level je bliži kraju). Odabir moći postiže se pritiskom desnog ili lijevog klika miša na sidebar. Prva moć je užarena kugla koja uništava ptice, avione i vanzemaljce (kada se prva

moć sudari s tim protivnicima moć se uništi isto kao i protivnik). Druga moć je vodena kugla koja uništava sve protivnike osim vjetra koji je praktički smetnja, a ne protivnik (vodena kugla nakon što se sudari s protivnikom ne nestane kao užarena kugla već nastavi svoju putanju i uništava sve protivnike koji joj se nađu na putu). Treća moć je vatreni štit koji aktivacijom uništava sve protivnike koji dotaknu zmaja uključujući i smetnju vjetar. Posljednja moć su malene vodene kuglice koje se aktivacijom rasprše (postoji ih 3) u različitim smjerovima i uništavaju sve protivnike osim smetnje vjetra.

Također, pritiskom na tipku „P“ ili „ESC“ igra se može pauzirati

Damjan Bobovec, 4.d