

Draggo

instrukcja obsługi gry



Copyright (c) LK AVALON. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Program przeznaczony do sprzedaży wyłącznie na terenie Polski. Żadna część tej instrukcji ani opisanego w niej oprogramowania nie może być w jakikolwiek sposób reprodukowana bądź powielana bez pisemnej zgody producenta. Program przeznaczony jest do prywatnego domowego użytku w celach niekomercyjnych. Wszelkie znaki handlowe i towarowe są własnością odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Spis treści

INFORMACJE WSTĘPNE

Wymagania sprzętowe

Instalacja gry

Uruchomienie gry

Odinstalowanie gry

CEL GRY

MENU GŁÓWNE

Opcje Menu Głównego

EKRAN GRY

Klawisze funkcyjne

Liczniki

Przedmioty do zbierania

Energia

PROBLEMY TECHNICZNE

Ostrzeżenie

Uwagi od wydawcy

Warunki gwarancji

INFORMACJE WSTĘPNE

Wymagania sprzętowe

Komputer PC z procesorem klasy minimum Pentium II 460 MHz, karta graficzna z 16 MB RAM i akceleratorem 3D, Windows 95/98/ME/XP.

Instalacja gry

W celu zainstalowania programu wyłącz inne aplikacje i włóż dysk do napędu. Jeżeli masz włączoną funkcję autostartu, to program instalacyjny uruchomi się automatycznie. Jeżeli nie, to uruchom program *instaluj.exe* znajdujący się na płycie z grą. Następnie postępuj zgodnie ze wskazaniem instalatora.

Uruchomienie gry

Program można uruchomić na dwa sposoby:

1. Przy włączonej funkcji autostartu uruchomi się automatycznie po włożeniu płyty do napędu;
2. Z Menu Start: *Start/Programy/Avalon/Draggo/Draggo*.

Uwaga: podczas gry płyta z programem musi cały czas znajdować się w napędzie!

Odeinstalowanie gry

Odeinstalowanie programu wykonuje się wybierając z Menu Start: *Start/Programy/Avalon/Draggo/Usuń Draggo*.

CEL GRY

Celem małego smoka Draggo jest udowodnienie swojej dorosłości i uzyskanie mocy, którą posiadają wszystkie "duże" smoki, czyli zionięcia ogniem. Droga do celu prowadzi przez osiem poziomów gry naszpikowanych pułapkami, niespodziankami i wrogimi stworami.

MENU GŁÓWNE



Poruszanie się po MENU jest intuicyjne (klawisze kursora góra/dół, Enter, Esc)

Opcje Menu Głównego

WYBIERZ GRACZA



Wybranie tej opcji spowoduje wyświetlenie listy graczy. Należy wybrać jednego z nich. Jeżeli nie został wcześniej wpisany żaden gracz trzeba skorzystać z opcji **NOWY GRACZ**. Można też usunąć gracza z listy poprzez wskazanie go i naciśnięcie klawisza **Delete**.

Po wybraniu gracza pokaże się ekran **WYBIERZ POZIOM**.



Na początku dostępny będzie jedynie poziom „Zielona Kraina”. Dostęp do kolejnych poziomów gracz otrzyma po pokonaniu wcześniejszych.

Następnie należy wybrać poziom **TRUDNOŚCI GRY**



Do wyboru mamy trzy stopnie trudności: łatwy, normalny i trudny. W praktyce różnią się one szybkością utraty energii i trudnością jej uzyskiwania. Szczegóły opisane są w rozdziale **Energia**.

Przed pierwszym poziomem zostanie jeszcze odtworzone intro, które można przerwać wciskając klawisz ESC.

NOWY GRACZ



Tu można dodać nowego gracza. Po wpisaniu jego imienia można uruchomić grę w sposób opisany w opcji **WYBIERZ GRACZA**.

REKORDY



Rekordy zostały podzielone na ranking graczy w całej grze oraz ranking na poszczególnych poziomach. Dzięki temu dostępne są wyniki ośmiu najlepszych graczy w całej grze jak i na poszczególnych poziomach.

USTAWIENIA



Ustawienia gry zostały podzielone na:

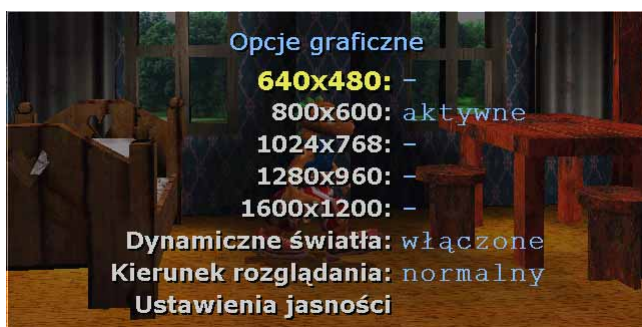
KONFIGURACJA STEROWANIA - umożliwia zdefiniowanie własnych klawiszy (lub ustawień joysticka) do sterowania grą. Opcja „Ustawienia domyślne” przywraca pierwotne ustawienia.

Standardowe ustawienia sterowania klawiaturą:

ruch do przodu -	góra
ruch do tyłu -	dół
obrót w lewo -	lewo
obrót w prawo -	prawo
krok w lewo -	A
krok w prawo -	D
skok -	spacja
bieg -	Lewy Shift + kierunek
rozglądanie -	Ctrl + kierunek

Aby przededefiniować klawisz należy podświetlić wybraną czynność, wcisnąć ENTER, a następnie nowy klawisz.

OPCJE GRAFICZNE



Umożliwiają wybór rozdzielczości gry oraz parametrów graficznych.

Rozdzielczości - gracz ma do wyboru rozdzielczości od 640x480 do 1600x1200. **Uwaga:** jeżeli wybranie którejś z rozdzielczości nie jest możliwe, oznacza to że używana karta graficzna jej nie obsługuje.

Dynamiczne światła włączone/wyłączone - ich wyłączenie zwiększa szybkość działania gry i jest zalecane na wolniejszych komputerach wyposażonych w starsze typy kart graficznych.

Kierunek rozglądania normalny/odwrócony - umożliwia zamianę kierunków góra/dół podczas rozglądania się.

Ustawienia jasności - opcja ta umożliwia ustawienie jasności (w granicach od 50% do 200%).

Uwaga: nowe ustawienie jasności będzie widoczne dopiero po ponownym uruchomieniu gry.

OPCJE DŹWIĘKOWE - włączanie i wyłączanie oraz regulacja głośności muzyki i f/x.

O AUTORACH - informacje o twórcach gry.

WYJŚCIE - opcja umożliwiająca opuszczenie gry.

EKRAN GRY

W trakcie gry, po wciśnięciu klawisza ESC, dostępne jest następujące menu:

Kontynuacja gry	- powrót do gry i jej kontynuowanie
Powtórzenie poziomu	- rozpoczęcie poziomu od nowa
Ustawienia	- patrz opis w rozdziale Opcje Menu Głównego
Powrót do menu	- przerwanie gry i powrót do menu głównego

Po ukończeniu każdego z poziomów ukazuje się ekran podsumowujący wyniki (posiadane kryształy zostają przeliczone na punkty). Można tu też wybrać „kontynuację gry”, „powtórzenie poziomu” lub „powrót do menu”.



Opcja powtórzenia poziomu pozwala uzyskać lepszy wynik końcowy, co czasami kwalifikuje do tabeli rekordów.

Klawisze funkcyjne

W trakcie gry działają klawisze:

ESC - wyświetlający menu podręczne.

F1 - klawisz pomocy opisujący działanie klawiszy od F1 do F12

F2 - ustawienia (patrz rozdział "Opcje Menu Głównego")

F3 - włączenie / wyłączenie muzyki

F4 - włączenie / wyłączenie efektów dźwiękowych

F5 - zmniejszenie głośności muzyki

F6 - zwiększenie głośności muzyki

F7 - zmniejszenie głośności efektów dźwiękowych

F8 - zwiększenie głośności efektów dźwiękowych

F9 - odświeżenie ekranu

F10 - wyjście z gry

F11 - rekordy (patrz rozdział "Opcje Menu Głównego")

F12 - zapisanie obrazka z gry do pliku (w katalogu z grą zostanie zapisany w formie obrazka aktualny ekran z gry).

Uwaga: nie zalecamy przełączania się pomiędzy aplikacjami podczas gry. Gdyby jednak wystąpiła taka sytuacja lub inny program "zwinął grę na pasek", to po jej ponownym uaktywnieniu może zaistnieć potrzeba naciśnięcia klawisza **F9** celem odświeżenia tekstur.

Liczniki

W prawym górnym rogu ekranu gry umieszczone są następujące liczniki:

- **stan energii gracza**

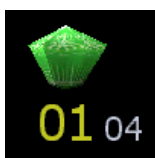


- **licznik żółtych kryształów**



Liczba żółta oznacza ilość zebranych żółtych kryształów, a obok niej podana jest ilość kryształów, które musisz zebrać na danym poziomie.

- **licznik zielonych kryształów**



Liczba żółta oznacza ilość zebranych zielonych kryształów, a obok podana jest ilość wszystkich dostępnych na danym poziomie.

Przedmioty do zbierania

W trakcie gry gracz może zebrać:

- **żółte kryształy** - konieczne do ukończenia poziomu



- **zielone kryształy** - niekonieczne do ukończenia poziomu



**Aby ukończyć poziom należy zebrać wszystkie żółte kryształy.
Wtedy uaktywni się teleport pozwalający przejść na kolejny poziom.**

Inne elementy, które pomogą w ukończeniu poziomu:

- **dodatkowa energia** - przywraca energię do 99 %

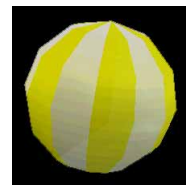


- **dodatkowa energia** - dodaje 25%



- **żółta piłka** - po jej zebraniu Draggo umie skakać

(opcja dostępna jedynie na niektórych poziomach)



- **czerwone i niebieskie przedmioty**: czerwone przedmioty typu grzybek, kostka do gry, piłka itp. uruchamiają urządzenia (typu winda, teleport, zwodzona kładka itp.), przy których znajdują się ich odpowiedniki w kolorze niebieskim. Oznacza to, że jeżeli przy windzie znajduje się grzybek w kolorze niebieskim, to do jej uruchomienia konieczne jest odszukanie i zebranie grzybka w kolorze czerwonym itp:



uruchamia urządzenie oznaczone



uruchamia urządzenie oznaczone



uruchamia urządzenie oznaczone



uruchamia urządzenie oznaczone



uruchamia urządzenie oznaczone



Jednak by wszystko nie było takie proste, bardzo często, by uaktywnić jakieś urządzenie trzeba zebrać kilka przedmiotów i to we właściwej kolejności!

Energia

Na początku gry Smok jest bardzo silny i ma 99% energii. Niestety każde zderzenie z ruchomym przedmiotem, dotknięcie przez nieprzyjawnego stwora, upadek z wysokości itp. powoduje utratę części energii. To, ile Draggo straci jej w konkretnym przypadku zależy od wielu czynników, głównie zaś od:

- wybranego stopnia trudności (na poziomie łatwym traci najmniej, a na trudnym najwięcej);
- czasu pozostawania pod wpływem (dotykem) nieprzyjawniała. Należy więc jak najszybciej uciekać, a najlepiej nie dać się wcale dotknąć wrogowi;
- od wysokości z jakiej Draggo spadnie.

Gdy smokowi zabraknie energii traci jeden z zebranych wcześniej kryształów i w zamian otrzymuje ilość energii zależną od wybranego stopnia trudności gry. W pierwszej kolejności są zabierane kryształy zielone (te które nie są potrzebne do ukończenia poziomu), jeżeli smok ich nie posiada, traci kryształ żółty, który wraca na swoje miejsce (gdzieś na poziomie).

Ilość energii otrzymywana w zamian za kryształ (zarówno żółty jak i zielony):

Poziom łatwy 100 %

Poziom normalny 75%

Poziom trudny 50 %

PROBLEMY TECHNICZNE

Jeżeli grafika gry utraci szczegóły, to celem przywrócenia właściwych tekstur należy nacisnąć klawisz **F9**.

OD WYDAWCY

Ostrzeżenie

Zalecamy przestrzeganie następujących zasad bezpieczeństwa:

- nie należy siadać blisko komputera - kabel myszy powinien być naciągnięty,
- nie należy używać komputera gdy czujemy ból głowy lub senność,
- należy robić przerwy w czasie korzystania z komputera (co 15 - 20 minut),
- w razie wystąpienia objawów epileptycznych należy bezzwłocznie skontaktować się z lekarzem.

Uwagi od wydawcy

Program został przetestowany na dostępnych wydawcy komputerach spełniających wymagania sprzętowe. Nie ponosimy odpowiedzialności za ewentualne wadliwe działanie programu, wywołane tym straty i inne wyniki z tego konsekwencje. Płyty zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wydawcy programami antywirusowymi.

Warunki gwarancji

W przypadku stwierdzenia, w ciągu 90 dni od daty zakupu, wad fizycznych płyt CD zawierających grę, firma L.K. Avalon zapewnia bezpłatną wymianę dysków na sprawne. Wadliwą płytę wraz z dokładnym opisem nieprawidłowego funkcjonowania należy odesłać na adres:

L.K. Avalon, ul. Kotuli 7, 35-122 Rzeszów.

Przed odesłaniem płyt prosimy o kontakt z naszym działem obsługi klienta: tel: (17) 856 99 12 lub email: pomoc@lkavalon.com