



## Uputstvo za korišćenje igre The Janitor – cleaning up the mess prilog za završni rad osnovnih akademskih studija



Članovi razvojnog tima  
Dušan Ružičić  
Milan Micić  
Nemanja Đorđević  
Nikola Damjanov  
Bratislav Vidanović

Beograd, 2011.

### Korišćenje menija

Nakon startovanja aplikacije, pred igračem se nalazi glavni meni koji se sastoji iz tri stavke: mogućnosti startovanja igre, pokretanja testa znanja i napuštanja igre (Slika 1). Kretanje kroz meni je moguće ostvariti isključivo pomoću tastature i to strelicama gore i dole. Selektovanje izbora je moguće tasterima *enter* i *space*. Pokretanje nove igre je moguće u svakom trenutku. Pokretanje testa znanja nije moguće pre prve odigrane igre, jer ne postoje sakupljena znanja na temu ekologije, koja utiču na pitanja u toku testa. Izlazak iz igre je moguće pokrenuti selektovanjem treće stavke, kao i uz pomoć tastera *escape*, i tom prilikom će se javiti prozor sa upitom potvrđivanja. Na njega se potvrdno odgovara tasterom *enter*, kao i levim tasterom miša, a odrično tasterom *escape*.

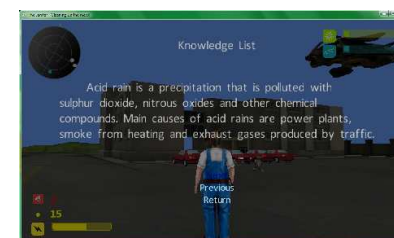


Slika 1: Glavni meni

Pauziranje igre (Slika 2) vodi ka specijalnom meniju koji se takođe sastoji od tri stavke: mogućnost nastavka igre, provere sakupljenih znanja na temu ekologije i mogućnosti napuštanja igre. Kretanje kroz meni pauze je identično kao kroz glavni meni. Povratak u igru je, pored selektovanja prve stavke, moguće ostvariti tasterom *escape*. Selektovanje liste sakupljenih znanja (Slika 3) vodi ka prikazivanju jedne po jedne stavke dok je kretanje kroz listu omogućeno



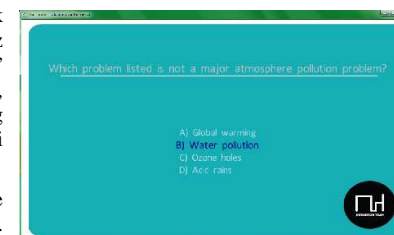
Slika 2: Pauza igre



Slika 3: Lista sakupljenih znanja

postojanjem izbora “*Next*” i “*Previous*”. Povratak u meni pauze je moguće ostvariti prolaskom kroz sve elemente liste, selektovanjem stavke “*Return*” kao i tasterom *escape*. Treća stavka menija pauze, postavlja upit o prekidu igre, te nakon potvrdnog odgovora, vrši prekid igre i povratak u glavni meni.

Nakon pokretanja testa (Slika 4), na ekranu će se pojaviti pitanje sa četiri ponuđena odgovora. Odabiranje jednog od njih se vrši selektovanjem uz pomoć tastera *enter*, dok je kretanje po



Slika 4: Test znanja

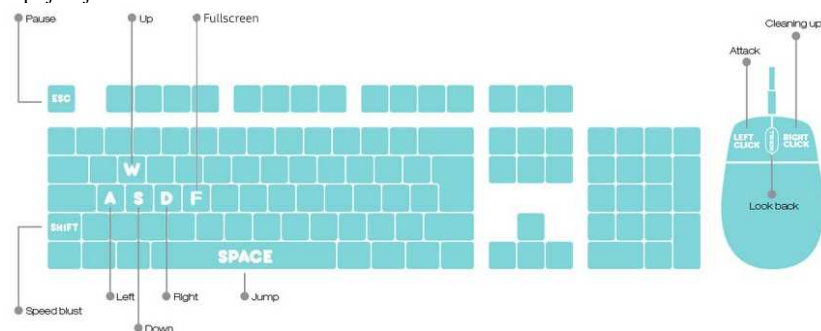
odgovorima nalik kretanju kroz glavni meni. Selektovanje tačnog odgovora obaveštava igrača da je u pravu, dok se usled netačnog odgovora, pored obaveštenja da nije u pravu, igraču prikazuje koji odgovor je tačan. Nakon odgovaranja na sva postavljena pitanja, igrač dobija obaveštenje o rezultatu, pri čemu se vraća na glavni meni igre.

## Instrukcije u toku igre

Nakon pokretanja i učitavanja igre, pred igračem se nalazi domar u školskom dvorištu, sa metlom kao svojim oružjem protiv neprijatelja (Slika 5). Glavni tasteri za igru su prikazani na slici 6. Kretanje domara se obavlja pomoću tastera W, S, A i D. Kretanjem miša po podlozi, igrač pokreće kameru, koja se kreće po površini zamišljene sfere određenog radijusa sa centrom u telu domara. Levim klikom miša, ostvaruje se prva glavna akcija domara – udarac metlom. Desnim klikom se pokreće druga glavna akcija – uklanjanje nereda, koje za sobom ostavljaju neprijatelji.



Slika 5: Početak igre



Slika 6: Kontrole

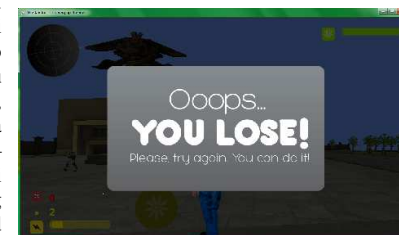
Pritiskom srednjeg tastera miša, odnosno točkića miša, postiže se trenutno okretanje kamere posmatrača ka delu školskog dvorišta koji se nalazi iza domarovih leđa. Pritiskom tastera *space*, postiže se skok domara, koji se može izvesti u mestu kao i u trku. Specijalnu akciju domara, koja predstavlja trčanje, je moguće koristiti držanjem levog *shift* tastera. Trčanje troši energiju domara predstavljenu skalom koja je prikazana u donjem levom uglu ekrana. Skala raste ukoliko domar sakuplja žetone koji nastaju usled eliminacije neprijatelja. Pored žetona koji povećavaju energiju domara, usled eliminacije neprijatelja je moguća pojava i žetona znanja. Prilikom njihovog sakupljanja, pojavljuje se ekran sa tekстом činjenice na temu ekologije. Igru je moguće nastaviti levim tasterom miša ili tasterom *enter*. Broj sakupljenih žetona znanja je predstavljen crvenim brojem u donjem levom uglu ekrana. Žetoni se sakupljaju spontano, nailaskom na njih. Igra se

pauzira pritiskom tastera *escape*. Prelazak u “full screen” režim rada, kao i povratak iz njega, je moguć pritiskom na taster F.

Igra se sastoji iz tri nivoa. Na prvom nivou je potrebno sačuvati školsko dvorište od neprijatelja koji zagađuju zemljište (Slika 7). Neprijatelji su predstavljeni u vidu kanti koje beže i razbacuju dubre i time povećavaju nivo zagađenosti zemljišta predstavljenog pomoću prve, zelene skale. Eliminisanje neprijatelja je moguće ostvariti udarcima metle nakon dolaska do njih. Smeće koje razbacuju, je moguće pokupiti desnim tasterom, čime se smanjuje nivo zagađenosti. Smeće je moguće pokupiti samo u toku određenog vremena od kada je bačeno, tokom koga smeće menja boju. Ukoliko skala zagađenosti dostigne svoj maksimalni nivo – igrač je izgubio (Slika 8). Prelazak na sledeći nivo je moguć tek nakon eliminacije glavnog neprijatelja – kante koja je veća i spretnija od ostalih (Slika 9).



Slika 7: Održavanje školskog zemljišta

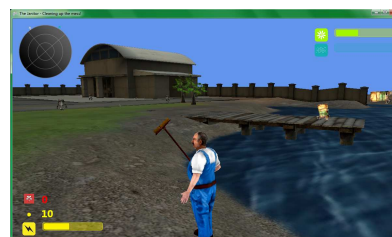


Slika 8: Kraj igre

Na drugom nivou se domar susreće sa buričima kao neprijateljima (Slika 10). Oni su zagađivači vode, koju će zagađiti skokom u školsko jezero, ukoliko su neometani. U ovom delu igre je potrebno obraćati pažnju na obe skale – zagađenosti zemljišta i vode, pošto pomoć buričima pružaju kante sa prvog nivoa, koje i dalje zagađuju zemljište. Takođe, i sami burići su zagađivači zemljišta, pošto povremeno ostavljaju naftne fleke za sobom. Domar ih može ukoniti na isti način kao i dubre koje ispada iz kanti.



Slika 9: Džinovski neprijatelj



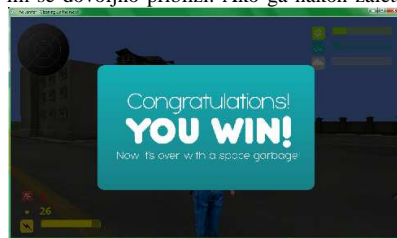
Slika 10: Održavanje jezera



Slika 11: Zaštita vazduha

I na kraju, na trećem nivou, pored prethodna dva tipa neprijatelja, domar će morati da obraća pažnju i na neprijateljske sekače. Oni se stvaraju sa namerom da oslobode prostor za svemirsko smeće, što ostvaruju krčenjem šume u školskom dvorištu (Slika 11). Time narušavaju vazduh školskog dvorišta, što je prikazano trećom, sivom skalom. Pored toga što se kreću ka šumi, neprijateljski sekači se zaleću na domara ukoliko im se dovoljno približi. Ako ga nakon zaleta udare, domar biva paralizovan par trenutaka (Slika 11). Od takvog udara se može zaštititi skokom. Ukoliko sekač promaši domara, paralizovaće se na par trenutaka, što će se desiti i ako sekač prilikom zaleta udari u neki objekat školskog dvorišta.

Ukoliko igrač izdrži sva tri naleta neprijatelja i očuva školsku okolinu time što ne dozvoli potpuno zagađenje, igri će doći kraj uz ostvarivanje mogućnosti pokretanja testa znanja (Slika 12).



**Slika 12: Kraj igre – pobjeda**