

POJĎME DO ZOO

NÁVOD

Obsah

| | | |
|------------|-----------------------------|----------|
| 1 | NÁVOD | 2 |
| 1.1 | HRANÍ HRY | 2 |
| 1.1.1 | PC verze a Mobilní verze | 2 |
| 1.1.2 | Herní menu | 2 |
| 1.2 | PRŮVODCE | 3 |
| 1.2.1 | Průvodce - tlačítka | 3 |
| 1.2.2 | Průvodce - otázky | 3 |
| 1.2.3 | Obsah průvodce | 4 |
| 1.2.4 | Nastavení hry | 5 |
| 1.3 | NOTÝSEK | 5 |
| 1.3.1 | Řádky Notýsku | 5 |
| 1.3.2 | Odeslání odpovědi v Notýsku | 5 |
| 1.4 | BATŮŽEK | 6 |
| 1.5 | ODMĚNY | 6 |
| 1.6 | PŘERUŠENÍ HRY | 6 |
| 1.6.1 | Ukončení hry | 6 |

1 NÁVOD

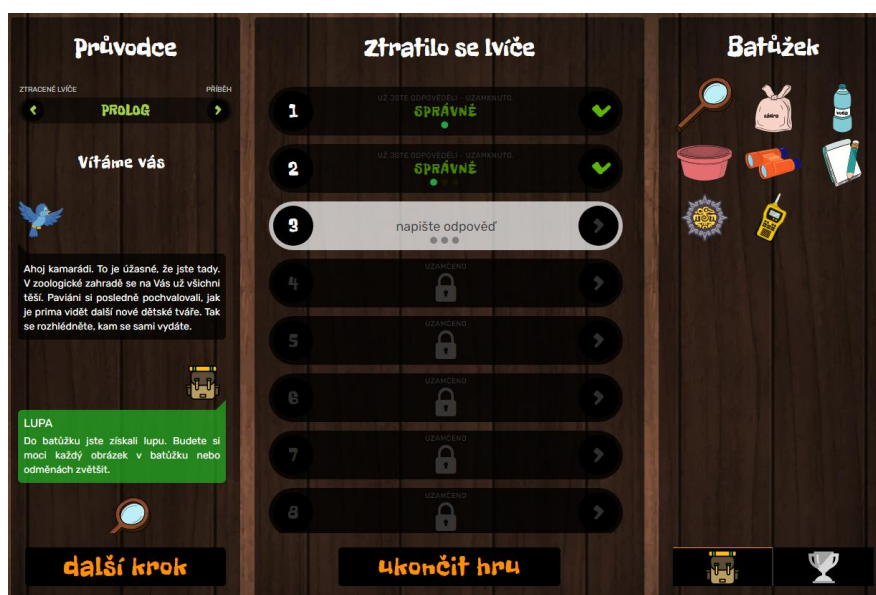
V našich hrách se vyplatí, když víte o všech funkcích hry. Proto vás krátkým návodem seznámíme se základním rozhraním, abyste si hraní co nejvíce užili.

1.1 HRANÍ HRY

Hraní hry se trochu liší podle toho, zda ji hrajete na mobilním telefonu anebo na počítači či tabletu s vyšším rozlišením.

1.1.1 PC verze a Mobilní verze

Při hraní na počítači anebo tabletu vidíte vždy všechny tři části (**Průvodce**, **Notýsek**, **Batůžek**) najednou (viz obr. 2).



obr. 2. PC verze zobrazuje všechny tři herní části Průvodce, Notýsek, Batůžek zároveň



obr. 1. Mobilní verze

Mobilní verze se liší od PC verze především tím, že zobrazuje vždy pouze jednu herní část (**Průvodce**, **Notýsek**, **Batůžek** anebo **Odměny**) (viz obr. 1). Mezi těmito částmi se přepíná pomocí **Herního menu** (viz obr. 3), které je zobrazeno v dolní části.

1.1.2 Herní menu

Herní menu se zobrazuje pouze při hraní na mobilním telefonu (viz obr. 3). Naleznete ho ve spodní části hry. Je rozděleno na pět částí. Kliknutím na první ikonu rozcestníku vyvoláte na několik vteřin aplikační menu. Můžete tak například dočasně opustit



obr. 3. Herní menu se zobrazuje pouze na mobilu

rozehranou hru. Stav hry zůstane zachován a až se příště vrátíte, začnete v místě, kde jste skončili. Další ikonky menu v pořadí zleva postupně vyvolají **Průvodce**, **Notýsek**, **Batůžek** a **Odměny**.

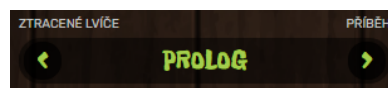
1.2 PRŮVODCE



obr. 5. Průvodce

Průvodce vás provází příběhem a postupně odkrývá jednotlivé kroky hry. Vypráví děj příběhu a klade otázky. Je rozdělen na horní navigační část, část pro vyprávění příběhu, otázku a funkční tlačítka (viz obr. 5).

Navigační část (viz obr. 4) poskytuje možnost volného pohybu v příběhu pomocí šipek, a to na předchozí a další krok, pokud jsou k dispozici. Můžete také kliknout na text **PROLOG** a vyvolat **obsah průvodce** (viz obr. 12).



obr. 4. Navigace v Průvodci

Částí **vyprávění příběhu** vás provází různí pomocníci a vypravěč. U hry se zvukem můžete kliknutím na titulku kroku (**Vítáme vás**) vyvolat automatické přehrání celého vyprávění. Jednotlivé zvukové části pak můžete přehrávat kliknutím na bublinu s textem. Pokud se přehrává zvuk, uvidíte v **Průvodci** grafické znázornění přehrávání zvuku (viz obr. 6). Kliknutím na příslušnou bublinu přehrávání zvuku vypnete.



obr. 6. Přehrávání zvuku v části vyprávění příběhu

V **Průvodci** se také dozvíte, zda jste obdrželi nějakou věc do **Batůžku** anebo zda jste získali nějakou odměnu.

1.2.1 Průvodce - tlačítka

V **Průvodci** můžete nalézt funkční tlačítka **odpovědět**, **další krok** a **ukázat**. Po stisknutí funkčního tlačítka **odpovědět** (viz obr. 7), které je umístěno v kroku s otázkou v dolní části **Průvodce**, se hra přepne na **Notýsek** a kurzor se nastaví na pole pro vložení a odeslání odpovědi. Tlačítko **další krok** se zobrazí, pokud krok neobsahuje otázku, a posune vás na první následující krok. Tlačítko **ukázat** uvidíte u kroku s otázkou, na kterou jste již odpověděli, a přepne vás do **Notýsku** na odpovídající odpověď.

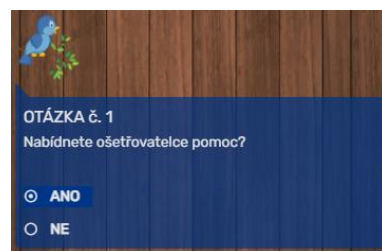


obr. 7. Funkční tlačítko odpovědět.

1.2.2 Průvodce - otázky

Během putování příběhem řešíte různé rébusy, hádanky a odpovídáte na otázky. V **Průvodci** se objeví další kroky teprve tehdy, až odpovíte na položenou otázku. Na otázky odpovídáte v **Notýsku**.

Otázky prověří vaše znalosti a někdy mohou obsahovat i výběr možných odpovědí (viz obr. 8). Klikněte na možnost, kterou chcete vybrat, a ta se označí. Po stisknutí funkčního tlačítka **odpovědět** (viz obr. 7), které je umístěno v kroku s otázkou v dolní části **Průvodce** se hra přepne na **Notýsek** a kurzor se nastaví na pole pro vložení a odeslání odpovědi.



obr. 8. Odpověď na otázku

Pokud jste v **Průvodci** klikli na nějakou z možností otázky označenou písmenem nebo slovem, tak bude u odpovídající otázky toto písmenko nebo slovo v **Notýsku** okamžitě automaticky vyplněno (viz obr. 9). Takovou odpověď stačí už jen odeslat pomocí kliknutí na šipku vpravo (viz obr. 9).



obr. 9. Vyplněná odpověď v Notýsku.

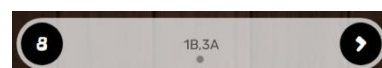
V **Průvodci** se můžete setkat i se speciální formou otázky (viz obr. 10), ve které vytváříte páry z objektů na levé a pravé straně. Jednoduchým kliknutím v levé části vyberete objekt a dalším kliknutím v části pravé vytvoříte pár. V **Notýsku** se okamžitě automaticky vyplňují všechny označené páry. Odpověď je vždy seřazena dle čísla následovaného písmenem. Doporučujeme vytvořit páry klikáním a následně nastavenou odpověď odeslat. Předejdete tak riziku odeslání špatné odpovědi z důvodu chybného pořadí párů.



obr. 10. Otázky s výběrem dvojic

Po odeslání se vyhodnotí správnost odpovědi. V **Průvodci** pak pokračuje příběh dalším krokem. Pokud odpovíte špatně, můžete u některých otázek nalézt v **Průvodci** nápovědu, a to postupně i nápověd několik. Na otázky máte různý počet pokusů. Počet pokusů pro každou otázku zjistíte v **Notýsku**, a to podle počtu teček, které jsou zobrazeny pod textem odpovědi. Jedna tečka značí, že na tuto otázku máte jen jeden pokus (viz obr. 9).

Dejte si pozor na to, že některé odpovědi vám mohou do **Průvodce** odemknout více dalších kroků. Doporučujeme proto používat obsah. **Obsah** (viz obr. 12) je skrytou částí **Průvodce**. Vyvoláte ho kliknutím na zelený text v navigaci **Průvodce** (viz obr. 4).



obr. 11. Automaticky vyplněná odpověď

1.2.3 Obsah průvodce

Na jednotlivé stránky **Průvodce** se lze také dostat pomocí **Obsahu** (viz obr. 12). Ten zobrazíte kliknutím na zelený text v navigaci v horní části **Průvodce**. Po kliknutí na položku obsahu se **Obsah** ihned zavře a v **Průvodci** uvidíte zvolený krok. **Obsah** je vhodné aktivně používat, protože zrychluje váš pohyb **Průvodcem** a nabízí vám nad ním celkový přehled. Vidíte v něm barevně označeny správné a špatné odpovědi. V obsahu rychle uvidíte, kolik a které otázky můžete v daném okamžiku odpovědět.



obr. 12. Obsah se zobrazením kroků Průvodce.

1.2.4 Nastavení hry

V **Průvodci** je možné provádět i určitá nastavení hry. Pokud je nějaké nastavení k dispozici, bude prvním krokem zobrazeným v **Průvodci Nastavení hry**. Na obrázku *obr. 13* je zobrazena možnost zapnutí/vypnutí automatického přehrání zvuků po odeslání odpovědi a obnovení obsahu **Průvodce**. Pokud je nastavena na **ANO**, automaticky se začne přehrávat povídání dalšího kroku **Průvodce**.



obr. 13. Nastavení hry, které je k dispozici u her se zvukem

1.3 NOTÝSEK

Notýsek se skládá z kartiček odpovědí a slouží k zadání a odeslání jednotlivých odpovědí. Odeslané odpovědi jsou automaticky vyhodnoceny a vy postupně získáváte body a postupujete příběhem. **Notýsek** obsahuje kartičky odpovědí všech otázek, které budete v příběhu řešit (viz *obr. 14*). Některé z nich budou pro vás v určitých fázích příběhu uzavřené a budou se vám postupně odemykat. Světlá pole značí odemknuté kartičky, na které můžete v danou chvíli odpovědět. Zamknuté řádky jsou označeny ikonou zámku.

1.3.1 Řádky Notýsku

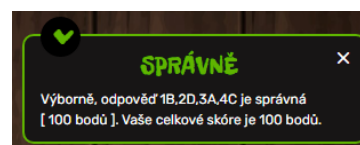
Každý řádek (viz *obr. 14*) má své číslo odpovídající číslu dané otázky. Kliknutí na číslo otázky vás přepne zpět do **Průvodce** na krok odpovídající zvolené otázce. Pokud jste již odpověděli na nějakou otázku, uzamkne se kartička a bude ukazovat zelený **SPRÁVNĚ** nebo červený **ŠPATNĚ** krycí text, podle toho, zda jste na ni odpověděli správně respektive špatně. Pokud na tento text kliknete, ukáže se vám na chvíli poslední odpověď, kterou jste v té otázce odeslali. To je vhodné například pro připomenutí chybné odpovědi, abyste ji znovu ne zvolili v dalším pokusu o správnou odpověď.



obr. 14. Notýsek pro záznam odpovědi

1.3.2 Odeslání odpovědi v Notýsku

Pokud zadáte do políčka odemknuté otázky nějaký text, rozsvítí se vám ikonka šipky, která umožní odeslání odpovědi, jak ukazuje (viz *obr. 9*). Odpověď je odeslána ihned, takže si vždy raději zkontrolujte text odpovědi, nežli ji skutečně odešlete. Po odeslání následuje automatické vyhodnocení odpovědi a pokračování v příběhu. Na každou otázku můžete mít jeden anebo i více pokusů. Počet pokusů značí počet koleček pod každou otázkou. Ty se obarvují na zelenou anebo červenou barvu dle toho, zda jste odpověděli **SPRÁVNĚ** nebo **ŠPATNĚ**. Po každé odpovědi se zobrazí notifikační zpráva, která vám sdělí výsledek odpovědi a váš aktuální bodový stav (viz *obr. 15*).



obr. 15. Notifikační zpráva po odeslání správné odpovědi

1.4 BATŮŽEK

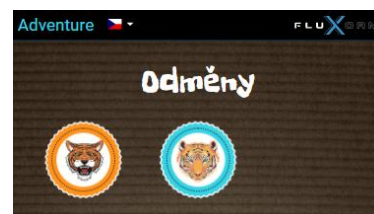
Během hraní své hry sbíráte do **Batůžku** různé předměty a indicie potřebné k hraní hry (viz obr. 16). Po kliknutí na předmět v **Batůžku** se zobrazí náhled předmětu. Náhled může obsahovat popis a navíc některé informace, které na první pohled nejsou v batůžku viditelné. Doporučujeme proto věci v **Batůžku** průběžně kontrolovat a prohlížet. Nikdy nevíte, co vám v pokračování hry a získání správné odpovědi může pomoci. Předměty do **Batůžku** přibývají, ale mohou také zmizet, když je použijete anebo když už nebudou k hraní potřeba.



obr. 16. Batůžek obsahuje předměty, které máte právě s sebou

1.5 ODMĚNY

Kromě samotných bodů, které značí vaše celkové skóre hry, můžete za správné odpovědi získat i odměny (viz obr. 17). Každá odměna je napříč hrami unikátní. Hraním více her tak získáte jedinečnou sbírku různých odměn. Větší náhled odměn je k dispozici na kliknutí a umožňuje plynulé listování mezi odměnami.



obr. 17. Za správné odpovědi můžete získat pěkné odměny

1.6 PŘERUŠENÍ HRY

Pokud přerušíte hraní hry a pak se do hry vrátíte, **Průvodce** se automaticky nastaví na první krok následující ihned po poslední otázce, na kterou jste při svém hraní odpověděli.

1.6.1 Ukončení hry

Pokud jste prošli příběhem a dostali jste se až na jeho **KONEC**, tak si nezapomeňte prohlédnout i všechny následující kroky **Průvodce**. Mohou tam na vás čekat zajímavé informace.

Až budete hotovi, tak celkové dokončení hry vyvoláte stisknutím tlačítka **ukončit hru** (viz obr. 18) a následným potvrzením svého rozhodnutí. Toto tlačítko naleznete v dolní části **Notýsku**.



obr. 18. Tlačítko definitivně ukončí hru

Po stisknutí tlačítka **ukončit hru** se odešle vaše hra a její celkové skóre ke zpracování. Váš výsledek hry a bodové skóre bude zařazeno do tabulky dosažených výsledků hry. Zároveň se hra zcela uzamkne a vy se již nebudete moci vrátit k listování v **Průvodci**, **Batohu** a **Odměnách**. Ale nebojte, všechny vaše odměny naleznete v síni slávy, kde kromě všech odměn naleznete také bonusový obsah k této hře. Síň slávy pro vás připravujeme. Přejeme vám příjemnou zábavu.