

## Hra PNZ

Hra je spustitelná prostřednictvím těchto prohlížečů:

- ve Firefoxu
- v Chrome
- v Internet explorer 6
- v Internet Explorer 11 funguje, ale je nutné mít správné nastavení viz.  
<http://windows.microsoft.com/cs-cz/internet-explorer/help/adobe-flash-not-working>

### Funkčnost

- a. Hra začíná stisknutím odkazu začít novou hru.
- b. Pokračování hry se zobrazí, stisknutím odkazu pokračovat ve hře.
  - i. Pokud hráč má hru rozehranou, a stiskne začít novou hru tak se vymažou všechny záznamy z předchozího průběhu hry.
- c. Hra je složená z 42 Obrazovek.
- d. Hra se ovládá prostřednictvím menu.
  - i. Menu se vyvolá kliknutím na aktivní oblast [předmět/ místo]
  - ii. Menu nabízí dostupné akce.
    1. Prohlédnout.
    2. Vzít.
    3. Použít.
    4. Promluvit.
    5. Jít po cestě.
    6. Vyfotit.
- e. Další prvky hry
  - i. Inventář – Batoh
    1. Uchovává předměty které hráč posbíral. Má omezenou kapacitu.
    2. V inventáři je možné kombinovat spolu dva předměty.
      - a. Jen pokud je tyto předmětu možné kombinovat

b. Po použití předmětu na předmět se zobrazí zpráva. Zavřením a otevřením inventáře se obsah batohu aktualizuje().

ii. Deník

1. Zaznamenává automaticky hráčovu činnost.
2. Vykonáním akce se může do herního deníku zaznamenat popis provedené události.

iii. Mapa

1. Zobrazuje otevřené herní lokace.

f. Herní lokace

i. Tutoriál – Nezobrazuje se na mapě.

ii. Adamov

iii. Třeboň

iv. Praha

v. Ostrava

vi. Klášter

g. Ve hře jsou přidělovány body. Body lze získat za:

- i. dopovězení otázky po zobrazení místa,
- ii. hluboké prozkoumání [prohlédnutí] předmětu,
- iii. splnění úkolu,
- iv. vyluštění GPS souřadnic,
- v. provedení měření,
- vi. sebrání některých předmětů,
- vii. absolvování testu ve hře.

h. Mezi obrazovkami lze procházet nalezením cesty pro přechod.

i. V určitých případech je cesta zamčena a je nutné splnit nějaký úkol pro její otevření.

i. Hra ukládá poslední navštívené místo.

j. Typy úkolů

i. Posbírat určité předmět/y a předat .

- ii. Poskládat předmět v specifickém pořadí
  - iii. Vyluštit šifru
  - iv. Absolvovat test
  - v. Zachytit předmět
- k. Předměty ve hře
- i. Některé předměty ve hře lze vzít, použít, kombinovat s jiným předmětem, nebo vyfotit. Akce které lze vykonat je dána zobrazením menu. V důsledku realizace vzniklo toto omezení. Pokud jste v místě, kde se má zrealizovat úkol složení předmětu, pak lze tento předmět složit pouze v tomto místě. Nelze provést tuto akci na nějakém jiném místě hry
    - 1. Např. složení rybářského prutu lze provést pouze u rybáře-organizátora soutěže v chytání ryb.

## Herní průvodce

- I. Hráč musí absolvovat tutoriál, ve kterém posbírání batoh, gps, deník a telefon.
  - i. Počkat a přečíst první nápovědu
  - ii. Kliknutím na deník vyvolat akci prohlédnutí deníku.
  - iii. Přečíst druhou instrukci a kliknutím na deník vyvolat akci sebrat deník a sebrat jej. -> aktivuje se tlačítko pro zobrazení deníku.
  - iv. Zavřením deníku se aktivují akce všech předmětů na obrazovce.
    1. Zavřít deník lze kliknutím mimo deník nebo na tlačítko deník.
  - v. Nalezení místa pro přechod do dalšího místa vyvolat menu pro přechod na další obrazovku.
  - vi. Počkat a přečíst nápovědu na obrazovce 2 tutoriálu.
  - vii. Po zobrazení celého textu nápovědy, sebrat batoh. -> aktivuje se v menu tlačítko batoh/inventář.
  - viii. Sebrat GPS navigaci -> aktivuje se Mapa, kterou lze přecházet mezi objevenými lokacemi.
  - ix. Po zavření mapy, lze prohlédnout předměty v místě
  - x. Přejít zpět do místnosti s PC
  - xi. Počkat až se zobrazí celý text
  - xii. Na šuplíku, použít akci použít předmět. -> zobrazí se obsah šuplíku.
  - xiii. Sebrat telefon.
  - xiv. Otevřít batoh a pomocí menu použít telefon. -> vyvolá se dialogové okno.
  - xv. Projít dialogem
  - xvi. Sebrat baterie
  - xvii. Otevřít inventář a použít baterie na GPS. (aktualizovat obsah batohu -> zavřít a otevřít).
  - xviii. Vlevo nahoře obrazovky bliká GPS quest. Kliknutím se aktivuje Úkol na přechod do první lokace hry.
    1. Řešení je N 49°18.163, E 16°39.029. Rozlišuje se velké a malé písmo
    2. Nápověda je zašifrována ceasarovou šifrou.

**m. Hráč přijede do Adamova - > Nalézt keš**

- i. Přejít od nádraží k pomníku
  1. Zobrazit detail pomníku
  2. Prozkoumat pomník
  3. Prozkoumat dlaždici na pomníku - > nalézt nástroj
- ii. Jít dále po cestě k býčí skále
  1. Jít blíže k popelnici.
  2. U cesty prozkoumat/použít popelnici - > hráč získá zednickou lžíci.
- iii. Jít zpět k pomníku
  1. Zobrazit detail
  2. Použít lžíci na Dlaždici
  3. Prozkoumat obsah keše
  4. Vyfotit mapu
  5. Sebrat prázdný papírek
  6. Prohlédnout dopis - > Zobrazí se v deníku – Zavře se opětovným prohlédnutím.
- iv. Jít na cestu k Býčí skále
- v. Pokračovat cestou k trampovi
  1. Použít prázdný papírek na oheň -> zobrazí se nápověda k šíře v deníku
- vi. Jít před jeskyni
  1. Zastavit hlídače vyvoláním menu a volbou vzít
  2. Promluvit s hlídačem
    - a. Absolvovat test znalostí -> otevře vstup do jeskyně a získá svítilnu
- vii. Vstoupit do jeskyně 1
  1. Vyfotit piktogramy,
    - a. Při 12 piktogramech lze řešit úkol na přecho do další lokace
- viii. Vstoupit do jeskyně 2

1. Vyfotit piktogramy
  2. Sebrat nožik
- ix. Před vstupem do jeskyně 3 provést měření na kontrolu CO
- x. Vstoupit do jeskyně 3
1. Vyfotit piktogramy
  2. Sebrat kýbl
  3. Promluvit s duchem -> získá se úkol na donesení předmětů
- xi. Jít zpět až k trampovi
1. Vyměnit nožik za lano
  2. Dialog: Přesvědčit trampa ať se vzdá podvazkového pásu
- xii. Jít k dělníkovi u nádraží
1. Získat rukavice za kýbl.
  2. Získat Helmu.
- xiii. Jít k Duchovi do jeskyně odevzdat předměty (promluvit s duchem).
- xiv. Vyřešit GPS šifru (aktivuje se vyfocení 12 piktogramů).
1. Správné řešení je
- piktogram 1[kolo] pozice 7 (49)  
 piktogram 2[mořeplavba] pozice 10 (14)  
 piktogram 3[oheň] pozice 2 (00)  
 piktogram 4[bavlna] pozice 6 (295)  
 piktogram 5[jeskynní malby] pozice 3 (070)  
 piktogram 6[býček] pozice 11 (45)  
 piktogram 7[hedvábí] pozice 9 (864)  
 piktogram 8[Venuše] pozice 4 (14)  
 piktogram 9[písmo] pozice 8 (02)  
 piktogram 10[zemědělství] pozice 5 (46)  
 piktogram 11[toaletní papír] pozice 12 (532)  
 piktogram 12[pěstní klín] pozice 1 (49)

49 00 070      14 46 295

49 02 864      14 45 532

**n. Jít do lokace Třeboň**

- i. Jít na náměstí

1. Na náměstí sebrat bednu
- ii. Vrátit se k prvnímu místu
  1. Použít bednu z inventáře pod strom
  2. Kliknutím na strom vyvolat menu a použít akci použít
    - a. Do batohu je vložena keš
      - i. Otevřít a přečíst text
      - ii. Vrátit keš z batohu do dutiny (otevře zablokované cesty).
- iii. Jít na druhou část náměstí
- iv. Vejít do obchodu
  1. Prohledat automat
  2. Pokusit se vzít provázek
    - a. V dialogu koupit provázek
- v. Jít na náměstí
- vi. jít dále ke zlaté stoce,
- vii. pokračovat k cestě
- viii. jít na pole
  1. Vzít kukuřici
  2. Použít třikrát lopatu na kopu hnoje -> v batohu žížala
- ix. Vrátit se k cestě a jít k břehu rybníka
  1. Z boku strom pod větví nalézt zprávu -> vloží se do batohu
  2. Utrhnout větev ze stromu
- x. Jít dále kolem břehu rybníka
  1. Promluvit s rybářem/organizátorem
    - a. Do soutěže se lze přihlásit až po rozhovoru s neúspěšným rybářem
    - b. Absolvovat test -> získání rybičky k úpravě klacku na udici.
- xi. Vrátit se zpět na první část náměstí a odehnat holuba

1. vzít chleba
- xii. Vrátit se k stromu s bednou na břehu rybníka, nalezením dvou keší se otevřela cesta k břehu rybníka svět.
  1. Promluvit s rybářem – získat jméno pro účast v soutěži.
- xiii. Vrátit se k rybáři u rybníka Rožmberk
  1. Promluvit s rybářem a přihlásit se jako smola
  2. Pouze na tomto místě lze sestavit prut
    - a. Požít nožík na Klacek
      - i. Zavřít a otevřít batoh
    - b. Použít provázek na prut
    - c. Použít korek na prut lze jej nyní vzít na druhé části náměstí
    - d. Použít matku na prut. Šroub s matkou je na zábradlí můstku u rozcestí k poli, zlaté stoce a rybníku Rožmberk. Lze vzít po přihlášení do soutěže
      - i. Rozdělit matku a šroub lze pouze u organizátora soutěže. (refresh batohu).
    - e. Háček lze získat od rybáře u rybníka svět. Připojit jej lze až u organizátora
  3. Použít rybářský prut na hladinu vedle rybáře.
    - a. Vybrat návnadu
    - b. Kliknutím na háček chytit rybu,
  4. Použít chycenou rybu/ryby na organizátora
    - a. S Diplomem se vrátit k neúspěšnému rybáři u rybníka svět.
    - b. Promluvit s rybářem - Rybář odejde pryč.
  5. Prozkoumat kámen
    - a. Nalezení keše -> otevřít keš
      - i. Vyfotit mapu.
      - ii. Přečíst zprávu - > zobrazí se závěrečný úkol
  6. Vyluštění šifry [vede do Prahy]



a. Řešení je N 50 5 551 E 14 23 931

**o. Jít do lokace Praha**

i. Vstoupit do budovy nádraží

1. Koupit jízdenku na MHD

a. Použít telefon v inventáři na Automat

ii. Jet metrem k Letohrádku

1. U vstupu do letohrádku sebrat pet láhev

2. Prozkoumat 2x pravý květináč

3. Zobrazí se lokální gps úkol

a. Řešení  $N 50^{\circ}3.816, E 14^{\circ}25.302$

b. *Lze rychle přejít na Vyšehrad*

iii. Vstoupit do zahrady vraty

1. Promluvit s alchymistou [svitek lze přečíst pouze u alchymisty]

a. Získání úkolu na sběr ingrediencí a výrobu elixíru mládí

i. Do batohu vložen svitek a 100 Kč

ii. Sběr ingrediencí

1. Heřmánek je v Adamově třetí místo u cesty

2. Přeslička – Adamov před vstupem do jeskyně

3. V obchodě v Třeboni se dá koupit lékořice a ocet.

4. Na cestě kolem zlaté stoky - je pampeliška.

5. U cesty za zlatou stokou je kopřiva

6. Láhev alkoholu má bezdomovec u nádraží

iv. Jít do jeleního příkopu

1. Promluvit s učitelkou a zavolat sanitku

a. Sebrat vlásenku

b. Vlásenkou otevřít levou mříž

- v. Vstoupit do bludiště železnou mříží
  - 1. Nalézt klíč
    - a. Najít východ
    - b. Otevřít klíčem dveře
- vi. vstoupit do laboratoře
  - 1. Vzít prázdnou pet láhev a použít ji na kohoutek
  - 2. Použít kolonu [oblast s baňkami]
    - a. Provést výrobu elixíru
      - i. Vložit ingredience do tyglíku
      - ii. Zvolit správný symbol
      - iii. Zapálit kahan
      - iv. Udržovat teplotu po předepsaný čas mezi 89-92 stupni celsia. -> elixír mládí
- vii. Jít k bezdomovci před nádražím
  - 1. Použít elixír mládí na bezdomovce
    - a. -> V batohu je miminko
- viii. Jít zpět do laboratoře
- ix. Jít ke knihovně
  - 1. Nalézt knihu Purgatorio a použít ji -> otevřou se tajné dveře
- x. Vstoupit do chodby
  - 1. promluvit s dveřníkem [použít klepadlo]
  - 2. absolvovat test. 100% úspěch otevře dveře
- xi. Kliknout na dveře a vstoupit do cechu alchymistů
  - 1. Použít elixír na andulku - > promění se ve vejce
  - 2. Sebrat vejce
  - 3. Sebrat plášť -> po krátkém rozhovoru se vloží do inventáře kámen mudrců
- xii. Jít k alchymistovy v zahradě

1. Předat plášť Alchymistovi
- xiii. Jet metrem na Vyšehrad.
1. 2x prozkoumat levou stranu lavičky
    - a. Vyfotit mapu
    - b. Prohlédnout keš
  2. Prozkoumat menhir
    - a. Zapiše se do deníku první část šifry
- xiv. Jít dále k hřbitovu
1. Prozkoumat sloupy (Nápis – menu použít)
    - a. Pokud jsou prozkoumány oba nápisy lze řešit hlavní úkol
      - i. Řešení hlavního úkolu
        1. N 49 49 977, E 18 17 444
  2. Přečíst ceduli u hřbitova

**p. Jsem v Ostravě**

- i. Jít před kostel [do centra pěšky]
  1. Použitím dveří spustit mini akci Žebrání-> získat jízdenku na tramvaj
- ii. Jít před radnici
- iii. Jít do Husova sadu
  1. Absolvovat testu studenta -> získám heslo k robotovi
- iv. Jít k divadlu
  1. Najít keš pod stromem vlevo
  2. Vyluštit šifru -> otevře přístup k Vítkovicím [z nádraží]
    - a. Řešení N 49 49 977, E 18 17 444
- v. Jet do Vítkovic
  1. Promluvit s hlídačem a slíbit mu svačinu
- vi. Jít pěšky z nádraží k divadlu
  1. Promluvit s hrobníkem a slíbit pomoci s nalezením práce -> potřebuje jízdenku do Prahy

- a. Podmínkou je prohlédnuta cedule před hřbitovem v Praze
- vii. Jít ke kostelu
  1. Vyžebrot peníze na jízdenku do Prahy.
- viii. Jít na nádraží a
  1. vstupem do ČD centra koupit jízdenku
- ix. Jít k divadlu
  1. Předat jízdenku horníkovi -> v batohu je salám od horníka
- x. Jít k radnici
  1. Zobrazit detail náměstí -> jít k fontáně
    - a. Použít salám na prostřední sloupek
    - b. Použít vejce na sloupek se salámem
    - c. Použít zednickou lžící na hemenex -> hemenex v batohu
- xi. Jít k hlídači ve Vítkovicích
  1. Promluvit s hlídačem -> předání svačiny
- xii. Jít na vysokou pec
  1. Prozkoumat nápis [použít]
- xiii. Jít do dolu hlubina
  1. Sebrat kus uhlí
- xiv. Jít do Husova sadu
  1. Promluvit s robotem
    - a. Zeptat se na místnost anx
- xv. Jít na nádraží
- xvi. Jet do Poruby
  1. Prozkoumat studenta (použít)
  2. Prozkoumat sochy(použít)
- xvii. Vstoupit do budovy VŠB místnost ANX.
  1. 2x prozkoumat poznámku na počítači

2. 3x prozkoumat počítač
3. Otočit se v místnosti
4. 3x prozkoumat tabuli.
5. Otočit se k panelu s šifrou

a. Nastavit správný kód

- i. Přesýpací hodiny
- ii. Klávesnice
- iii. Myš
- iv. Počítač
- v. Disketa bílá
- vi. Disketa černá
- vii. Složka

b. Vzít šroubovák

c. Vyfotit mapu

d. Prohlédnout poznámku brailovým písmem

i. Vyřešit šifru

1. řešení N 49 50 443 E 18 10 158

a. Otevře se přístup k bludnému balvanu

xviii. Jít k bludnému balvanu

1. Promluvit s ženou

a. Pokud je v inventáři dítě -> předat dítě

2. Použít na tabulku na bludném balvanu šroubovák

a. Vyřešit šifru

**q. Klášter – opravit menu**

i. Použít kámen mudrců na uhlí -> vznikne zlatý prach

1. Toto lze provést pouze v klášteře

2. Je nutné zavřít a otevřít inventář pro aktualizaci obsahu batohu.

- ii. Použít zlatý prach na kamenité místo vzadu v zadní části kláštera. ->
- iii. Promluvit s turisty -> přesunou se mimo bednu
- iv. Prozkoumat bednu
- v. Zobrazí se konec hry

## Seznam měření

Adamov 4 – Použit oheň

Adamov 6 – Jeskyně 1 část podlaha

Adamov 7 –Kliknutím na cestu do bohlerovy chodby

Třeboň 6 – Použit hladinu potoka

Třeboň 8 – Použit kukuřičné pole

Třeboň 8 – Použit hromadu hnoje

Třeboň 10 – Břeh rybníka

Praha 1 - Bezdomovec

Praha 7 – Modré baňky

Praha 9 – Koule na sloupu

Praha 9 – Sloupek s knihou a svíčkou

Ostrava 4 – Kamen ve fontáně

Ostrava 11 – Vozík