

# Hra “NetKnights”

Vzdělávací hra, která zábavnou formou naučí hráče správně používat technologie a být na internetu v bezpečí. Ke hře je možné se opakovaně vracet a odpovídat na otázky. Hra je určena především pro děti ve věku od 8 let, ale můžou si zahrát i dospělí – třeba rodiče s dětmi. Ideální do základních škol a do rodiny. Verze pro jednoho hráče trvá přibližně 45 minut, pro dva a víc počítejte s asi 10 minutami. Hodně zábavy! 🎮🌟

## Módy hry:

👉 Hra nabízí tři módy:

- 👤 Jeden hráč
- 👤 Víc hráčů (až 20 hráčů na různých zařízeních)
- 👤 Versus (jeden hráč proti druhému na jednom zařízení)

👉 Body z jednotlivých módů her se nesčítají.

## Jeden hráč (Single Player):

Cílem hry je správně odpovědět na 50 otázek z pěti témat a porazit „Zlouna“. Za každých 10 správných odpovědí se hráč posune o úroveň dál.

### Průběh hry:

- 1 Hráč postupuje hrou přes odpovědi na otázky až ke „Zlounovi“.
- 2 O kolik polí postoupí, určuje hod virtuální kostkou (podobně jako např. ve Člověče, nezlob se).
- 3 Po vstupu na pole se otevře obrazovka s kartami a hráč vybírá ze 3 možností.
- 4 Vybere odpověď, dostane vyhodnocení, v případě špatné odpovědi včetně vysvětlení, jak příště situaci řešit líp.
- 5 Pokud hráč odpoví správně, zůstává na místě a získává bod. Špatná odpověď znamená ztrátu bodu a návrat na předchozí pole.
- 6 Ve hře jsou i speciální pole s ikonou štítu. Objeví se otázka s časovým limitem 10 sekund. Při správné odpovědi hráč získává Kartu ochránce, kterou může během hry použít. Umožňuje hráči eliminovat jednu z nabízených tří odpovědí a zvýšit tak svou šanci na správnou odpověď. Pokud hráč přesto neodpoví správně, o Kartu ochránce, pokud ji už má z předchozí hry, přijde.
- 7 Hráč hraje, dokud nezíská všech 50 správných odpovědí (10 bodů v 5 tématech). Může ale přestat hrát kdykoliv.
- 8 Během hry může hráč sbírat i tzv. Úspěchy za splnění různých úkolů. Jejich seznam je v Profilu hráče pod tlačítkem “Úspěchy”.



## Hrát jako Zaregistrovaný:

- 👤 Hráč si volí uživatelské jméno, mail a heslo.
- 👤 Registrace hráče zajišťuje průběžné ukládání hry a možnost pokračovat v hraní na různých zařízeních.
- 👤 Hráč si může vybrat, jakou barvu bude mít jeho „avatar“ – postavička v nastavení profilu. Stačí kliknout na obrázek postavy v levém horním rohu.
- 👤 Při návratu do hry se po přerušení vrací vždycky tam, kde původně skončil.

## Hrát jako Host:

- 👤 Host má k dispozici stejné funkce jako registrovaný hráč. Nevýhodou je, že se data neukládají do databáze, takže po přerušení nejde pokračovat ve hře na jiném zařízení.

## Víc hráčů (multiplayer):

Hra pro 2 až 30 hráčů, každý hraje na svém zařízení. Hru vytvoří jeden z hráčů založením místnosti a tím se stává i jejím správcem. Pro zahájení hry pošle odkaz na hru těm, se kterými chce hrát. Jakmile jsou všichni hráči v místnosti, správce hru spustí. Hraje se na čas. Do probíhající hry už nemůže nikdo další vstoupit. Kdo první porazí Zlouna, vyhrává. Hra končí, když všichni dojdou do konce nebo vyprší limit 10 minut. Výsledky hry se neukládají.

## Založení místnosti:

- 💡 Vymysli název
- 💡 Vyber počet hráčů
- 💡 Místnost může být:
  - 👤 Otevřená – může ji najít kdokoliv i bez odkazu, stačí si ve hře najet na stránku pro víc hráčů
  - 👤 Zavřená – do místnosti mohou vstoupit jen hráči, kteří dostanou odkaz

## Průběh hry:

- 1 Hráč postupuje hrou přes odpovědi na otázky až ke „Zlounovi“.
- 2 O kolik polí postoupí, určuje hod virtuální kostkou (podobně jako např. ve Člověče, nezlob se).
- 3 Po vstupu na pole se otevře obrazovka s kartami a hráč vybírá ze 3 možností.
- 4 Vybere odpověď, dostane vyhodnocení, v případě špatné odpovědi včetně vysvětlení, jak příště situaci řešit líp.
- 5 Pokud hráč odpoví správně, zůstává na místě a získává bod. Špatná odpověď znamená návrat na předchozí pole.



## VERSUS:

- 🧠 Hráči si zvolí jméno a barvu figurky.
- 🧠 Hráči se střídají v hodu kostkou a odpovědích na otázky.
- 🧠 Kdo první dojde do cíle ke Zlounovi, vyhrál.

### Průběh hry:

- 1 Hráč postupuje hrou přes odpovědi na otázky až ke „Zlounovi“.
- 2 O kolik polí postoupí, určuje hod virtuální kostkou (podobně jako např. ve Člověče, nezlob se).
- 3 Po vstupu na pole se otevře obrazovka s kartami a hráč vybírá ze 3 možností.
- 4 Vybere odpověď, dostane vyhodnocení, v případě špatné odpovědi včetně vysvětlení, jak příště situaci řešit líp.
- 5 Pokud hráč odpoví správně, zůstává na místě a získává bod. Špatná odpověď znamená návrat na předchozí pole.

Váháte u některých otázkách se správnou odpovědí? Více k tématům najdete <https://o2chytraskola.cz>.

