

Igra ZEOS Zetris

Interna navodila za uporabo



ZEOS d.o.o.
info@zeos.si

Splošno o igri

Namen igre ZEOS Zetris je razporediti padajoče kose električne in elektronske odpadne opreme (v nadaljevanju EEOO) v različne koše glede na tip EEOO. Med igranjem kosi EEOO padajo (igralec nima vpliva na njihovo gibanje), medtem pa igralec premika koše (zbiralnike) v spodnjem delu zaslona s ciljem, da vsak kos EEOO končno pade v zbiralnik, kamor spada glede na shemo ločevanja EEOO družbe ZEOS. Uspešno in neuspešno zbrani odpadki tekom igre se obračunavajo kot pozitivne oziroma negativne točke. Cilj igre je zbrati čimveč točk, torej uspešno razporediti kar največ kosov padajoče EEOO v primerne zbiralnike.

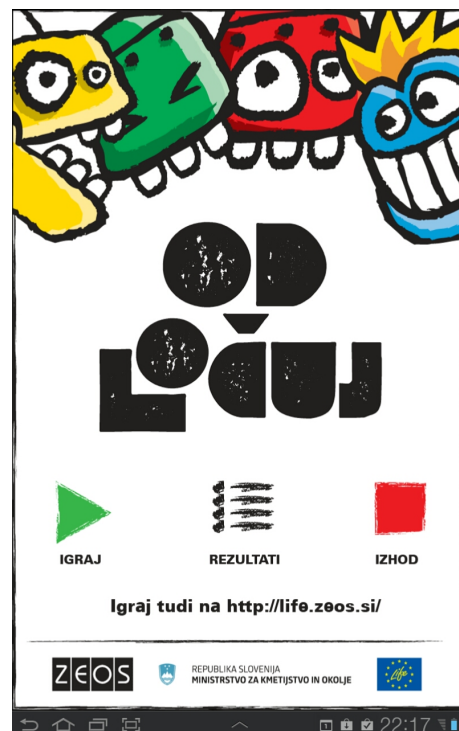


Na vrhu zaslona je prikazana komandna vrstica z informacijo o trenutni težavnosti (nivo igre), komando za premor ali izhod iz igre, trenutno zbranimi točkami in maksimalnim številom zbranih točk v igri. Na dnu zaslona sta dve vrstici z zbiralniki. V zgornji vrstici so zbiralniki za sijalke (rumen), baterije in akumulatorje (moder), male gospodinjske aparate (zelen) in televizijske zaslone ter monitorje (rdeč). v spodnji vrstici sta dva večja zbiralnika za velike gospodinjske aparate (oranžen) in hladilno zmrzovalne naprave (vijoličen).

Padajoča EEOO je barvno kodirana v skladu z zbiralnikom, v katerega spada.

Uvodni zaslon

Na prvem, uvodnem zaslonu izbiramo med tremi možnostmi: Vstop v igro (igraj), prikaz zabeleženih rezultatov (rezultati) in izhod iz igre (izhod).



Točkovanje in shranjevanje rezultatov

Igralec začne igro z 0 točkami. Tekom igre igralec nabira pozitivne točke za vsak pravilno odložen kos EEEO ter negativne točke v primeru nepravilnega shranjevanja EEEO (bodisi se EEEO deponira v napačen zbiralnik, bodisi pade mimo vseh zbiralnikov na tla). Igra beleži trenutno stanje točk (prikaz v modri barvi v kontrolni vrstici igre) ter maksimalno število doseženih točk (prikaz z rdečo barvo v kontrolni vrstici igre).

Pri shranjevanju rezultatov se upošteva le maksimalno število doseženih točk v igri. V primeru, da igralec zaključi z igro, ko je trenutno število doseženih točk enako maksimalnemu številu točk, dobi poseben bonus v obliki potrojitve doseženih točk.

Ob shranjevanju točk igralec vpiše ime svoje šole, razred, katerega obiskuje ter svoje ime. Spodaj ima igralec možnost izbire, ali naj se rezultat shrani tudi na strežnik družbe ZEOS.

