

Pravila aplikacije „Moja kravica Sladolend“

Tačka 1.

Igra Moja kravica Sladolend je kombinacija igre memorije i albuma sa sličicama. Mehanizam igre je sledeći:

Igrač sakuplja zgrade i gradi Moja Kravica Sladolend. Svaka zgrada u galeriji ima svoju tačnu poziciju, koja ponekad može da se nalazi pod određenim uglom, što igraču daje zadatak da pronađe tačnu poziciju, te samim tim mora da prepozna oblike i upoređuje ih sa zgradama na mapi dok ne pronađe pravo mesto da pozicionira zgradu.

Sklapanjem celog Bloka, određeni deo se boji u odnosu na početnu mapu sve dok se ne sklopi svaki blok, kada se otkriva izgled celog SLADOLENDA.

Kada sklopi pola grada tj. 5 blokova, svaki igrač dobija na poklon **majicu**, a za sklapanje celog grada dobija **kutiju sladoleda**.

Prilikom kupovine sladoleda, svaki igrač na poklon dobija odštampanu mapu na kojoj, pokretanjem opcije Augmented Reality usmeravanjem kamere u pravcu mape, može da posmatra napredak svog sklopljenog grada u 3D-u. Može da obiđe oko svakog bloka tako što kamerom obiđe oko mape ili zarotira mapu i sagleda grad iz svakog ugla. Mapu možete preuzeti i na Frikom site-u www.frikom.rs

Ukoliko prilikom ukucavanja koda dobijete zgrade koje već posedujete, imate mogućnost da sa svojim drugarom razmenite duplikate i dobijete one zgrade koje vam nedostaju da završite gradnju grada. Možete poslati višak zgrada drugom igraču kako bi i on/ona imao šansu da sklopi Sladolend i dobije poklone.

Detaljan rad aplikacije sa uputstvima za korišćenje

Pokretanjem aplikacije, otvara se Intro video, koji igračima objašnjava čemu služi svaka funkcija. Intro se dodiranjem na ekran može zaustaviti, ponovo pokrenuti, nastaviti ili preskočiti.

Kupovinom sladoleda Moja Kravica, sa unutrašnje strane dobija se kod. Pritiskom na PLUS u donjem meniju aplikacije, otvara se polje za *Ukucavanje koda*. Nakon ukucavanja koda sa ambalaže, dobija se 6 nasumično generisanih zgrada, koje se smeštaju u *GALERIJU*.

U *GALERIJI*, odabirom zgrade koju želimo da pozicioniramo na mapi, otvara se rotirajući meni gde imamo šansu da zarotiramo zgradu u 4 pozicije i nadjemo adekvatan ugao kako je prikazano na mapi, kako bi je postavili na pravo mesto. Kada odaberemo ugao i nađemo poziciju zgrade na mapi, opcijom *DRAG AND DROP* tj. prevlačenjem, prevučemo zgradu na njeno mesto. Zgrada pozeleni ukoliko je tačna pozicija ili pocrveni ukoliko nismo odabrali pravu zgradu ili pravi ugao. Nastavljamo traženje sve dok ne nađemo zelenu poziciju na mapi. Prilikom svakog složenog bloka, određeni deo grada se upali, mapa se oboji i vidimo mnogo detaljnije mapu grada koju želimo da složimo.

U opciji AR imamo priliku da sagledamo grad u Augmented Reality-u, tj. usmeravanjem kamere prema odštampanoj mapi, kada se pojavljuje u prostoru 3D grad, koji vidimo samo

kroz naše telefone. Ovde možemo da se vrtimo oko svakog bloka i istražujemo deo koji smo sklopili. Što više približavamo kameru mapi, to zgrade bivaju veće i bliže.

Mapu možete dobiti na Frikom prodajnim mestima uz kupovinu sladoleda ili je preuzeti sa site-a www.frikom.rs

Ukoliko u nekom trenutku nakon kupovine više sladoleda ostanemo u galeriji sa duplikatima, postoji opcija *RAZMENA*, kojom svaki igrač ima priliku da odabere zgrade koje želi da menja sa drugim igračem. Ovom prilikom se otvara galerija u kojoj se prikazuju odabrane zgrade za slanje. Može da ih bude i više od jedne po zgradi, postoji i mogućnost uklanjanja zgrada iz menia ukoliko smo pogrešno odabrali pritiskanjem na X u uglu odabrane zgrade. U trenutku kada smo odlučili da razmenimo zgrade, oba igrača pritiskaju dugme *POSALJI* i izlazi padajući meni sa generisanim QR kodom kod jednog i drugog igrača i dugme *USLIKAJ* i *PREKINI*. Pritiskom na dugme *USLIKAJ* otvara se kamera i potrebno je usmeriti kameru u QR kod drugog igrača. Potvrdom oba igrača slike/zgrade se menjaju i pojavljuje se poruka *SLIKE USPEŠNO POSLATE!*

Postoji i opcija slanja sličica određenom igraču. Postupak je isti: ide se na dugme *RAZMENA* u donjem meniu, odabere se *SLANJE*, odaberu se slike iz galerije. Pritiskom na dugme *POSALJI* otvara se kamera, te je sada potrebno uslikati lični QR kod drugog igrača, koji se nalazi u donjem meniu.

Pokloni

Prilikom sklapanja pola grada, izlazi *SPLASHSCREEN*, koji nas obavestava da smo složili pola grada i da dobijamo poklon ***majicu***. Klikom na dugme *KAKO DO POKLONA*, otvara se Link na Frikomovom sajtu, sa svim potrebnim informacijama. Dovoljno je da igrač pošalje svoj lični kod koji se nalazi u desnom gornjem uglu pritiskom na tri tackice i Frikom ce znati da li je igrač ostvario pravo na poklon.

Isti postupak se dešava prilikom završetka igrice, kada u trenutku sklapanja celog grada, izlazi *SPLASHSCREEN* koji čestita uspešno sklapanje grada. Prilikom pritiska na dugme *KAKO DO POKLONA*, ponavlja se isti postupak.

Ako se u vreme upisivanja KODA ili igranja igrice dogodi tehnički problem sa strane korisnika (izgubi se internet konekcija, mobilni telefon ili aplikacija se "zamrzne", aplikacija se ugasi, korisnik sam ugasi igru, nestane struje u bateriji i sl.) može da se desi da se KOD ne može iskoristiti ponovo ili da se bodovi iz igre ne upišu. Jednom iskorišćeni KOD ne može da se koristi ponovo.

Učesnik ima pravo da 3 (tri) puta pokuša da unese netačan KOD u aplikaciju. Ukoliko ni posle trećeg puta KOD ne bude tačno unet, učesnik će biti onemogućen da narednih 10 minuta pokušava da unese KOD. Nakon toga ponovo može pokušati da unese tačan KOD.

U slučaju tehničkog kvara ili drugih opravdanih razloga, igra može biti privremeno zaustavljena. Nakon otklanjanja kvara, igra se nastavlja. O svemu ovome (prekidu i nastavku igre) korisnici će moći da pročitaju obaveštenje na sajtu www.frikom.com.

Tačka 2.

FRIKOM zadržava pravo da iz igre isključi svakog učesnika koji, osim na način opisan u tački 1. ovih Pravila,, pokuša da dođe do poklona/ostvari željeni rezultat. Zabranjeno je otvaranje, čitanje i

menjanje koda igre (svih datoteka mobilne aplikacije, APK, IPA, PHP, ASP, JS i HTML). Zabranjeno je igru pokretati sa bilo koje druge lokacije, osim instalirane na pametni telefon.

Zabranjeno je uticati na sam tok igranja igre i izvođenja aplikacije, tipa: usporavanje sistemskog vremena, menjanje stanja memorije i svi ostali oblici uticanja na ishod igre.

Zabranjena je svaka komunikacija sa bazom podataka, osim one koja se odvija između mobilne igre i baze podataka na serveru, te je zabranjeno presretanje i menjanje podataka koje igra/aplikacija i server razmenjuju.

Zabranjeno je igrati u isto vreme preko više različitih mobilnih uređaja sa istog korisničkog naloga u svrhu sakupljanja više sličica, te bržeg napredovanja u igri.

U svakom od prethodno nabrojanih slučajeva, FRIKOM ima pravo da privremeno ili trajno zabrani igraču da učestvuje u igranju igrice.

Tačka 3.

Korisnik koji jednom osvoji poklon, nema prava da tokom trajanja igrice ponovo osvoji isti poklon.

Dobitnici poklona mogu biti sva fizička lica koja su državljani Republike Srbije, osim zaposlenih u Frikomu, kao i članova njihove uže porodice, koji žive sa njima u zajedničkom domaćinstvu.

Tačka 4.

Igrač poklon preuzima lično, u skladu sa uputstvima dobijenim od strane ovlašćenih lica iz Frikoma.

Ukoliko je dobitnik maloletno lice ili je lice sa ograničenom ili oduzetom poslovnom sposobnošću, poklon može preuzeti isključivo u pratnji roditelja odnosno staratelja ili ovlašćenog punomoćnika.

Roditelj, staratelj ili ovlašćeni punomoćnik poklon može preuzeti u ime maloletnog lica, odnosno lica sa ograničenom ili oduzetom poslovnom sposobnošću, u skladu sa uputstvima dobijenim od strane ovlašćenih lica iz Frikoma.

Tačka 5.

Prilikom preuzimanja poklona koje su osvojili, dobitnici su dužni da potpišu Izjavu o preuzimanju poklona.

Potpisivanjem izjave o preuzimanju poklona, smatra se da je Frikom ispunio svoje obaveze prema učesniku koji je osvojio poklon.

Tačka 6.

Moja kravica Sladolend konkurs počinje 15.05.2020. godine i traje do 15.07.2020. godine.

Podela poklona počće od 01. juna 2020. godine. Igrači su obavezni da podatke potrebne za preuzimanje poklona dostave najkasnije u roku od 30 dana od dana kada ih Frikom putem e-mail-a obavesti o osvajanju poklona.

Smatra se da je Frikom ispunio svoje obaveze i prema igračima koji nisu dostavili podatke neophodne za preuzimanje poklona u roku utvrđenom ovim Pravilima.

Tačka 7.

Frikom zadržava pravo da u toku trajanja konkursa izvrši izmene konkursa, ili prekine igru usled nastanka okolnosti koje se nisu mogle predvideti, izbeći ili otkloniti i na koje se nije moglo uticati, uz obavezu da o svemu tome bez odlaganja obavestiti igrače putem sajta www.frikom.com.

Tačka 8.

Za sve potrebne informacije, podršku i pomoć tokom trajanja Moja kravica Sladolend igrice, korisnici mogu kontaktirati FRIKOM putem e-mail adrese potrosaci@frikom.rs, kao i putem zvaničnog Frikom Facebook kanala: www.facebook.com/frikomdoo.

Tačka 9.

Učestvovanjem u igri, svaki učesnik prihvata prava i obaveze, propisane ovim Pravilima.