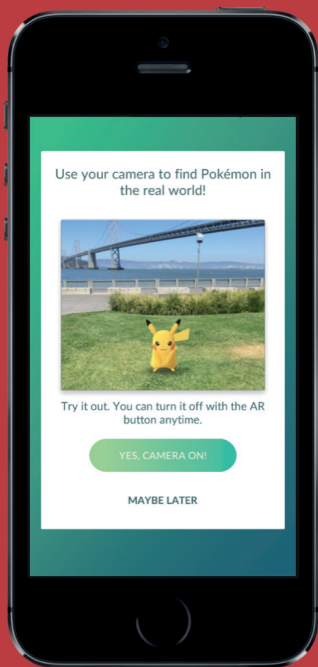


# KAPITOLA 2

## CHYTANIE POKÉMONOV

Predtým, ako začnete chytať nájdeného Pokémona, máte možnosť zapnúť augmentovanú realitu (AR), ktorá vďaka vášmu fotoaparátu umiestni Pokémona do vášho okolia.

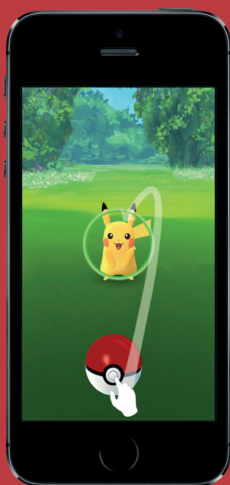


Pokiaľ sa rozhodnete AR použiť, musíte Pokémona nájsť priamo na obrazovke. Ak uvidíte šípky doprava alebo doľava, znamená to, že musíte telefón natočiť tým smerom. Keď AR nepoužívate, Pokémon sa objaví priamo na displeji na generovanom pozadí a vy sa nemusíte otáčať dookola a hľadať ho.

Teraz máte pred sebou poskakujúci PokéBall a nič vám nebráni v tom chytiť vášho prvého Pokémona.

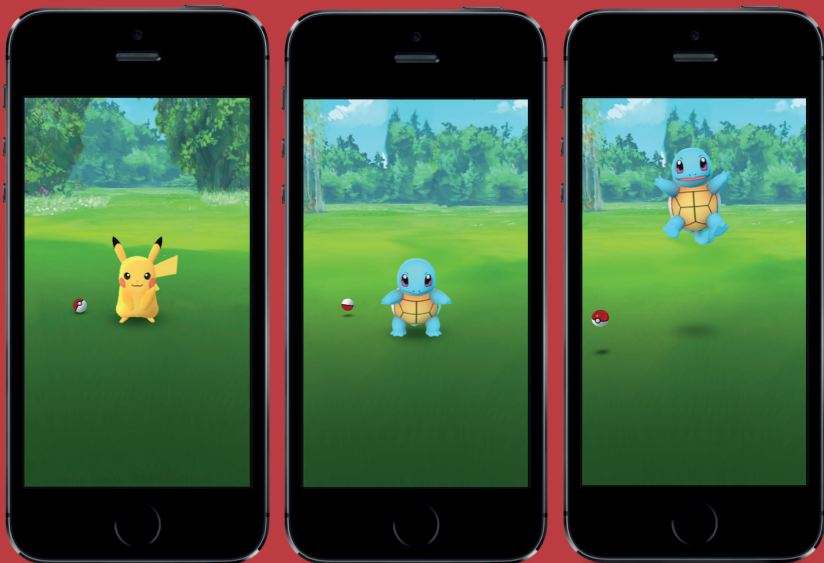


Na týchto obrázkoch je augmentovaná realita vypnutá. Teraz uchopte PokéBall svojím palcom alebo ukazovákom, prejdite po displeji smerom hore k Pokémonovi a uvoľnite stisk.



Pravdepodobne to budete musieť párkrát vyskúšať, než to dostanete do ruky, ale pokiaľ ste niekedy na telefóne hrali napríklad bowling alebo iné hádzacie hry, tak si princíp hádzania PokéBallu osvojíte raz-dva.

Svoj PokéBall musíte vypustiť tak, aby Pokémana trafil. Občas sa stane, že Pokémon vyskočí, pohne sa, alebo zaútočí, takže i presný hod môže skončiť neúspešne. Na obrázkoch nižšie môžete vidieť pár nevydarených pokusov pri chytaní Pikachu a Squirtla.



Pokiaľ sa vám Pokémana podarí trafiť, tak ho PokéBall vtiahne dovnútra.



Váš telefón začne pomaly približovať PokéBall, ktorý sa krúti zo strany na stranu, akoby sa Pokémon snažil dostať von. Ak sa zatrasie trikrát za sebou, tak z neho vyletia hviezdy a nápis „Gotcha!“, čo znamená, že ste chytli svojho prvého Pokémona.

