

A stylized city skyline logo composed of various geometric shapes and lines in shades of blue and white, representing buildings and structures. The logo is positioned behind the main text.

# CityGames

Creator

[www.citygamescreator.com](http://www.citygamescreator.com)



**City Games Creator (CGC)** jest unikalnym rozwiązaniem pozwalającym na przygotowanie, opublikowanie i rozgrywkę gry miejskiej będącej doskonałym uzupełnieniem kampanii reklamowej.

## Gra miejska

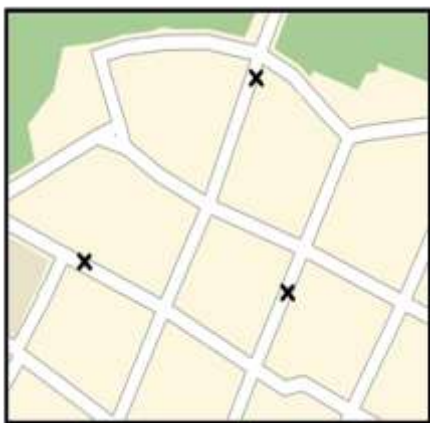
Gra miejska to współczesna wersja znanych choćby z harcerstwa podchodów. Zadaniem grającego jest rozwiązanie różnego rodzaju łamigłówek i zagadek powiązanych z określonymi lokalizacjami. Gracz lub drużyna posługuje się urządzeniem mobilnym (iPhone/iPad) za pomocą którego odczytuje kolejne zadania i wprowadza ich rozwiązania. Ponieważ gry odbywają się na wolnym powietrzu, integralną ich część stanowią elementy otoczenia takie jak tablice pamiątkowe, pomniki, ciekawe elementy fasad budynków, szyldy czy nazwy ulic. City Games Creator wnosi do gry nowy element urozmaicający zabawę w postaci aplikacji mobilnej na smartphon'e'y i tablety. Dzięki temu w grach można wykorzystać całą gamę nowinek technicznych począwszy od odtwarzacza audio/video poprzez aparat fotograficzny, GPS, żyroskop, akcelerometr i elementy rozszerzonej rzeczywistości.



**System CGC umożliwia prowadzenie gier z wykorzystaniem najnowszych technologii wbudowanych w urządzenia mobilne. Dotykowy ekran, żyroskopy, akcelerometry, GPS i możliwość operowania plikami multimedialnymi dają niezliczone możliwości wciągnięcia gracza w kampanię marketingową.**

## Jak to działa ?

Aplikacja CGC umożliwia stworzenie gry (scenariusza gry) która następnie jest pobierana przez grających na urządzenia mobilne (iPhone/iPad).



Gra budowana jest za pomocą gotowych małych komponentów. Wykorzystanie gotowych elementów umożliwia łatwe przygotowanie gry. Aplikacja CGC daje wręcz nieograniczone możliwości łączenia komponentów i tworzenia zarówno prostych jak i bardzo skomplikowanych zadań.

Dodatkowym atutem systemu CGC jest oddzielenie aplikacji mobilnej od scenariusza gry - oznacza to iż w przypadku poprawek, re-edycji scenariusza, grający nie musi ponownie pobierać i instalować całej aplikacji (dokonywana jest jedynie aktualizacja scenariusza).

City Game Creator umożliwia bardzo szybkie przygotowanie i opublikowanie scenariusza, wprowadzenie dodatkowych poprawek czy modyfikacji może odbywać się w każdej chwili.

**W odróżnieniu od gier SMSowych, system CGC pozwala zbudować grę która realnie zaangażuje grającego w kampanię marketingową. Dodatkowy element wyróżniającym rozgrywkę jest bezpośrednia interakcja z urządzeniem mobilnym w czasie której użytkownik widzi natychmiast efekty swoich wyborów.**

## Krok 1 - Pomysł na scenariusz gry

Pierwszym najważniejszy krok stanowi przygotowanie scenariusza. Scenariusz czyli lista zadań jakie powinien wykonać gracz aby ukończyć grę. W zależności od potrzeb, aplikacja pozwala na zbudowanie scenariuszy które wymuszają określoną kolejność wykonywania zadań, lub dają grającemu dowolność w podejmowaniu wyzwań. W zależności od tego jak zaplanowany został scenariusz gry. Grający porusza się pomiędzy kolejnymi lokalizacjami wykonując określone czynności.

Poniżej przedstawiamy dwa typy zadania jakie możemy stawiać przez grającym:

### **Typ A: Zadania „styczne”** (w których położenie grającego nie jest istotne)

- zagadki typu pytanie/odpowieź
- zagadki oparte o określony obrazek
- zagadki oparte na szyfrach/kodach złożonych z piktogramów
- zagadki oparte na plikach audio/video



### **Typ B: Zadania „dynamiczne”** (w których istotna jest informacja o położeniu grającego)

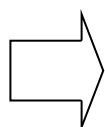
- zagadki oparte o DETEKTOR, który wychyleniem strzałki pokazuje jak blisko jesteśmy do celu
- zagadki oparte o KOMPAS, którego igła nie wskazuje północy ale punkt do którego zmierzamy
- zagadki oparte o SONAR, który pokazuje położenie punktów docelowych w stosunku do położenia grającego
- zagadki oparte o GPS, który sprawdza czy grający dotarł w określone miejsce
- zagadki (wykorzystujące akcelerometr i żyroskop) w których grający musi delikatnie przenieść urządzenie z punktu A do punktu B



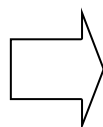
Dodatkowym elementem który pozwala na zbudowanie wciągającego scenariusza gry jest **możliwość narysowania wirtualnej mapy miejsca** w którym będzie odbywała się akcja marketingowa. Na takiej narysowanej mapie, za pomocą koordynat GPS wyrysowywana jest dynamicznie aktualna pozycja gracza.



Mapa rzeczywista



Mapa przygotowana w programie graficznym



Mapa w urządzeniu mobilnym

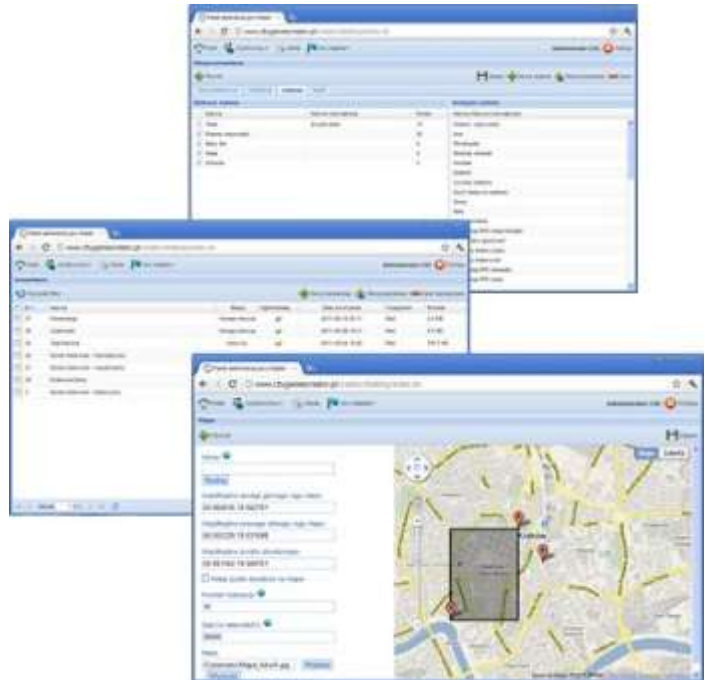
## Krok 2 - Utworzenie scenariusza

Utworzenie scenariusza odbywa się za pomocą aplikacji WWW - Edytora scenariuszy.

Aplikacja umożliwia tworzenie scenariuszy i

zadań z dostępnych komponentów.

Podstawowa umiejętność obsługi komputera jest absolutnie wystarczająca do utworzenia i edycji scenariusza gry.



Scenariusze gier gromadzone są na dedykowanym serwerze CGC i za jego pośrednictwem przesyłane do urządzeń mobilnych. Grę można rozpocząć natychmiast po pobraniu scenariusza. Od tego momentu urządzenie mobilne nie musi być połączone z Internetem.

Daje to możliwość wykorzystania urządzeń które nie posiadają kart GSM, a komunikacja z Internetem odbywa się jedynie w obszarze dostępu sieci WiFi.

Daje to możliwość wykorzystania urządzeń które nie posiadają kart GSM, a komunikacja z Internetem odbywa się jedynie w obszarze dostępu sieci WiFi.

## Krok 3 - Rozgrywka

Rozgrywka odbywa się przy pomocy urządzenia mobilnego. W zależności od przygotowanego scenariusza zadania składają się z prostych zagadek pytanie-odpowiedź, łamigłówek obrazkowych, zadań wymagających odszukanie określonej lokalizacji GPS czy też wykonanie określonej czynności manualnej (zdrapka, przeniesienie „nitrogliceryny” itp....)



## Szablony graficzne

Architektura systemu City Game Creator umożliwia praktycznie całkowite dostosowanie elementów graficznych do potrzeb określonej kampanii.

Jednakże, aby ułatwić budowanie i prototypowanie scenariuszy, wraz z aplikacją dostarczone zostają trzy odrębne szablony graficzne (historyczny, neutralny i futurystyczny).

Szablon historyczny jest doskonałą bazą do gier opartych na legendach i podaniach. Jeśli scenariusz będzie zawierał elementy historii związanych z miejscem, w którym grający rozwiązuje zadanie – zbuduje to niepowtarzalną atmosferę zabawy.



Neutralna szata graficzna znakomicie nadaje się do gier detektywistycznych. Gra w której urządzenie mobilne dostarcza faktów związanych z wirtualną zbrodnią w miejscach w których gracze tropią morderców – dostarcza ogromnych i niezapomnianych emocji. Futurystyczny detektor czy sonar będzie potęgował atmosferę każdego scenariusza Cyberpunk czy postapokaliptycznej wizji miasta pełnego radioaktywnych odpadów.

Wbudowane mechanizmy pozwalają w bardzo łatwy sposób

**Komponenty, które wykorzystują pozycję GPS do prezentacji wirtualnej mapy stanowią doskonałe uzupełnienie scenariuszy z pogranicza fantasy czy cyberpunk.**

na :

- Wykorzystanie plików audio i video jako integralnych elementów gry
- Budowania scenariuszy z wykorzystaniem technologicznych nowinek takich jak żyroskopy / akcelerometry / GPS
- Kopiowanie i edytowanie scenariuszy pozwalające na szybkie dostosowanie istniejącego scenariusza do unikalnych potrzeb klienta
- Wykorzystanie komponentów wymagających bezpośrednią interakcji uczestnika gry
- Komponenty wykorzystujące informację o aktualnym położeniu zespołu grającego

## Co możemy dla Państwa przygotować ?

Obecnie dostępna w App Store aplikacja jest uniwersalną platformą do publikowania i rozgrywania gier. Oznacza to iż każdy przygotowany scenariusz będzie uruchamiany za aplikacji „City Games Creator”.

Na potrzeby kampanii reklamowej, jesteśmy w stanie dostarczyć:

- Dedykowaną aplikację (będącą zupełnie odrębną aplikacją z punktu widzenia użytkownika), której funkcjonalność będzie okrojona wersją uniwersalnej platformy. Na tak przygotowanej aplikacji pojawią się jedynie gry przeznaczone dla odbiorców określonej kampanii reklamowej. Dodatkowo, cały design aplikacji może zostać przebudowany zgodnie z wytycznymi lub dostarczonymi elementami graficznymi.
- Umieścić w ogólnodostępnej aplikacji scenariusz związany z kampanią reklamową - dostępny dla każdego z użytkowników aplikacji.
- Stworzyć specjalny profil dzięki któremu użytkownicy dopiero po zalogowaniu się (loginem i hasłem) będą mogli pobrać i uruchomić grę.

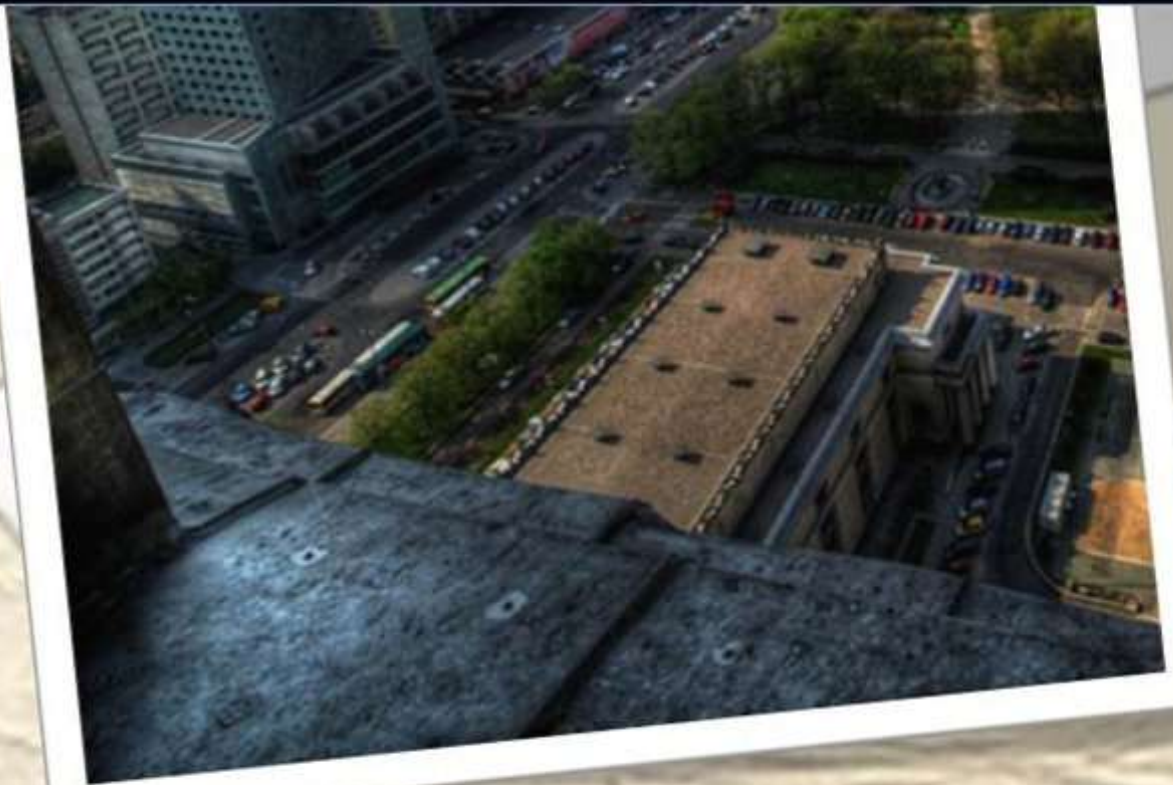
Dodatkowo:

W obecnej postaci aplikacja zawiera kilka komponentów (kompas, sonar, detektor) z określoną szatą graficzną związaną z typem scenariusza (historyczny, futurystyczny, neutralny). Każdy z tych elementów może zostać przebudowany zgodnie z dostarczoną grafiką, tak aby uzyskać unikalny charakter rozgrywki. Na potrzeby kampanii reklamowej istnieje też możliwość zbudowania komponentu którego funkcjonalność będzie zdefiniowana przez unikalne wymagania klienta ( układanki/gry logiczne).

Obecnie dysponujemy gotową aplikacją na platformach iPhone/iPad (do pobrania w App Store). Dostosowanie aplikacji na platformę Android planowane jest na 3 kwartał 2012.



# Przykłady



# Przykłady użycia

## 1. Prosta reklama nowego produktu

Zachęcony spotem reklamowym gracz pobiera aplikację, rozwiązuje zadanie i zgłasza się do punktów sprzedaży firmy ACME okazując ekran potwierdzający prawidłowe rozwiązanie i odbierając nagrodę.

- zagadki typu pytanie/odpowiedź

Grający odpowiada na pytania o szczegóły nowego produktu firmy ACME

- zagadki oparte o plik audio/video

Gracz ogląda spot reklamowy firmy ACME który różni się 1 szczegółem od spotu reklamowego pokazywanego w telewizji. Po zakończeniu odtwarzania, grający odpowiada na pytanie.

- zagadki oparte na szyfrach/kodach złożonych z piktogramów

Grający ma za zadanie wybrać trzy opakowania produktu firmy ACME pochodzące z różnych lat produkcji w kolejności od najstarszego do najnowszego.

Przykładowe ekrany elementów tworzących grę:



## 2. Kampania reklamowa ACME rozłożona w czasie

Zagadki interaktywne, w których odpowiedzi powiązane są z określonymi etapami reklamowania produktu. Gracz na podstawie informacji zdobywanych w czasie trwania kampanii reklamowej rozwiązuje kolejne zadania. W tym wypadku zadania dzielone są na te, które gracz może rozwiązać sam i te do rozwiązania, których potrzebna jest zewnętrzna informacja, (np. hasło podawane podczas audycji radiowej lub ciąg obrazków prezentowany w reklamie telewizyjnej).

Elementy z których złożona jest gra są identyczne jak w przypadku 1, różnica polega na źródle informacji które pozwala na odgadnięcie haseł. Ponieważ użytkownik dostaje pełną grę, może na własną rękę próbować odgadnąć kolejne części zagadki bez czekania na audycję radiową czy reklamę telewizyjną.

Dodatkowo, element „rozmyty obrazek” pozwala na przedstawiane grającemu elementu graficznego (zdjęcia, obrazka), który początkowo jest rozmyty i w ciągu zdefiniowanego przedziału czasu (tydzień) będzie stawał się wyraźniejszy.





### **3. Reklama z wykorzystaniem informacji o położeniu grającego (GPS)**

Ponieważ urządzenia mobilne dają możliwość sprawdzenia położenia użytkownika, zadania stawiane przed grającym mogą być bezpośrednio lub pośrednio powiązane z określonymi lokalizacjami.

W tym przypadku, stawiane zadanie może polegać na dotarciu w jasno określone miejsce:

- położenie miejsca pokazane na mapie (np. punkt sprzedaży produktów ACME)
- położenie miejsca określone adresem/opisem lub obrazkiem/zdjęciem (np. zdjęcie budynku muzeum ACME)
- położenie miejsca, jako punkt na SONARZE (miejsce rozmieszczenia hostess ACME)
- położenie miejsca, które trzeba wyszukać za pomocą DETEKTORA (punkt informacyjny ACME)

Każde z takich zadań sprowadza grającego w z góry ustalone miejsce, może to być sklep, muzeum, stoisko firmy etc...

Przykładowe ekrany:



***Wszystkie elementy graficzne wykorzystane do budowy ekranów mogą zostać zmodyfikowane w zależności od potrzeb danej kampanii marketingowej. Daje to możliwość dostosowania wyglądu „kompasów”, „detektorów”, „sonarów” do producenta, marki czy***

### **4. Reklama z wykorzystaniem akcelerometrów, żyroskopów i położenia GPS**

Akcelerometry wbudowane w urządzenia iPhone/iPad pozwalają na przygotowanie zadań, w których telefon zamienia się w kruchą przesyłkę, którą grający delikatnie musi przenieść z miejsca A do miejsca B. Takie rozwiązanie świetnie sprawdza się w czasie imprez, które toczą się na dużej otwartej przestrzeni. Razem z aplikacją CGC dostarczamy trzy kompozycje, w których grający przenosi kieliszek na tacy, fiolkę z wybuchową mieszaniną w skrzynce oraz diament, który nie może zetknąć się z wiązką lasera. Ponieważ aplikacja CGC pozwala na elastyczne modyfikowanie wszystkich elementów graficznych, umożliwia to zdefiniowanie „kruchej” elementu w taki sposób aby był bezpośrednio powiązany z kampanią, produktem czy nazwą firmy.



Na obrazkach kolejno: fiolka z miksturą w skrzyni; kryształ i wiązki lasera; kieliszek na tacy; opakowanie ACME w pudełku;

## 6. Gra miejska czyli połączenie wszystkich powyższych przypadków użycia

### Etap I - Rozgrzewka

Reklamy telewizyjne i radiowe zachęcające do wzięcia udziału w grze.

Na tym etapie gracz ma za zadanie rozwiązanie kilku prostych zagadek. Informacje pojawiające się w radiu telewizji czy prasie pozwalają na odgadnięcie kolejnych bardziej szczegółowych haseł.

### Etap II - Bilboardy

Na tym etapie grający ma za zadanie odszukanie 3 billboardów powiązanych z kampanią. Informacje o tym gdzie znajdują się billboardy gracze otrzymują w postaci:

- 3 punktów na sonarze które trzeba odnaleźć

### Etap III - Finał (rynek w Krakowie)

Finał odbywa się jako impreza całodniowa. Rozpoczęcie gry odbywa się po przez odnalezienie stoiska promocyjnego oraz specjalnej hostessy.

Gracz otrzymuje:

- Lokalizację stoiska zakodowaną w detektorze którego wskazówka informuje o tym jak daleko jesteśmy od stoiska



#### 1. Hostessa

Hostessa na rynku podaje hasło do uruchomienia finalnej gry. Pierwszym zadaniem jest odnalezienie pomnika (Mickiewicza) ukrytego za pomocą zdjęcia „zdrapki”

#### 2. Kompas

Następne zadanie polega na odnalezieniu źródła silnego pola magnetycznego za pomocą specjalnego kompasu.

#### 3. Detektor

Przy Bramie Floriańskiej dowiadujemy się o niebezpiecznej bombie którą możemy odnaleźć za pomocą detektora promieniowania.

#### 4. Pakunek

Po odnalezieniu bomby, grający ma 5 minut na ostrożne przeniesienie dowolną drogą bomby na rynek gdzie na stoisku firmy bomba zostanie „rozbrojona”

#### 5. Koniec

Każdy uczestnik gry otrzymuje nagrodę.