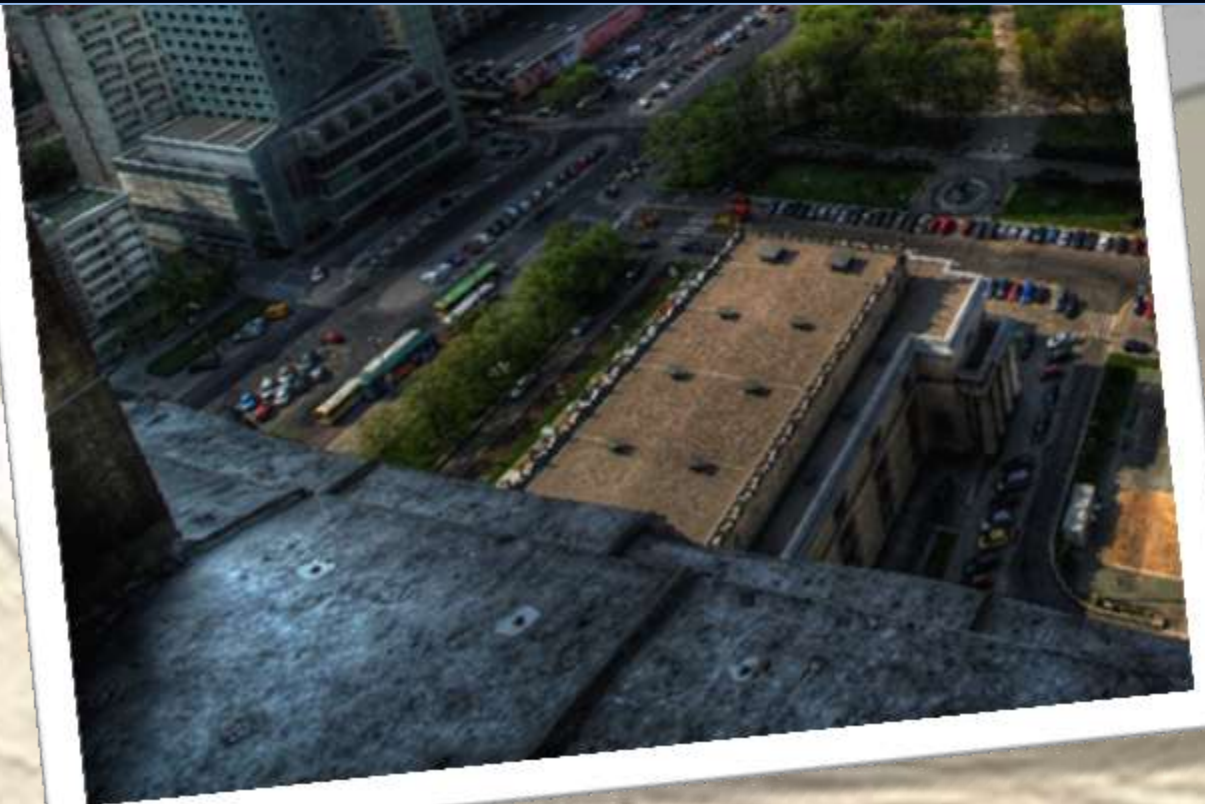
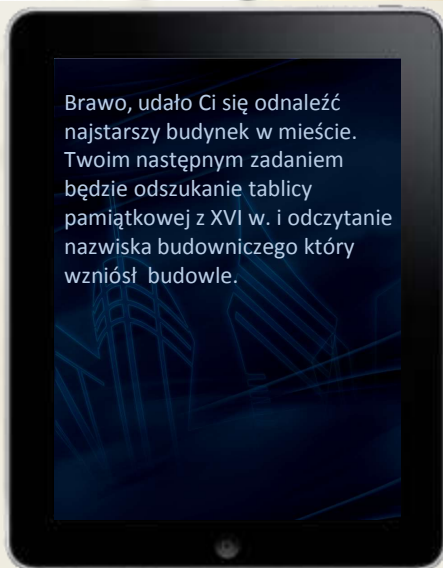




Komponenty





KOMPONENT: **TEKST**

Podstawowy komponent umożliwiający przedstawienie grającemu tekstu (zadania, informacji itp.). Komponent umożliwia modyfikacje koloru, czcionki oraz tła prezentowanego tekstu.



KOMPONENT: **PYTANIE / ODPOWIEDŹ**

Komponent pozwalający na wprowadzenie pytania i oczekiwanej od grającego odpowiedzi. Aplikacja prezentuje kratki odpowiadające kolejnym literą prawidłowej odpowiedzi.



KOMPONENT: **VIDEO**

Komponent umożliwiający odtworzenie pliku audio/video (mp4).



KOMPONENT: **OBRAZEK**

Prosty komponent wyświetlający statyczny obrazek w formacie jpg, png, bmp.



KOMPONENT: **OBRAZEK ROZMYTY**

Komponent wyświetlający obrazek o dużym poziomie rozmycia. Wraz z biegiem czasu (konfigurowalny przedział czasowy) obrazek staje się coraz bardziej czytelny, aż do pełnego wyświetlenia.



KOMPONENT: **ZDRAPKA**

Komponent wyświetlający obrazek przykryty wirtualną warstwą która może być „zdrapana” po przez pocieranie ekranu urządzenia. Grubość warstwy która musi zostać zdrapana jest parametrem komponentu.



KOMPONENT: **SZYFR**

Komponent w którym grający ma za zadanie wybranie z dostępnych elementów graficznych właściwych i ułożenie ich w odpowiednim ciągu. Dostępne elementy graficzne rozmieszczone są wokół ekranu.



KOMPONENT: **LOKALIZACJA GPS**

Komponent który wymaga od uczestników gry dotarcie we wskazane na mapie miejsce.



KOMPONENT: **WIRTUALNA MAPA**

Komponent w którym standardową mapę zastępuje obrazek z wymagowanymi elementami. Położenie uczestników gry zostaje odzwierciedlone na mapie na podstawie lokalizacji GPS co daje wrażenie poruszania się w wirtualnym świecie.



KOMPONENT: SONAR - NEUTRALNY

Komponent który na ekranie pokazuje ułożenie zadanych punktów w stosunku do aktualnego położenia uczestnika gry.



KOMPONENT: SONAR - HISTORYCZNY



KOMPONENT: SONAR - FUTURYSTYCZNY



KOMPONENT: KOMPAS - NEUTRALNY

Komponent przypominający standardowy kompas. W tym wypadku wskazówka nie pokazuje północy, a kierunek w którym gracz musi podążać do ustalonego celu (pozycji GPS).



KOMPONENT: KOMPAS - HISTORYCZNY



KOMPONENT: KOMPAS - FUTURYSTYCZNY



KOMPONENT: **NITRO - NEUTRALNY**

Komponent symulujący przenoszenie kruchego przedmiotu do określonej lokalizacji (pozycja GPS). Każde „rozbicie” przedmiotu o krawędź ekranu powoduje zmniejszenie ilości możliwych prób. Wszystkie elementy graficzne mogą zostać zmodyfikowane przez projektującego scenariusz.

W wersji neutralnej: szklanka na tacy.



KOMPONENT: **NITRO - HISTORYCZNY**

W wersji historycznej: fiolka z wybuchową mieszaniną w drewnianej skrzyni.



KOMPONENT: **NITRO - FUTURYSTYCZNY**

W wersji futurystycznej: kryształ ograniczony wiązkami lasera.



KOMPONENT: DETEKTOR - NEUTRALNY

Komponent detektor przedstawia wirtualne urządzenie, które wychyleniem wskazówki pokazuje odległość grającego od zadanego punktu.

Dodatkowo, detektor pozwala płynnie regulować czułość urządzenia co ułatwia odnalezienie zadanego punktu.



KOMPONENT: DETEKTOR - HISTORYCZNY



KOMPONENT: DETEKTOR - FUTURYSTYCZNY

A stylized city skyline logo composed of various geometric shapes and lines in shades of blue and white, representing buildings and structures.

CityGames

C r e a t o r

www.citygamescreator.com