

# BigAntVenture



A G E N C J A  
**PROMOCJI MIASTA**

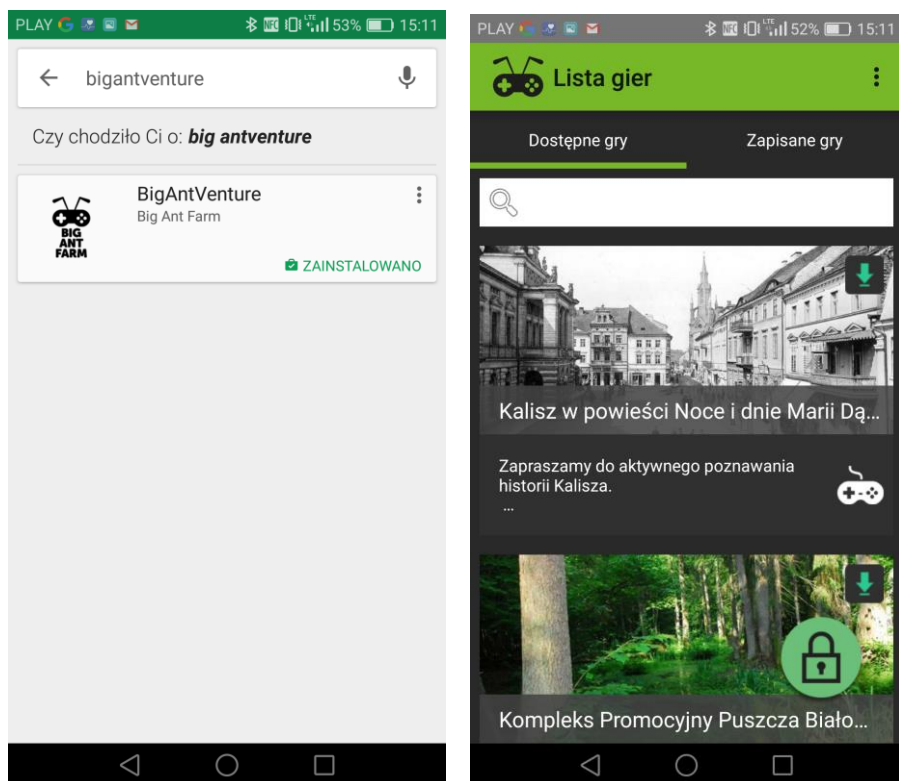
**TOMASZ CHLEBBA**

## Spis treści:

|                            |   |
|----------------------------|---|
| 1. Logowanie.....          | 3 |
| 1.1. Rejestracja.....      | 3 |
| 1.2. Facebook.....         | 3 |
| 2. Tryby gry.....          | 4 |
| 2.1. Gra indywidualna..... | 5 |
| 2.2. Rywalizacja.....      | 6 |
| 2.3. Mistrz gry.....       | 7 |

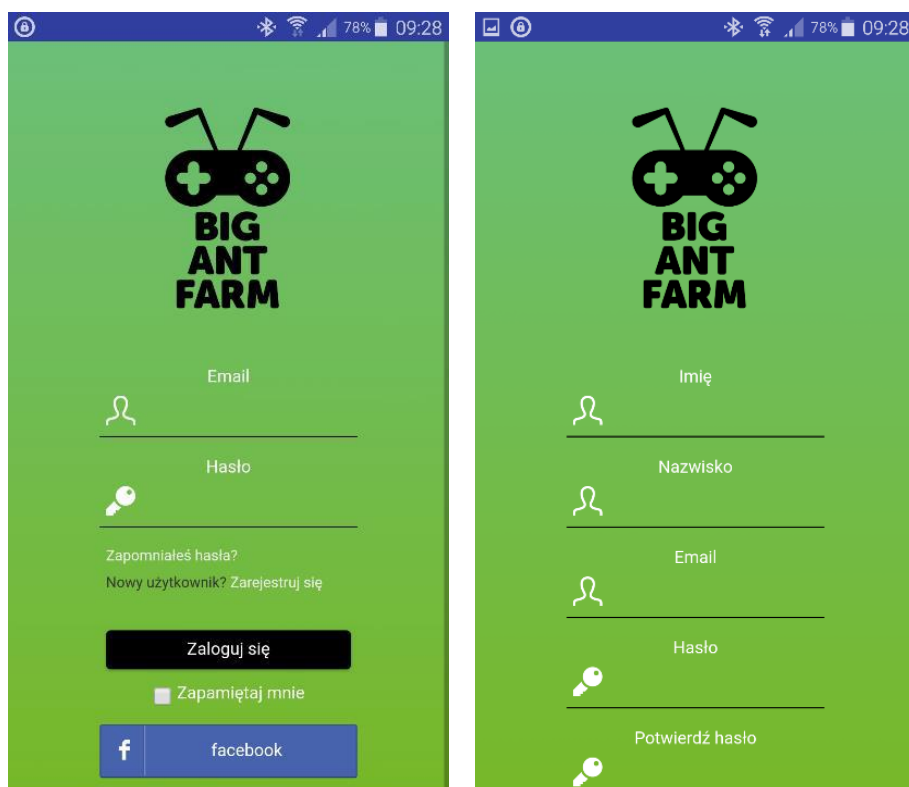
## 1. Logowanie.

Gra dostępna jest w **Sklep Play**, aby ją odszukać trzeba w pasek wyszukiwarki wpisać **BigAntVenture** i zainstalować na swoim urządzeniu aplikację.



### 1.1. Rejestracja.

Dostęp do aplikacji możliwy jest dla zalogowanych użytkowników. Rejestracja jest dostępna z poziomu formularza lub poprzez proste logowanie przez portale społecznościowe.



### 1.2. Facebook.

Najprostszym sposobem zalogowania się do aplikacji jest logowanie poprzez Facebook. Należy potwierdzić swoje uprawnienia do konta na tym portalu społecznościowym oraz zezwolić aplikacji na dostęp.

## 2. Tryby gry.

W aplikacji dostępne są 3 tryby gry: indywidualna, rywalizacja oraz w trybie Mistrza gry.



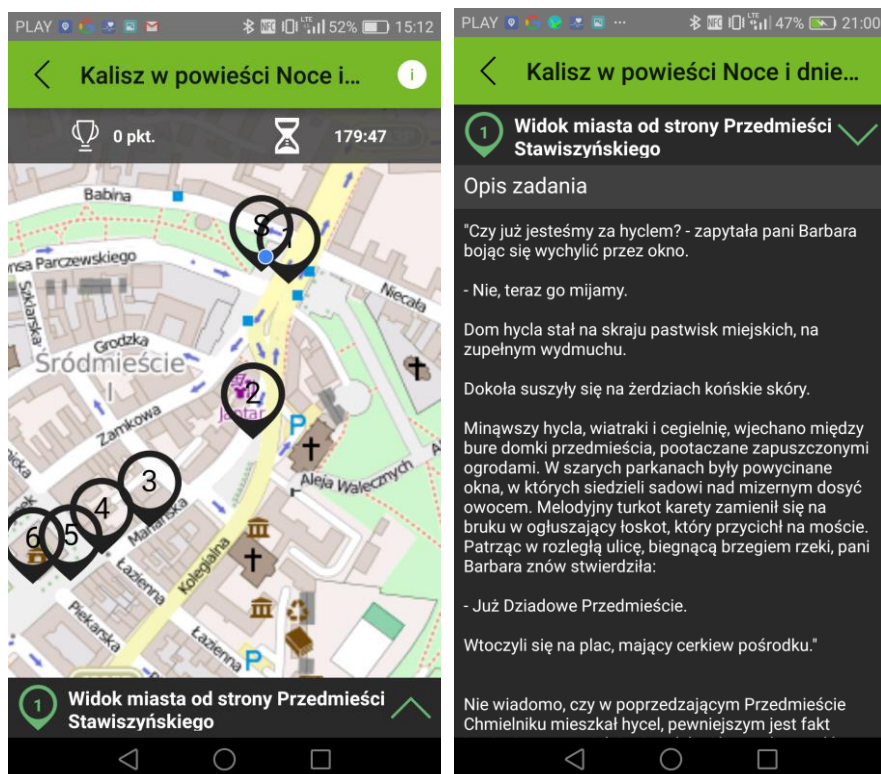
## 2.1. Gra indywidualna.

W trybie indywidualnym uczestnik gry rozwiązuje kolejne zadania, nie rywalizując z innymi użytkownikami aplikacji. Pozwala to na poznawanie danego miasta, czy też regionu oraz naukę poprzez zabawę.

W urządzeniu musimy włączyć lokalizator GPS. Zbliżając się do zaznaczonego na planie miasta punktu, aplikacja emituje dźwięk Klik – Klik, a cyferka w kółku podskakuje.

Każdy zaznaczony na planie miasta punkt, ma ustawiony promień widzenia naszego urządzenia.

Aby przeczytać opis historii miejsca, trzeba albo nacisnąć tę **cyferkę** w kółeczku albo nacisnąć literkę „i” w kółeczku (u góry po prawej stronie ekranu aplikacji).

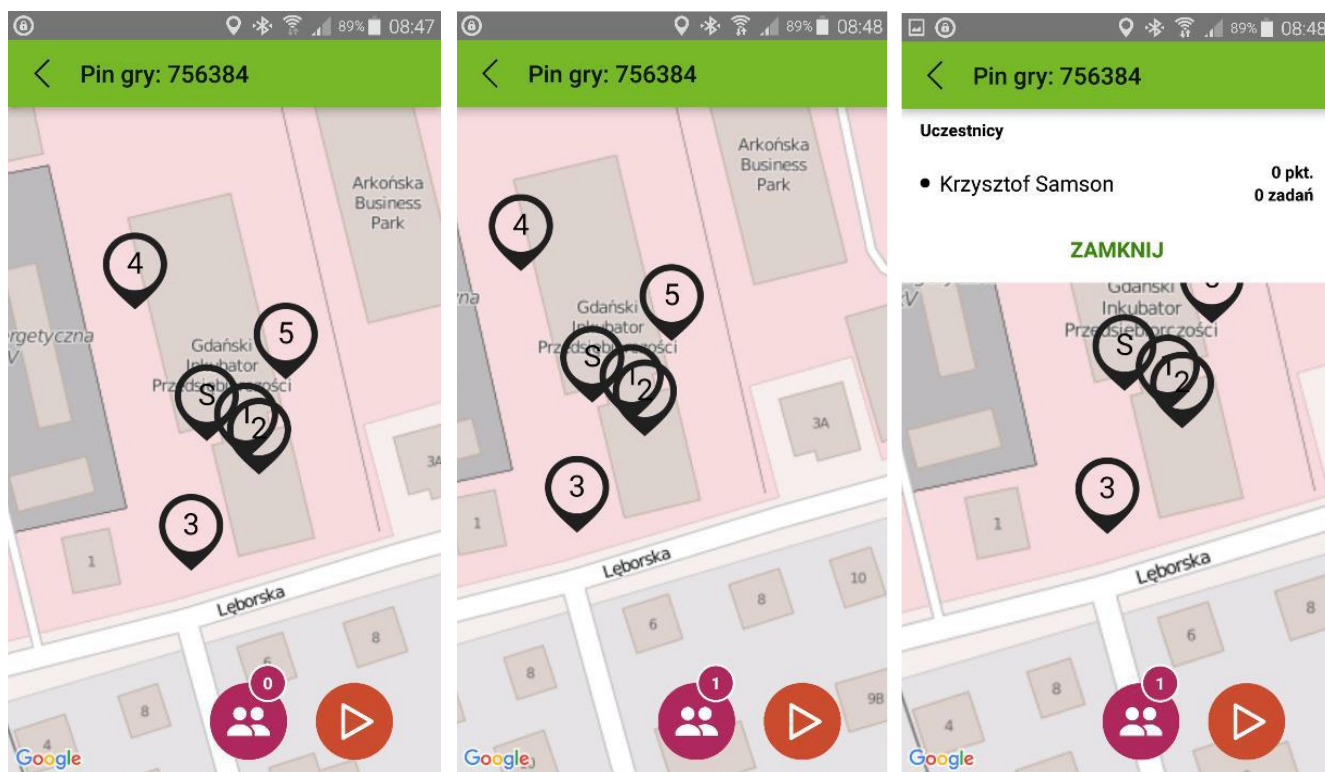


Wyniki osiągnięte przez gracza dostępne są po jej zakończeniu oraz na ekranie Historii gier.

## 2.2. Rywalizacja.

Tryb rywalizacji jest trybem grupowej zabawy w danej lokalizacji opisanej wybranym scenariuszem. Jest on bardzo podobny do opisanego w dalszej części trybu Mistrza gry (punkt 2.3), z tą różnicą, że osoba inicjująca grę również bierze udział w zabawie, odpowiada na pytania i zdobywa punkty.

Po utworzeniu gry w tym trybie, pojawi się ekran z mapą oraz PIN'em dostępu, który należy podać pozostałym uczestnikom gry. Powinni oni go wpisać w pole, które pojawi się po kliknięciu ikony kłódki, która znajduje się na ekranie listy scenariuszy.

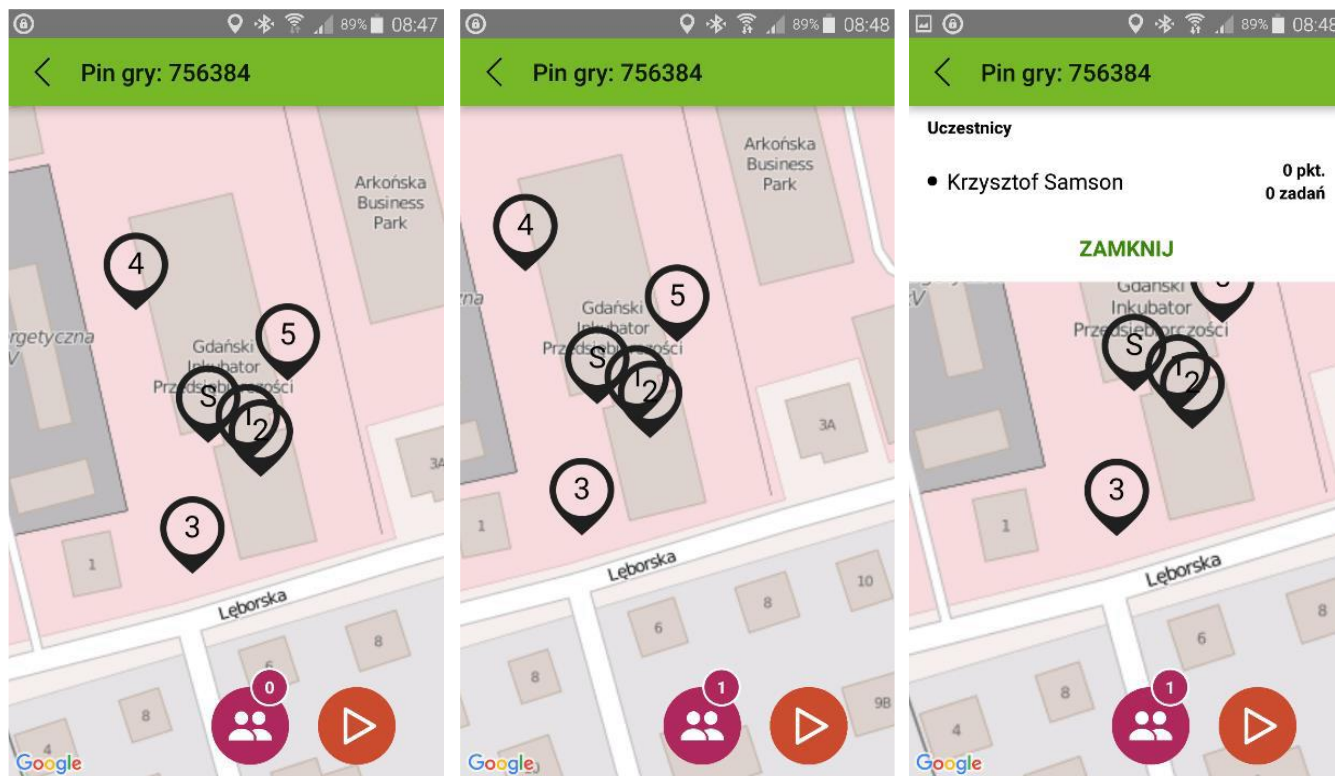


Gdy wszyscy użytkownicy dołączą już do gry, można ją rozpocząć poprzez kliknięcie przycisku Start (trójkąt w pomarańczowym kółku). W trakcie gry nie można już dołączać kolejnych uczestników.

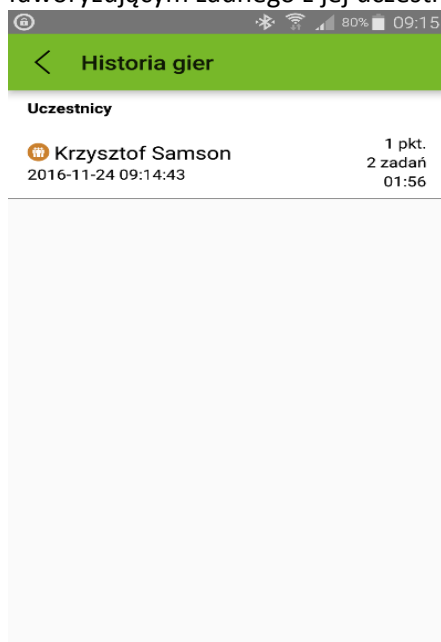
### 2.3. Mistrz gry.

Tryb mistrza gry przeznaczony jest głównie dla nauczycieli, bądź zorganizowanych grup z opiekunem. Pozwala on śledzić osobie inicjującą grę pozycje pozostałych uczestników, którzy dołączyli do utworzonej przez niego gry. Mistrz gry sam nie bierze w niej udziału.

Po utworzeniu gry w tym trybie, pojawi się ekran z mapą oraz PIN'em dostępu, który należy podać pozostałym uczestnikom gry. Powinni oni go wpisać w pole, które pojawi się po kliknięciu ikony kłódki, która znajduje się na ekranie listy scenariuszy. W ten sposób dołączą oni do gry utworzonej przez Mistrza.



Gdy wszyscy użytkownicy dołączą już do gry, można ją rozpocząć poprzez kliknięcie przycisku Start (trójkąt w pomarańczowym kółku). W trakcie gry nie można już dołączać kolejnych uczestników. Umożliwia to jednoczesne rozpoczęcie zabawy ze scenariuszem dla wszystkich uczestników, co jest uczciwym rozwiązaniem, nie faworyzującym żadnego z jej uczestników.



Mistrz gry w każdym momencie ma podgląd na pozycję uczestników (ikony ludzika) oraz osiągnięte przez nich wyniki (po kliknięciu ikony uczestników).

Gdy Mistrz gry zdecyduje o jej zakończeniu przed czasem, może to zrobić poprzez kliknięcie przycisku Stop (kwadrat w pomarańczowym kółku). Historia wszystkich gier wraz z wynikami dostępna jest po kliknięciu przycisku w prawym górnym rogu ekranu i wybraniu pozycji Historia gier.