

Nr 1913 LiftUp

W tej grze musisz skorzystać z windy w konkretnym wieżowcu w mieście, wybranym indywidualnie przez grę, a następnie udać się na różne poziomy i znaleźć klucz na danym poziomie, aby aktywować windę znajdującą się wyżej. Na każdym poziomie gry pojawiają się hordy zombiaków o różnych kształtach, które musisz zabić, aby przedrzeć się do klucza. Celem gry jest dotarcie windą na najwyższy poziom wieżowca szybciej niż przeciwnik, zanim skończy się czas.

Czapka karnawałowa nr 1914

W tej grze polegającej na skakaniu i bieganiu musisz w określonych sytuacjach używać różnych cyfrowych kapeluszy wraz ze swoim chłopcem o imieniu Carnival, aby móc przejść dalej w grze. W grze musisz zbierać te kapelusze i używać ich w krytycznych sytuacjach, aby pokonywać bariery i przeszkody, a także wrogów dzięki specjalnym umiejętnościom poszczególnych kapeluszy. Gra toczy się na matematycznie ruchomych figurach, czyli platformach, więc musisz reagować postacią Carnival na nowe dynamiczne zmiany w grze w czasie rzeczywistym i używać swoich kapeluszy ze specjalnymi zdolnościami, aby nie zgubić się w grze. Umiejętności te obejmują na przykład latanie, szybsze bieganie, wyższe skakanie, utrzymywanie równowagi, szybowanie, pływanie, walkę, strzelanie

Nie. 1915 FliegnColor

Celem tej gry jest trafianie poszczególnych cyfrowych much w różnych kolorach i rozmiarach za pomocą metody „swype” i nacisku bicia malarskiego, aż do uzyskania odpowiedniego koloru, tak aby je zgnieść, a następnie absorbowanie pozostałego koloru za pomocą aktywowanego pędzla w przełączniku i nakładanie koloru na maszynę malarską. Gdy maszyna do malowania się zapełni, zostaje uruchomiona i farbuje wszystkie muchy na wybrany kolor, dzięki czemu można łatwiej zgnieść wszystkie muchy jednym kolorem i usunąć je z ekspozycji.

Nr 1916 Tarcza Miłosna

Celem tej aplikacji randkowej jest znalezienie na Twoim radarze samotnych kobiet, które szukają męskiego partnera. Liczby pojawiają się na radarze. Możesz otworzyć poszczególne liczby tylko wtedy, gdy przebiegniesz określoną liczbę kilometrów. Na przykład, jeśli dzisiaj przebiegnę 3,8 km, mogę otworzyć liczbę 3.8 na radarze, zobaczyć selfie tej osoby i rozpocząć z nią natychmiastową komunikację, możliwą wyłącznie za pośrednictwem połączenia wideo, w czasie 3,8 minuty.

Nie. 1917 Haida

W tej grze musisz zbudować statek wycieczkowy w symulatorze budowy, zadbać o infrastrukturę na statku i konkurować z innymi statkami pod względem handlowym i ekonomicznym, wyruszyć w rejs i opłynąć świat statkiem, który jako pierwszy wygra grę.

Nr 1918 Lasso

W tej grze musisz machać i kontrolować cyfrowe lasso, aby łapać pojawiające się węże różnych typów. Schwymane węże pojawiają się na wyświetlaczu Twojego kolegi z drużyny, który musi nimi machnąć i skierować je do dziur, aby ponownie pojawiły się na wyświetlaczu osoby noszącej lasso i mogła je złapać. Zespół, który złapie najwięcej węży przed upływem czasu, wygrywa bitwę drużynową.

Nie. 1919 Strought

Zapisujesz ważne informacje w kalendarzu w swoim smartfonie, niezależnie od firmy, która jest producentem smartfona, dzwoniisz do znajomego lub klienta, a w środku rozmowy kalendarz rozpoznaje, że zapomniałeś omówić ważne informacje i wskazuje Ci zapomniane informacje za pomocą głosu asystenta w postaci wymyślonej osoby podczas trwającej rozmowy, dzięki czemu nie zapominasz o wcześniej wprowadzonych informacjach. Ponadto podczas rozmowy, z punktu widzenia dzwoniącego i odbiorcy, możesz, w zależności od sytuacji, przekazać magicznemu asystentowi wcześniej wypowiedzianym głosem ważne informacje, który następnie odpowiednio i wyraźnie odnotuje je w dynamicznym kalendarzu Twojego smartfona, lub możesz aktywować konferencję z magicznym asystentem Strought i zadać mu pytania z obu stron, aby mógł przypisać je nam w rozmowie na żywo i zapisać te odpowiedzi za pośrednictwem głosu w Twoim kalendarzu w komunikatorze. Aby aktywować i korzystać z tej interaktywnej aplikacji z pomocą wspomnianego tutaj magicznego asystenta, musisz przelać zdeponowane pieniądze cyfrowe, które są traktowane jako kwoty monet o indywidualnej wartości, na swoje konto w aplikacji za pośrednictwem systemu PayPal lub innych dostępnych metod. Przedtem, w aplikacji mobilnej, w cyfrowej grze casualowej, spróbuj wrzucić aktywowaną kwotę monet o indywidualnej wartości do cyfrowej świnki zwanej „Squid”, mając na celu trafienie monety w szczelinę świnki. Musisz zatem wprowadzić do banknotu wymaganą kwotę wartości cyfrowej, która jest wyceniana jako prawdziwe pieniądze, zdobywać trafienia poprzez rzucanie i osiągnąć wymaganą wartość, tj. w określonym czasie zdobywać trafienia za pomocą wartości monet. Za wykonanie tej czynności otrzymujesz punkty, które możesz wykorzystać zgodnie z uzyskaną punktacją, aż do wyczerpania skali energetycznej twojego osobistego wyniku punktowego.

Nie. 1920 Dr. Papieros

Przyszły system bezpieczeństwa dla smartfonów, specjalnie zaprojektowany, aby ukryć POS, czyli system operacyjny pozycji, w czasie rzeczywistym, zmieniający położenie aplikacji, które można dynamicznie pozycjonować na wyświetlaczu w przyszłości z dowolnego punktu widzenia, tak aby każdy użytkownik, który umieści dynamiczne ikony aplikacji swojej aplikacji lub zmieni ich położenie na dynamicznym wyświetlaczu w pozycji, jego kod bezpieczeństwa chroniący smartfon przed atakami był powiązany z całą macierzą siatki wszystkich użytkowników tego POS, systemu operacyjnego pozycji. Krótko mówiąc, część kodu bezpieczeństwa znajduje się w dynamicznej ikonie aplikacji oraz jej dynamicznym wyświetlaczu na smartfonie. Kod ten jest wymieniany w czasie rzeczywistym za pomocą szybkich zapytań ping oraz wielokrotnie przełączany w dynamicznych funkcjach opartych na chmurze, a także ich zapytaniach w przełączniku. Kod jest sprawdzany poprzez wywołanie konkretnej aplikacji, aby zobaczyć, czy złośliwy kod zainfekował jej aplikację lub wyświetlacz. Mimo to, symulację tej zasady przeprowadza się wielokrotnie. Dynamiczny wyświetlacz wykorzystuje dodatkowy kod bezpieczeństwa poprzez symulację nacisku i równoległe naciskanie na precyzję kodu, który za nim stoi. Dostarcza dynamiczne punkty wektorowe, które z kolei są połączone zgodnie z powyższą zasadą i przełączają kod oraz przyciągają podobne protony i elektrony, a zatem nie pozwalają na implementację złośliwego kodu w Twoim systemie.

Nie. 1921 ActiveSnitch

Ta wtyczka do miniodtworacza muzyki na system Android z aplikacji do strumieniowego przesyłania danych ytmusik zapewni w przyszłości nowe doznania: utwór będzie odtwarzany w czasie rzeczywistym z indywidualnymi instrumentalami i elementami sterującymi wyposażonymi w rytm, co pozwoli Ci osobiście zmieniać utwór muzyczny w trybie odtwarzania ze wsparciem muzyki przez sztuczną inteligencję. Oznacza to, że masz do dyspozycji od 6 do 8 dodatkowych elementów sterujących, wyposażonych w różne gatunki rytmów, pod bieżącym elementem sterującym, który przebiega w postaci osi czasu z kropką. Przed rozpoczęciem odtwarzania utworu należy wybrać gatunek z zakładki znajdującej się nad dodatkowymi elementami sterującymi, a sztuczna inteligencja rozpozna, które kategorie rytmów pasują do niego, jeszcze przed rozpoczęciem odtwarzania. Teraz uruchom piosenkę i za pomocą nowych elementów sterujących od 1 do 8 pod osią czasu odtwarzania dostosuj nowe rytmy do wokalu i nadaj piosence nowy charakter, jednocześnie zmieniając ją i nagrywając z nowym akcentem. Dodatkowo dostępna jest funkcja kontroli wokalu, która umożliwia odtwarzanie pojedynczych utworów nagranych wcześniej na karcie wokalu lub gatunku osobistego, a funkcja Scratch oferuje dodatkową funkcję miksowania utworu. Nowo nagrana piosenka zostanie wyświetlona jako dodatkowa ikona obok oryginału w Twojej aplikacji. Może zostać również opublikowana za zgodą autora oryginalnej piosenki. Jednocześnie można wyłączyć wokale oryginalnej lub nowo utworzonej piosenki i dokonać ich wyboru z zakładki gatunku, która jest wyświetlana jako informacja na kontrolerze; ponadto samodzielnie stworzone wokale można dodać do utworu instrumentalnego za pomocą kontrolerów; można też dodać krótkie fragmenty tekstu muzycznego odpowiednie dla gatunku przez sztuczną inteligencję, które są wybierane na żywo przez samych artystów lub są automatycznie integrowane, a następnie dostosowują się do rytmu i na nowo definiują piosenkę.

Trzy najchętniej oglądane piosenki typu „snitch song” w sieci, związane z utworami, które zostały nagrane na nowo, czyli remiksami wykorzystującymi tę zasadę, pojawiają się jako dodatkowe ikony do oryginalnej piosenki podczas wyboru i wnoszą powiew świeżości do sieci.

Nie. 1922 LubLu

Platforma umożliwiająca ultraszybkie zakupy, wyświetlana na ekranie smartfona, służy do wyszukiwania najtańszych produktów w całym Internecie. Gatunki produktów wyświetlane są na suwaku. Przesuwając suwak z lewej do prawej, zobaczysz pod suwakiem produkt w najniższej cenie i możesz go kupić natychmiast, jednym kliknięciem. Pod wyświetlaną teraz ofertą obrazu produktu możesz natychmiast złożyć najwyższą ofertę na produkt wystawiony na aukcji, korzystając z suwaka aukcji cenowej, korzystając z osobistej i indywidualnej oferty. Jako bonus możesz podwoić lub stracić wszystkie swoje zakupy dokonane jednym kliknięciem w pojedynku w pokera na produkty pod suwakiem cen. Działa to poprzez wybranie przeciwnika z radaru Heads Up i ustalenie ceny produktu za pomocą suwaka, a następnie rozgrywanie między nimi pojedynku w trybie heads-up.

Nie. 1923 DlaNas

W tej grze wybierasz kraj na globusie, klikasz „Dopasuj” i czekasz na pojedynek. Pojedynek odbywa się później i przebiega w następujący sposób:

Istnieją 3 różne suwaki, obsługiwane od lewej do prawej.

1. W odniesieniu do liczby rozmieszczonych jednostek, które są przydzielone do danego kraju

2. Wybór jednostek może być indywidualny, przy użyciu różnych jednostek.

3. Ruch poszczególnych jednostek opiera

się na ścieżce ataku, która jest wykonywana na podstawie rzeczywistych zebranych kroków, im więcej kroków, tym większa swoboda ruchu jest symulowana i przydzielana do kontroli ataku i obrony w trybie wojny.

Nie. 1924 ZlemJem

W tej symulowanej rozgrywce NBA Quick Match 5 na 5 chodzi o sterowanie drużyną i wykonywanie rzutów za pomocą suwaka. Przesuwasz suwak z lewej do prawej, aby wykonać atak, i z prawej do lewej, aby wykonać obronę. W ten sposób automatycznie przesuwasz graczy za pomocą suwaka. Następnie wyszukują wolnej pozycji do strzału i mogą automatycznie bronić tej pozycji, opierając się na wcześniej zebranych rzeczywistych krokach gracza w świecie rzeczywistym. Jeśli krótko dotkniesz osoby, którą chcesz kontrolować, po osiągnięciu pozycji umożliwiającej wykonanie zdjęcia przesuń suwak kontroli ujęcia do określonego punktu i puść go, aby wykonać zdjęcie. W ten sposób uzyskasz odpowiedni moment i będziesz mógł rzucić piłkę we właściwym momencie.

Nie. 1925 GhostRule

W tej grze strategicznej sterujesz duchami w zamku-labiryncie, wykorzystując konwencjonalną mechanikę sterowania, tzn. masz ducha za pomocą suwaków, którymi możesz poruszać w pionie i poziomie, od lewej do prawej lub od góry do dołu. Celem jest kontrolowanie ducha w labiryncie, aby znaleźć innego ducha i przenieść go z tego miejsca, ponieważ promień zasięgu duchów jest zbyt mały, aby przejść przez zamek labiryntu z jednym duchem. Głównym celem jest przestraszenie odwiedzających zamek osób znajdujących się w promieniu ruchu danego ducha i zamrożenie ich, aby zdobyć za to punkty. Odwiedzającym nie wolno opuszczać zamku-labiryntu w określonym czasie, w przeciwnym razie przegrywają grę. Musisz ich więc znaleźć, zamrozić w określonym czasie i nastraszyć tak bardzo, żeby znów zgubili się w zamku-labiryncie. Straszanie następuje, gdy duch znajdzie się wystarczająco blisko osoby, a następnie za pomocą suwaków trafisz w odpowiedni punkt na skali strachu, co umożliwia duchowi skuteczne zaatakowanie osoby odwiedzającej i wystraszenie jej w określonym stopniu. Im precyzyjniej trafisz w punkt na skali, tym bardziej przestraszy się zwiedzający, straci orientację i będzie biegł po zamku zupełnie nieświadomy.

Nie. 1926 WorldOfGhost

W tej grze musisz trafić w precyzyjny punkt na skali duchów za pomocą suwaka. Suwakiem sterujesz za pomocą gestów przesuwania palcem lub dotyku. Mija określony czas, a Ty musisz w tym czasie trafić w poszczególne punkty precyzji, aby przywołać różne duchy. Gdy czas dobiegnie końca i wygenerujesz kilka różnych duchów o różnych umiejętnościach, kliknij ikonę Dopasuj i rozpocznij strategiczną grę składającą się z rund. Tutaj kontrolujesz jednego ducha na rundę i ograniczony czasowo obszar pola bitwy za pomocą suwaków pionowych i poziomych. Akcję gry obserwujemy z lotu ptaka w 2D. Podobnie jak Pac-Men, muszą teraz kontrolować swoje duchy i zbierać kolorowe punkty wektorowe, aby aktywować specjalne umiejętności, które są im potrzebne, gdy spotkają jednego z duchów przeciwnika, aby go zniszczyć. Celem jest wyeliminowanie przeciwnej drużyny duchów na dynamicznych poziomach, które w grze nieustannie zmieniają się pod względem architektury i grafiki, a następnie wygenerowanie nowego meczu w celu zdobycia punktów do rankingu.

Nie. 1927 GhostFace

Celem tej gry jest zbliżenie się lub trafienie w precyzyjny kolorowy punkt wektorowy, który pojawia się wielokrotnie na skali trafień, za pomocą suwaków i metody swype, tak precyzyjnie, jak to możliwe, aby zadać cios lub pięść przeciwnikowi w jego selfie ghost face. Twarz przeciwnika jest w danym momencie zasłonięta, im więcej trafień wyprowadzisz zgodnie z powyższą zasadą, tym bardziej zasłonięta twarz zniknie, a pojawi się prawdziwe selfie przeciwnika. W zależności od tego, jakie trafienia udało się im wykonać, efekty na selfie przeciwnika są bardzo wyraźnie widoczne w postaci różnych plam i wgnieceń. Zwycięzcą w walce Versus zostaje ten, kto odsłoni twarz przeciwnika i zada najlepsze ciosy, biorąc pod uwagę precyzję kolorowego punktu wektora na skali.

Zmasakrowana twarz przegranego trafia do albumu z rankingiem zdjęć i można ją obejrzeć w przyszłości, ale w następnej walce może on rozpocząć nową walkę z innym przeciwnikiem, w zależności od tego, ile punktów zdobędzie swoimi ciosami.

Nie. 1928 CashGhost

Przy każdym zakupie w sklepach cyfrowych i internetowych zbierasz indywidualne tzw. punkty CashGhost, w zależności od produktu. Po uzbieraniu określonej liczby punktów możesz wybrać poziom CashGhost lub grę, w zależności od liczby posiadanych punktów, w której musisz znaleźć i zebrać cyfrowe przedmioty z wcześniej wybranego produktu w określonym czasie, korzystając z pomocy ducha (zobacz zasadę gry Pac Man). Dodatkowo wcześniej zebrałeś punkty, czyli te elementy, czyli kolorowe punkty wektorowe. Po zebraniu wymaganej liczby przedmiotów otrzymasz od platformy CashGhost ukryty za nimi produkt jako prezent. Teraz musisz wystawić na aukcję wybrany, prawdziwy produkt, który został wygrany, i w ten sposób zarobić pieniądze. Jeśli nie znajdziesz potrzebnych przedmiotów w grze na czas, stracisz wszystkie punkty zebrane za poprzednie zakupy.

Nie. 1929 FredXi

W tej grze musisz sterować latającą wiewiórką o imieniu Fredxi i utrzymać ją w powietrzu, nie dotykając elektronicznego lub naelektryzowanego ogrodzenia nad i pod wyświetlaczem. Ruch fredxi możesz kontrolować za pomocą gestu swipe, zmieniając jego prędkość, dotykając go, zmieniając jego kierunek i stukając w jego wysokość. Podczas lotu musisz także unikać barier i przeszkód, a także łapać ustami pojawiające się orzechy w różnych kolorach, aby uzyskać lepszą prędkość, ruchomość, stabilność i energię w trybie lotu. Celem jest przelecenie określonego dystansu i dotarcie do punktu kontrolnego w określonym czasie, aby zdobyć punkty. Jeśli osiągniesz określoną liczbę punktów, otrzymasz dodatkowe życie; zaczynasz od 3. Głównym celem jest śledzenie dynamicznych, ciągle zmieniających się poziomów graficznych i zdobywanie punktów kontrolnych bez utraty życia. Po ukończeniu każdego poziomu gracze stają do walki z bossem, a jako alibi potrzebują życia.

Nie. 1930 Aruk

Grając postacią o imieniu Aruk, musisz sterować Arukiem w 2D z boku i z lotu ptaka na indywidualnie zmieniającej się siatce, która może obracać się wokół własnej osi i wspinać się z poziomu na poziom bez spadania lub bycia nękanym przez duchy, które zmuszają cię do wycofania się i utraty wysokości, podczas gdy gonią cię latające i pełzające duchy, które zrobią ci krzywdę, gdy będziesz się wspinał i spróbują cię zepchnąć w dół. Poprzez stukanie i przesuwanie możesz kontrolować wysokość i kierunek ruchu postaci Aruka. Za pomocą dotyku możesz podnosić różne rodzaje broni i używać amunicji dostępnej na siatce, aby trzymać nadciągające duchy na dystans. Musisz dotrzeć do określonego punktu kontrolnego, zanim skończy się czas. Wówczas gonią cię płomienie, które biegną od dołu ekranu, z lewej lub prawej strony. Celem jest osiągnięcie wysokości z poziomu na poziom, dotarcie do punktów kontrolnych i niewypadnięcie w sidła duchów.

Nie. 1931 GhostShell

Ta aplikacja do przesyłania wiadomości stanowi alternatywę dla dotychczas używanych komunikatorów. Jej główną cechą jest możliwość wyświetlania rozmów na osi czasu, tekstu, głosów, obrazów i filmów na trójwymiarowej, dynamicznej mapie myśli zwanej Shell. Możesz poruszać się po mapie myśli dynamicznie, jak w Google Maps3D, poprzez różne widoki kanałów. Poszczególne tematy rozmów są podsumowywane według nagłówka i podwiersza oraz wprowadzenia i zakończenia. Ponadto oś czasu jest zazwyczaj używana jako kanał informacyjny i jest powiązana z przeglądarką oraz jej paskiem zadań. Wszystkie zakładki w Twojej przeglądarce, na których znajdują się strony internetowe, są wyświetlane w zakładkach nad osią czasu i można je wyraźnie wyświetlić, klikając na oś czasu. Na przykład, jeśli wyświetlasz adres internetowy na osi czasu, możesz przeciągnąć i upuścić ważne treści z tego adresu do nowej karty o nazwie Ghost i połączyć tę kartę ze swoją osią czasu. Stamtąd możesz przesyłać treści jako bloki informacyjne zawierające tekst, wiadomości, obrazy i filmy do swoich kontaktów i znajomych w komunikatorze, korzystając z ikony przekazywania. Ponadto w konwersacji na żywo, treści związane z tematem są przypisywane do konkretnego miejsca konwersacji i służą jej wzbogaceniu.

Nie. 1932 SailForce

Ta aplikacja umożliwia szybką sprzedaż i zakup produktów. Otwierasz aplikację SailForce w trybie kupna lub sprzedaży, a pojawia się radar. Na radarze możesz zobaczyć sprzedawców-awatarów w swojej najbliższej okolicy oraz w pobliżu (według odległości w kilometrach), w formie mini kręgu, którzy aktualnie oferują najtańsze oferty na poszczególne produkty. Klikając na awatar, otrzymujesz skróconą informację o produkcie i możesz kupić oferowany produkt bezpośrednio jednym kliknięciem za pośrednictwem PayPal lub Visa. Możesz przełączyć radar i wziąć udział w aukcjach last minute z tyłu radaru, w tym w aukcji z terminem realizacji produktu, która wygasa natychmiast w ostatniej chwili. W trybie sprzedaży możesz przesłać opis produktu, który chcesz wystawić na sprzedaż, do skróconego harmonogramu sprzedaży. Dodatkowo przy każdym zakupie i sprzedaży zbierasz punkty SailForce, które możesz zainwestować w grę wewnętrzną. Oznacza to, że musisz wykorzystać zasadę Bombermana, aby odebrać przeciwnikom monety SailForce, atakując ich bombami, aż skończy się czas na dynamicznych poziomach. Teraz, jeśli zdobędziesz więcej punktów SailForce (czyli monet), możesz wykorzystać je jako zniżki przy zakupie pojedynczych produktów, oszczędzając w ten sposób pieniądze.

Nie. 1933 PolyBomb

W tej grze połączono dwie znane gry, czyli Monopoly i Bomberman. Główna gra oparta jest na grze Monopoly. W tym wariantcie celem graczy Bomberman jest zarobienie wystarczającej ilości pieniędzy, aby móc budować i bronić domów oraz sieci hoteli na swoich ulicach (patrz lokalizacje Monopoly), które zarobili w grze Sidewitch, cyfrowej Bomberman. Im więcej pieniędzy zarobisz, tym więcej amunicji, czyli bomb, możesz kupić w różnych formach i ze specjalnymi umiejętnościami dla swojego gracza w grze. Możesz je wykorzystać w grze Sidewitch Digital Bomber, aby lepiej osłabiać przeciwników, a tym samym bronić i chronić swój teatr działań. Zwycięzcą zostaje gracz, który jest właścicielem największej liczby domów i hoteli oraz który w wyniku pojedynku doprowadził przeciwników do bankructwa, czyli stał się niewypłacalny.

Nie. 1934 FruitOfTheLoom

W tej grze celem jest krojenie cyfrowych owoców w indywidualnych kolorach, rozmiarach i kształtach na ekranie, niezależnie od tego, czy pojawiają się u góry, u dołu po lewej, po prawej, czy też są powiększane lub wyskakujące, za pomocą metody swype, a tym samym aktywowanie rdzenia owocu. W środku każdego zniszczonego lub pokrojonego owocu znajdują się kolorowe punkty wektorowe, które należy pojedynczo połączyć w kolor za pomocą dotyku. W zamian otrzymujesz cyfrowy jedwab do prezentacji na krośnie, który musisz następnie wypełnić, aby aktywować krosno. Dzięki temu możesz tworzyć różne pajęczne sieci, a następnie łapać za nie owoce, które następnie będziesz mógł rzucać w ekran przeciwnika za pomocą cyfrowej procy w kształcie wróbla, utrudniając mu tym samym grę. Celem trybu Versus jest pokrojenie jak największej liczby owoców i zdobycie jak największej liczby punktów w wyznaczonym czasie, jako Twój przeciwnik.

Nr 1935 FigureStickSoccer

W tej grze musisz kontrolować drużynę piłkarską składającą się z 5 ludzików z patyczakami, którzy w trybie versus walczą z inną drużyną na dynamicznych boiskach. Celem gry jest uderzenie gumką w różnokolorowe znaki na tablicy, które znajdują się w różnych punktach bramki, i w ten sposób przekształcanie piłki. Ludzie-patyczki, czyli gracze, muszą zatem zebrać odpowiednie pola kolorów przed strzałem, aby nadać piłce gumowej wymagany kolor, dzięki czemu będzie mogła trafić w wymagany znak koloru. Za każde trafienie otrzymujesz cyfrowy kolor, za pomocą którego możesz pokolorować swoje ludziki w zależności od częstotliwości trafień, aby nie aktywować wymaganych pól kolorów w grze. Zwycięzcą zostaje drużyna, która na koniec wyzwania będzie miała najwięcej kolorowych znaków. strzelił gola.

Nie. 1936 WozCov

Ta wtyczka do WhatsApp pozwoli na wygenerowanie implementacji zawierającej inne wiadomości w przyszłości. Oznacza to, że pobieram wtyczkę „Discover” od Google dla WhatsApp, a kategorie kart z treściami informacyjnymi z aplikacji „Discover” są wyświetlane nad osią czasu konwersacji różnych kontaktów. Teraz mogę kliknąć kategorię i przeciągnąć i upuścić ważny news, który wyświetla się w formie kafelka na wyświetlonej osi czasu, na kontakty wyświetlane na karcie, aby wysłać im newsa i automatycznie otrzymać możliwą reakcję na niego na aktywowanej osi czasu konwersacji.

Nie. 1937 RailCoastFrog

W tej grze musisz sterować cyfrową żabą jako postacią, przesuwając przyciski w pionie i poziomie za pomocą gestów „sweep” przez kolejkę górską w dynamicznym wagoniku, w którym znajduje się żaba, zmieniając jej wysokość, kierunki i kąty. Przyspieszasz samochód dotknięciem palca i hamujesz ponownie. Celem jest dotarcie do punktów kontrolnych na kolejce górskiej w określonym czasie, aby móc kontynuować jazdę do następnego punktu. Po osiągnięciu wymaganych punktów kontrolnych przejażdżka nie kończy się, ale otrzymujesz kilka możliwości przełączenia się na inny połączony rollercoaster i kontynuowania jazdy, mając na celu pokonanie większego dystansu niż Twój przeciwnik. Kolejki górskie dynamicznie zmieniają swoje warianty, a otoczenie poziomu również oferuje niebezpieczeństwa podczas jazdy – pojawiają się wrogie ptaki i inne przeszkadzające obiekty, które należy usunąć z pola widzenia za pomocą przedmiotów zbieranych w trakcie przejażdżki. W połowie gry gracze przenoszą się z kolejki górskiej na indywidualny tor, na którym muszą zabierać pasażerów, aby ich wagon był zajęty. Za każdego pasażera przewiezonego przez punkt kontrolny gracze otrzymują bonusy do mocy lub prędkości dla swojego wagonu.

Nie. 1938 Dakuza

Na tej platformie do strumieniowego przesyłania muzyki nowej generacji, nagrania karaoke na żywo z Twojego radia o nazwie Dakuzi są indywidualnie przesyłane do utworu z Twojego radia (jeśli się w nim zarejestrowałeś) na platformie do strumieniowego przesyłania muzyki Dakuza w odpowiedniej kategorii muzycznej, a następnie dopracowywane i optymalizowane za pomocą wewnętrznego oprogramowania muzycznego Ki. Każde indywidualne nagranie karaoke na żywo z Twoim wokalem możesz również bezpośrednio po nagraniu urozmaicić podkładem muzycznym stworzonym w radiu lub, po przesłaniu go na platformę Music AI, akompaniamentem odpowiedniego podkładu muzycznego ze społeczności. Za pośrednictwem Radia Dakuzi możesz także dodać swój głos do wykonywanego na żywo utworu, który pasuje do sugerowanych przez społeczność nowych fragmentów tekstu, a także wybrać utwór instrumentalny bezpośrednio w radiu, dotykając i wybierając kategorie gatunków z bazy danych utworów instrumentalnych społeczności, która jest dostępna na podstawie bezpłatnej licencji, lub możesz utworzyć własny utwór. Odbywa się to poprzez dotknięcie kolorowych punktów wektorowych, które przeciąga się w określone punkty wcześniej zaznaczonych fragmentów tekstu. Na tej podstawie można utworzyć dźwięk instrumentalny, przetestowany przy użyciu muzycznej sztucznej inteligencji. Nowe interpretacje piosenek stworzonych przez społeczność można przysłać strumieniowo bezpłatnie, a także uzyskać ich remiksy. W remiksie piosenkę śpiewają i udostępniają profesjonalni wokaliści. Do piosenki przypisany jest również film AI, czyli remiks, który może być oferowany w poszczególnych gatunkach przez wewnętrzny system ki dakuzu filmu AI i dostosowuje się do oryginalnych i istniejących teledysków. Możesz także nagrać wideo samodzielnie, za pośrednictwem radia, i kreatywnie zapisać swój pomysł jako komunikat głosowy, korzystając z kreatora dymków informacyjnych. W ten sposób remiks nabierze dodatkowego charakteru, a sztuczna inteligencja rozwinie kreatywność i stanie się reżyserem.

Ponadto platforma oferuje tryb „kontra licencja”, w którym oryginalni i profesjonalni piosenkarze walczą o prawa autorskie do swoich piosenek podczas transmisji na żywo, a widzowie telewizyjni i internauci wybierają najlepszego wykonawcę. Nagrodą jest licencja na piosenkę AI z platformy lub profesjonalna piosenka profesjonalnego piosenkarza, którą następnie można zaśpiewać pod własnym remiksem, a następnie sprzedać pod swoim prawdziwym nazwiskiem i otrzymać monety.

Nie. 1939 Dakota

W tej grze chodzi o to, aby przesuwając cyfrową postać kota za pomocą pionowych i poziomych elementów sterujących lub suwaków tak, aby można było nią sterować z lewej do prawej, z prawej do lewej i z dołu do góry, chwytając poszczególne kłęбки wełny, które się pojawiają, zanim spadną na ziemię, powodując przechylenie. Oznacza to, że kulki wełny odrywają się i wypełniają przestrzeń wystawową ścieżkami. Następnie należy przesuwać je wzdłuż i w szerz za pomocą palców, tak aby zniknęły i rozpuściły się, umożliwiając złapanie większej liczby kulek wełny. Każda złapana kulka wełny zostaje rzucona na wyświetlacz przeciwnika w wybranym przez ciebie kierunku i pojawia się na wyświetlaczu przeciwnika. Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobędzie najwięcej punktów, zarówno poprzez łapanie kulek wełny, jak i ich rozpuszczanie.

Nie. 1940 Aikuza

W tej grze musisz sterować toczącym się jajkiem po dynamicznych ścieżkach, korzystając z suwaków pionowych i poziomych (wykonuj ruchy przesuwania na tych suwakach), dzięki czemu jajko pozostanie w określonym kierunku i nie spadnie z poziomów. Poziomy mają losowe granice i granice i są dynamiczne, co oznacza, że bariery i przeszkody pojawiają się w losowych momentach i mogą blokować drogę. Klucze cyfrowe zbierasz za pomocą jajka. Dają ci punkty czasowe dla poruszającej się klepsydry i służą do otwarcia jajka na końcu poziomu. Jeśli zbierzesz ich wystarczająco dużo, otrzymasz indywidualne ulepszenia umiejętności dla jajka, które kontrolujesz, np. większą prędkość, większą stabilność, większy ruch, większe przyspieszenie, większy kąt nachylenia itp.

Nie. 1941 ToMaTok

Ta nowa platforma społecznościowa z filmami wideo jest łatwa w użyciu. Wybierasz grupę wiekową, kategorię i temat za pomocą scrollera. Na przykład, zobacz scroller budzika. Teraz w aplikacji obok siebie pojawiają się kompas i radar. Teraz przesuwasz palcem po kompasie, a po aktywacji radaru poprzez przesunięcie palcem pod kompasem i radarem pojawia się kilka zakładek z kategorią i podzakładką z tematem, a pod osią czasu z filmami użytkowników, którzy udostępnili swoje filmy dla danej grupy wiekowej. Teraz możesz sterować filmami, przewijając, obracając, stukając, przesuwając palcem po ekranie, a także wyświetlać podobne filmy za pomocą tych funkcji. Klikając na element pomidora, możesz użyć wewnętrznej sztucznej inteligencji z dodatkowymi informacjami, aby uzyskać dodatkowe informacje , blisko filmu, wyświetlane wyraźnie za pomocą słów w dymkach lub uzyskać dokładne informacje dotyczące treści z encyklopedii lub z Internetu. Korzystając z funkcji „przeciągnij i upuść”, możesz teraz dodać swój osobisty radar, wcześniej przełączany za pomocą funkcji odwróć, do sugerowanych naklejek dynamicznej zawartości i w ten sposób zapisać je do śledzenia.

Nie. 1942 Kiwish

Ta wtyczka do Wikipedii aktywuje dynamiczne naklejki, które możesz samodzielnie tworzyć w aplikacji, korzystając z dymków. Po utworzeniu dynamicznych naklejek możesz je umieszczać w interesujących Cię fragmentach aplikacji Wikipedia. Następnie przejście zostaje otoczone przezroczystą płytką lub ramką. Kolorowe punkty wektorowe, które wykorzystują technologię AI, rozmieszczone są wokół ramki. Oznacza to, że klikasz na pojedynczy kolorowy punkt wektorowy i w zamian otrzymujesz prawidłowe pytania dotyczące fragmentu w aktywnym przezroczystym kafelku, a odpowiedź zostaje wyświetlona w ramce jako nagłówek i podwiersz. Utworzyłeś już kolekcję naklejek i możesz wybierać naklejki z albumu wiedzy, który został dla Ciebie utworzony. Następnie zostaniesz przeniesiony bezpośrednio do dynamicznej naklejki, którą wcześniej ustawiłeś, i otrzymasz informacje na temat fragmentu opisanego powyżej. Zmodyfikowany fragment z pytaniami i odpowiedziami możesz przesłać do swoich kontaktów w komunikatorach, ko

Nie. 1943 YaMusze

W tej grze musisz korzystać z pionowych i poziomych suwaków, czyli strzelać za pomocą katapulty pokrytej kamieniami w kilka palm kokosowych, aby zdobyć więcej amunicji, jeśli trafisz kokos i ten spadnie. Po zebraniu wystarczającej ilości amunicji należy poruszać cyfrową katapultą i celować amunicją kokosową w dynamiczny zamek zbudowany z kamiennych bloków. Należy starać się trafić biegnącą małpę, aby zepchnąć ją o jeden poziom zamku w dół, aż w końcu dotrze do ostatniego poziomu. Następnie szturmujesz zamek ze swoim mistrzem katapulty i szybko wspinasz się po poziomach, podskakując i pędząc, używając metody dotykania górnej części, aby aktywować dzwonek znajdujący się na szczycie najwyższego poziomu. Po aktywacji dzwonka przeciwnik kontrolujący małpę musi natychmiast i szybko powrócić na najwyższy poziom, ponieważ liczba jego amunicji spadnie, tzn. kokos musi spaść z dzwonka w dół i spróbować trafić i unieszkodliwić małpę. Twój przeciwnik musi więc dezaktywować dzwonek w określonym czasie i w ten sposób wystraszyć go i zmusić do wystrzelenia go z powrotem w stronę katapulty.

Nie. 1944 Polxer

Ta cyfrowa gra planszowa oparta jest na grze Monopoly, ale posiada następujące kluczowe funkcje i zmiany. Oznacza to, że w grze Ty i Twoje awatary docieracie do kart miasta korzystając z liczby, która została wyrzucona na kostce. Aby zdobyć te karty, musisz o nie zagrać. Aby to zrobić grasz pieniędzmi, które wcześniej otrzymałeś i zarobiłeś. Aby ostatecznie zdobyć karty, musisz je wygrać w kwartecie Texas Holdem. W tym celu masz pieniądze do gry i grasz według starej zasady pokera Texas Holdem, aby ostatecznie wygrać kartę, a następnie budować domy i hotele, gdy już zdobędziesz wszystkie karty grupowe. Jeśli wybudowałeś już hotele i domy, a na twoim polu pojawi się przeciwny awatar, może on wybrać jedną z trzech opcji: zapłacić czynsz, aby kontynuować grę, lub rozegrać dwie różne gry, aby uniknąć płacenia czynszu lub stracić więcej pieniędzy. Pierwsza z tych wersji to pojedynek w pokera jeden na jednego, a druga to pojedynek w Tetrisie w trybie versus. Dodatkowo Twoje prawdziwe karty zdarzeń, które kupiłeś w pobliskim kiosku, zostają umieszczone w stosie składającym się z dokładnie 52 kart i wymieszane z kartami innych przeciwników. Karty te są indywidualne i oferują dodatkowe funkcje i zmiany, które mogą mieć ogromny wpływ na grę. Najważniejsze jest to, że plansza do gry jest zdigitalizowana i można ją przenieść na urządzenia mobilne, na przykład na smartfon, tablet lub telewizor Smart TV, korzystając z funkcji przesyłania dalej.

Nie. 1945 AroundMeBoy

Nr 1 Znajdujesz się w bardzo dużym okręgu, który obraca się wokół własnej osi i ma otwór lub otwartą bramę, przez którą musisz wyjść, aby przejść do następnego okręgu, który jest mniejszy od poprzedniego okręgu Nr 2 Ponadto musisz unikać punktów wektorowych znajdujących się w okręgu i próbować przejść przez nie.

Otwarcie kręgu, aby przejść przez następny otwór następnego kręgu nr 3 Kręgi obracają się w

indywidualnym rytmie i czasami zamykają się przypadkowo, więc musisz uważać, aby nie zostać trafionym przez ruchome punkty wektora, w przeciwnym razie otrzymasz odjęcia od swojej energii życiowej nr 4 Celem jest dostanie się z ogromnego kręgu do dużego kręgu, a następnie do średniego i mniejszego kręgu, gdy tylko pojawią się otwory nr 5 Masz również innych graczy, którzy próbują tego samego i strzelają do ciebie systemami broni, aby uniemożliwić ci przejście

przez otwór kręgu do następnego kręgu nr 6 Więc staraj się unikać punktów wektora i pocisków wroga nr 7 Na koniec możesz również użyć swoich systemów broni, aby zablokować i wyeliminować innych graczy, tak abyś nie mógł przejść przez otwór do następnego kręgu nr 8 Celem jest dotarcie do ostatniego kręgu i zostanie ostatnim ocalałym graczem w grze na końcu.

Nie. 1946 Fubu

W tej aplikacji randkowej możesz użyć kompasu, aby zlokalizować singielkę, jeśli zdecyduje się ona na znalezienie jej, korzystając z funkcji wyszukiwania, aby ustalić dokładną lokalizację singielki. Dodatkowo muszą uchwycić ukryte po drodze przedmioty za pomocą smartfona i aparatu, aby móc nadal korzystać z kompasu podczas aktywności. Każda singielka indywidualnie umieszczała te elementy na swojej cyfrowej mapie w drodze do siebie. Chodzi o to, aby znaleźć singielkę w wymaganym czasie, zanim zrobi to inny mężczyzna z aplikacji randkowej. Jeśli spotkasz się z kobietą w wymaganym czasie, otrzymasz bezpłatne vouchery na romantyczną kolację lub nawet vouchery na romantyczną wycieczkę, w zależności od tego, ile kilometrów przebyliście. Spróbuj umówić się na kilka spotkań, aby zdobyć kilometry. Zostaną one następnie umieszczone w rankingu, a 10 najlepszych z największą liczbą kilometrów otrzyma bezpłatne wakacje na wybranej przez siebie wyspie.

Nr 1947 Kapitan Hook

W tej swobodnej grze strategicznej musisz rzucić swoje indywidualnie przypisane sieci na losowo wybrane co z aplikacją pole bitwy, a następnie strategicznie rozmieścić przypisane jednostki na sieciach i połączyć je ze sobą, aby utworzyć obracającą się sieć. Dzięki temu możesz strategicznie wygrać bitwę, wykorzystując różnych żołnierzy i maszyny poruszające się wzdłuż linii poszczególnych sieci przeciwko przeciwnikowi przypisanemu do Ciebie w każdym meczu.

Nr 1948 SpyHook

Struktura tego komunikatora SpyHook jest następująca: widzisz cyfrową, dynamiczną pajęczą sieć 3D z liniami i połączeniami. Możesz przybliżyć i oddalać obraz oraz przesuwać palcem w celu dotarcia do dowolnej pozycji. Na połączeniach linii znajdują się okrągłe miniatury odpowiadające Twoim kontaktom. Linie odpowiadają treściom wiadomości internetowych. Po aktywacji pajęczyny Twoje kontakty zobaczą ją na swoich osiach czasu w zakładkach powyżej. Oś czasu konwersacji oferuje Ci aktualne i ważne informacje z różnych gatunków internetowych, które możesz wybrać, wybierając jedną z linii połączeń. Po kliknięciu zakładki kontakt otrzymuje informacje z sekcji, którą zna z Discover, i może je szybko przesłać do innych kontaktów w sieci pająka, korzystając z elementu przekazującego, pająka. Całość została zaprojektowana dynamicznie i na nowo, przygotowana technicznie i wyświetlona w postaci pojedynczych kafelków, co jest dużą atrakcją dla oka.

Możesz także polubić kafelki kategorii powiązane z treścią i zapisać je w kolekcji pająków jako indywidualny symbol pająka, a następnie dołączyć go do linii połączeń. Jeśli Twój znajomy kliknie teraz na jeden z symboli pająka, zobaczy konkretną oś czasu treści z kafelkami informacyjnymi, które Ci się spodobały, zgodnie z opisem powyżej.

Najważniejsze jest to, że możesz kliknąć jedną z wielu linii łączących i zanurzyć się w świecie indywidualnego adresu internetowego, korzystając z widoku strzałki tunelu 3D Google Maps i przeglądając adresy internetowe. Możesz również kliknąć na linie i wpisać wyszukiwany termin, a następnie, korzystając z widoku strzałki tunelu, zostać przekierowanym bezpośrednio do fragmentu zawierającego odpowiedź.

Nie. 1949 VoiceYourChoice

VoiceYourChoice to wtyczka do WhatsApp zaprojektowana, aby pomóc użytkownikom szybko i łatwo przechwytywać ważne informacje z wiadomości głosowych.

****Jak to działa:****

1. ****Odsłuchaj wiadomość głosową:**** Jak zwykle odsłuchaj wiadomość głosową w WhatsApp.
2. ****Wsparcie AI:**** VoiceYourChoice analizuje wiadomość głosową w tle i identyfikuje kluczowe informacje, takie jak lokalizacje, wydarzenia sportowe lub wiadomości.
3. ****Dodatkowe informacje za pośrednictwem głosu AI:**** Trzykrotne dotknięcie ikony odtwarzania wiadomości głosowej aktywuje głos AI, który udzieli Ci ważnych dodatkowych informacji na poruszane tematy.
4. ****Podsumowanie w formie tekstu i obrazu:**** VoiceYourChoice filtruje najważniejsze informacje z wiadomości głosowej, a następnie wyświetla je w formie tekstu i odpowiednich obrazów pod wiadomością.

****Zalety:****

- * ****Oszczędność czasu:**** Koniec z długimi poszukiwaniami i przeglądaniem informacji zawartych w wiadomościach głosowych.
- * ****Lepsze zrozumienie:**** Głos sztucznej inteligencji i podsumowanie pomagają lepiej zrozumieć kontekst wiadomości głosowej.
- * ****Łatwość użytkowania:**** Intuicyjna obsługa poprzez dotknięcie symbolu odtwarzania sprawia, że korzystanie z VoiceYourChoice jest dziecinnie proste.

Nie. 1950 Webo

Ta wtyczka do WhatsApp integruje kanały ze stron internetowych nad wyświetlaczem. Kliknięcie jednego z okrągłych okręgów przedstawiających logo witryny powoduje otwarcie menu zakładki, które minimalizuje całą witrynę za pośrednictwem chmury i wyświetla ją w nowej szacie graficznej w formie kategorii, pomiędzy którymi można klikać. Informacje te, ukryte pod nagłówkami, wyświetlane są na tradycyjnej osi czasu. Możesz szybko zapisać najważniejsze informacje i udostępnić je bezpośrednio swoim kontaktom, korzystając z ikony przekazywania dalej, na osi czasu, przez e-mail lub link do źródła witryny.

****Zalety****

- * Szybki dostęp do informacji ze stron internetowych
- * Przejrzysta prezentacja treści w kategoriach
- * Łatwe przekazywanie informacji do kontaktów
- * Minimalizacja stron internetowych oparta na chmurze, zapewniająca szybki czas ładowania

* Nowy projekt zapewniający zoptymalizowane wyświetlanie treści

****Instalacja****

Wtyczkę Webo można zainstalować za pośrednictwem sklepu z wtyczkami WhatsApp.

****Używać****

Po zainstalowaniu wtyczka Webo zostanie zintegrowana z WhatsApp. Aby otworzyć witrynę internetową, kliknij ikonę Webo i wybierz żądaną witrynę. Następnie strona otworzy się w nowej karcie, a jej zawartość zostanie wyświetlona w kategoriach.

Nie. 1951 Vipor

Wtyczka WhatsApp „Vipor” automatycznie tworzy krótkie podsumowania wideo Twoich rozmów na WhatsApp. Podsumowania te są tworzone na podstawie tematów, które zostały omówione, a następnie można je udostępnić na platformach mediów społecznościowych.

Główne funkcje

* **Automatyczne tworzenie filmów**: Vipor analizuje Twoje konwersacje WhatsApp i automatycznie tworzy krótkie filmy podsumowujące najważniejsze tematy.

* **Podsumowanie według tematów**: Filmy są uporządkowane według tematów, dzięki czemu możesz szybko uzyskać przegląd swoich rozmów.

* **Integracja z mediami społecznościowymi**: Możesz łatwo udostępniać utworzone filmy na platformach mediów społecznościowych i dzielić się swoimi rozmowami z innymi.

Zalety

* **Oszczędność czasu**: Nie musisz już żmudnie przeglądać konwersacji na WhatsAppie, aby zapamiętać pewne tematy. Vipor zrobi to za Ciebie.

* **Rozrywka**: Krótkie filmy są zabawne i oferują nowy sposób przeżywania rozmów.

* **Informacje**: Udostępniając filmy w mediach społecznościowych, możesz pozwolić innym osobom uczestniczyć w konwersacjach i w ten sposób promować wymianę informacji.

Nie. 1952 Tigor

Tigor: Zintegruj pasek wiadomości z WhatsApp

Wtyczka WhatsApp „Tigor” dostarcza aktualne wiadomości bezpośrednio do interfejsu WhatsApp. Działa na zasadzie dynamicznego paska informacyjnego, który dostarcza informacji w czasie rzeczywistym z różnych stron internetowych.

Główne funkcje

1. **Integracja z paskiem informacyjnym:** Tigor integruje paski informacyjne z wybranych stron internetowych, wyświetlając je u góry lub u dołu ekranu WhatsApp.
2. **Loga witryny:** Loga witryny są wyświetlane w formie okręgów. Kliknięcie na logo otwiera indywidualny pasek informacyjny dotyczący danej witryny.
3. **Informacje w czasie rzeczywistym:** Paski informacyjne wyświetlają bieżące informacje w czasie rzeczywistym.
4. **Przewijacz dat:** Zintegrowany przewijacz dat (w postaci ikony w pasku wiadomości) umożliwia pobieranie wiadomości z przeszłości.
5. **Udostępnianie selektywne:** Możesz wybrać, które wiadomości z różnych pasków informacyjnych chcesz przekazywać swoim kontaktom WhatsApp.
6. **Dynamiczne paski informacyjne:** Paski informacyjne wyświetlają także miniatury obrazów i filmów.
7. **Wysyłanie w czasie rzeczywistym:** Kiedy wyślesz wiadomość, zdjęcie lub wideo z paska wiadomości do kontaktu, informacja ta zostanie wyświetlona w czasie rzeczywistym w jego osobistym „pasku wiadomości do znajomego”.
8. **Widok powiększony:** Po kliknięciu wiadomości, zdjęcia lub filmu w „Pasku wiadomości o przyjaźni” odpowiednie informacje zostaną powiększone i wyświetlone szczegółowo na osi czasu kontaktu.

Zalety

* **Zawsze na bieżąco:** Tigor informuje Cię o najnowszych wiadomościach i wydarzeniach, bez konieczności opuszczania WhatsApp.

* **Oszczędność czasu:** Nie musisz odwiedzać różnych stron internetowych, aby przeczytać wiadomości. Tigor gromadzi informacje w jednym miejscu.

* **Łatwe udostępnianie:** Przesyłanie wiadomości do kontaktów jest szybkie i proste.

* **Interaktywny pasek informacyjny:** Miniatury obrazów i filmów sprawiają, że pasek informacyjny jest bardziej dynamiczny i atrakcyjny.

* **Personalizacja:** Możesz wybrać, które paski informacyjne chcesz wyświetlać i jakie informacje chcesz udostępniać swoim kontaktom.

Nr 1953 Bibop

Ta wtyczka do WhatsApp o nazwie Bibop oferuje innowacyjny sposób na bycie na bieżąco z najnowszymi wiadomościami i treściami z platform streamingowych, takich jak Netflix, Spotify i YouTube.

****Jak to działa:****

* ****Integracja kanałów z paskami informacyjnymi:**** Bibop integruje kanały z paskami informacyjnymi wyżej wymienionych platform streamingowych nad lub pod wyświetlaczem WhatsApp.

* ****Indywidualne paski informacyjne:**** Kliknięcie na okrągłe logo odpowiednich platform powoduje otwarcie indywidualnego paska informacyjnego z informacjami w czasie rzeczywistym i przewijaniem dat, aby wyświetlić starsze wiadomości.

* ****Treści multimedialne:**** Paski informacyjne zawierają miniatury filmów, zdjęć, zwiastunów i nowych piosenek.

* ****Udostępnianie treści:**** Użytkownicy mogą przysyłać ciekawe treści z pasków informacyjnych do swoich kontaktów WhatsApp, korzystając z ikony przekazywania dalej.

* ****Dynamiczny pasek informacyjny o przyjaźni:**** Wysłane wiadomości i treści multimedialne są wyświetlane na specjalnym pasku informacyjnym o przyjaźni odbiorcy.

* ****Widok powiększony:**** Kliknięcie wiadomości lub miniatury spowoduje jej powiększenie na osi czasu odbiorcy.

****Finansowanie:****

Wtyczka jest finansowana za pośrednictwem reklam w postaci tekstów lub miniatur logo firmy.

****Zalety:****

- * ****Zawsze na bieżąco:**** Bibop pozwala użytkownikom śledzić najnowsze wiadomości i treści z ich ulubionych platform streamingowych bezpośrednio w WhatsApp.

- * ****Łatwość użytkowania:**** Intuicyjny interfejs użytkownika pozwala na łatwą nawigację i korzystanie z różnych funkcji.

- * ****Udostępnianie treści:**** Użytkownicy mogą szybko i łatwo udostępniać interesujące treści swoim znajomym.

- * ****Doświadczenie multimedialne:**** Integracja miniatur i treści multimedialnych zapewnia angażujące i informacyjne doświadczenie.

Nie. 1954 RockSteady

Absolutnie! Oto podsumowanie Rocksteady Bibop, wtyczki do WhatsApp stworzonej specjalnie z myślą o zakupach online:

****Rocksteady Bibop – Twój osobisty asystent zakupów WhatsApp****

Ta innowacyjna wtyczka do WhatsApp pozwala uzyskać najnowsze oferty i informacje o produktach bezpośrednio na Twoim smartfonie. Niezależnie od tego, czy to Lidl, Edeka, Rewe czy Netto – z Bibop nie przegapisz już żadnych okazji!

****Główne cechy:****

* ****Integracja pasek informacyjnych:**** Bibop integruje paski informacyjne z różnych platform zakupów online bezpośrednio z WhatsApp. Możesz wybrać, czy paski informacyjne mają być wyświetlane nad czy pod wyświetlaczem.

* ****Indywidualny pasek informacyjny:**** Po dotknięciu logo odpowiedniej platformy otwiera się indywidualny pasek informacyjny z aktualnymi ofertami i informacjami o produktach. Zintegrowany suwak dat umożliwia przeglądanie poprzednich ofert.

* ****Treści multimedialne:**** Paski informacyjne zawierają miniatury filmów i obrazów, a także bieżące informacje o produktach i ofertach.

* ****Udostępnianie ofert:**** Możesz łatwo wysłać interesujące oferty swoim kontaktom WhatsApp, korzystając z ikony przekazywania.

* ****Dynamiczny pasek informacyjny o przyjaźni:**** Udostępnione oferty są wyświetlane na specjalnym pasku informacyjnym o przyjaźni odbiorcy. Dotknięcie wiadomości lub miniatury spowoduje jej powiększenie na osi czasu odbiorcy.

* ****Zintegrowana lista zakupów:**** Jeśli spodobają Ci się konkretne oferty, możesz dodać je bezpośrednio do swojej cyfrowej listy zakupów, korzystając z funkcji „Lubię to”. Następnie zostaniesz przekierowany do źródła produktu za pomocą linku.

****Finansowanie:****

Wtyczka jest finansowana za pośrednictwem reklam w postaci tekstów lub miniatur logo firmy.

****Zalety:****

* ****Zawsze najnowsze oferty:**** Dzięki Bibop zawsze będziesz na bieżąco z najnowszymi promocjami w Twoich ulubionych supermarketach.

* ****Łatwość użytkowania:**** Intuicyjny interfejs użytkownika pozwala na łatwą nawigację i korzystanie z różnych funkcji.

* ****Udostępnianie ofert:**** Szybko i łatwo udostępniaj interesujące oferty znajomym i rodzinie.

* ****Doświadczenie multimedialne:**** Integracja miniatur i treści multimedialnych zapewnia angażujące i informacyjne doświadczenie.

* ****Bezpośrednia integracja z listą zakupów:**** Dzięki funkcji „Lubię to” możesz dodawać oferty bezpośrednio do swojej cyfrowej listy zakupów, ułatwiając sobie tym samym zakupy.

Nie. 1955 Wallpomp

W tej grze musisz odbijać piłkę od obracającej się ściany, używać drewnianej belki, aby zresetować odbicie piłki i uderzyć w nowo wygenerowaną ścianę. Gra toczy się do momentu, aż wykorzystasz wszystkie ściany i nie pozwolisz piłce wypaść poza drewnianą belkę, w przeciwnym razie ściana wygeneruje się w twoim kierunku i zagęści pole gry, przez co trudniej będzie ją zobaczyć, a co za tym idzie, zniwelujesz ogólną zasadę gry.

Nr 1956 Nie do zatrzymania

Ta gra typu „skacz i biegnij” opiera się na schemacie Sonica i Mario, z tą różnicą, że możesz grać trzema postaciami jednocześnie. W grze Switch trzy postacie muszą zamieniać się plecakami i systemami broni odpowiednio do sytuacji, aby móc optymalnie zareagować na daną sytuację. Systemy uzbrojenia są dynamiczne i można je łączyć i dostosowywać do postaci. Ponadto każdą z 3 postaci mogą grać różni gracze z puli, co oznacza, że gdy zdecydują się przejść do nowego poziomu, muszą zebrać wystarczającą liczbę punktów w grze ogólnej, aby móc przełączyć się na innego gracza za pomocą portalu na końcu poziomu. Jeśli przegrają, zostają przeniesieni do następnego, łatwiejszego poziomu, aż wyczerpią wszystkie poziomy i zostają wyeliminowani z gry, gdy wyczerpią się wszystkie życia.

Nie. 1957 SpaceCooper

W tej grze musisz przesunąć postać o imieniu SpaceCooper w pobliże słońca. Wykorzystując strumień strumieniowy jako połączenie i punkty kontrolne zaprojektowane jako zwiększenia prędkości, docierasz do orbity słońca, gdzie próbujesz zbierać symbole słońca. Jeśli uda Ci się zebrać wymaganą liczbę symboli słońca, ładowany jest silnik, który po pełnym naładowaniu umożliwia miniaturowemu samochodzikowi dojechanie do sygnału startu. Oznacza to, że teraz sterujesz małym samochodem i starasz się opanować dynamiczne trasy do mety, aż wyczerpią się jego zapasy energii. Musisz zatem dotrzeć do kolejnego punktu kontrolnego silnika i ponownie zebrać wystarczającą liczbę symboli słońca na przełączniku, aby ponownie uruchomić miniaturowy samochódzik i pokonać całą trasę. Celem jest przebycie określonej liczby tras w określonym czasie i aktywacja strumienia strumieniowego dla SpaceCoopera, który zbierany jest wzdłuż trasy w formie przedmiotów, aby zagwarantować postaci SpaceCoopera powrót do domu.

Nie. 1958 Snowik

W tej grze musisz łapać płatki śniegu przy użyciu lejka i gromadzić je w określonej ilości, aby dostarczyć śnieg w określone miejsca w świecie rzeczywistym, by w tym miejscu utworzyć cyfrowego bałwana. Aby bronić swojego cyfrowego terytorium, musisz zajmować różne wymagane pozycje za pomocą bałwanów. Przeciwnicy szukają tych pozycji i próbują zniszczyć swoje bałwany za pomocą zebranych wcześniej śnieżek, aby przejąć pozycję. Zwycięzcą zostaje ten, kto w określonym czasie osiągnie najwyższy procent podbitego terytorium. Najpierw rozpoczynasz tryb obronny, a potem przechodzisz do trybu ataku.

Nie. 1959 Snagolf

Celem tej gry jest umieszczenie pojedynczej piłki w konkretnym dołku na dynamicznym placu zabaw. Z każdym uderzeniem tzw. wąż na ekranie przeciwnika staje się dłuższy. Tymczasem przeciwnik musi zbierać różne piłki za pomocą węża, aby skrócić jego długość i zmniejszyć amunicję przeciwnika grającego na placu zabaw. Gra zmienia się w czasie, a zwycięzcą zostaje ten, kto w tym czasie zdobędzie najwięcej punktów.

Nr 1960 ShowDroopers

W tej grze musisz kupić w kiosku kartę doładowującą z określoną kwotą. Możliwe kwoty doładowują od 5 do 100 euro za kartę. Po zdobyciu mapy możesz ją zastosować w grze. Kod umożliwi Ci wykonanie strategicznych ruchów, które można odczytać z mapy w kiosku. Następnie możesz ich użyć do rozmieszczenia losowo przydzielonych żołnierzy przeciwko innym graczom w losowym miejscu na kuli ziemskiej w trybie meczu. Staraj się wykorzystywać strategiczne przemieszczanie się po mapie swoimi żołnierzami, aby przeprowadzać jak najskuteczniejsze ataki, dopóki nie zabraknie Ci ruchów, ponieważ przydzielony Ci przeciwnik również wykorzysta tę zasadę przeciwko Tobie. Jeśli wygrasz grę, otrzymasz jego kartę strategii i będziesz mógł ją wykorzystać ponownie w następnym meczu.

Nie. 1961 Rockwilder

W tej grze dwaj różni przeciwnicy muszą bronić swoich map i obszarów na nich oraz powiązanych z nimi domów, placów i budynków w bitwie. Jedną z tych map nazywa się RockWilder, a druga LuckOfMen. Spektrum gry i akcji wydarzenia przedstawione jest z trzech różnych perspektyw: pierwszej, trzeciej i orlego oka. Na mapach dynamicznych grafika zmienia się w trakcie gry i można ją zmieniać w czasie rzeczywistym. Zaczynając grę jako budowniczy, musisz wypełnić mapę treścią, wykorzystując określone zasoby w określonym czasie, aż do wyczerpania zasobów i czasu.

Następnie muszą ukryć cyfrowe pieniądze w treści wbudowanej w mapę, na poziomie, który określa poziom trudności. Im więcej pieniędzy zainwestujesz, tym trudniejsza staje się gra pod kątem kradzieży ukrytych pieniędzy na poszczególnych mapach. Aby wziąć udział w grze, musisz wpłacić określoną kwotę prawdziwych pieniędzy do gry strategicznej opartej na turach i zwiększać pulę, aż poziom trudności będzie dla Ciebie wystarczający. Zaczyna się od gracza losowo umieszczonego na jednej z map w grze, a twoim zadaniem jest łączenie się w drużyny i za pomocą radaru przemieszczanie się przez stałe i zmienne pozycje po przeciwnej stronie, znajdowanie rozrzuconych wśród map pieniędzy przeciwnika i dostarczanie ich do punktu kontrolnego na mapie na czas, aby mogły zostać uznane za prawdziwe pieniądze. Zespół wygrywa, gdy ueziera pewną kwotę pieniędzy, obliczoną przez komputer gry na podstawie poziomu trudności. Muszą więc działać w pojedynkę, w małych grupach, zespołach, brygadach, jednostkach elitarnych lub w pełnym rymsztunku drużynowym i spróbować ukraść ukryte prawdziwe pieniądze, które zostały ukryte jako pojedyncze przedmioty na mapie przeciwnika, i umieścić je na swojej pozycji na mapie w odpowiednim czasie, aby została ona otoczona murem granicznym, za który płacą prawdziwymi pieniędzmi, w celu ochrony pozostałych pieniędzy i zabezpieczenia swojej pozycji na mapie.

Nie. 1962 Rushnut

W tej aplikacji randkowej wpisujesz swoje codzienne emocje oraz dynamiczne emotikony, które można także animować, aby wyrażały Twoje emocje, a następnie aplikacja wyszukuje osoby o podobnych poglądach, które wpisały dokładnie to samo hasło wyszukiwania w tym samym czasie. Następnie pojawia się radar z kanałami, gdzie możesz się zalogować i wymieniać wiadomości z tymi osobami, w sposób tradycyjny lub za pośrednictwem specjalnych wiadomości.

Nr 1963 Ośmiornica

W tej grze Twoim zadaniem jest eksploracja różnych podwodnych obszarów za pomocą cyfrowej ośmiornicy i znajdowanie ukrytych przedmiotów. W tym otwartym świecie Twoim zadaniem jest dostarczanie przedmiotów w określone miejsca w określonych odstępach czasu, aby odblokować w swojej okolicy różne gatunki ryb, które następnie możesz złowić i powiększyć ośmiornicę. Dzięki temu możesz poruszać się pod wodą szybciej i dotrzeć do trudniej dostępnych miejsc.

Ryby te są zagrożone ze strony rybaków, którzy próbują je złapać nad wodą lub osłabić i pozbawić energii. Jako przysięgę możesz wykorzystać swoje wcześniej rozszerzone ramiona w kształcie kłów do atakowania i obrony przed statkami i łodziami. Celem jest podbicie określonych obszarów i rywalizacja z innymi przeciwnikami.

Nie. 1964 OneMinuteMan

W tej aplikacji do szybkich randek chodzi o to, aby przesuwając symetryczną sekwencję kolorowych punktów wektorowych na radarze, aby odkryć bliskość samotnych kobiet. Następnie możesz wprowadzić tę bliskość do aplikacji, korzystając z dołączonego globusa 3D, aby zobaczyć, skąd tak naprawdę pochodzą te single.

Jeśli zwiedziłeś już miasto i Ci się spodobało, możesz zebrać kolorowe serduszka ukryte przez samotne kobiety w trybie 3D w Twoim mieście, oczywiście w określonym czasie, aby odblokować rozmowę z nimi, o ile znajdziesz i zbierzesz wystarczającą liczbę kolorowych punktów wektorowych.

Nie. 1965 LightSol

W tej grze musisz przesuwać palcem z małej kolumny światła podzielonej na kolorowe poziomy światła, te na krótko aktywowane źródła światła lub poziomy, do innych kolorowych kolumn światła, aby zaprojektować te różne kolumny światła o dokładnych kolorach poziomów światła. Najważniejsze jest to, że za każdą prawidłowo włączoną kolumnę świetlną w danym kolorze otrzymujesz punkty i aktywujesz nową kolorową kolumnę świetlną, z którą możesz się bawić. Jeśli udało Ci się ukończyć kilka kolumn światła, Twój przeciwnik musi pokonać dystans we właściwym kierunku i dotrzeć do celu, stosując tę samą zasadę gry, co opisana powyżej, czyli przesuwać palcami po kolumnach światła. Osoba, która po upływie limitu czasu dotrze do mety z większą liczbą punktów swojego przeciwnika, wygrywa mecz i zostaje jej przydzielony nowy przeciwnik.

Nr 1966 Latarnia morska

W tej grze 2D celem jest wykorzystanie określonych narzędzi i wyposażonych narzędzi do kontrolowania świateł, które znajdują się na indywidualnym dynamicznym poziomie w taki sposób, aby umożliwić im dotarcie do Twojej latarni morskiej, patrz zasada lemingów, a następnie przekształcenie tych świateł tak, aby zyskały zdolność lotu i poleciały do latarni morskiej przeciwnika, aby dostać się do latarni morskiej i przejąć jej latarnię kolorem Twojego światła. Twoim zadaniem jest przetransportowanie określonej liczby świateł na terytorium przeciwnika i zmiana koloru latarni morskiej, aby zmniejszyć jasność wyświetlacza przeciwnika i sprawić, że gra oraz sterowanie światłami przeciwnika staną się pozornie niegrywalne.

Nie. 1967 LeFilter

To rozszerzenie przeglądarki służy do kategoryzowania kart poszczególnych witryn internetowych. Oznacza to, że gdy na górze karty otwierasz zakładkę danej witryny, karta oficjalnie rozpoznaje zawartość witryny i może ją zapisać na liście kart w swojej wyraźnie rozpoznanej kategorii.

Nie. 1968 LandOBoy

W tej grze musisz wylądować na określonym obszarze kuli ziemskiej za pomocą ludzika o określonym kształcie geometrycznym, używając spadochronu, i w trakcie lotu rozwiązywać zadania matematyczne. Rozwiązując zadania i kontrolując ludzika, zdobywasz punkty za każde rozwiązane zadanie matematyczne. Jeśli w końcu wylądujesz na wymaganym obszarze danego kraju w figurze geometrycznej, zostawiasz swoje rozwiązane prawidłowe zadania w figurze dla swojego przeciwnika, który musi je rozwiązać po wylądowaniu na niej, aby wygenerować nowy lot i tym samym zebrać więcej punktów niż Ty.

Nie. 1969 Jumpoll

W tej grze musisz rzucać pojedynczą piłką z lotu ptaka z góry na różne rodzaje powierzchni geometrycznych tak, aby odbiła się w górę, a następnie przeleciała nad inną powierzchnią. Powierzchnie, w które uderza piłka, aktywują powierzchnie na ciele przeciwnika, które w zasadzie są aktywowane w Tetrisie i które, patrząc z góry na dół ekranu, muszą być ze sobą połączone, aby utworzyć kształt, który jest niezbędny do jego rozwiązania. Dla każdego rozwiązanego kształtu, graczowi ukazują się dwie kolejne, różne powierzchnie, na których może grać. Gra zmienia się w czasie, a gracze zamieniają się zasadami gry. Ten, kto potrafi aktywować i rozwiązać najwięcej obszarów, otrzymuje punkty i wygrywa grę, w której czas jest liczony z największą liczbą zadań.

Nie. 1970 Interzed

Ten gadżet, który w razie potrzeby można wyposażyć w aplikację, zaciska się lub mocuje do pojedynczych sztang o dowolnym kształcie w celu treningu. Mierzy on liczbę sztuk, którą wcześniej obliczyłeś na gadżecie na potrzeby swojego planu treningowego. Jeśli uda Ci się zebrać liczbę elementów, którą wcześniej wprowadziłeś, usłyszysz sygnał zwycięzcy. Jeśli ci się to nie uda, usłyszysz ton przegranego przegranego. Wersja Gadget Plus przesyła liczbę sztuk do aplikacji, zapisując w ten sposób rytm i sugerując kolejne interwały dla mechanizmów ćwiczeń ze sztangą w przyszłości, a następnie przesyła je do zszywki lub do dołączonego Point Circle, który jest przymocowany do modułu pośredniego dla sztangi.

Nie. 1971 FuraKaraCzas

W tej grze strategicznej celem jest szybkie kierowanie lub ustawianie żołnierzy we właściwym kierunku, wykorzystując metodę „swype”. Za każdy przebiegnięty kilometr otrzymujesz konkretną liczbę żołnierzy, których musisz poprowadzić na cyfrowe pole bitwy. Przypisywana jest ona każdemu z nich na podstawie przebiegniętych przez nich kilometrów w miejscu meczu. Musisz rozmieścić otrzymanych żołnierzy w ciągu 60 sekund, korzystając z metody „swype”, i czekać, aż przydzielony wróg rozmieści swoich. Po wykonaniu tej czynności podejmują dalsze kroki w świecie rzeczywistym, zgodnie z wcześniej ustalonym położeniem na cyfrowej mapie w swoim otoczeniu lub okolicy, aby następnie aktywować tych żołnierzy i ostatecznie skierować ich do walki z przeciwnikiem. Podczas gdy zbierają dane na zewnątrz, muszą używać smartfona, aby rejestrować dodatkowe przedmioty w rzeczywistej lokalizacji, dzięki czemu mogą wspierać swoich żołnierzy poszczególnymi przedmiotami, na przykład amunicją, wyposażeniem, pojazdami opancerzonymi itp., aby zapewnić sobie przewagę nad przeciwnikiem. Cyfrowe pole bitwy jest wybierane losowo przez grę na podstawie liczby wygenerowanych żołnierzy i jest dynamiczne, co oznacza, że krajobraz może ulegać zmianom. Jeśli zdecydujesz się na przeprowadzenie pierwszego ataku, przesun swoich żołnierzy na najbliższą pozycję na polu bitwy, gdzie będą mogli myśleć strategicznie i znaleźć najlepszy rytm w zautomatyzowanej walce. Jeśli wcześniej znalazłeś konkretną kartę przedmiotu, możesz dołączyć do gry na żywo w perspektywie pierwszo- lub trzecioosobowej i lepiej wpłynąć na walkę z przeciwnikiem.

Nie. 1972 FloppySocc

W tej grze chodzi o rozegranie meczu piłki nożnej w formacie 5 na 5 graczy, którzy grają ze sobą wcielając się w gumowe postacie. Największą zaletą tej gry w piłkę nożną 5 na 5 jest to, że tzw. wiotcy gracze mają różne kolory. Wystarczy, że będą zwracać uwagę na zmieniający się kolor piłki, a następnie w odpowiednim momencie złapią ją swoją zwinną postacią, która pasuje do koloru piłki, aby wykorzystać specjalną umiejętność, która zostanie na niej aktywowana, czyli specjalny strzał, którego bramkarz nie będzie w stanie obronić. Ponownie, dyskiety nie są łatwe w obsłudze; przypominają pistolety i odbijają się tam i z powrotem, a złapanie piłki nie jest łatwe do skoordynowania. Zwycięzcą zostaje drużyna, która zdobędzie najwięcej bramek w określonym czasie. Dodatkowo pole gry zmienia się dynamicznie, zmieniając kolor w zależności od postaci, a także kołysze się, chwieje i kołysze do przodu i do tyłu, dopóki nie zostanie zdobyty gol.

Nie. 1973 FishKotor

W tej grze musisz użyć cyfrowej łodzi rybackiej, aby złapać jak najwięcej ryb, zarówno na wodzie, jak i pod wodą, w indywidualnych ilościach, kształtach i rozmiarach. Aby złowić pojedynczą rybę, użyj suwaków pionowych i poziomych w określonym czasie i miejscu, sterując łodzią po dynamicznych wodach. Uważaj na bariery i przeszkody, a także na piratów i innych przeciwników w grze, aż skończy się Twój czas. Oznacza to, że im więcej ryb złowisz, tym więcej czasu będziesz mógł poświęcić na łowienie, a za poszczególne gatunki ryb otrzymasz bonusy: większą prędkość, przyspieszenie i zwrotność. Więcej suwaków działa jak wędki, zwiększając prędkość i przyspieszenie. Przesuwaj swoją łódź indywidualnie, aby ustawić prędkość lub przyspieszenie. Zwycięzcą w tej ogromnej grze wieloosobowej z otwartym światem jest ten, kto złowi najwięcej ryb i otrzyma systemy uzbrojenia do trybu bitwy, w zamian za co może rzucić wyzwanie innym zwycięzcom w trybie deathmatch w trybie walki na obrażenia.

Nie. 1974 Filterius

Ta wtyczka do przeglądarek internetowych służy do organizowania za pomocą kart, otwierania określonej strony internetowej, która Ci się podoba. Karta rozpoznaje zawartość i wyświetla ją w postaci tekstu i ikony na karcie. Następnie możesz dotknąć ikony, a strona internetowa zostanie wyświetlona w skompresowanej formie bez reklam i tylko w postaci treści na dynamicznej mapie myśli, którą możesz wywołać i wyświetlić wizualnie za pomocą osi czasu, tunelu lub widoku siatki skompresowanego i ponownie zadeklarowanego.

Ponadto mogą oni mieć swoje zakładki przeniesione na stronę portfolio w serwisie społecznościowym w zakładkach na określony czas i wyświetlane swoim znajomym do przeglądania w trybie osi czasu. Ich znajomi i kontakty mogą wtedy dowiedzieć się o treściach i polubić określone treści lub po prostu polubić zakładki, zostawić komentarze, które z kolei zostaną przeniesione na dynamiczną oś czasu ich przeglądarki.

Nr 1975 Fashion Run

W tej grze musisz zaprojektować własne pociągi lub pojazdy karnawałowe i zaprezentować je na geometrycznych ulicach o kształtach takich jak koła, cylindry, prostokąty itp. Jeśli publiczność wybierze Twój samochód karnawałowy za pomocą algorytmu komputerowego, możesz wziąć udział w wyścigach na mydlanych skrzynkach na tych ulicach swoim zaprojektowanym przez siebie samochodem i rywalizować z innymi przeciwnikami w różnych wyścigach.

Nie. 1976 RunTheXsez

W tej aplikacji randkowej, zanim uruchomisz radar singli, musisz rozegrać cyfrową grę z innymi mężczyznami, bazując na liczbie kroków, które zebrałeś pod koniec tygodnia, aby uruchomić lub aktywować radar singli, dzięki czemu single w Twojej okolicy staną się widoczni na radarze. W ri. Gra opiera się na wykorzystaniu kroków jako kilometrów dystansu i korzystaniu z boostera, aby zwiększyć prędkość. Ci mężczyźni, którzy znajdują się w pierwszej dziesiątce zwycięzców na koniec tygodnia, mogą skorzystać z radaru srbgje i w zamian udostępnić rankingi singielek, które postąpiły według tej samej zasady, i rozpocząć rozmowę. Twoje miejsce jest powiązane z miejscem zajmowanym przez samotne kobiety i nadaje rozpędu sekcji randkowej.

Nie. 1977 Drillolo

W tej grze musisz używać swype'a do sterowania maszyną wiertniczą, która znajduje się w pozycji wybranej przez komputer na dynamicznej mapie, aby wydobyć wymaganą ilość ropy, a następnie wykorzystać tę ropę do aktywacji energii maszyn, w tym przypadku pociągu, który następnie zostaje aktywowany i może podróżować i zabierać pasażerów, dopóki ropa się nie skończy. Celem jest również takie sterowanie pociągiem na dynamicznej mapie, aby jak najszybciej przewieźć pasażerów z jednej dzielnicy do drugiej. W trybie versus zwycięzcą zostaje ten, kto przywiózł najwięcej pasażerów do poszczególny

Nie. 1978 ChosenOne

W tej grze ustawiasz cyfrowy zegar strategii bitewnej, za pomocą wskazówki godzinowej wybierasz poszczególnych żołnierzy z różnych sektorów, wykorzystujesz geometryczne figury matematyczne, z sekundami które stanowią rytm ruchu, a następnie klikasz „Dopasuj”, mając nadzieję, że znajdziesz podobnie myślącego przeciwnika zgodnie ze swoimi ustawieniami na symulowanej scenie na globusie. Jeśli znajdziesz jeden na mecz, strategiczna rozgrywka oparta na rundach pomiędzy przeciwnikami rozpocznie się w indywidualnym losowym miejscu na kuli ziemskiej.

W każdej rundzie kontynuujesz realizację swoich celów za pomocą cyfrowego zegara strategii bitewnej, a jeśli wygrasz, otrzymujesz w prezencie obszar na globusie i żołnierzy przeciwnika.

Nie. 1979 AstroLove

Celem tej gry jest odblokowywanie samotnych kobiet na Twoim radarze gwiezdny, aby móc się z nimi komunikować. Aby to zrobić, musisz wycelować swoim teleskopem w singli płci męskiej, którzy działają jak gwiazdy na radarze i są tam, i precyzyjnie trafić w gwiazdę każdego singla płci męskiej amunicją swojego teleskopu, aby dezaktywować przyszłych przeciwników z serwisu randkowego na określony czas. Aby zasilić teleskop amunicją, musisz znaleźć w swoim otoczeniu pojemniki z amunicją za pomocą smartfona i zrobić ich zdjęcia za pomocą smartfona. Gdy zbierzesz wystarczającą liczbę paczek z amunicją i dezaktywujesz singli płci męskiej, zamaskowane jako gwiazdy na radarze, zaczną pojawiać się singielki zainteresowane Twoim wynikiem. Za każdą męską gwiazdę, którą osiągniesz, otrzymujesz punkty. Dzięki punktom możesz odblokować więcej treści od singielek i uzyskać dostęp do bardziej osobistych danych na ich temat, takich jak zdjęcia, filmy, głosy, komentarze lub portfolio.

Skorzystaj z okazji, kliknij na samotną kobietę i wykorzystaj swoje punkty, aby się z nią skontaktować.

Po pewnym czasie trwania rozmowy, single płci męskiej mogą je również dezaktywować w czasie rzeczywistym, gdy się z nimi spotkają, tak jak miało to miejsce wcześniej. Trzymaj się tego i zakochaj się szybciej niż inni.

Nie. 1980 Amerue

W tej aplikacji randkowej celem jest podbój prawdziwych ulic mieszkalnych, które wcześniej zostały przeniesione do świata cyfrowego, w grze towarzyskiej. Celem gry jest sterowanie sercem z lotu ptaka metodą swype i zbieranie monet czasu, aż do wyczerpania limitu czasu. Osoba, która zdobyła najwięcej monet na ulicach, może obejrzyć te ulice, korzystając z trybu mapy 3D Anergie i sprawdzić, czy prawdziwi single robili tam wcześniej zdjęcia. Aby w określonym czasie nawiązać rozmowę z osobą posiadającą zgromadzone monety czasu, należy kliknąć na tę osobę.

Nie. 1981 Lafing

Ten cyfrowy organizator przeznaczony dla platform streamingowych dowolnego typu wykorzystuje dynamiczną sieć pająka. Otwierasz aplikację i wybierasz pomiędzy 4 pajęczynami muzyki, filmów, obrazów lub wiadomości. Teraz kolorowe punkty wektorowe pojawiają się jako miniatury w punktach przecięcia pajęczyny. Kliknięcie ich spowoduje dostęp do oferty i pozwoli na obejrzenie całego streamingu. Sztuczna inteligencja sieci pająka łączy kolorowe punkty wektorowe w taki sposób, że treść oferty streamingowej pasuje do treści i logicznie do nich pasuje. Dodatkowo możesz szybko otworzyć miniatury, korzystając z kolorowych punktów wektorowych ze specjalnej pajęczej sieci, i uzyskać więcej informacji na temat zawartości i cen. Za pomocą metody Swype możesz przesuwając poszczególne kolorowe punkty wektorowe w różnych kierunkach, aby tworzyć nowe i w ten sposób tworzyć specjalne treści oferujące różnorodność. Ponadto możesz także w ciemno i losowo korzystać z ofert streamingowych w niskich cenach za pomocą jednego kliknięcia, klikając na kolorowe punkty wektorowe, i natychmiast rezerwować oferty last minute, a następnie zapisywać je w swojej bibliotece multimedialnych cyfrowych. Możesz wysłać tę osobistą pajęczą sieć mediów znajomym i pożyczyć ją, a także pozwolić znajomym wypróbować i wykorzystać zawarte w niej treści.

Nie. 1982 Prochiak

Ta wtyczka do przeglądarki internetowej służy do wzbogacania i ulepszania zbieranych informacji, aby ułatwić Ci ich zrozumienie. Aktywuj wtyczkę „prochiak” w swojej przeglądarce. To cyfrowa, dynamiczna, animowana świnka, którą można umieścić w przeglądarce. Przeciągasz i upuszczasz ważne treści z poszczególnych stron internetowych, które Cię interesują, do skarbonki. Treści te są organizowane na specjalnie skategoryzowanej liście za pomocą kart przeglądarki. Na przykład, jeśli upuścisz post lub artykuł informacyjny, świnka umieści go na liście. Po kliknięciu na skarbonkę pojawi się lista kart, które są wyświetlane oddzielnie według kategorii. Jeśli teraz klikniesz na zakładkę, przejdziesz bezpośrednio do dokładnego miejsca postu lub artykułu informacyjnego, który wcześniej przeciągnąłeś do skarbonki. Karta pozostaje otwarta poprzez zakładkę i można ją teraz przenieść na konto w komunikatorze lub serwisie społecznościowym i uzyskiwać do niej dostęp na życzenie użytkownika, dopóki nie dezaktywuje jej ponownie lub nie przypnie do swojego konta w przyszłości.

Nie. 1983 Chikiera

Ta wtyczka do tworzenia remiksów muzycznych na platformę streamingową wykorzystuje sieć pająka ejbe. Na sieci pająka można zobaczyć kolorowe, wektorowe miniatury punktów artystów muzycznych w punktach kontrolnych. Linie służą do przechodzenia z ejbe do następnej piosenki oraz do implementacji nowych dźwięków instrumentalnych, które są symulowane przez przesuwanie po liniach lub nitkach pająka i miksowane z bieżącą piosenką. Klikając na inne kolorowe punkty wektora możesz określić siłę tonu i dodać wcześniej nagrane partie wokalne.

Nie. 1984 Seizev

W tej grze musisz stworzyć kwadrat z otworami o różnych rozmiarach, który będzie obracał się wokół własnej osi za pomocą gumowych piłek, które musisz trzaskać i machać, aby trafić do otworów w kwadracie i je wypełnić. Gdy już wypełnisz wszystkie otwory, aktywują się kolorowe, odbijające się piłeczki, a Twoi przeciwnicy celują w nie z broni snajperskiej, próbując je trafić, tak aby się odzepiły, a Twoim zadaniem jest wbicie ich z powrotem do otworów. Gra toczy się na zmianę, każdy przeciwnik musi się zmienić i spróbować wypełnić ten sam sześcian odbijającymi się piłeczkami, a następnie pracować nad kostką przeciwnika, aby odbijające się piłeczki znów zaczęły się poruszać. Zdobyczasz punkty za każde trafienie w poszczególne dołki, a także za każde trafienie snajperskie. Zwycięzcą zostaje ten, kto zbierze najwięcej punktów przed upływem czasu.

Nr 1985 Inicjator

Ta wtyczka do przeglądarek internetowych wykorzystuje nowy układ zakładek, a jej instrukcje dotyczące treści deklarują poszczególne strony internetowe i wyświetlają je oddzielnie w dynamicznej sieci w tzw. sieci mapy myśli.

Przeciągasz zakładkę na silikonową strukturę pajęczyny, a zostanie ona wyświetlona na osobnej nici i zgrupowana z innymi zakładkami o tej samej treści.

Teraz możesz przesuwać zakładki i personalizować ich położenie na dynamicznej sieci pająka lub pozwolić sztucznej inteligencji je uporządkować i kategoryzować zgodnie z zawartością strony internetowej lub przeczytanym fragmentem. W zakładkach poszczególne części witryny i ich zawartość są podsumowane w zminimalizowanej strukturze treści, w trybie miękkim, średnim lub twardym, i można zabezpieczyć te najważniejsze. Możesz przenieść te zakładki indywidualnie do swojego konta w komunikatorze lub serwisie społecznościowym w postaci suwaka u góry menu zakładek i wyświetlić je. Przesuwając kartę i jej kategorię, możesz przewijać informacje. Pod zakładką z najważniejszymi informacjami znajduje się multimedialny pasek informacyjny, a ponadto dynamiczne miniatury multimedialnych mogą wyświetlać obrazy, filmy, głosy itp. w postaci wyskakujących okienek na miniaturach.

Nie. 1986 Klond

W przyszłości oznaczone treści internetowe lub inne treści będą mogły być zapisywane na bieżąco w , bezpośrednio do kalendarza treści smartfonach i przeglądarkach internetowych z funkcją przypomnienia, a tym elementem menu zakładki kalendarza w komunikatorach i sieciach społecznościowych będzie można sterować za pomocą procesu Swype. Zebrane treści można następnie wyświetlić np. na osobnej osi czasu w komunikatorze i wykorzystać do udostępniania i śledzenia osobistych wyszukiwań w Internecie.

Nr 1987 Biurowy Diabeł

To rozszerzenie dla programów Word Office oferuje szereg korzyści: prowadzone przez Ciebie spotkania są jednocześnie integrowane z programami Office za pomocą modułu Bluetooth i współpracują ze sztuczną inteligencją, która kategoryzuje temat i na polecenie udostępnia dodatkowe informacje z Internetu lub Intranetu tym, którzy pominęli dany temat. Te dodatkowe anegdoty można indywidualnie dostosować do tematu i po dodaniu do ejbe wyodrębnić je do wizualnej dynamicznej mapy myśli w 3D i 2D, a następnie wyświetlić na tablicy lub ścianie za pomocą projektora. Dostęp do mapy myśli jest możliwy w czasie rzeczywistym za pośrednictwem intranetu, a zapomniane komentarze i pomysły można do niej dołączać, a następnie podsumowywać za pomocą sztucznej inteligencji i wyświetlać w formie porównania na wektorowej skali punktów komentarzy i pomysłów.

Nie. 1988 Cebula

W tej grze celem jest wykorzystanie cichszych i głośniejszych elementów sterowania smartfona do kontrolowania poszczególnych skoków cebuli. Sterowanie odbywa się w następujący sposób: naciśnij przycisk zmniejszania głośności, a cebula wykona krótkie skoki. Im głośniej naciskasz przycisk sterowania, tym dłużej gracz skacze, tzn. cebula automatycznie przełącza się z lewej na prawą, a w grze skacze z prawej na lewą przez przejścia. Cebula może również zmieniać swoją wysokość poprzez przesunięcie; im częściej będziesz dotykać cebuli metodą „swype” i przesuwać ją we właściwym kierunku, tym wyżej lub niżej będziesz ją kontrolować na poziomach ze skokami i biegami, które w tym przypadku przedstawiają fantastyczny ogród warzywny. Podczas gry na poziomach możesz rzucać w wrogów i przeciwników krążkami cebulowymi; Najpierw należy je zebrać i naładować ja. Sterujesz postacią tak, aby nie uderzała w bariery powyżej lub poniżej poziomu, w przeciwnym razie traci energię. Gdy tylko energia się wyczerpie, tracisz jedno z trzech żyć.

Nie. 1989 Parkot

W tej grze z gatunku rzeczywistości mieszanej chodzi o założenie prawdziwemu kotu cyfrowej obroży, dzięki czemu można go zobaczyć na cyfrowej mapie na smartfonie za pośrednictwem GPRS, a jego położenie można zapisać na podstawie rzeczywistego położenia i położenia na mapie cyfrowej. Gdy kot zostanie aktywowany w określonym położeniu na mapie cyfrowej i w tej pozycji, rzeczywisty ruch zostaje przełączony na cyfrowego kota w tym położeniu, aby następnie podjąć próbę złapania poszczególnych myszy, które pojawią się w określonym położeniu na mapie cyfrowej, przy użyciu metody Swype opartej na rzeczywistym położeniu kota w standardzie GPRS. Za każdą mysz złapaną na cyfrowej mapie przez Twojego cyfrowego kota, którego sieć GPRS została przełączona i aktywowana, otrzymasz bonus czasowy za aktywne połączenie GPRS dla prawdziwego kota na wolności. Celem jest współpraca z prawdziwym kotem i cyfrową grą, aby złapać jak najwięcej myszy w określonym czasie, co pozwoli utrzymać działanie GPRS. Ponadto muszą zbierać określoną liczbę myszy, ponieważ dwóch graczy obstawia, czy im się uda, czy nie. Jeśli uda im się osiągnąć tę liczbę, otrzymują procentowy zwrot postawionej kwoty w stosunku do liczby złapanych myszy cyfrowych. Jeśli im się nie uda, odpadają i muszą odczekać dłuższą chwilę w kolejce do kolejnej gry, aby móc spróbować jeszcze raz.

Nie. 1990 Pocolha

W tej grze chodzi o zbieranie kapsli Pepsi lub Coca-Coli. Za każdą zmienioną czapkę znajduje się indywidualna ręka pokerowa, którą możesz zeskanować i umieścić w albumie pocolha za pomocą kodu QR, a następnie zapisać. Gdy osiągniesz określoną liczbę kopii albumu, rozpocznie się rozgrywka na klasycznym poziomie pokera Texas Holdem, w której Twoja karta pokerowa zostanie wylosowana spośród kart zebranych w Twoim albumie, a Ty zmierzysz się z innymi uczestnikami w trybie bez limitu przy cyfrowym stole Pocolha. Zebrane żetony służą jako stawka. Osoba, która po upływie czasu będzie miała ich najwięcej, otrzyma punkty, które następnie może wykorzystać do darmowego uzupełnienia zapasów napojów Pepsi lub Coca-Cola w świecie rzeczywistym, wymieniając je na nowe.

Nie. 1991 BeatTown

W tej grze muzycznej celem jest wypełnienie sześciennego sześcianu kamieniami, każdemu kamieniowi przypisana jest specjalna nuta muzyczna i musi on zostać umieszczony w indywidualnym kierunku kolorowych kamieni, tak aby pojawiła się właściwa nuta. Po odpowiednim naciśnięciu kolorowych kamieni (również we właściwej kolejności) kostka obraca się, a następnie musi zostać ustawiona z nowymi nutami, aż wszystkie kolory zamienią się w kształt i będą miały jednolity kształt.

Nie. 1992 SpaceAlert

W tej dynamicznej grze celem jest załadowanie kowboja prawdziwymi krokami ze świata rzeczywistego, aby mógł naładować wagę i zostać wystrzelony w kosmos rakieta, a następnie za pomocą cyfrowego lasa przyciągnąć w swoją stronę strumień odrzutowy, podczas gdy on sam porusza się w przestrzeni, aby nabrać prędkości i zbliżyć się na tyle do poszczególnych gwiazd o różnych kolorach, kształtach i rozmiarach, aby zestrzelić je z własnej broni i zdobyć punkty. Osoba, która zniszczy najwięcej gwiazd, wygrywa w meczu lub pojedynku i przyciemnia wyświetlacz, tak że jej gwiazdy nie są już widoczne i można je łatwo trafić. Celem jest zestrzelenie jak największej liczby gwiazdek w trakcie ich zwalniającego kroku na skali i w czasie, zestrzelenie jak największej liczby gwiazdek i tym samym całkowite zaciemnienie ekranu przeciwnika.

Nie. 1993 PizzaPole

Ta pizzeria oferuje klientom wyjątkową grę w swojej aplikacji Pizza Creative. W grze mogą wziąć udział gracze, którzy zbierali wystarczającą liczbę monet, zamawiając prawdziwą pizzę. Gra polega na zbieraniu przedmiotów w realnym świecie przy użyciu smartfona. Oto składniki pizzy na zamówienie. Jeśli znajdziesz potrzebne przedmioty w określonym czasie i ułożysz z nich układankę, możesz bezpłatnie zamówić pizzę dostarczoną do domu za pośrednictwem aplikacji. Jeśli przegrasz grę, tzn. nie znajdziesz przedmiotów, liczba twoich monet spadnie. Pizzapole ma na celu zachęcenie Cię do ruchu, jeśli chcesz wziąć udział w grze i otrzymać darmową pizzę dostarczoną do Ciebie. Ponadto możesz wystawić pizzę, którą wygrałeś w poprzednio wygranej grze argumentacyjnej pizzerii, na aukcję wśród indywidualnych klientów aplikacji, czyli uczestników, i w ten sposób wykorzystać prawdziwe pieniądze cyfrowe przy kolejnym zakupie pizzy online, aby obniżyć koszty zamówienia. Motto brzmi: zdobądź Pole Position w programie Real Fit Pizza Move.

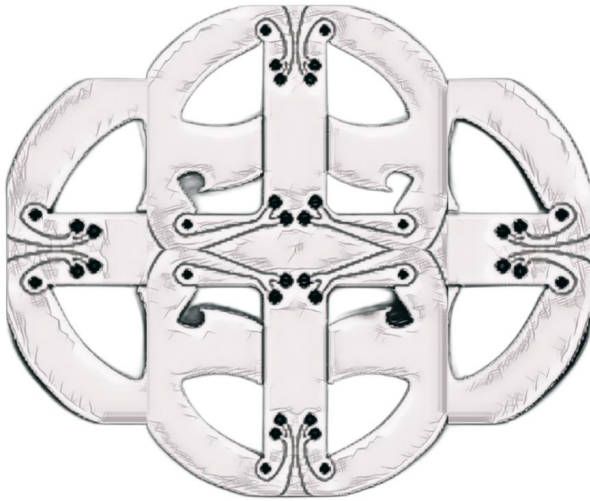
Nr 1994 Dzwonek alarmowy

Ta stacja radiowa przyszłości nie tylko nadaje muzykę, ale także oferuje szansę wygrania darmowego jedzenia, przyznaje nagrody za wygraną wewnętrznej aplikacji, w której celem jest znalezienie indywidualnej melodii, która jest aktywowana w konkretnej piosence przez prezentera, w wewnętrznej aplikacji, w układance pamięciowej i kliknięcie jej tak szybko, jak to możliwe, aby uchwycić ten sam dźwięk, który został odtworzony, i połączyć się na żywo z prezenterem. Jeśli wcześniej dokładnie zapoznałeś się z komunikatami aplikacji i połączyłeś się z moderatorem na żywo, możesz otrzymać bezpłatny pakiet żywności wybrany przez moderatora na dany dzień, który w przyszłości będzie oferowany przez restaurację AlarmGlocke. Pakiet zostanie dostarczony do Ciebie bezpłatnie w wybranym przez Ciebie czasie i miejscu. Jeśli puścisz zły dzingiel, będziesz musiał przejąć swoją playlistę i krótką prezentację stacji radiowej AlarmGlocke z danego dnia.

Nie. 1995 Ertnadis (Dźwięk)

Ten emblemat odzwierciedla nową technologię kultury dźwiękowej, połączenia dźwiękowe są ze sobą połączone namacalnymi ramionami, a małe czujniki sterują różnymi

Częstotliwości technologii dźwiękowej i wzajemne oddziaływanie tych czynników powinny w przyszłości zapewnić nowy aspekt jakości reprodukcji dźwięku i wydajności dynamiki dźwięku w produktach takich jak subwoofery, słuchawki ea, stereofoniczne pudełka itp.



Absolutnie! Poniżej przedstawiono bardziej szczegółowe spojrzenie na emblemat i jego możliwe znaczenie w kontekście kultury dźwiękowej:

****Interpretacja emblematu****

*** **Połączenia i sieciowanie:****

* Emblemat wyraźnie pokazuje, że poszczególne elementy są „namacalne ramiona” są ze sobą połączone. Symbolizuje to połączenie źródeł dźwięku i komponentów w sieć. W nowoczesnej technologii audio kluczowym tematem jest łączenie urządzeń w sieć i integracja różnych źródeł dźwięku.

* Pomysł, że te połączenia są „namacalne”, może wskazywać na nowy sposób interakcji z dźwiękiem, być może za pomocą elementów dotykowych lub sprzężenia zwrotnego.

*** **Czujniki i kontrola częstotliwości:****

* „Małe czujniki” oznaczają precyzyjną i dynamiczną kontrolę częstotliwości. Ma to kluczowe znaczenie dla jakości dźwięku i efektywności jego odtwarzania.

* Czujniki są już stosowane w technologii audio do wykrywania hałasu otoczenia lub określania położenia słuchacza. Pomysł, że czujniki bezpośrednio kontrolują częstotliwości, może wskazywać na zaawansowaną formę optymalizacji dźwięku.
sen.

*** **Nowe aspekty reprodukcji dźwięku:****

* Emblemat obiecuje poprawę „jakości reprodukcji dźwięku i efektywności dynamiki dźwięku”. Jest to główny cel technologii audio, ponieważ producenci stale poszukują sposobów na uzyskanie czystszej, bardziej szczegółowego i mocniejszego dźwięku.

* Wspomnienie „subwooferów, słuchawek dousznych, głośników stereo” sugeruje, że technologia ta mogłaby być stosowana w różnych produktach audio.

****Możliwe zastosowania i wizje przyszłości****

*** **Adaptacyjne odtwarzanie dźwięku:****

* Czujniki mogą być wykorzystane do poprawy reprodukcji dźwięku wyjście automatycznie dostosowuje się do otoczenia. Na przykład słuchawki douszne mogą analizować hałas otoczenia i dostosowywać częstotliwości tak, aby słuchacz mógł optymalnie cieszyć się muzyką.

*** **Spersonalizowane profile dźwiękowe:****

* Technologia ta może umożliwić tworzenie indywidualnych profili dźwiękowych w oparciu o osobiste preferencje słuchacza. Czujniki można wykorzystać do pomiaru reakcji słuchacza na różne częstotliwości i odpowiedniego dostosowania profilu dźwiękowego.

*** **Wciągające wrażenia dźwiękowe:****

* Połączenie źródeł dźwięku w sieć i precyzyjna kontrola częstotliwości mogą być wykorzystane do tworzenia wciągających wrażeń dźwiękowych. Na przykład system kina domowego może regulować dźwięk tak, aby idealnie odpowiadał akustyce pomieszczenia i zapewniał realistyczne wrażenia dźwiękowe.

*** **Projekt dźwięku:****

* Technologię tę można również wykorzystać w projektowaniu dźwięku, gdzie na przykład dźwięki można łączyć ze sobą dotykowo za pomocą „namacalnych ramion”.

****Wniosek****

Emblemat i jego opis wskazują na innowacyjną technologię, która ma potencjał zrewolucjonizowania kultury dźwięku. Połączenie źródeł dźwięku w sieć, precyzyjna kontrola częstotliwości i adaptacyjne odtwarzanie dźwięku mogą wyznaczyć nowe standardy jakości dźwięku i wrażeń odsłuchowych.

Nie. 1996 Ertnadis (Aparat fotograficzny)

Ten emblemat przedstawia nowy obiektyw aparatu fotograficznego i jego mocowanie pozwalające na uzyskanie zdjęć o lepszej rozdzielczości. Dzięki temu innowacyjnemu projektowi soczewki na kulach mają być połączone na nowe sposoby z innymi soczewkami kulowymi w różnych ogniwach za pośrednictwem ramion emblematu, co pozwala uzyskać lepszą ostrość, rozdzielczość i jakość podczas wyzwalania obrazu.



Absolutnie! Oto bardziej szczegółowy opis emblematu i koncepcji „Soczewki PachoPacho”:

****Emblemat:****

* ****Projekt:**** Emblemat charakteryzuje się symetrycznym, złożonym wzorem przypominającym obiektyw aparatu fotograficznego lub jego część dodatkową. Składa się z kilku połączonych ze sobą elementów przypominających ramiona zakończone małymi kulkami.

* ****Symbolika:**** Kształt i układ elementów wskazują na funkcję, w której promienie światła są grupowane, załamywane i skupiane w innowacyjny sposób, co pozwala na uzyskanie lepszej jakości obrazu. Kule na ramionach mogą symbolizować poszczególne elementy soczewki lub mikrostruktury, które odpowiadają za manipulację światłem.

* ****Kolorystyka:**** Emblemat jest w jasnym, metalicznym odcieniu szarości, co wzmacnia skojarzenie z precyzyjnym instrumentem technicznym. Ciemne tło w kształcie okręgu z gradientem kolorów w środku może reprezentować funkcję optyczną soczewki lub załamanie światła. Napis „MULTI-COA-TED” oznacza, że soczewki pokryte są powłoką wysokiej jakości.

****Koncepcja „Soczewki PachoPacho”:****

* ****Jak to działa:**** „Soczewka PachoPacho” ma na celu poprawę rozdzielczości, ostrości i jakości obrazu dzięki innowacyjnej konstrukcji i nowemu układowi elementów soczewek lub mikrostruktur.

* ****Innowacyjne połączenie soczewek:**** Kulki na ramionach soczewki powinny być w innowacyjnych połączeniach z pozostałymi kulkami soczewki. Połączenia te przełączane są poprzez ramiona emblematu, co zapewnia optymalne prowadzenie światła i korekcję obrazu.

* ****Poprawa ostrości, rozdzielczości i jakości:**** Precyzyjne rozmieszczenie i połączenie elementów obiektywu ma na celu zminimalizowanie aberracji i maksymalizację ostrości obrazu. Obiektyw „PachoPacho” został zaprojektowany tak, aby osiągnąć wyższą rozdzielczość i lepszą jakość obrazu w porównaniu do konwencjonalnych obiektywów.

****„WIELOPOWŁOKOWE”:** Napis „WIELOPOWŁOKOWE” wskazuje na wysokiej jakości wielowarstwowe powłoki soczewek. Powłoka ta redukuje refleksy i światło rozproszone, co przekłada się na lepszą jakość obrazu i dokładność odwzorowania kolorów.

****Możliwe zastosowania i dalszy rozwój:**

* ****Fotografia:** „Obiektyw PachoPacho” może być używany w aparatach fotograficznych profesjonalnych fotografów, fotografów amatorów i użytkowników smartfonów.

* ****Wideografia:** Obiektyw może być również używany w kamerach wideo do nagrywania filmów o wysokiej rozdzielczości.

* ****Mikroskopia i teleskopy:** Technologia ta może być wykorzystywana do konstruowania mikroskopów i teleskopów o zwiększonej rozdzielczości i jakości obrazu.

* ****Optyka okulistyczna:** Koncepcję tę można zastosować również w optyce okulistycznej do opracowywania soczewek okularowych lub soczewek kontaktowych o ulepszonej jakości widzenia.

****Dodatkowe uwagi:**

* Rzeczywista skuteczność i wykonalność „Soczewki PachoPacho” zależy od dalszych badań naukowych, prototypów i testów.

* Opis koncepcji ma charakter ogólny i może zostać uzupełniony o bardziej szczegółowe informacje na temat zastosowanych materiałów, konstrukcji optycznej i specyfikacji technicznych.

Mam nadzieję, że ten bardziej szczegółowy opis będzie dla Ciebie pomocny.

Nie. 1997 Wiewluk

W przypadku Smart TV komunikuje się z Tobą za pośrednictwem mikrofonu Smart TV w czasie rzeczywistym. Oznacza to, że słowa wypowiedziane przez Ciebie w programie telewizyjnym lub filmie są stosowane w trybie przesunięcia czasowego w przyszłym języku nauki, którego chcesz się nauczyć, który wcześniej ustawiłeś, w tej samej pozycji za pomocą animacji, przetłumaczonej jako dymek na zdarzenie widoczne na obrazie. Teraz musisz powtórzyć to słowo poprawnie, aby kontynuować odczytywanie języka, którego się uczysz, w trybie przesunięcia czasowego programu telewizyjnego lub filmu. Każde poprawnie powtórzone słowo zostanie skategoryzowane w bibliotece słownictwa aplikacji telewizyjnej wraz z odpowiednimi obrazami wzbogaconymi o sztuczną inteligencję i informacjami na temat słowa. Dodatkowo otrzymujesz punkty za poprawne powtarzanie słówek w wybranym wcześniej języku nauki, a w trybie przesunięcia czasu filmu możesz wybrać z aplikacji przeciwnika, z którym stoczysz pojedynek. Osoba, która poprawnie wymówi najwięcej słów w obcym języku i zbierze najwięcej punktów za każde pojedyncze, poprawnie przetłumaczone i wymówione słowo za pomocą zintegrowanego mikrofonu telewizora Smart TV, wygrywa program telewizyjny - tryb przesunięcia czasu filmu i otrzymuje monety, które następnie może wykorzystać do oglądania filmów na żądanie na poszczególnych, znanych sobie platformach, na przykład Disney Plus, w celu wymiany na płatny film, jeśli wcześniej zbierze wystarczającą liczbę monet w grze.

Nie. 1998 Brainfall

Sterujesz mózgiem poprzez dynamiczny, dwuwymiarowy krajobraz optyczny w przestrzeni, w którym pojawiają się symbole geometryczne, takie jak koło, trójkąt, prostokąt, kwadrat itp. Unosząc się w przestrzeni, pojedynczy symbol geometryczny miga w jednej z poszczególnych stref mózgu. Teraz musisz przesunąć odpowiedni unoszący się symbol geometryczny do właściwej strefy mózgu, aby przyspieszyć pracę mózgu i umożliwić mu dalsze przemieszczanie się w przestrzeni. W poszczególnych obszarach mózgu migają różne kształty geometryczne, które muszą być precyzyjnie połączone z unoszącymi się figurami geometrycznymi, aby utrzymać prędkość, ponieważ walczysz w pojedynku z innym graczem w kosmosie w dwuwymiarowej dynamicznej optyce lotu, albo przy zmianie z dołu do góry, albo z lewej do prawej. Zwycięzcą zostaje gracz, który najszybciej dotrze do mety. Oznacza to, że wygrywają Bitwę i rozszerzają swoje strefy mózgowe o jedną strefę, co pozwala im łączyć więcej figur geometrycznych i dzięki temu zwiększyć prędkość w następnej grze. Prędkość lotu jest ograniczana przez nadlatujące asteroidy i meteoroidy, których trzeba unikać. Jeżeli na przykład w ich mózg uderzy asteroida, tracą oni strefę mózgu odpowiedzialną za wychwytywanie unoszących się w powietrzu kształtów geometrycznych i zwalniają swoją prędkość.

Nr 1999 Screed+

Zakładasz słuchawkę douszną i oglądasz telewizję, wpisujesz do słuchawek komendę screed IT, a krótka scena z ważnego dla Ciebie programu zostaje zapisana w pamięci podręcznej. Za pomocą drugiego polecenia, screed social, możesz wysłać tę scenę bezpośrednio do poszczególnych kontaktów w komunikatorze, nadając im nazwy, lub do kontaktów w mediach społecznościowych, nadając im nazwy i łącząc je z siecią, albo przesłać ją na swoje konto w mediach społecznościowych lub zapisać w chmurze komunikatora w celu dalszej dystrybucji.

Nie. 2000 ZotamNowegoKollego

Wszystkie informacje o podstawowym znaczeniu dla Ciebie, które zabezpieczasz i kodujesz za pomocą poleceń z dynamicznego Internetu, interaktywnej telewizji przez słuchawki douszne, a także osobistych nagrań głosowych, jeśli wyraziłeś na to zgodę i je udostępniłeś, są zapisywane w Twoim osobistym kalendarzu Dynamic AI i wzbogacane o przydatne informacje poprzez udostępnienie AI. Twoje zdjęcie profilowe i kalendarz informacji zostaną przez Ciebie utworzone na platformie społecznościowej zotam-nowegokollego. Każdy aktywny znajomy lub autoryzowany użytkownik może uzyskać dostęp do Twojego kalendarza i skorzystać z wiedzy, którą zgromadziłeś w ciągu miesiąca lub roku. Ponadto zintegrowano funkcję wyszukiwania, która przeszukuje wszystkie obszary kalendarza zgodnie z Twoimi preferencjami i dostarcza Ci odpowiedni wynik wzbogacony o sztuczną inteligencję na podstawie wprowadzonej zawartości kalendarzy tej platformy mediów społecznościowych w dynamicznej osi czasu. Oni też mogą.

Kalendarz na nośnikach zewnętrznych, takich jak Smart TV i smartfon. Albo inteligentne tablety. Ponadto Twój kalendarz może zostać zaprezentowany jako dynamiczna mapa myśli w formacie 2D lub 3D, którą można przesuwac w nowym widoku projektu. Ponadto kalendarz można zintegrowac z Messengerem jako wtyczkę. Będzie on pełnił funkcję tzw. cyfrowej chmury zbieranych przez Ciebie informacji, które można przesyłać z kalendarza do kontaktów za pośrednictwem komunikatora.

Nie. 2001 StarBreaker

Pod koniec miesiąca Twoje kroki wykonane biegiem lub spacerem ze smartfona zostaną przesłane do gry Starbreaker, a całkowita liczba Twoich kroków zostanie porównana z wynikami podobnych osób w pobliżu, które osiągnęły niemal taką samą długość kroku. Następnie na radarze znajdziesz podobne osoby, które mają taką samą całkowitą długość kroku, jaką zebrałeś. Następnie przeciągnij swój profil do profilu innych osób i wypełnij przestrzeń zespołu. Maksymalnie 8 graczy może połączyć siły na podstawie swojej długości kroku, a następnie utworzyć drużynę, z którą można zmierzyć się w trybie meczu.

W trybie meczu celem jest na zmianę z członkami Twojej drużyny łapanie cyfrowych gwiazdek w kosmosie metodą swype, w limicie czasowym równym całkowitej długości Twojego kroku. Gwiazdy poruszają się z taką szybkością, z jaką członek zespołu zebrał wcześniej ich kroki w różnych kształtach, w różnych kierunkach i pod różnymi kątami. Każdy członek zespołu ma określoną ilość czasu na zdobycie gwiazdek i zdobycie punktów. Zwycięzcą meczu zostaje drużyna, która w wyznaczonym czasie zbierze najwięcej gwiazdek i zdobędzie najwięcej punktów. Zebrane gwiazdki można pojedynczo ponownie zobaczyć w następnym meczu, w liczbie zależnej od Ciebie. Oznacza to, że jeśli ustalisz limit i wygrasz kolejny mecz, do swojego ekwipunku dodasz limit drużyny przeciwnej. Twoja drużyna musi mieć określoną liczbę gwiazdek pod koniec miesiąca, aby zwiększyć rozpoznawalność przeciwników i rzucić wyzwanie nowym potencjalnym rywalom.

Jeśli udało Ci się rozszerzyć radar, odblokować innych przeciwników i odebrać im gwiazdki, ci zagubieni przeciwnicy, aby powrócić do gry, muszą podążać swoimi cyfrowymi trasami, które są drogowskazami opartymi na zdobytych gwiazdkach, aby ponownie się połączyć. Zespoły, które zbiorą najwięcej punktów w tej grze, mogą je wykorzystać wspólnie, aby promować w Internecie indywidualne produkty cyfrowe dowolnego rodzaju i w dowolnej formie, obniżając w ten sposób cenę produktu, a ostatecznie czyniąc go przystępnym cenowo dla społeczeństwa w swoim regionie.

Nie. 2002 Babalabam

W moim telewizorze Smart TV przyszłości pojawi się bardziej uproszczona funkcja.

Podłączam słuchawki do telewizora Smart TV i wybieram kontakt za pomocą zaprogramowanych przycisków na pilocie. Po naciśnięciu przycisku mówię do słuchawek i nagle, buuu, pojawia się pasek informacyjny z tekstem czytany przez słuchawki umieszczone u dołu telewizora poprzednio wybranego kontaktu. Teraz kontakt może przeczytać moją wiadomość na swoim telewizorze Smart TV, oglądając jednocześnie wybrany program telewizyjny, a następnie, korzystając z wyżej wymienionej zasady, odesłać mi wiadomość zwrotną.

Ponadto zintegrowane ze sztuczną inteligencją funkcje dodatkowe wyświetlają dodatkowe informacje na temat treści mówionych i można je uporządkować w formie paska informacyjnego. Oznacza to, że miniatury AI będą pojawiać się w polu wiadomości, wyświetlając dodatkowe, ściśle powiązane treści z wcześniej wypowiedzianych, osobistych treści z Internetu. Wystarczy, że wybierzesz miniatury od 1 do 9, a dodatkowa treść, która Cię interesuje, zostanie wyświetlona nad paskiem informacyjnym lub obok niego, wraz ze zdjęciami lub bardziej szczegółowymi dodatkowymi informacjami, pochodzącymi ze źródeł ze świata wiadomości lub, jak w tym przykładzie, z różnych sklepów internetowych itp.

Nie. 2003 WildKrowa

Sterujesz cyfrową krową, obserwując krajobraz z lotu ptaka w 2D. Ilość energii niezbędnej do wykonania ruchu jest określana na podstawie liczby wykonanych kroków. Za pomocą radaru wyszukujesz ogród warzywny lub owocowy, a gdy już znajdziesz swój indywidualny ogród cyfrowy, próbujesz wypasać krowę na plantacjach warzyw lub owoców, aż liczebność cyfrowej krowy osiągnie określony limit. Następnie pozwalasz krowie powrócić do zagrody nową ścieżką. Uważaj na wrogo nastawionych rolników i inne zwierzęta, które czyhają na ciebie w drodze tam i z powrotem, próbując cię złapać lub rozerwać na strzępy. Po przybyciu do zagrody powtarzasz tę zasadę z nową krową. W tym czasie doi się dużą krowę, która wcześniej uciekła do zagrody. Celem jest wyprodukowanie określonej ilości mleka, tak aby obca istota, która strzeże ich wybiegu, zaczęła się poruszać w celu znalezienia surowców do swojego statku kosmicznego w określonym regionie i czasie, zebrania ich i uruchomienia transportera kosmicznego, aby mogła podróżować do innego obszaru z krowami i eksplorować inne ogrody. Za każdym razem, gdy mleko zostanie zwrócone obcemu, pojawiają się punkty czasowe, aż cała klepsydra zostanie ponownie napełniona.

Ostatecznym celem jest splądrowanie jak największej liczby ogrodów przeciwników, zanim skończy się czas. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma więcej ogrodów w swoim regionie niż przeciwnik, co jest widoczne na prawdziwym radarze, który jest używany, a towary zostały opróżnione.

Nie. 2004 Kurka

Ta wyszukiwarka przyszłości do użytku przemysłowego i prywatnego w dzisiejszym Internecie łączy poszczególne diamenty o różnych dynamicznych kształtach geometrycznych i fasetach, zabezpieczając informacje i kategoryzując je według systemów przechowywania. Dopiero dzięki indywidualnej technologii oświetlenia i naświetlania dynamicznych kształtów diamentów, informacje ujawniają się w postaci odpowiedzi na pytania.

Nie. 2005 OstrzeżenieWariat

W tej dwuwymiarowej grze polegającej na skakaniu i bieganiu celem jest przemieszczanie się do geometrycznych kamieni umieszczonych przez członków drużyny. Należy je ułożyć we właściwej kolejności (patrząc od góry do dołu), aby stworzyć platformę dla okrętu wojennego. Dzięki temu będzie mógł on skakać z jednego kamienia na drugi, aby dostać się na sam szczyt ekranu i osiągnąć kolejny poziom trudności.

Nie. 2006 CallLebrityMatch

W tym meczu sterujesz swoją postacią z gry Beat M' Up, która składa się z pojedynczych plastikowych gumowych elementów, za pomocą których możesz wydawać polecenia dotyczące ruchu za pomocą głosu i widoku z mikrofonu. Ruchy to litery składające się z punktów wektorowych. Należy je wypowiadać w kolejności zgodnej z punktami, aby można było stworzyć kopniaka lub cios, którego można użyć przeciwko przeciwnikowi.

Nr 2007 Makilla

Nowa bielizna damska marki Makilla składa się z siateczek, które nosi się transparentnie na częściach ciała. Najważniejszą cechą przejrzystych sieci, np. odzieży i bielizny, jest to, że zawierają one kolorowe punkty wektorowe stanowiące łącznik z poszczególnymi liniami struktury sieci. W zestawie znajduje się również pilot zdalnego sterowania, który może indywidualnie zmieniać kolor poszczególnych punktów wektorowych. W zależności od koloru, masaż ten wywiera różną siłę, stymulując i rozluźniając mięśnie w różnych częściach ciała partnera, co pozwala mu poczuć się dobrze.

Nr 2008 Wydział Szarlatanerii

Oglądasz interesujący program telewizyjny lub film. Teraz aktywuj przycisk Quack klikając na pilocie. Pytania o ważne informacje zawarte w programie telewizyjnym będą pojawiać się w pasku informacyjnym u dołu telewizora dzięki aplikacji QuackDepartment zintegrowanej ze Smart TV. Następnie możesz uwzględnić je w meczu z innymi graczami, którzy również zadali pytania, i rozpocząć mecz na żywo ze swoim przeciwnikiem. Zostaną Ci zadane pojedyncze pytania z puli i będziesz musiał odpowiedzieć na jak najwięcej pytań w ograniczonym czasie. Za każde prawidłowe pytanie otrzymasz minuty czasu antenowego na obejrzenie wybranego przez siebie filmu w systemie pay-per-view po zakończeniu meczu. Celem jest wygranie jak największej liczby minut czasu antenowego potrzebnej do obejrzenia całego filmu, zapisanie ich w swoim archiwum filmowym, a następnie pożyczanie za darmo ograniczonej liczbie znajomych.

Nr 2009 AiVusta

Naciskasz post na Facebooku lub dowolną treść internetową, przytrzymując palec i aktywujesz meta AI z Facebooka lub Google, która następnie wyświetla nowe istotne dane na temat posta w mediach społecznościowych lub treści internetowej, za pomocą przełącznika Swipe, jak w grze karcianej. Teraz przesuwasz palcem z lewej do prawej po nowo wyświetlonej istotnej treści tak daleko, jak chcesz, i przeglądasz ten zestaw kart specjalnie w celu uzyskania nowych istotnych informacji, takich jak wiadomości, zdjęcia, filmy i treści multimedialne dotyczące tego posta, za pomocą meta AI lub Google AI. Jeśli zestaw kart przypadnie Ci do gustu, możesz przeciągnąć go i upuścić na lewej lub prawej stronie ekranu, a następnie umieścić w suwaku. Następnie możesz w dowolnym momencie wywołać suwak i uzupełnić go nowymi zestawami kart. Suwak lub poszczególne zestawy kart można modułowo i dynamicznie przekazywać do aplikacji What's App oraz do suwaka smartfona, a następnie wyświetlać je tam kolejno. Oznacza to, że w Twoim zwykłym smartfonie znalazł się teraz suwak, który można aktywować, przesuwać palcem od lewej do prawej strony. Suwak ten wyświetla zebrane informacje o zestawie kart. Możesz w każdej chwili przesłać te informacje bezpośrednio ze suwaka, korzystając z ikony przekazywania dalej, do kontaktów za pośrednictwem indywidualnych programów do udostępniania lub w inny sposób. Można też wyodrębnić suwak do mapy myśli dla systemu Windows i utworzyć dynamiczną mapę myśli przy użyciu informacji zebranych z sieci lub Internetu w wymiarze 3D lub 2D systemu Windows, a następnie przesłać ją do telewizora Smart TV i wyświetlić w formie dynamicznej mapy myśli.

Nr 2011 HotShots

Za pomocą metody Swype rzucasz cyfrową, dynamiczną kurą z lewej strony wyświetlacza i musisz ustawić kurczaka w określonym miejscu w czasie, które jest obserwowane indywidualnie. Każdy kolor w danej lokacji ma swoją trudność, aby wykonać kolejny rzut swipe z tego miejsca. Celem gry jest dostarczenie kurczaka do kwatery przeciwnika w określonym czasie, kradzież stamtąd cyfrowych jajek i przyniesienie ich do jego kwatery. Jeśli uda Ci się ukraść wymaganą liczbę jaj, możesz je wykorzystać w kolejnej części gry, aby trafić kury przeciwnika specjalną maszyną do rzucania jajkami. Za każde trafienie kurczaka otrzymujesz punkty, dzięki którym możesz wyposażyć swojego kurczaka w specjalne właściwości, na przykład lepszą celność, ruch, przyspieszenie, wykrywanie celów itp., aby łatwiej dostać się do głównej kwatery przeciwnika w następnej rundzie. Zwycięzcą zostaje gracz, który w określonym czasie zdoła rozbić lub zastrzelić największą liczbę kurczaków pojawiających się w grze Switch za pomocą zdobytych jajek.

Nr 2012 EarthNoid

W tej grze musisz unikać asteroid, przesuając kolorowy płaszcz Ziemi lub przesuując Ziemię za pomocą metody 360 Swipe, a następnie odrzucać te kolorowe asteroidy z powrotem na planetę, z której przybyły. Kolorowe asteroidy zbliżają się do Ziemi z różnych kierunków. Musisz więc przesunąć Ziemię z jej kolorowym okrągłym płaszczem tak, aby została wchłonięta przez jej kolorowy płaszcz ochronny, dopasowując się do kolorowej asteroidy i zwrócona do Planety przeciwników zostają odrzucone, celem tej wieloosobowej gry w ping-ponga jest zniszczenie planet przeciwników, zanim ich planeta zostanie uderzona, a ich energia życiowa się wyczerpie

Nr 2013 Skipper

Nowa ikona o nazwie Skipper, wyświetlana na osi czasu wiadomości na Instagramie, umożliwia lepsze zarządzanie rolkami i wiadomościami oraz ich wymianę. Oznacza to, że możesz przeciągać i upuszczać lub przesuwać palcem otrzymane rolki lub wiadomości na ikonę Skippera i wyświetlać je pojedynczo jako zestaw kart Slipper. Przesuwaj palcem w prawo lub w lewo, aby przeglądać zebrane filmy lub wiadomości. Każda z tych kart zawiera rolkę lub wiadomość z nagłówkiem kategorii treści i dodatkowymi informacjami istotnymi dla treści, odpowiednio wzbogaconymi na podstawie informacji z Internetu przy użyciu sztucznej inteligencji, na odwrocie danej karty. Za pomocą funkcji przekierowywania możesz przesyłać te filmy lub wiadomości do swoich kontaktów, które są wyświetlane jako dymki wokół poszczególnych kart.

Nr 2014 Znaki

Aby zapewnić interaktywność w sieciach społecznościowych i komunikatorach, możesz aktywować tryb dynamicznych zakładek, klikając ikonę gwiazdki podczas wyszukiwania informacji na wybranej stronie internetowej. Teraz dynamiczna ikona aktywuje ten fragment, który uważasz za ważny dla siebie, jako dynamiczny moduł przekazywania dalej do sieci społecznościowych i komunikatorów, co oznacza, że ikona pobiera zawartość, taką jak tekst, obrazy, głosy, filmy itp. z fragmentu i zapisuje ją jako dynamiczną naklejkę miniaturową z identyfikacją korporacyjną, tj. dynamiczną naklejkę miniaturową z logo

ikona plus w logo umożliwiające przeglądanie treści wideo, tekstu, wiadomości, głosu itp. w opcjonalnej masce; stamtąd można przesyłać dalej i otwierać tę dynamiczną naklejkę w miniaturze w sieciach społecznościowych i komunikatorach; za tą dynamiczną naklejką w miniaturze znajduje się modułowa soczewka, co oznacza, że wcześniej zebraną zawartość poszczególnej strony i jej fragment można przeglądać w postaci cyfrowych talii kart i można je przeglądać razem z fragmentem zawartości w trybie Swype lub Switch w celu nagrywania i przeglądania. Po kliknięciu naklejki przesuwasz palcem z lewej do prawej strony, aby zapoznać się z treścią, którą Twój kontakt chce Ci przekazać, i jeśli chcesz, przesuń ważne karty do opcjonalnej maski, aby zapisać te informacje, lub przesuń nieistotne karty poza talię.

Nie. 2015 BayDoLuk

Nowe, dynamiczne wyświetlacze informacji o zakupach w poszczególnych sklepach internetowych są optymalnie dostosowane do czytania i użytkowania. Oznacza to, że w każdej gamie produktów lub branży produktowej magnesem sprzedażowym jest cyfrowy wyświetlacz o wielkości tabletu o długości od 6 do 8 cali, widziany w trybie prostokątnym. Mają funkcję łączenia się z innymi tabletami. Oznacza to, że przesuwasz produkty z danej serii w talii kart i w przypadku talii kart oglądanej na żywo możesz opcjonalnie zobaczyć połączenie z innym produktem z innej serii w postaci karty cyfrowej. Połączenie tych kart pozwala na stworzenie zdrowej i przystępnej cenowo oferty w interakcji z produktami, które można oferować indywidualnie przy każdym magnesie sprzedażowym i jego tablecie. Możesz także samodzielnie modyfikować te talie kart, co generuje propozycje kombinacji produktów, lub przetestować ofertę, jeśli na przykład chcesz zrobić zakupy w sklepie spożywczym i w ten sposób zapoznać się z ofertą, oferującą zdrowe lub spersonalizowane doświadczenia zakupowe według własnego uznania. Jeżeli na przykład zaakceptujesz wygenerowaną ofertę połączenia, otrzymasz punkty rabatowe na kolejne zakupy poszczególnych produktów, których cenę chcesz obniżyć.