

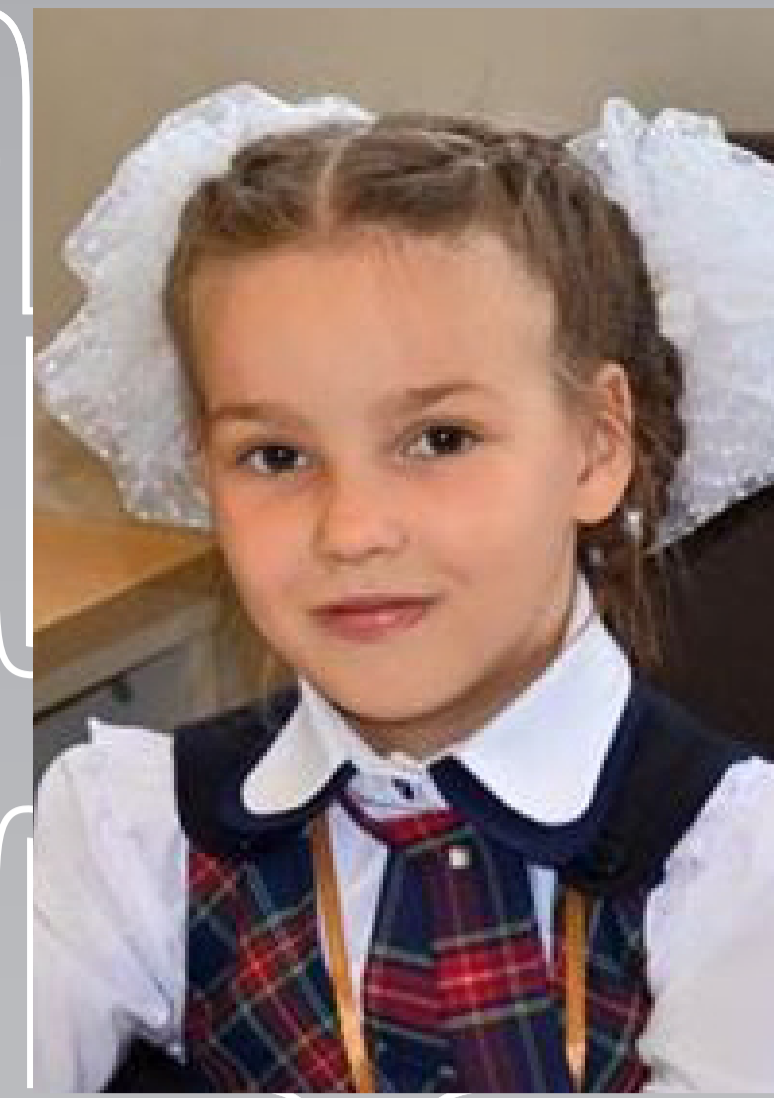


БАРДИН ПЕТР

САРАНСК
ГБОУ РМ
"Республиканский лицей
для одарённых детей"
Республика Мордовия

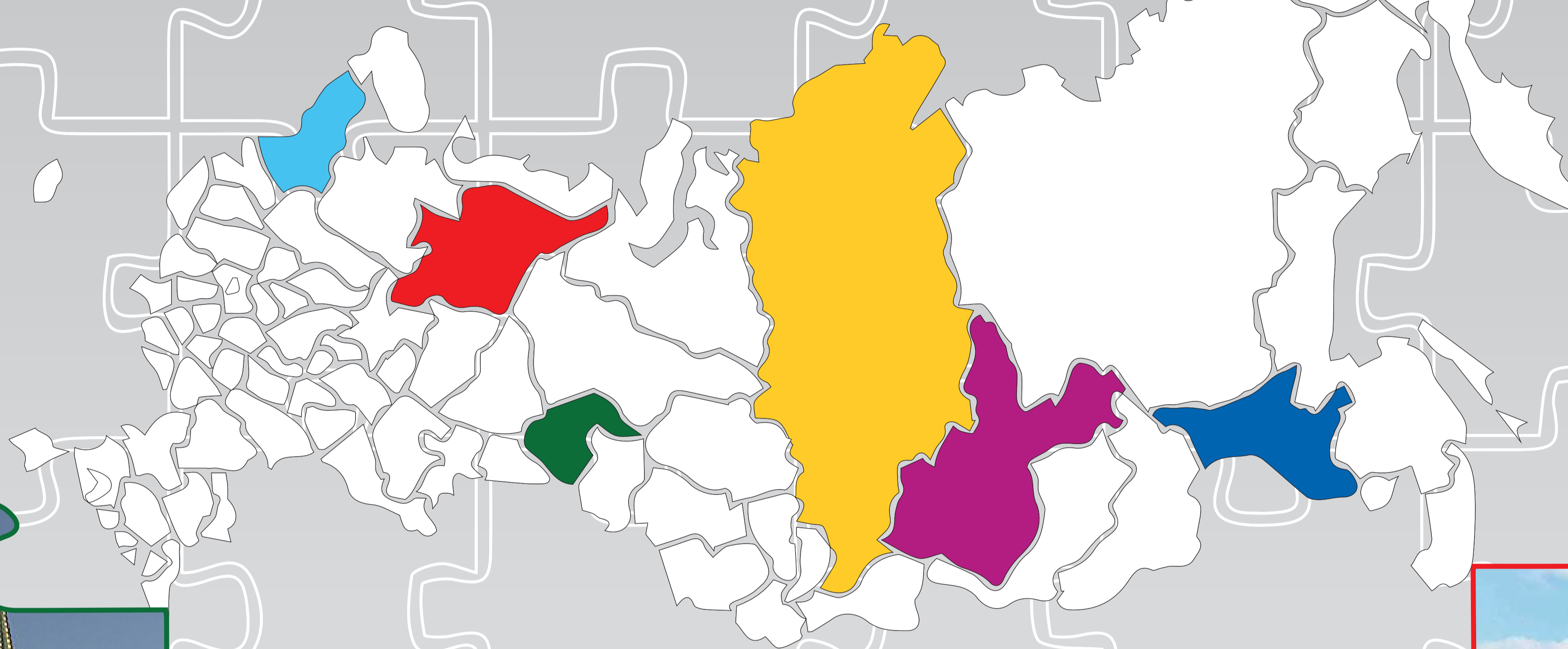
БАРДИНА ЛИЗА

ПЕНЗА
МБОУ
"Многопрофильная
гимназия №13"
Пензенская область



**МОБИЛЬНАЯ ИГРА-КВЕСТ ДЛЯ
КУЛЬТУРНЫХ ТУРИСТОВ И ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ**

«СССР: Собери Свою Собственную Россию»

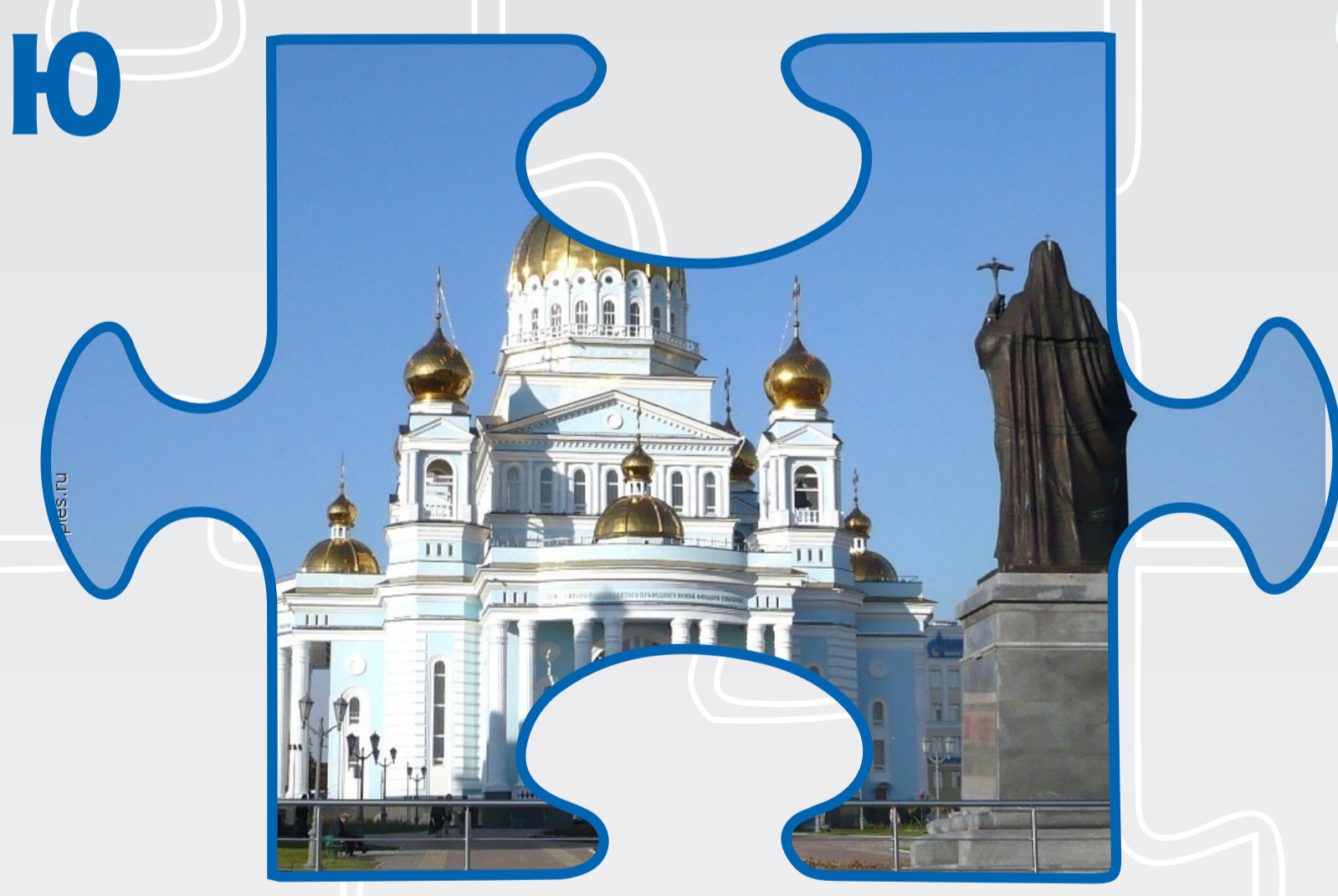


СССР

**СОБЕРИ
СВОЮ
СОБСТВЕННУЮ
РОССИЮ**



КВЕСТ



Игра-квест разработана с целью изучения культурных достопримечательностей российских городов с помощью мобильного приложения. Предназначена для широкой аудитории: путешественники, самоорганизованные туристические группы, а также все, кто интересуется историей. Приложение может быть использовано для проведения корпоративных мероприятий соревновательного характера.

Цель игры состоит в поиске достопримечательностей на соревновательной основе ("захват памятников"). Приложение применимо как для индивидуального изучения культурных ценностей нашей страны, так и для командной игры. Каждый пользователь имеет личный профиль для начисления баллов (за "захват" достопримечательностей, городов, регионов), получения достижений, а также составления рейтинга игроков и команд. Игра ведется по одному из двух сценариев: «Культурный турист» и «Командная игра».

Технические характеристики

Приложение написано для платформы Android 5.0 и выше на языке Java. Backend приложения реализован на NodeJS. База данных-MongoDB

Первый сценарий: "Культурный турист"

Цель: изучить как можно больше достопримечательностей региона, выбранного для путешествия. Для начала пользователь должен зарегистрироваться в приложении. Далее в приложении отображается карта с местонахождением игрока и ближайшими памятниками. В приложении пользователь имеет возможность просмотреть список всех памятников с указанием расстояния до них. Участник выбирает желаемый объект и направляется к нему. При достижении цели, необходимо нажать кнопку "захватить", которая устанавливает состояние памятника "условно захвачен", метка на карте меняет цвет. Для присоединения памятника к "Своей России" нужно ответить на два простых вопроса. При правильном ответе, объект и прилегающие территории считаются «аннексированными» и присоединяются к владениям пользователя.

Второй сценарий: "Командная игра"

В игре принимают участие до 3 команд (максимум 15 человек в каждой). Каждый игрок проходит регистрацию в приложении, а затем указывает вариант командной игры и выбирает цвет своей команды. Игра ограничена по времени. Процесс «захвата» аналогичен первому сценарию. Баллы каждого игрока складываются в общий результат команды. По окончании времени игры победившей считается команда с максимальным счетом.