Doelgroep:

* 15 – 22 jarige
  + Schoolgroepen
  + Jeugdverenigingen

Concept:

Bart de wever is ontvoerd, wij zijn de detectives die hem gaan proberen opsporen. De ontvoerders willen 8 diamanten als los geld. Als we van deze in bezit zijn krijgen we een locatie waar we naar toe moeten gaan.

Game:

* Verdelen in x aantal groepen (4 – 7 man) er zijn max 4 aantal groepen.
* De groepen worden door basis van hun diamantenradar/distance gebracht naar de eerste locatie. (elke groep andere locatie)
* Aangekomen op een locatie, moeten ze een opdracht doen. Dit zal soms met behulp van hun toolbox (op de app) zijn.
* Na het voltooien van de opdracht zal het gps systeem een nieuwe locatie aangeven
* Als alle opdrachten gedaan zijn (mas als laatste) zullen ze de locatie naar het havenhuis krijgen. Op het havenhuis staat er een container die ze met een lockpickpuzzel kunnen openen. De eerste heeft bartje bevrijd, de andere zullen een lege container tegenkomen

Locaties:

* ’t steen: sluipspel ( gps + trilfunctie)
* Kathedraal: zoek de verschillen
* Grote markt: Hand gooien naar standbeeld van brabo
* Stadswaag: drink hier een COLA in de Barbier, korting met het laten zien van de app
* Mas: fotograferen van doodskop van op het dak
* Vlaeykensgang: Blacklight met AR technologie
* Stadsfeestzaal: quiz over de geschiedenis van de stadsfeestzaal
* Antwerpse fluisteraar:
* Begijnhof :

Achter de schermen:

* De locatie zal constant gemonitord kunnen worden door de begeleider, deze zal ook in staat zijn om contact op e nemen met de deelnemers, en hun tips/hints te geven.
* De ranglijsten zullen op een database worden bijgehouden. Hieraan kan je de tijd vinden dat groepen er over hebben gedaan.

Technologien:

Applicatie:

* AR (unity)
* GPS
* Gyroscoop
* Vibrator

Web

* Angular site

Backend:

* ASP core cloud API
* SQL server