Цель проекта: создание игры-викторины с элементами квеста для развития эрудиции в игровой форме

Значение проекта: многие люди, особенно дети, стали реже читать научно-познавательную литературу, так как доступ к информации стал гораздо легче. Из-за этого уровень эрудиции людей снизился. Многие люди более готовы поиграть в игру-викторину, чем прочитать научную книгу, поэтому создание такой игры может помочь повысить уровень эрудиции. Но важно повышать не только уровень эрудиции взрослых, но и уровень эрудиции детей, которые могут быть не заинтересованы в обычной викторине. Поэтому важно добавить не только сами вопросы, но и сюжетную линию с элементами квеста для развития логики.

Работа игры: Есть 2 режима игры: сюжетный и викторина. В первом режиме игры пользователь должен проходить квест, где нужно не только решать вопросы викторины, но и использовать логику. Во втором режиме пользователь должен ответить на как можно больше вопросов за отведённое время. После завершения таймера пользователю показывается результат