AR-квест «название квеста»

1. Цель прохождения
   1. Познакомить первокурсника с устройством кампуса
2. Тематика
   1. В основе сюжета лежит модель RPG – игрок должен найти предметы и победить босса
   2. Визуальное оформление выполнено в стилистике игры Ведьмак, но в менее мрачном варианте
3. Среда программирования
   1. Вероятнее всего Unity
   2. Было проведено сравнение сред Android Studio и Unity. Приложения на основе второй быстрее распознают окружающее пространство, позволяют легче создавать целые сцены, привязанные к конкретной плоскости, поэтому больший объем приложения будет считаться несущественным
4. Ключевые игровые места
   1. Кафе Island
   2. Столовая корпуса В
   3. Стадион
   4. Корпус S
   5. Копицентр корпуса В
   6. Копицентр корпуса S
   7. Пирс
   8. Велопрокат
   9. Почта
   10. Корпус L
   11. Коворкинг Аякс
   12. Карты территории
5. Ключевые пункты сценария
   1. Игрок встречает внутриигрового гида
   2. Игроку сообщается о боссе и о расположении предметов
   3. Игроку сообщается, что при наведении камеры на карту территории будут показываться маячки
   4. Игрок перемещается между ключевыми местами, в каждом из которых гид рассказывает полезную информацию
   5. После сбора всех предметов игрок идет к боссу и «побеждает» его