# Zweck und Tragweite

Bei dem Projekt handelt es sich um ein Spiel, welches nach dem Prinzip des Geocachings arbeitet. Dabei sollen die sogenannten „Caches“ eingesammelt werden, die in einem Zielgebiet verteilt werden. Durch das Eingeben von den „Caches“, die in Form eines Codes vorliegen, werden kleine Minispiele und Rätsel freigeschaltet. Durch das Abschließen eines Rätsels wird ein neuer Cache, die auf einer Karte angezeigt werden, und neue Story Elemente hinzugefügt.

Auf einer Internetseite kann man Informationen zum Spiel und seinen Punkteständen abrufen. Des Weiteren kann das Spiel auf der für Smartphones angepassten Homepage heruntergeladen werden.

In einer Datenbank des Spiels werden die Accounts, Spielstände und Punktestände der Spieler gespeichert. Das Spiel soll primär für Smartphones als App entwickelt und angepasst werden. Es soll b.i.b. Schüler und Besucher des Tags der offenen Tür ansprechen.

„Story Elemente“ Teile der Geschichte des Spiels

„QR-Codes“ Zweidimensionaler Code zum einscannen

„Geocaching“ GPS-Schnitzeljagd

„Caches“ Behälter bei der Schnitzeljagd

„Homepage“ Internetseite