**Музей природы**

1. **Квест 1: Тайна Каменной летописи**
   * Описание: Профессор Вертинский начал свой путь с древних времён. Он оставил загадку, связанную с окаменелостями, которые хранят память о давно ушедших эпохах.
   * Механика в приложении:
     1. Игроку показывают изображения окаменелостей из коллекции «Каменная летопись природы».
     2. Нужно выбрать правильный тип окаменелости по подсказкам из записной книжки (например: «Я жил в воде, но не рыба, у меня панцирь» — ответ: трилобит).
     3. После выбора правильного экспоната открывается часть шифра (буква или цифра).
   * Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт о трилобитах.
2. **Квест 2: Загадка минералов «Рождённые Землёй»**
   * Описание: Профессор искал ключ в минералах, которые образовались глубоко под землёй. Он оставил загадку о том, кто «прячет свет внутри себя».
   * Механика в приложении:
     1. Демонстрация фотографий минералов из выставки «Рождённые Землёй».
     2. Игрок должен выбрать минерал, который светится в ультрафиолете (например, флюорит).
     3. После выбора правильного минерала появляется часть кода.
   * Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт о флюорите и его свете.
3. **Квест 3: Шёпот весны**
   * Описание: Весна — время пробуждения жизни. Профессор заметил, что первые птицы возвращаются с загадкой.
   * Механика в приложении:
     1. В разделе «Птицы и звери Костромской области» игроку показывают несколько звуков птиц.
     2. Нужно сопоставить звуки с изображениями птиц и выбрать птицу, которая появляется первой весной.
     3. После правильного выбора открывается часть шифра.
   * Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт о весенних миграциях птиц.
4. **Квест 4: Насекомые Рубинского — ключ к природе**
   * Описание: В коллекции И.М. Рубинского спрятаны древние тайны природы.
   * Механика в приложении:
     1. Игроку показывают изображения из энтомологической коллекции Рубинского.
     2. По описанию загадки нужно выбрать насекомое, известное своей способностью к мимикрии (например, богомол или палочник).
     3. При правильном ответе появляется код.
   * Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт о мимикрии у насекомых.
5. **Квест 5: Первозимье — начало тайн**
   * Описание: В период Первозимья природа меняется, профессор искал связь между жизнью и холодом.
   * Механика в приложении:
     1. Игроку показывают фотографии животных и растений из экспозиции «Первозимье».
     2. Нужно выбрать вид, который начинает активность именно в это время (например, заяц-беляк, меняющий окраску).
     3. После выбора появляется часть шифра.
   * Награда: Фрагмент «Кода Природы» + факт о приспособлениях животных к зиме.
6. **Квест 6: Коренная зима — испытание холодом**
   * Описание: Профессор считал, что зима — это не только холод, но и тайный хранитель жизни.
   * Механика в приложении:
     1. Демонстрация изображений из экспозиции «Коренная зима».
     2. Загадка: «Кто под снегом спит, но не умирает?» Игрок выбирает животное, впадающее в спячку (например, ёж).
     3. Открывается часть кода.
   * Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт о зимней спячке.
7. **Квест 7: Лето — грядущее наследие (Примечание: квест является предварительный, т.к на вики написано что выставка “Лето” находится в построении)**
   * Описание: Профессор оставил подсказку о лете, как времени наибольшей активности природы.
   * Механика в приложении:
     1. Пока зал «Лето» в процессе, игроку показывают изображения растений и насекомых, характерных для лета в Костромской области.
     2. Нужно угадать растение или насекомое по описанию (например, шмель или подсолнечник).
     3. За правильный ответ — часть кода.
   * Награда: Фрагмент «Кода Природы» + факт о летних процессах в природе.
8. **Квест 8: Осень — время сбора знаний (Примечание: квест является предварительный, т.к на вики написано что выставка “Лето” находится в построении)**
   * Описание: Осень — время сбора урожая и подготовки к зиме.
   * Механика в приложении:
     1. Игрок видит изображения плодов и грибов, характерных для осени.
     2. Задача — выбрать съедобный гриб из списка (например, белый гриб).
     3. За правильный ответ — часть кода.
   * Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт об осенних грибах.
9. **Квест 9: Инсектарий — живые загадки**
   * Описание: Живые насекомые — ключ к пониманию природы.
   * Механика в приложении:
     1. Видео и фото экзотических насекомых из «Инсектария».
     2. Загадка: «Кто из них — самый быстрый летун?» Игрок выбирает из списка.
     3. Правильный ответ открывает последний фрагмент кода.
   * Награда: Последний фрагмент «Кода Природы» + факт о скорости насекомых.
10. **Квест 10: Расшифровка Кода Природы**
    * Описание: Собрав все шесть ключей, игрок должен расшифровать послание профессора Вертинского.
    * Механика в приложении:
      1. Игрок вводит полученные буквы/цифры в специальном разделе.
      2. Приложение проверяет правильность и показывает итоговое послание профессора: «Жизнь — это не случайность, а гармония и связь всего сущего».
      3. Открывается бонусный раздел с интересными фактами и архивными фотографиями профессора.
    * Награда: Итоговый интересный факт и виртуальная экскурсия по тайнам профессора Вертинского и AR мамонта.

* Все задания — интерактивные викторины, пазлы, выбор правильного варианта.
* Приложение использует фото и аудио материалы музея.
* Нет необходимости трогать экспонаты или использовать AR.
* Подсказки встроены в записную книжку профессора, которую игрок листает в приложении.
* Каждый квест открывает часть кода, который нужен для финального задания.