**«Байкальские приключения». Квест-игра**

*Сценарий игры и сопроводительная документация в приложении: дополнительный материал и содержание игры (можно скачать)*

В 2012 году Иркутская областная юношеская библиотека им. И.П. Уткина провела квест-игру «Байкальские приключения».

Для реализации проекта было зарегистрировано две игры на домене игровой платформы с постоянным web-адресом. Домен позволяет проводить интерактивные игры в формате как активных, так и интеллектуальных игр. Игровая платформа предоставлена в пользование ООО «КОД» на условиях договора франшизы и является платной услугой, то есть регистрация игр в Сети осуществляется на возмездной основе. Первая игра – тестовая, вторая – рабочая.

Для написания игр сотрудникам ООО «КОД» были предоставлены материалы из фонда библиотеки, которые позже были опубликованы на ее официальном сайте.

Построение игры – классическая интеллектуальная схватка. Программой задается время начала игры и время автоматического завершения. Последовательность появления вопросов определяется системой и может быть задана как линейная (последовательная), так и шту*рмовая. Игра является командной. Цель игры – ответить* на все вопросы за максимально короткое время.

**Термины, используемые в игре:**

**Уровень** – задание или вопрос. Появление первого уровня происходит автоматически после назначенного старта игры.

**Автопереход** – автоматическое завершение уровня по истечении заданного срока (например, через 10 минут).

**Подсказка** – автоматически всплывающее окно с подсказкой к уровню. Программой задается время появления и периодичность подсказок. Существуют простые подсказки и штрафные. Штрафная подсказка содержит ответ на вопрос, но прочитать такую подсказку можно только на условиях соглашения на штраф.

**Штраф** – автоматическое добавление времени за прочтение подсказки. Штраф также может быть начислен администратором игры за недобросовестную игру.

**Бонус** – автоматическое уменьшение времени. Применяется администратором для корректировки результата игры конкретной команды в случае, если команда начала проходить игру после старта, так как система считает время прохождения игры от начала игры.

**Комментарий к уровню** – системная подсказка, которая дает объяснение, как правильно вводить ответы, или содержит разъяснения к вопросу уровня.

**Положение о квест-игре «Байкальские приключения»**

Квест ([англ.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) Quest – поиски) – один из основных жанров игр, требующих от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределенным или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игроков.

Квест требует интеллектуальных знаний по теме квест-игры, нестандартного мышления и сообразительности. Он направлен на овладение навыками коллективного решения поставленных задач, сплочение членов команды; воспитывает стремление к победе, умение быстро ориентироваться на местности.

Квест-игра «Байкальские приключения» (далее – Квест-игра) проводится в рамках празднования регионального праздника – Дня Байкала. Праздник проводится в целях пропаганды особой значимости озера Байкал как уникального природного объекта, для поддержки природоохранных инициатив и формирования у населения, в первую очередь у молодежи, бережного отношения к хрупкой байкальской экосистеме.

Участникам будут предложены различные типы заданий, связанных с байкальской и экологической тематикой. Если вы любите природу, если у вас есть друзья и неуемная фантазия, а главное, если вы неравнодушны к экологическим проблемам Байкала – это ваша игра!

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Организатор Квест-игры – государственное бюджетное учреждение культуры «Иркутская областная юношеская библиотека им. И.П. Уткина» (далее – ОЮБ им. И.П. Уткина).

1.2. Партнер Квест-игры – некоммерческое партнерство «Защитим Байкал вместе».

1.3. Цель – повышение уровня информированности молодежи о Байкале как объекте мирового природного значения через информационные ресурсы библиотеки.

1.4. Задачи:

– повышение престижа ОЮБ им. И.П. Уткина и НК «Защитим Байкал вместе» в молодежной среде;

– привлечение новых пользователей и раскрытие фонда ОЮБ им. И.П. Уткина;

– повышение уровня знаний о Байкале (природа, история изучения, экология);

– организация активного (безопасного) интеллектуального отдыха молодежи.

1. УЧАСТНИКИ КВЕСТ-ИГРЫ

2.1. К участию в Квест-игре приглашаются школьники, студенты, работающая молодежь в возрасте от 14 лет и старше.

Требования к участникам: мобильность, коммуникабельность, сообразительность, физическая выносливость, интеллектуальная развитость, умение пользоваться мобильным Интернетом.

1. ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ

3.1. Регистрация участников.

Для участия в игре необходимо собрать команду из 5 человек.

3.2. Организация собрания команд для проведения инструктажа и объяснения правил Квест-игры.

3.3. Дата проведения квест-игры на территории исторического центра города Иркутска.

Представление команд и предыгровой инструктаж по технике безопасности – в 11.30 на площадке возле Драматического театра им. Н.П. Охлопкова (г. Иркутск, ул. Карла Маркса, 14). Каждый участник должен ознакомиться и подписать вейвер - соглашение об участии в игре (**См. содержание игры)**. Капитаны команд сдают подписанные вейверы организатору перед началом Квест-игры.

Старт Квест-игры – в 12.00.

Закрытие Квест-игры – в 15.40.

Подведение итогов Квест-игры и награждение победителей.

1. ПРАВИЛА КВЕСТ-ИГРЫ

4.1.Основные понятия, используемые в Квест-игре:

– *Игра* – это последовательность этапов, состоящих из нескольких заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате решения задания ввел правильный найденный код (пароль).

– *Команда* – объединение нескольких участников.

– *Капитан команды* – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед организатором. Капитан может пригласить в команду любого участника.

– *Задание* – один уровень этапа игры, загадка или действие, которое необходимо выполнить, чтобы пройти уровень.

– *Принцип равных условий* означает, что все участники на протяжении всей Квест-игры обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий Квест-игры. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квест-игры организатором.

– *Баллы* – игровая валюта на сайте, вознаграждение за выполнение заданий Квест-игры.

4.2. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые точки.

4.3. На старте все команды одновременно получают первое задание. После его выполнения команде дают ориентир (в зашифрованном виде) – указатель на место, в котором находится следующая игровая точка.

4.4. На игровой точке необходимо найти код, либо команду встречает *агент* и предлагает задание, после выполнения которого она получает ориентир на следующую игровую точку.

4.5. ОЮБ им. И.П. Уткина размещает на официальном сайте информацию, необходимую для выполнения заданий Квест-игры.

4.6. На поиск игровой точки и выполнение заданий у игроков есть не более 20 минут. После этого уровень автоматически закрывается (автопереход) вне зависимости от того, решила команда задание или нет. За автопереход автоматически начисляется штрафное время, равное 15 минутам.

4.7. Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу.

4.8. Финишное время фиксируется после того, как команда введет в игровую платформу последний код.

4.9. Победителем Квест-игры становится команда, которая пройдет всю игру максимально быстро и верно ответит на все вопросы. Победитель автоматически определится игровой платформой.

1. УСЛОВИЯ КВЕСТ-ИГРЫ

5.1. Для прохождения Квест-игры участникам необходимо иметь устройство для выхода в Интернет (ноутбук с модемом, смартфон или коммуникатор со стабильным Интернетом). Выбор оператора мобильной связи – на усмотрение игроков.

5.2. Форма одежды членов команды во время Квест-игры спортивная, теплая, удобная, обязательно по погоде.

5.3. Участники Квест-игры самостоятельно оплачивают все расходы, понесенные ими в связи с участием в игре (в том числе без ограничений расходы, связанные с доступом в Интернет).

5.4. Для команд школьников обязательно наличие одного-двух взрослых сопровождающих.

5.5. Обязательным условием Квест-игры является выполнение правил дорожного движения и техники безопасности. За их нарушение команда выбывает из Квест-игры.

5.6. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квест-игры.

5.7. Использование личного и/или общественного транспорта во время Квест-игры является грубым нарушением – за это назначаются штрафные очки.

5.8. Участие в Квест-игре подразумевает полное согласие с данным положением.

1. НАГРАЖДЕНИЕ

6.1. Награждение проходит после финиша всех команд.