

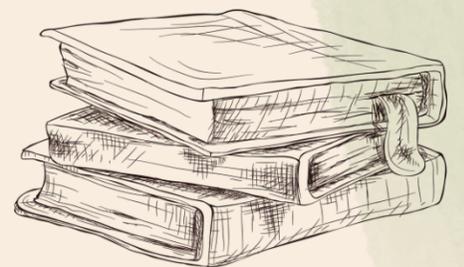


# Интерактивная игра с дополненной реальностью

Привет, меня зовут Ева.  
И я Ваш виртуальный  
помощник!



## «Литературный детектив»



Автор: Новиков Илья Григорьевич, библиотекарь по развитию информационных ресурсов  
ЦГБ им. Д.Н. Мамина - Сибиряка Свердловская обл., г. Серов

Как же по - новому  
привлечь молодежь  
читать книги?

# Цели и задачи

**Цель создания** – формирование у молодёжи интереса к чтению через современные интерактивные технологии.

**Целевая аудитория:** молодёжь старше 16 лет.

## **Задачи проекта:**

- изучить возможность использования технологии дополненной реальности (AR) для продвижения книги и чтения;
- Произвести отбор художественной литературы детективного жанра, соответствующий читательскому спросу данной возрастной категории;
- обеспечить доступность игры как для индивидуальных игроков, так и для небольших групп.



# Идея игры

**Игра** позволяет привлечь внимание молодежи к книгам через инновационный подход, сочетая чтение с элементами интерактивными игры с дополненной реальностью.



# Сюжет игры

Игроки перемещаются в середину 19 века и оказываются в центре запутанного детективного сюжета, связанного с загадочным убийством миллиардера Николаса Миллера.

Для разгадки тайны необходимо выполнить задания, собрать улики и найти истинного преступника.



a tittle-ta  
w, there  
did not  
for d  
l and  
rever  
besides  
i, a knot  
poor Ra  
eded  
t cam  
e s  
ed r  
e d  
he  
d t

Кто же  
ВИНОВНИК?



# Подозреваемые



# НАЧИНАЕМ ИГРАТЬ

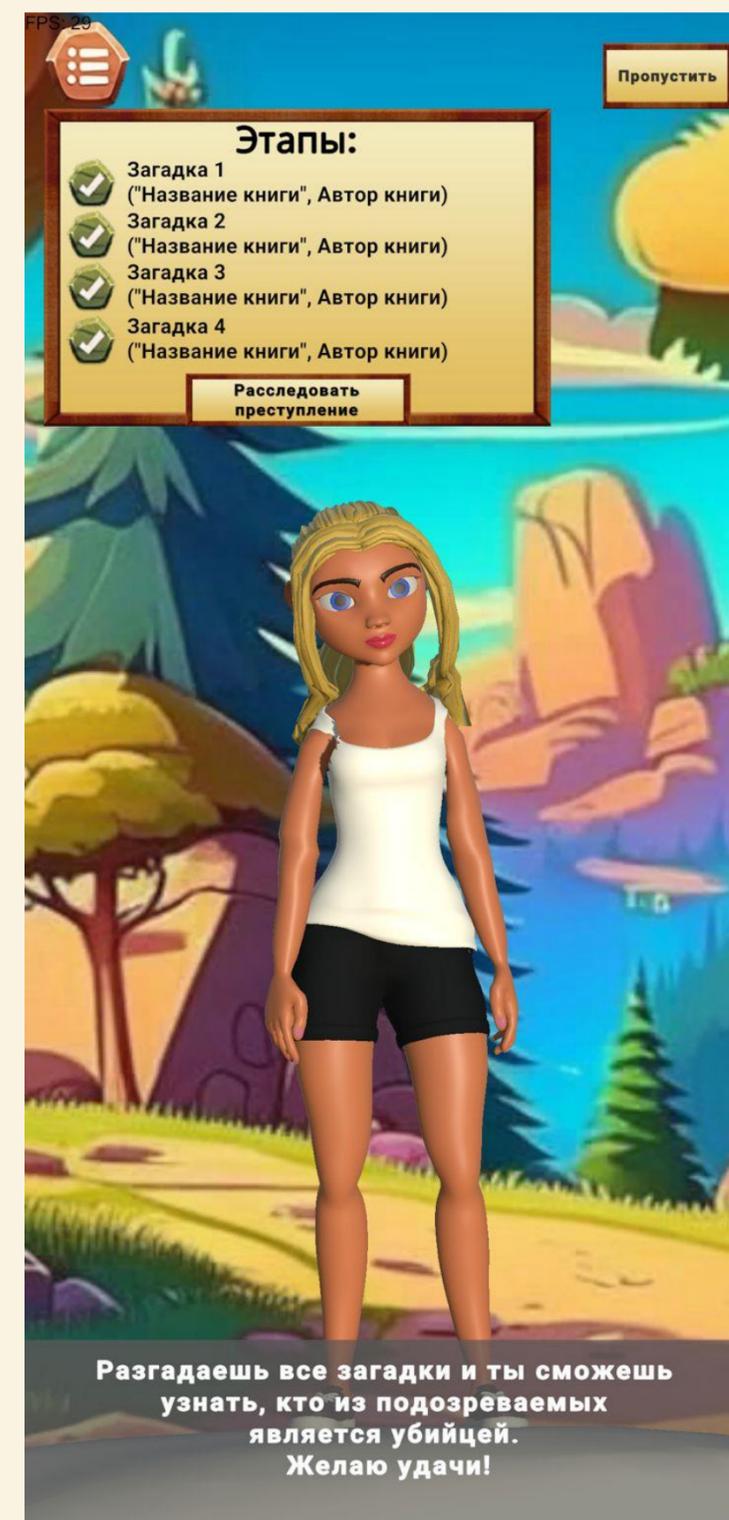
Скачиваем игру на смартфон.



Виртуальный персонаж Ева рассказывает о сюжете игры и объясняет правила.



Запускаем интерактивную игру.





# В завершении

Для расследования преступления необходимо выполнить 4 из 6 заданий.

Эти задания  
я выполнила,  
остались другие



**Этапы: 0 из 6**

- Выбраться из особняка  
("Каштановый человечек", С. Свейструп)
- Викторина  
("Триумфальная арка", Э.М. Ремарк)
- Решение загадок  
("Безмолвный пациент", А. Михаэлидес)
- Раскрытие персонажа  
("Как ты умрёшь", М. Омер)
- Рисование по номерам  
("Убийства по алфавиту", А. Кристи)
- Пятнашки  
("Тени старой квартиры", Д. Дезомбре)



**Этапы: 4 из 6**

- Решение загадок  
("Безмолвный пациент", А. Михаэлидес)
- Викторина  
("Триумфальная арка", Э.М. Ремарк)
- Раскрытие персонажа  
("Как ты умрёшь", М. Омер)
- Пятнашки  
("Тени старой квартиры", Д. Дезомбре)
- Рисование по номерам  
("Убийства по алфавиту", А. Кристи)
- Выбраться из особняка  
("Каштановый человечек", С. Свейструп)

**Расследовать преступление**



# Финал

В конце игры необходимо собрать портрет преступника.



Да, а вот и убийца!  
Дело раскрыто!



# Приложение изнутри

Игра создана в среде разработки **Unity** с использованием технологии дополненной реальности - **Vuforia**. Игру может скачать любой желающий на смартфон.

Игра - является самостоятельной авторской идеей от задумки до реализации всех механик, моделей и сюжета.

На рынке существует много похожих интерактивных проектов, но именно эта игра абсолютно уникальная в детективном жанре.

**Разработка игры началась в июне 2023 года, после апробации игра получила положительный эмоциональный отклик участников, после чего совершенствовалась на протяжении года: были добавлены новые книги, проработан сюжет.**

**Игра интересна студентам и ученикам старших классов.**



# **Спасибо за внимание!**

## **Готов к вашим вопросам**



App Store (iPhone)

**Новиков**  
**Илья Григорьевич**

**8 (900) 197-81-70**

**novi145@mail.ru**



RuStore (Android)