

ИНТЕГРАЦИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРУ КВЕСТ-ИНДУСТРИИ

Цифровые инновации тесно вплетаются в ткань нашей повседневной жизни, оказывая огромное влияние на различные сферы общества. От развлечений и коммуникаций до медицины, образования и развития бизнеса цифровые технологии действительно трансформируют наш мир. Рассмотрим, как цифровые технологии внедряются в сферу развлечений, в частности в квесты.

В последние несколько лет появилась новая волна интереса к квестам, последовательно расширяющим свою тематику и формы проведения. Согласно нашему исследованию, традиционные квесты с однотипными сценариями в последние годы сталкиваются с острой конкуренцией на рынке. С учетом этого мы предлагаем уникальный формат — цифровой квест-лабиринт.

Для реализации проекта был выбран ангар по адресу г. Минск, ул. Октябрьская, 16. Это пространство предоставляет неограниченные возможности для создания увлекательного квеста-лабиринта.

Концепция квеста-лабиринта строится вокруг нескольких ключевых элементов. Участники сталкиваются с задачей выбраться из лабиринта, решая разнообразные головоломки и испытания. Продолжительность квеста оценивается в 1–1,5 ч, делая его подходящим для возрастной категории 14+ и предоставляя участникам гибкость в выборе количества игроков от 4 до 10 чел. Квест-лабиринт охватывает 24 комнаты, предоставляя участникам выбор из 4 вариантов сценариев прохождения. Перед началом игры участники заполняют форму в приложении, которое с помощью искусственного интеллекта подбирает наиболее подходящий сценарий для каждой группы.

В каждой комнате участники сталкиваются с разнообразными заданиями, включая физические головоломки и взаимодействие с цифровыми технологиями. Виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), бесконтактная ближнепольная связь (NFC) и нейросети — все эти технологии используются для создания неповторимого игрового опыта. Игрокам выдаются планшеты со специальным приложением, позволяющим использовать AR и взаимодействовать с NFC-модулем. Участники переходят из комнаты в комнату, решая задачи и взаимодействуя с цифровыми элементами, включающими в себя VR-приложения, обогащающие геймплей.

В конце игры, если участники правильно введут шестизначный код в приложении, дверь последней комнаты разблокируется. В про-

тивном случае приложение указывает на номер комнаты, в которой была допущена ошибка.

Представленный концепт цифрового квест-лабиринта представляет собой уникальную возможность объединить развлечения и технологический прогресс.

Одной из ключевых идей является активное сотрудничество с инновационными компаниями. Партнерство и коллаборации дают перспективные возможности для синергетического роста технологического сообщества. Данный проект не только привнесет инновации в сферу развлечений, но может стать катализатором для технологического развития в регионе. Прохождение цифрового квест-лабиринта не только погрузит участников в захватывающий мир приключений, но и станет источником вдохновения для новых творческих идей, что будет способствовать поддержке технологического развития общества через сферу образования и творчества.