

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ОНЛАЙН-КВЕСТ «ГОСТИНАЯ ГРИФФИНДОРА»

Интерактивные проекты – это полный опыт работы с материалами, которые привлекают пользователей к веб-страницам, пока пользователь просматривает информацию, отображаемую на веб-сайте. Использование творческих взаимодействий с содержанием веб-сайта делает их успешными в привлечении внимания пользователей.

Для создания интерактивного веб-сайта может использовать множество методов в его дизайне. Вот некоторые примеры:

- элементы при наведении,
- аудио-страницы или элементы, содержащие звук,
- видео и анимация,
- ползунки и прокрутки.

Эти функции веб-сайта должны быть созданы, чтобы привлечь, развлечь и вызвать своего рода ответ от пользователя, помогающего передать историю вашего веб-сайта.

Данный проект создается с целью привлечения аудитории к квесту в реальности «Гостиная Гриффиндора», он выступает в качестве посредника между реальным квестом и рекламой в интернете.

Онлайн-квест будет относиться к типу «графическая игра». Графическая приключенческая игра – это игра, в которой игрок, используя курсор мыши взаимодействует и управляет игровыми объектами на экране. Для погружения персонажей в игру будут использоваться медиа материалы, созданные по фильму. Мультимедиа включает в себя текст, изображения, аудио, видео и анимацию.

В проекте создано три комнаты с заданиями, которые помогают главному герою найти последний крестраж. Для создания каждой комнаты были применены разные технологии. Для первой использовалось bootstrap и js. Для второй сама комната моделировалась в 3Dmax, после картинки подверглись рендерингу, и с помощью Drag&DropJS в комнате перемещаются предметы, пока не найдешь нужный предмет. Для связи второй и третьей комнаты использовалась «говорящая картина», которая была создана с помощью AdobePremiere и CrazyTalk. Для создания третьей комнаты, использовались картинки карты мародеров, css, Artyom.js для реагирования на голос и js.