



KOŁOBRZEG GO

Zespół: Cyfrowa Alpaka

Autorzy: Michał Makarczuk, Paweł Drozgowski

PROBLEM



Problem, który poruszamy jest opisany w [katalogu problemów i wyzwań miejskich](#) w sekcji “Raz, dwa, trzy, szukasz Ty!”.

Turyści odwiedzający Kołobrzeg często nie wiedzą, gdzie znajdują się ciekawe miejsca oraz zabytki.

Mieszkańcy popadają w miejską rutynę i szukają sposobu na kreatywne spędzanie wolnego czasu.

ROZWIĄZANIE



Rozwiązaniem problemu jest gra mobilna “Kołobrzeg GO”. Jest to gra w rozszerzonej rzeczywistości, w której gracz chodząc po mieście odwiedza obiekty wyświetlone na wirtualnej, interaktywnej mapie.

Pozwala ona turystom w przyjemny sposób poznać najważniejsze miejsca w Kołobrzegu, a mieszkańcom daje okazję na świetną zabawę. Wspólne cele graczy sprawiają, że gromadzą się w jednym miejscu, gdzie mogą nawiązywać nowe znajomości.

POMYSŁ



Nasz pomysł zrodził się z zamiłowania do gier.

Postanowiliśmy wykorzystać nasze doświadczenie, dzisiejszą technologię oraz Kołobrzeskie Otwarte Dane, aby stworzyć interaktywną grę mobilną skierowaną do mieszkańców miasta oraz przyjezdnych turystów.

WYKORZYSTANE DANE ORAZ TECHNOLOGIE



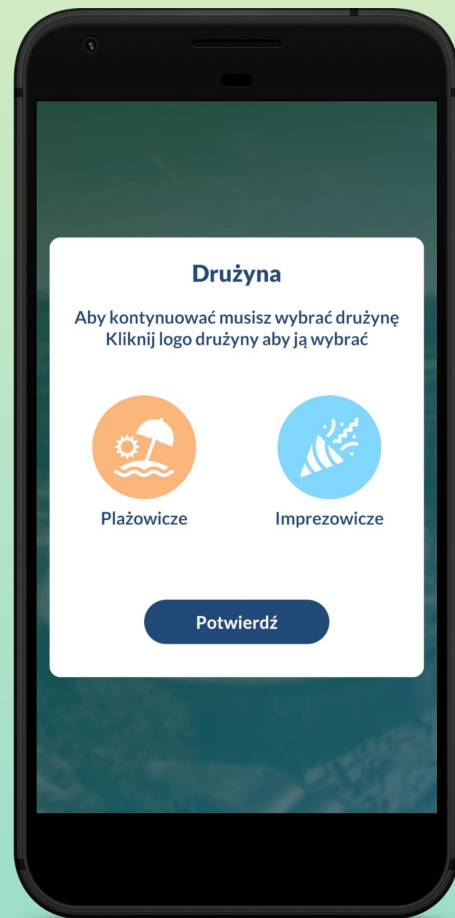
- Rozszerzona rzeczywistość (AR)
- Google Maps Gaming Services
- Kołobrzskie Otwarte Dane (Dane turystyczne)
 - Współrzędne
 - Nazwa
 - Opis
- Zdjęcia obiektów z aplikacji Kołobrzeg RE:GENERACJA
- Silnik gier Unity
- Node.js
- Baza danych (MariaDB)



ROZGRYWKA

WPROWADZENIE

Ahoj! Dołącz do wirtualnego świata i przemierzaj ulice Kołobrzegu, aby odwiedzać ciekawe miejsca i zdobywać nagrody! Rozpocznij od wybrania drużyny, dla której będziesz zbierać punkty. Jesteś spragnionym gorącego piasku i szumu fal **Plażowiczem** czy stęsknionym za nocnym życiem **Imprezowiczem**?

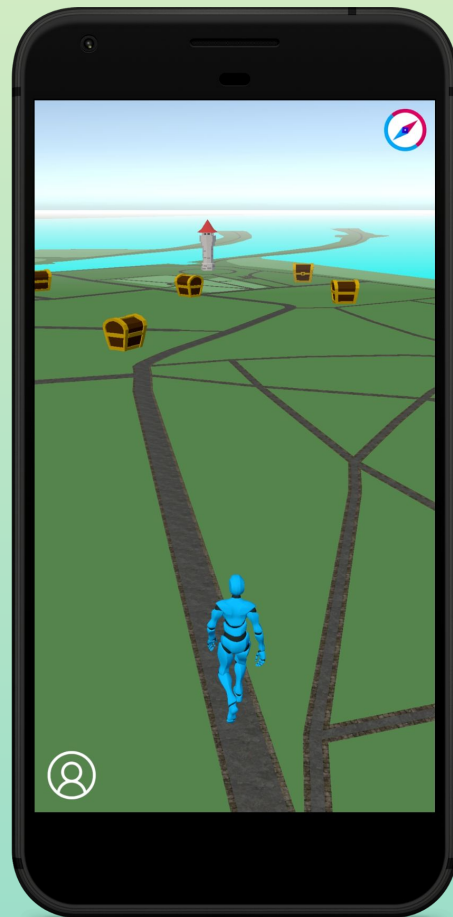


ŚWIAT GRY

Na mapie znajdziesz 3 typy obiektów:

- Zabytki/ciekawe miejsca
- Punkty kontrolne
- Skrzynie z nagrodami

Pod każdym z tych obiektów kryje się unikatowa mechanika, która urozmaica zwiedzanie miasta.



ZABYTKI / CIEKAWÉ MIEJSCA



Poznawanie przez zabawę!

Te punkty na mapie są najważniejsze.
Przejmuj je wraz z drużyną i
zdobywaj punkty.

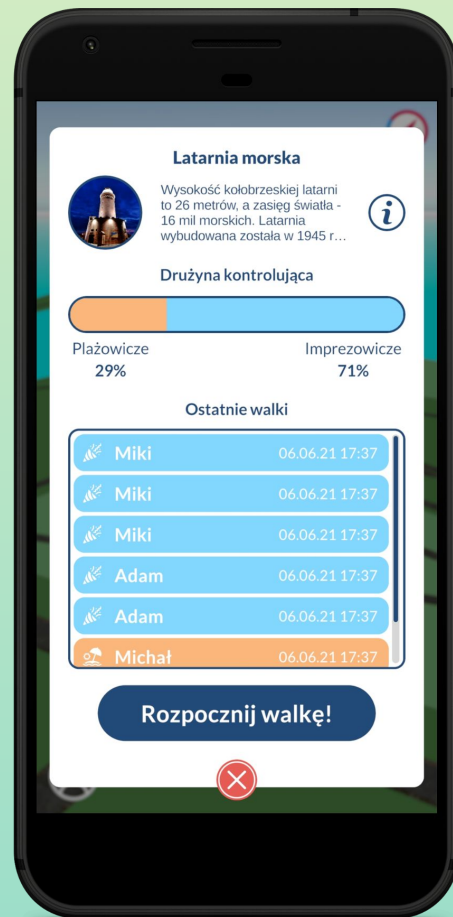
Oprócz kontrolowania tych obiektów
możesz poznać m.in. ich ciekawą
historię

ZABYTKI / CIEKAWÉ MIEJSCA

Na ekranie znajdziesz:

- szczegółowy opis obiektu
- zdjęcie obiektu
- status przejęcia budynku
- historię ostatnich pojedynków

Z tego ekranu możesz rozpocząć walkę, aby przyczynić się do zwycięstwa swojej drużyny.



ZABYTKI / CIEKAWÉ MIEJSCA

Możesz także wyświetlić pełen opis obiektu i zobaczyć większe zdjęcie.

Latarnia morska



Wysokość kołobrzesckiej latarni to 26 metrów, a zasięg światła - 16 mil morskich. Latarnia wybudowana została w 1945 roku na miejscu Fortu Ujście, który w latach 1770-1774 bronił wejścia do portu. Udostępniona jest do zwiedzania przez cały rok, w podziemiach funkcjonuje muzeum minerałów. W czasie mgły czy śnieżycy, kiedy widoczność jest ograniczona, w latarni uruchamiany jest sygnał dźwiękowy, który w alfabecie Morse'a oznacza literę "K". Okolice latarni zostały wyremontowane w ramach projektu Poprawa transgranicznej

Powrót

PUNKTY KONTROLNE



Dzienne kilometry!

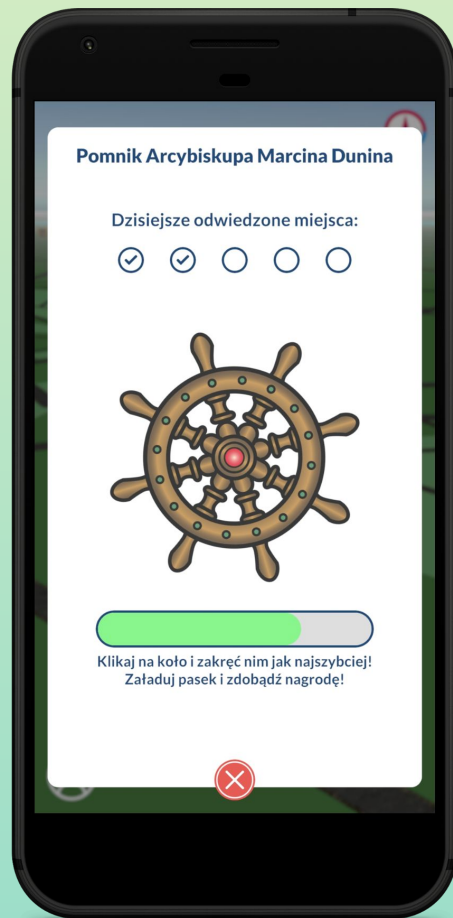
Odwiedzaj te miejsca każdego dnia i graj w mini-grę, aby zdobyć doświadczenie i cenne nagrody.

PUNKTY KONTROLNE

Udowodnij, że umiesz złapać za ster!

Klikaj jak najszybciej na koło, aby
zapełnić pasek. Jeśli Ci się uda,
otrzymasz punkty doświadczenia.

Odwiędź 5 punktów kontrolnych jednego
dnia i zagraj w mini-grę, a otrzymasz
dodatkową nagrodę!



SKRZYNIE Z NAGRODAMI



Otwórz je wszystkie!

Czy jesteś krnąbrnym piratem?
Zbierz jak najwięcej łupów i
ciesz się swoimi bogactwami.

SKRZYNIE Z NAGRODAMI

Raz dziennie możesz otworzyć daną skrzynię i zdobyć jeden losowy przedmiot.



PROFIL

W każdej chwili możesz sprawdzić, jakie łupy posiadasz, swój poziom doświadczenia oraz drużynę, do której należysz.



GŁÓWNY EKRAN

Z poziomu głównego ekranu można:

- Przejść do profilu
- Wejść w interakcję z obiektem
(kliknięcie na dany obiekt)
- Obrócić kamerę *(przesunięcie palcem w lewo lub prawo)*
- Zmienić przybliżenie kamery
(uszczipnięcie ekranu)



ZESPÓŁ



Michał Makarczuk

Pasjonat tworzenia gier
komputerowych



Paweł Drozowski

Twórca aplikacji webowych



AHOJ PRZYGODO!