

# VISION ДОКУМЕНТ: AFilm

**Детективная история о любительском кино**

**Команда:** Сокол Дмитрий, Дроздецкая Анастасия, Чеканушкина Елизавета, Минеев Андрей

**Сайт:** <http://afilmgame.ru/> (находится в процессе доработки)

---

## ОТВЕТСТВЕННЫЕ

Ответственный	Задача
Сокол Дмитрий	Сюжет, частично разработка сайта, вижн
Дроздецкая Анастасия	Сюжет, планирование, вижн
Чеканушкина Елизавета	Видео, фото
Минеев Андрей	Разработка сайта, вижн

---

## 1. ИДЕЯ

AFilm — это интерактивная детективная игра, которая обучает читать "язык камер" через расследование исчезновения режиссера. Игрок анализирует записи с шести разных любительских камер (от DV-кассет до современных), изучает их уникальный визуальный почерк и раскрывает не только тайну пропажи, но и социальную проблему эксплуатации в креативной индустрии. Каждая камера оставляет свой след на записи — и эти следы становятся уликами.

---

## 2. ЦЕЛЬ

### Цели заказчика

Архив любительских кинообъединений стремится познакомить широкую аудиторию с камерами, которые использовались для создания любительского кино. Заказчику важно показать, что технология не абстрактна — она влияет на то, как мы видим и рассказываем истории. Проект должен вдохновить людей изучать архивы и создавать собственные фильмы.

### Цели группы

**Чем проект привлекателен:** Команда состоит из кинолюбителей с личным интересом к истории камер и визуальной культуре. Проект даёт возможность создать значимый кейс для портфолио, работая с реальным архивом. У членов команды есть образовательный опыт и понимание, как превратить сложную техническую информацию в увлекательное повествование.

**Какие навыки хотим приобрести:** Опыт построения нелинейных нарративов в интерактивном формате, веб-разработка с акцентом на user experience, работа с видеоматериалами для образовательных целей, использование ИИ для создания визуального контента и текстов.

**Какие имеющиеся навыки сподвигли к выбору:** Фото- и видеосъёмка (Елизавета), написание текстов и сценариев (Дмитрий, Анастасия), базовые навыки веб-разработки (Андрей, Дмитрий), работа с искусственным интеллектом для генерации контента.

**Критерии успешности результата:** Позитивный отклик фокус-группы на предзащите, работающий прототип с полным прохождением всех актов, минимум 70% тестовых пользователей доходят до финала и понимают разницу между камерами, положительная оценка от преподавателя и заказчика.

---

### 3. ФОРМАТ

Образовательная детективная игра в веб-формате. Игрок последовательно проходит через сцены расследования, собирая 21 улику через анализ видеозаписей и показаний свидетелей. Геймплей строится на сопоставлении визуальных маркеров камер (цветопередача, артефакты, частота кадров) с показаниями персонажей.

Пикси-помощник (старая DV-камера с ИИ-сознанием) объясняет технические термины в каждой сцене через дружелюбные реплики. Трекер улик на правой панели визуализирует прогресс. База камер доступна в любой момент — там фотографии реальных устройств, технические характеристики и исторический контекст использования. Финал — создание собственного постера, где игрок применяет полученные знания о камерах для визуализации воображаемого фильма.

#### **Примерное время прохождения:**

- Быстрое: 15-20 минут (прямой путь через основной сюжет)
  - Детальное: 30-40 минут (с изучением всех веток диалогов)
  - Полное с базой камер: около 50 минут
- 

### 4. АУДИТОРИЯ

**Персонаж 1: Студент кино/медиа (18-25 лет)**

**Желание:** Снять свой первый короткометражный фильм и показать его на студенческом фестивале.

**Нужда:** Быстро понять базовые различия между камерами, чтобы выбрать правильную технику для съемок и не выглядеть дилетантом перед однокурсниками.

**Слабость:** Боится сложных технических текстов и профессиональных форумов, не знает с чего начать изучение видеопроизводства.

**Персонаж 2: Кинолюбитель (25-45 лет)**

**Желание:** Углубить своё понимание любительского кино, чувствовать себя экспертом в разговорах о визуальной эстетике.

**Нужда:** Систематизировать знания о камерах и их влиянии на стиль съёмки, найти структурированную информацию в одном месте.

**Слабость:** Информация разрознена по форумам и архивам, нет времени изучать техническую документацию, не знает где искать достоверные источники.

### **Персонаж 3: Педагог медиаобразования (30-55 лет)**

**Желание:** Сделать занятия по медиаграмотности интересными и практичными для студентов.

**Нужда:** Готовый интерактивный модуль, который объясняет технические аспекты видео через вовлекающий формат.

**Слабость:** Не хватает времени создавать интерактивные материалы с нуля, студенты теряют интерес на традиционных лекциях о технике.

### **Персонаж 4: Контент-блогер (18-35 лет)**

**Желание:** Выделиться среди других блогеров качеством картинки и осознанным выбором техники.

**Нужда:** Понять практические различия между камерами, чтобы улучшить визуальный стиль своего контента.

**Слабость:** Не разбирается в технических характеристиках, покупает технику наугад или по советам, боится показаться некомпетентным.

### **Манера речи целевой аудитории**

	Студент кино/медиа (18-25)	Кинолюбитель (25-45)	Педагог (30-55)	Контент-блогер (18-35)

<b>Длина и сложность предложений</b>	Короткие, динамичные фразы. Привычка к быстрому потреблению информации (TikTok, Reels). Предпочитает конкретику без длинных объяснений.	Средние предложения с деталями. Готов читать развёрнутые тексты, если тема интересна. Ценит структурированность.	Предложения средней длины, академический стиль. Привык к методическим материалам. Оценивает логику изложения.	Очень короткие фразы, визуальное мышление. «Картинка важнее текста». Скроллит быстро, останавливается на ярком.
<b>Стиль, эпоха, регион</b>	Поколение Z, цифровые нативы. Сленг соцсетей, мемная культура. Привык к интерактиву и геймификации.	Миллениалы/старший Z. Помнит VHS, DVD. Ностальгия по аналоговому. Форумная культура, длинные обсуждения.	Поколение X/старшие миллениалы. Академическая среда, педагогическая терминология. Ценит проверенные источники.	Поколение Z/молодые миллениалы. Инфлюенсер-культура. Говорит трендами и хайпами. Прагматичен.
<b>Эмоциональная окраска</b>	Любопытство + неуверенность. «Хочу, но боюсь не разобраться». Нужна поддержка и простота.	Увлечённость + перфекционизм. «Хочу знать всё досконально». Ценит глубину, но боится перегрузки.	Рациональность + усталость от рутины. «Нужен готовый инструмент». Оценивает практичность.	Амбициозность + поверхностность. «Хочу быстрый результат». Нужна визуальная отдача.
<b>Любимые слова, фразы</b>	«Не понял, объясни проще», «А есть tutorial?», «Прикольно», «Вау, не знал», «А это реально работает?»	«Интересная деталь», «А где можно почитать подробнее?», «Помню эту камеру», «Классическая модель», «Любопытно»	«Это можно использовать на занятиях?», «Сколько времени займёт?», «Есть методические материалы?», «Подходит для группы?»	«Годнота», «Зацените», «Лайфхак», «Качество огонь», «Надо попробовать», «Контент»

<b>Отношение к контенту</b>	Хочет быстро «вкатиться» в тему без боли. Ценит геймификацию и визуал. Боится скучных лекций.	Хочет глубины, но в удобоваримой форме. Готов потратить время, если материал качественный. Ценит аутентичность.	Оценивает с позиции «полезно ли студентам». Нужна чёткая структура и образовательная ценность.	Оценивает с позиции «можно ли это использовать в своём контенте». Нужен быстрый практический результат.
-----------------------------	---	---	--	---

## 5. ОПЫТ УЧАСТНИКА

### Ключевой опыт

Стать детективом-исследователем, который раскрывает тайну через "язык камер" и понимает, что технология — это инструмент рассказа историй.

Игрок принимает роль детектива, расследующего исчезновение режиссёра Олега Фокина через анализ видеозаписей с разных камер. Вместе с Пикси он изучает технические маркеры съёмки, собирает улики и выстраивает хронологию событий. В финале участник раскрывает инсценировку и понимает этическое измерение работы с камерой — технология фиксирует реальность, но люди выбирают, что показывать.

### Позиция участника в нарративе

**Детектив-исследователь с ментором-экспертом.** Участник самостоятельно анализирует улики и принимает решения, но рядом всегда есть Пикси — дружелюбный эксперт, который объясняет технические термины и подсказывает направление. Это партнёрское расследование, где участник несёт ответственность за выводы. Детективный формат создаёт естественную мотивацию изучать технические детали — они становятся уликами, а не скучной теорией.

**Почему именно эта позиция:** Детективный формат даёт естественную мотивацию изучать технические детали. Пикси обеспечивает безопасность (можно задать вопрос), но не снимает агентность (выборы делает игрок).

Участник чувствует себя первооткрывателем, а не пассивным слушателем лекции.

**Как мы транслируем эту позицию:** Трекер улики показывает прогресс расследования, Пикси появляется в каждой сцене с подсказками но не навязывает решения, выборы в сценах дают ощущение контроля над ходом расследования, база камер доступна в любой момент — участник сам решает когда углубиться в детали.

**Что позволит ощущать агентность:** Выбор порядка изучения улики в сценах, разные ветки диалогов с персонажами, выбор камер для итогового постера. Разные пути раскрывают дополнительные детали, но нет "неправильных" выборов — все ведут к раскрытию с разной глубиной понимания. Основная линия расследования (технические факты о камерах, финальное раскрытие) неизменна — это гарантирует образовательную ценность.

### **Основные акторы:**

**Герой (игрок)** — детектив-расследователь, приглашённый в студию «Цифровая память» для раскрытия исчезновения режиссёра Олега Фокина. Мотив: раскрыть исчезновение, разобраться в загадочной видеозаписи.

**Пикси (Союзник/Ментор)** — старая DV-камера с ИИ-сознанием, эксперт по "языку камер". Мотив: обучить игрока читать визуальные маркеры, помочь в расследовании. Арка персонажа: от "камеры точнее людей" к "люди создают истории через камеры".

**Елена (Dispatcher)** — режиссёр студии, координирует расследование. Скрытый мотив: показать проблему эксплуатации через инсценировку.

**Олег Фокин (False Villain)** — "пропавший" режиссёр, на самом деле протестующий против условий труда через инсценировку исчезновения.

### **Важные контексты для понимания истории:**

История любительского кино и его технологий создала уникальные визуальные стили — "почерк камеры", который можно читать как улику. Технические характеристики видеозаписи (сенсоры 3CCD/1CCD/CMOS, частота кадров 24p/25fps/60fps, артефакты rolling shutter и interlaced) —

маркеры для определения камеры и времени съёмки. Этика в креативных индустриях — проблемы эксплуатации, выгорания, справедливых условий труда, контекст, объясняющий мотивы персонажей.

### **Важные контексты для проживания истории:**

Детективное расследование — логика сбора улик, построения гипотез, проверки версий, формат через который подаётся обучение. Работа в студии видеопроизводства — роли (режиссёр, оператор, монтажёр), рабочие процессы, профессиональный жаргон, антураж для погружения.

**Аналоги для восприятия опыта:** Детективные игры (Her Story, Return of the Obra Dinn) — расследование через фрагменты информации.

Образовательные квесты — изучение темы через решение загадок.

Экспертные консультации — общение с Пикси как с наставником-профессионалом.

### **Сеттинг:**

Место: Ночная студия «Цифровая память» в Санкт-Петербурге. Время: настоящее (2025 год) с отсылками к технике 1998-2012 годов. Атмосфера: полумрак, мониторы светятся в темноте, стеллажи с кассетами и камерами, тёплые оранжевые акценты на тёмном фоне создают ощущение уютного архива и таинственности. Локации: главный зал студии, монтажная комната, коридор 3 с видеонаблюдением, хранилище кассет, кабинет режиссёра.

### **Предпосылки для будущих решений и основные мотивы:**

Мотив игрока — любопытство и желание раскрыть тайну. Детективная интрига создаёт естественную мотивацию изучать технические детали камер. Мотив Пикси — сохранить память о любительском кино, передать знания новому поколению, помочь раскрыть правду через анализ изображения. Мотив Елены (раскрывается позже) — показать проблему эксплуатации в креативной индустрии через театрализованный протест. Скрытая награда: в процессе расследования игрок незаметно получает систематические знания о камерах и мотивацию снять что-то своё.

### **Конфронтация**



## **Основные проблемы и сложности:**

Технический барьер — нужно разобраться в незнакомых терминах (3CCD, rolling shutter, HDV). Информационная перегрузка — шесть разных камер, множество характеристик, нужно научиться видеть паттерны.

Противоречивые показания персонажей, видео могло быть отредактировано. Моральная дилемма — кто прав в конфликте между требованиями индустрии и правами работников. Эскалация напряжения — от простой пропажи к раскрытию манипуляций с доказательствами.

## **Причины и паттерн принятия решений:**

Игроком движет детективное любопытство (желание собрать все улики и раскрыть правду), образовательный интерес (понимание что знания о камерах помогают в расследовании), эмпатия к персонажам (по мере раскрытия мотивов игрок начинает сопереживать команде), желание завершённости (собрать все 21 улику, увидеть полную картину). В точках выбора игрок опирается на уже полученную информацию о камерах, Пикси даёт подсказки но не навязывает решение.

## **Эмоции связанные с опытом:**

В процессе расследования: любопытство и азарт от новых улик, удовлетворение от понимания технических концептов, лёгкая фрустрация от обилия терминов (но Пикси помогает), напряжение от осознания что кто-то манипулирует доказательствами. При раскрытии: удивление (это была инсценировка!), понимание мотивов персонажей, эмпатия к проблеме эксплуатации, вдохновение снять что-то своё.

## **Вопросы появляющиеся в связи с опытом:**

Камеры врут или говорят правду? Они фиксируют реальность но монтаж может изменить смысл. Где граница между творчеством и эксплуатацией? Когда страсть к делу становится оправданием для перегрузки? Можно ли оправдать манипуляцию ради благой цели? Олег и Елена инсценируют пропажу чтобы привлечь внимание к проблеме. Как технология меняет наше восприятие истории? Разные камеры создают разное настроение и это влияет на то как мы читаем событие.

## **Развязка**

## **Оценка участником собственного опыта:**

Игрок понимает что научился читать "язык камер" (теперь видит разницу между камерами, понимает что такое rolling shutter), раскрыл не только детективную тайну но и социальную проблему (эксплуатация в креативных индустриях реальна), получил практический навык (может осознанно выбирать камеру для своих проектов), захотел создать что-то своё (мини-игра "Создай постер" подталкивает к действию).

## **Контексты в которые попадает опыт:**

Практическое применение: выбор техники для съёмок (игрок теперь понимает какая камера даст нужный стиль), анализ видео (может определить на что снято любительское кино понимает эстетику эпох), создание собственных проектов (мотивация снять что-то на "камеру с историей"). Культурный контекст: история любительского кино (понимание эволюции технологий), архивы и память (уважение к работе архивов любительских кинообъединений), медиаграмотность (критическое мышление о том как технология влияет на сообщение). Этический контекст: условия труда в креативной сфере (осознание проблемы выгорания), честность versus результат (размышление о границах допустимого), ответственность создателя (понимание что выбор техники и монтажа влияет на восприятие).

## **Ценности которые формирует опыт:**

Уважение к технологиям прошлого (старые камеры не хуже а другие), критическое мышление (умение анализировать визуальную информацию), этическая осознанность (понимание социальных аспектов производства), творческая смелость (готовность создавать свои истории).

**Основная мысль:** Камеры не врут но люди выбирают что показывать. Технология — это инструмент рассказа историй и теперь ты знаешь как им пользоваться.

## **Мостики к последующему опыту:**

Мини-игра "Создай постер" — немедленное применение знаний, скачиваемый результат. База камер — справочник для будущего использования. Ссылка на архив любительских кинообъединений —

приглашение изучить реальные проекты. Призыв к действию — "Теперь твоя очередь. Возьми камеру и сними свою историю".

### **Построение истории**

Линейная структура с ветвлениями. Игрок постепенно проходит сюжет через три акта и движется от начала расследования к раскрытию.

Совершаемые им выборы влияют на глубину понимания технических деталей и мотивов персонажей, но не меняют финальное раскрытие инсценировки. Все пути ведут к одному финалу но с разным уровнем погружения в образовательный контент.

**Цикл по Х.Л. Борхесу:** Третий цикл — поиск. Игрок путешествует не по физическим локациям (студия остаётся одной) а по временным слоям через записи с разных камер. Он ищет пропавшего режиссёра но находит нечто большее — понимание языка визуальной коммуникации и своё место в мире создателей историй. В конце оказывается что решение конфликта — это сам игрок с новыми знаниями и мотивацией.

---

## **6. СЮЖЕТ**

**Структура: Трёхактная + Пролог + Эпилог**

**Пролог: Ночная студия**

- Локация: Студия «Цифровая память»
- Инцидент: Пропал режиссёр Олег Фокин
- Улика: Странная запись на старой кассете
- Знакомство с Пикси

**Акт I: Экспозиция**

- Встреча с режиссёром Еленой
- Обучение: типы сенсоров (3CCD/1CCD)
- Просмотр загадочной кассеты
- Допросы ассистентов
- **Ключевой момент:** Расписание съёмок по камерам

**Акт II: Конфронтация**

- Монтажная: записка с адресом
- Коридор 3: видеонаблюдение
- Анализ rolling shutter
- Видеоэксперт: отредактированное видео
- Коробка с реквизитом
- **Ключевой момент:** Кто-то манипулировал доказательствами

### **Акт III: Развязка**

- Максим замешан в монтаже
- Письмо Олега: протест против эксплуатации
- Финальная беседа с Еленой
- Раскрытие: это была инсценировка
- Новые правила команды: 2 дня в неделю, честные зарплаты
- **Ключевой момент:** Камеры не лгут, но люди выбирают что показывать

### **Эпилог: Перезапуск**

- Студия работает по-новому
- Пикси говорит о том, что истории создают люди, а не камеры
- Приглашение создать свой фильм

---

## **7. ПЕРСОНАЖИ**

### **Пикси (Ментор/Союзник)**

**Суть:** Старая видеокамера с ИИ-сознанием

**Роль:** Обучает "языку камер", даёт подсказки

**Тон:** Дружелюбный эксперт

**Реплики в каждой сцене:** Объяснения технических терминов

**Арка:** От "камеры точнее людей" к "люди создают истории"

### **Елена (режиссёр, Dispatcher)**

**Роль:** Даёт задания, координирует расследование

**Мотив:** Показать правду через инсценировку

**Конфликт:** Давление индустрии vs творчество

**Разрешение:** Новые справедливые правила

**Олег Фокин (False Villain → Hero)**

**Роль:** "Пропавший" режиссёр

**Мотив:** Протест против эксплуатации

**Действие:** Инсценирует исчезновение

**Разрешение:** Подписывает новое соглашение

**Максим (помощник, Shapeshifter)**

**Роль:** Помогает в инсценировке

**Действие:** Редактирует видео для алиби

**Мотив:** Поддержка команды

**Ассистенты (фон)**

- Свидетели условий труда
- Дают подсказки детективу

---

## 8. ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ

Игрок обнаруживает, что исчезновение режиссёра Олега — это инсценировка, театрализованный протест против эксплуатации в креативной индустрии, и что "язык камер" был ключом к раскрытию этой правды.

**Консекутивность:** Нужны три контекста — технический (понимание уникальных маркеров камер), человеческий (знакомство с персонажами и их противоречиями), социальный (осознание проблемы выгорания в креативной сфере).

**Релевантность:** Для технического контекста — момент, когда знания превращаются в практический инструмент. Для человеческого — переоценка персонажей и их мотивов. Для социального — понимание серьёзности проблем индустрии.

**Необратимость:** Игрок больше не может смотреть на камеры как на нейтральные инструменты. Изменяется отношение к детективным историям (от "найти виновного" к "понять мотивы"). Снижается порог входа в создание собственного контента.

**Непредсказуемость:** Игрок ожидает классический детектив, получает метадетектив — расследование как часть постановки. Злодея нет, все персонажи борются против системы. Технические знания стали инструментом социального высказывания.

**Неповторимость:** Первый опыт раскрытия тайны через технические характеристики видео. Уникальная комбинация детектива, образования и социальной драмы. Эмоциональная траектория от любопытства через азарт к эмпатии и желанию творить.

---

## 9. СЕТТИНГ

### Общая информация о мире

Мир AFilm существует на границе двух временных пластов — современная Россия 2025 года и пространство памяти о "золотой эре" любительского кино. Студия «Цифровая память» — место встречи этих времён, где архивные кассеты соседствуют с современными мониторами. Это не музей, здесь всё ещё работают, но атмосфера пропитана ностальгией по времени, когда создание видео было актом творческого высказывания.

### Визуальная стилистика

Визуальный язык строится на контрасте тёплого и холодного, живого и архивного. Глубокий чёрный фон (#1C1B1A) — мягкая темнота студии после закрытия. На этом фоне живут панели приглушённого серо-коричневого (#242321) — цвет старых мониторов и стеллажей.

Главный акцент — тёплый оранжевый (#F59E57), цвет индикатора записи на камере, цвет галогенных ламп и ностальгии.

### Цветовая схема:

- `--bg: #1C1B1A` (Тёмный фон)
- `--panel: #242321` (Панели)
- `--card: #2A2927` (Карточки)
- `--accent: #F59E57` (Оранжевый акцент)
- `--text: #ECEAE7` (Светлый текст)
- `--muted: #A8A29E` (Приглушенный)

### Дизайн:

- Темная тема с теплыми акцентами
- Glassmorphism для карточек создаёт эффект наслоения времён — современный интерфейс накладывается поверх архивного пространства
- Градиенты на кнопках
- Фоновое изображение студии (images/fon.jpg)

### Типографика:

- Заголовки: 700-900 weight (уверенные)
- Основной текст: 400-500 weight (легко читается)
- Моноширинный для технических терминов — отсылка к интерфейсам начала нулевых
- Inter/System UI font stack

Визуальный стиль можно описать как "архивный нуар" — детектив в пространстве памяти.

### Стилистика речи

Текст балансирует между детективной конкретикой, технической точностью и эмоциональной теплотой. В сценах расследования предложения короткие и динамичные (8-12 слов). Когда Пикси объясняет концепции, предложения удлиняются (15-20 слов) с метафорами. В диалогах длина варьируется в зависимости от эмоционального состояния персонажей.

## Тон текстов:

- **Сцены:** Короткие абзацы, конкретика, таймкод
- **Пикси:** Дружелюбный эксперт
- **Выборы:** Ясные глаголы действий
- **База камер:** Технические характеристики + контекст

Термины вводятся органично через контекст: "Видишь эти горизонтальные полосы на движении? Это интерлейс — камера записывала чётные и нечётные строки по очереди". Избегаем избыточной детализации и канцелярита. Предпочитаем активные конструкции, глаголы действия, конкретику вместо абстракций.

---

## 10. ЖАНР

**Основной:** Интерактивный детектив с образовательным компонентом

**Тон:** Серьёзное расследование с дружелюбным обучением и этическими вопросами

## Референсы

### Игровые механики:

#### 1. Her Story (Sam Barlow, 2015)

- Детектив через видеозаписи
- Нелинейное повествование
- Поиск по ключевым словам

#### 2. Return of the Obra Dinn (Lucas Pope, 2018)

- Расследование через визуальные маркеры
- Логическая дедукция
- Исторический контекст через артефакты

#### 3. The Stanley Parable (Davey Wreden, 2013)

- Метаповествование о медиуме
- Выборы как часть темы



- Юмор + серьёзные вопросы

#### 4. Papers, Please (Lucas Pope, 2013)

- Обучение через механику
- Этические дилеммы
- Короткие игровые сессии

#### Литературные референсы:

От Агаты Кристи берём метод раскрытия через мелкие детали. От О'Хары — атмосферу закрытого пространства с секретами. От Ганнибала Лектора — модель отношений детектив-ментор, где эксперт помогает через сократический диалог.

---

## 11. ФИЧИ

#### Реализованные фичи

№	Фича	Описание	Статус
1	Детективное расследование	Сбор 21 улики через анализ записей	Реализовано
2	Трекер улик	Правая панель, визуализация прогресса	Реализовано
3	Пикси-помощник	Реплики в каждой сцене	Реализовано
4	База 6 камер	TRV900, XL1, DVX100, HC1, HF G10, GoPro	Реализовано
5	Ветвящийся сюжет	Выборы в сценах	Реализовано
6	Персонажи	Елена, Олег, Максим, Пикси	Реализовано

7	Этический финал	Новые правила команды	Реализовано
8	Мини-игра "Постер"	Выбор камер + генерация	Реализовано
9	Навигация	4 раздела + кнопки назад/вперёд	Реализовано
10	Адаптивный дизайн	Работает на mobile/desktop	Реализовано
11	<b>Видео</b>	Поддержка MP4/YouTube в сценах	<b>В процессе</b>

---

## 12. ВЫЗОВЫ И ТРУДНОСТИ

### Внешние вызовы

#### 1. Технический барьер входа для части аудитории

Студенты и блогеры могут испугаться обилия технических терминов в первых сценах. Даже с объяснениями Пикси есть риск что человек без базовых знаний о видео почувствует себя потерянным.

*Возможное решение:* Сделать первые объяснения Пикси максимально визуальными — не просто текст а сравнение двух кадров рядом. Дать возможность пропустить углублённые технические детали на первом прохождении но вернуться к ним через базу камер. Добавить в начало опциональный режим где Пикси объясняет совсем с нуля.

#### 2. Длительность прохождения может не соответствовать ожиданиям

Быстрое прохождение занимает 15-20 минут полное до часа. Для блогеров и части студентов это может показаться долгим. Есть риск что человек начнёт но не дойдёт до финала где раскрывается главная ценность.

*Возможное решение:* Сделать чёткие чекпоинты с возможностью сохранения прогресса. Показывать процент прохождения не только через улики но и через общий прогресс. Для тех кто спешит предложить экспресс-режим — ключевые сцены без дополнительных веток но с сохранением образовательной ценности (20 минут строго).

### **3. Отсутствие явной награды для тех кто не может посетить офлайн-мероприятия заказчика**

Финальная награда — возможность создать постер и скачать его. Но для части аудитории этого может быть недостаточно.

*Возможное решение:* Добавить сертификат о прохождении от архива любительских кинообъединений — это даст формальное подтверждение знаний (важно для студентов и педагогов). Для блогеров сделать постер более персонализированным — с возможностью добавить свой ник чтобы это можно было постить в соцсети.

## **Внутренние вызовы**

### **1. Ограничения команды по разработке**

В команде два человека работают над разработкой сайта (Дмитрий и Андрей) но нет бэкенд-специалиста. Всё реализовано на чистом HTML/CSS/JavaScript без фреймворков. Это означает ограничения по интерактивности — сложно сделать по-настоящему нелинейное ветвление с сохранением состояний между сессиями.

*Возможное решение:* На этапе прототипа сфокусироваться на качестве нарратива и визуальной подачи а не на сложных технических фичах. Использовать localStorage браузера для примитивного сохранения прогресса (какие сцены пройдены). В перспективе если проект зайдёт можно будет привлечь fullstack-разработчика для более сложной логики.

### **2. Видеоматериалы в процессе доработки**

Елизавета отвечает за видео и фото но съёмка реального контента с камерами требует времени и доступа к технике. Не все камеры из списка могут быть в наличии у команды.

*Возможное решение:* Обратиться в архив любительских кинообъединений (заказчик) за доступом к их коллекции камер для фотосъёмки. Для видеопримеров использовать комбинацию: архивные материалы из фондов (с разрешением) плюс тщательно подобранные референсы из открытых источников с указанием авторства. Сделать видео опциональным элементом — игру можно пройти и без него опираясь на текстовые описания и статичные изображения.

### **3. Баланс между детективом и образованием**

Главная внутренняя дилемма: если перегрузить игру техническими деталями потеряем детективную интригу. Если сделать акцент только на сюжете образовательная ценность пострадает.

*Возможное решение:* Жёстко придерживаться правила "один технический концепт на сцену". В каждой сцене Пикси объясняет только одну вещь (3CCD, rolling shutter, 24p) а не сваливает всё сразу. Тестировать прототип на людях вне команды — особенно на тех кто не разбирается в видео. Сделать детектив драйвером а образование естественным побочным эффектом.

### **4. Временные ограничения на разработку**

По плану на разработку 6 недель: 2 недели концепция и сценарий, 1 неделя дизайн, 2 недели разработка, 1 неделя тестирование. Это сжатые сроки для проекта с нелинейным нарративом, базой данных камер, интерактивными элементами и визуальным контентом.

*Возможное решение:* Сделать MVP (minimum viable product) с урезанным функционалом но качественным core experience. Основной сюжет (Пролог плюс 3 Акта плюс Эпилог) должен быть отполирован. Базу камер можно запустить с тремя камерами вместо шести добавив остальные позже. Мини-игру с постером упростить. После первого релиза собрать обратную связь и итерировать.