

Назва: Veritas

Версія: 1.0

Дата: 25.01.2025

Автор: 3DNV

Жанр: Симулятор

Мета: створити гру, яка розвиватиме у гравців критичне мислення, навички цифрової грамотності та скептичне ставлення до дезінформації.

Простір: 3D

Стиль графіки: Cozy Cartoon (Затишний мультяшний стиль)

Камера та управління

Вид: від першої особи для максимального занурення.

Управління: здійснюється за допомогою мишки:

1. Рух миші дозволяє оглядати кімнату.
2. Наведення курсору на об'єкти виділяє їх, показуючи можливість взаємодії з ними (наприклад, робота з книгами чи інструментами).

Короткий опис:

Ви — спеціаліст бюро з протидії фейкам. Ваше завдання — перевіряти достовірність інформації, використовуючи професійні інструменти, і заробляти репутацію експерта.

Кожен робочий день ви отримуєте нові завдання: аналізуєте надані матеріали та виносите вердикт.

Типи інформації, які вам доведеться аналізувати:

Фізичні матеріали:

- Реальні фотографії.
- Особисті листи, газети, вирізки новин.
- Книги, інструкції, сертифікати, ліцензії.

Цифрові матеріали:

- Зображення, digital art.
- Документи.
- Віртуали (фейкові акаунти або ті, що видають себе за інших осіб).

Інструменти:

- Програми для аналізу зображень, відео та аудіо редактори.
- Онлайн-сервіси, ультрафіолетова люмінесценція, інфрачервона рефлектографія та рентгенофлуоресцентний аналіз.

Складність:

Інформація може бути простою, а може вимагати уваги до найдрібніших деталей — від тексту до кожного пікселя на фото.

Завдання: встигніть впоратися із завданням до кінця робочого дня і доведіть, що ви майстер своєї справи!

Місце дії

Робоче місце гравця:

- **Робочий стіл** — центр усіх дій.
 - **Комп'ютер** — основний інструмент для роботи.
 - **Колекція книг** — довідники й інструкції, які гравець використовує для аналізу.
 - **Інструменти для аналізу** — лупа, канцелярський ніж, лампа та інші засоби.
 - **Годинник/таймер** — показує залишок часу до кінця робочого дня.

Оточення:

- Декоративні елементи (лампа, рослини, канцелярія) створюють затишок.
- У вікні зліва від гравця змінюється освітлення: ранкове, денне та вечірнє, що додає атмосферності.



Рисунок 1 – Прототип робочого місця гравця

Основна концепція геймплею

Гравець виконує роль фактчекера, що працює вдома. Його робоче місце — стіл із комп'ютером, книгами з довідковою інформацією, інструментами та декоративними предметами. Гравець отримує завдання на перевірку достовірності інформації й виконує їх, використовуючи доступні засоби аналізу (цифрові та фізичні).

Основний процес роботи

Отримання завдання:

Гравець отримує запит через комп'ютер, який може включати:

- **Фізичні матеріали:** листи, фотографії, газети, сертифікати, ліцензії тощо.
- **Цифрові матеріали:** документи, зображення, аудіо, відео у різних форматах, окремі дані.

Аналіз матеріалів:

Гравець досліджує надані матеріали за допомогою доступних інструментів.

Цифрові інструменти:

- Програми й сервіси для аналізу метаданих фотографій.
- Редактори, бази даних, спектрометр для рентгенофлуоресцентного (РФЦ) аналізу.

Фізичні інструменти:

- Лупа, лампа, канцелярський ніж та інші пристрої для перевірки фізичних матеріалів.
- УФ-лампа, портативний рентген, ІЧ-камера, рентгенівські трубки для РФЦ аналізу.

Книги й довідники:

Містять критерії перевірки (наприклад, ознаки роботи ШП: помилки освітлення, текстури, нехарактерні елементи).

Прийняття рішення:

Після аналізу гравець виносить вердикт — достовірний матеріал або фейк. Обов'язково зазначається, за якими критеріями було ухвалено рішення.

Нагороди та штрафи:

- За правильний вердикт гравець отримує ігрову валюту й очки репутації.
- За частково правильний аналіз — зменшена нагорода.
- За помилковий вердикт — втрата репутації та відсутність нагороди.

Інтерактивність робочого процесу

Фізична інтерактивність:

- **Робота з листами:**
 - Листи можна перекладати на різні частини столу залежно від перевірки.
 - Використовувати канцелярський ніж для відкриття конверта. Після використання ніж повертається у шухляду.
- **Перегортання сторінок довідників:**
 - Сторінки інструкцій гравець перегортає вручну. Якщо сторінка двостороння, її можна перевернути, затиснувши мишкою край.

Цифрова інтерактивність:

- Робота із зображеннями, які завантажуються на комп'ютер.
- Використання додатків для аналізу метаданих зображення.

Приклад:

- Завантаження файлу з e-mail.
- Перевірка фотографії через редактор.
- Використання інструкцій у книгах для обрання відповідного методу перевірки.

Подвійні перевірки (фізичний і цифровий аналіз):

Якщо надано як фізичні, так і цифрові копії матеріалу, гравець може перевірити їх за допомогою інструментів.

Приклад:

- Цифрова фотографія перевіряється через редактори або бази даних.
- Фізична копія аналізується за допомогою лупи, освітлення або інших реальних інструментів, які знаходяться на правій частині столу.

Прогрес гравця

- Нагороди (валюта) можна витратити на покращення робочого місця (нові інструменти, декор).
- Репутація впливає на складність майбутніх завдань: що вища репутація, то складніше матеріали для аналізу.